



M6

**REGLEMENTATION :**

Seuls les licenciés âgés de 5 ans révolus au 30 juin de la saison en cours peuvent participer à des plateaux EDR organisée par les comités départementaux en respectant les obligations ci-dessous :

- Participation à 1 rencontre par trimestre maximum pour le club.
- Temps de jeu maximum de 30 minutes par demi journée
- Respect des règles du jeu ci après.

LES PLATEAUX :

- Mise en place des situations du guide Baby Rugby
- Mise en place d'oppositions par niveau et sans classement.
- Organisation sous la forme de poules (brassage et de niveaux).
- Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite.
- Prêt de joueurs possible et recommandé pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou évolution de l'effectif ex : 5 contre 5 maximum)

**LE MATÉRIEL :**

Chasubles; ballons taille 3.

**RÔLE DES PARENTS :**

Les parents encouragent les enfants, peuvent participer à l'animation de l'atelier.

TEMPS DE JEU

Nb d'équipes	Nb tot de rencontres	Nb de rencontres/équipes	Nb de périodes	Temps/période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'



Nombre de joueurs/équipe	4 ou 5	
Terrain	22 m (plus en-buts) X 15 m	
Remplacements	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
Arbitrage	1 éducateur-arbitre neutre	
Jeu déloyal	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du plateau ou du tournoi	
Droits et devoirs du joueur	<p>Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu au pied est autorisé. Pour s'opposer au porteur du ballon il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du bas du sternum à la taille). Toute forme de plaquage est INTERDITE Le défenseur ne peut pas disputer, arracher ou taper le ballon entre les mains du porteur de balle Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon. Un partenaire, du porteur du ballon qui a été saisi, peut venir lui prendre la balle dans les mains Les percussions sont interdites, le porteur du ballon doit chercher à éviter ses adversaires <u>PAS DE RAFFUT</u>. Le passage en force est interdit. Tout joueur attaquant ou défenseur se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu. <p>Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, placage haut, croc en jambes) sont interdites et donneront lieu à une pénalité (expulsion temporaire possible avec remplacement du joueur fautif).</p> <p>Lorsque le porteur du ballon est saisi par un adversaire l'éducateur annonce « PRIS ». Le joueur doit alors passer le ballon</p>	
Remise en jeu	Où ?	Comment ?
Coup d'envoi	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> Sans retarder le <u>lancement de jeu</u>, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent le plus souvent possible. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon que lui présente l'éducateur-arbitre <u>sans coup de sifflet de l'éducateur</u>. La remise en jeu rapide doit être privilégiée Les opposants sont à 3 mètres.
Coup de renvoi Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
Coup de renvoi	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
En avant/ballon Injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
Pénalité	A l'endroit de la faute à 3 mètres de toute ligne	
Coup Franc		
Sortie en touche/touche indirecte	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
Touche directe	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	