

Règlement du tournoi des classes de collège

Terrain : ¼ Terrain

Effectif : Jeu à 7 (6 joueurs au minimum sur le terrain) – remplacements libres

Temps de jeu : 2 x 5 minutes (changement de camp à la mi-temps)

↳ organisation par poule de brassage le matin (4 équipes par poule au maximum)

↳ répartition en poule de niveau l'après-midi (poules des 1^{er}, poules des 2nd, poules des 3^{èmes}, poules des 4^{èmes})

Droits du Joueur :

Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le botter, arrêter le porteur du ballon. Il ne peut pas agir de telle façon qu'il puisse faire mal à un adversaire (Jeu dangereux).

Marque :

Essai, faire un touché en-but dans le but adverse.

Plaquage :

Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon, obligation d'être debout pour rejouer le ballon.

Tout joueur doit plaquer en dessous de la ceinture.

Hors-jeu dans le jeu courant :

Tout joueur en-avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit d'intervenir immédiatement sur celui-ci ou sur l'adversaire qui s'en saisit.

En avant, passe en avant :

Le ballon ne peut-être passé à un partenaire hors-jeu.

Coup d'envoi coup de pied- placé au centre du terrain :

Le ballon doit parcourir au moins 3 m en direction de la ligne de but adverse. L'équipe adverse est à 3 m.

Coup d'envoi après essai :

Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai, 1 coup de pied au centre du terrain, le ballon doit franchir la ligne médiane, l'équipe adverse est à 3 m.

Coup de renvoi :

1 Coup de pied depuis la ligne de but, le ballon doit franchir la ligne, l'équipe adverse est à 3 m.

En avant, ballon injouable :

l'arbitre pose le ballon au sol, à l'endroit de la faute et au moins à 3 m de la touche, l'équipe non fautive à 3 m, le jeu débute dès qu'un joueur de l'équipe non fautive se saisit du ballon.

Pénalité :

Même chose, mais la balle au sol 3 m en avant de la faute, dans le camp de l'équipe fautive, et à 3 m minimum de sa ligne de but.

Touche :

Comme pour l'en-avant à 3 m de la touche.

Remarques :

- 1) Tout coup de pied direct hors des limites du terrain entraînera pour l'équipe adverse du botteur, une remise en jeu au point du coup de pied.
- 2) Tout coup de pied indirect hors des limites du terrain - jeu normal.

Important :

- Equipe de classe : filles ou garçons.
- Liste de classe faisant apparaître les joueurs de l'équipe remise au début du tournoi.
- Les résultats de l'unité classe seront pris en compte pour le palmarès.
- Se munir d'une pharmacie et de bouteilles d'eau.

Pas de chaussures à crampons