

TOURNOIS DE RUGBY SCOLAIRE USEP

REGLES

CM1 / CM2

1 Joueurs	Equipes de 7 à 9 joueurs – 7 joueurs en jeu (mixtes) (remplacements illimités) – 2 filles sur le terrain.
2 Terrains	30 x 20 m 25 x 18 m
3 Durée du jeu	Temps total de jeu 20 mn – Matches de 6 mn Temps total de jeu sur un tournoi : environ 20 mn
4 Droits du joueur	Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, arrêter le porteur du ballon, ou le pousser en touche. Il ne peut pas agir de telle façon qu'il puisse faire mal à un adversaire.
5 Marque	Essai : poser le ballon au sol dans l'en-but adverse.
6 Plaquage	Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon. Obligation d'être debout pour rejouer le ballon. Sanctionner systématiquement les plaquages et gestes dangereux au-dessus des épaules.
7 En-avant	Le ballon ne peut être passé à un partenaire placé en avant du ballon (en débutant ne pas sanctionner les maladresses).
LANCEMENTS DU JEU	
8 Envoi-Renvoi en-avant ballon injouable	A l'endroit de la faute, l'Enfant - arbitre présente le ballon dans une main, bras tendu, à hauteur de poitrine d'un joueur de l'équipe non fautive. Equipe fautive à 3 m. Le jeu débute dès que le joueur se saisit du ballon.
9 Pénalité	Idem. A 5 m en avant de la faute dans le camp de l'équipe fautive et à 5 m minimum de sa ligne de but.
10 Sortie en touche	Idem que le 8. A l'endroit de la sortie du ballon, à 5 m de la ligne de touche. Si le ballon sort directement en touche, après le coup de pied (sauf depuis l'en-but) la remise en jeu se fera au niveau du point de frappe du ballon.