

Une équipe par établissement: 5 6ème, 5 5ème, 5 4ème, 5 3ème

NOMBRE DE JOUEUR	8 c 8 - 4 filles et garçons sur le terrain Maximum 20 joueurs par équipe (10 garçons et 10 filles)	
REPLACEMENTS	Illimités entre les 10 élèves de niveau Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant lui tape dans la main en dehors de l'aire de jeu	
TERRAIN	50 x 40m (Demi Terrain)	
BALLON	Taille 4	
LA MARQUE	Un essai est accordé quand un attaquant qui n'a pas été touché applatit le ballon au sol, ou sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en-but avec toute partie du corps comprises entre la taille et le cou. Si l'attaquant est touché alors qu'il plonge =	
TEMPS DE JEU	12 min 1 mi-temps de 6 min par niveau (Niveau 1 = 6ème & 5ème / Niveau 2 = 4ème & 3ème)	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2" Le jeu au pied est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires doit récupérer le ballon sans qu'il touche par terre. => Sanction pénalité pour l'autre équipe	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut	
ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
REMISE EN JEU	Où?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DÈS 22M	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en-but.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
ETABLISSEMENT DU SCORE	L'équipe vainqueur du match est celle qui a marqué le plus d'essai à la fin du temps de la partie. En cas d'égalité à la fin d'un match lors des phases de poule, l'équipe qui a marqué en dernier remporte la partie. Lors de phases finales, on procède à la mort subite avec un temps imparti, où toutes les 30 secondes un joueur de chaque équipe devra sortir.	
POINTS ATTRIBUÉS	Match gagné: 4 points Match gagné par au moins 4 essais d'écart: 5 points Match perdu par moins de 2 essais d'écart: 1 point	

Point Classement

Equipe de 1 à 8

1er	Vainqueur finale	3nd	Vainqueur petite finale
2nd	Perdant finale	4ème	Perdant petite finale

5ème	1 gagnant d'un des matchs "perdants quart"	7ème	1 perdant d'un des matchs "perdants quart"
6ème	1 gagnant d'un des matchs "perdants"	8ème	1 perdant d'un des matchs "perdants quart"

Equipe de 9 à 18

9ème	Vainqueur M6	11ème	Vainqueur M7
10ème	Perdant M6	12ème	Perdant M7

13ème	Vainqueur M8	15ème	Vainqueur M9
14ème	Perdant M8	16ème	Perdant M9

17ème	Gagnant M10
18ème	Perdant M10

RAPPEL SCORE

ETABLISSEMENT DU SCORE	L'équipe vainqueur du match est celle qui a marqué le plus d'essai à la fin du temps de la partie. En cas d'égalité à la fin d'un match lors des phases de poule, l'équipe qui a marqué en dernier remporte la partie. Lors de phases finales, on procède à la mort subite avec un temps imparti, où toutes les 30 secondes un joueur de chaque équipe devra sortir.
POINTS ATTRIBUÉS	Match gagné: 4 points Match gagné par au moins 4 essais d'écarts: 5 points Match perdu par moins de 2 essais d'écart: 1 point

PHASES FINALES

Pour les matchs de classement de la 5ème place à la 18ème, le classement des équipes s'effectuera en fonction:
de 1 leur parcours, 2 du nombre d'essai marqués sur l'ensemble de la journée