

« MOINS DE 7 ANS »
Jeu à V ou VI

CATÉGORIE « MOINS DE 7 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Plaisir de la découverte de la pratique »

RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 5 ou à 6	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	22 mètres x 10 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE - PAUSES	15 minutes : 6 x 2 mn 30 Pause de 3 mn entre les séquences	
DURÉE TOURNOI 3 RENCONTRES SUR LA 1/2 JOURNÉE	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée : 20 minutes Ex : 2 rencontres de 4 x 2 mn 30 - 3 rencontres de 3 x 2 mn 30 4 rencontres de 2 x 2 mn 30 - 5 mn de repos entre 2 rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 2 minutes avec remplacement du joueur fautif. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
REMISE EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	<p>L'éducateur-arbitre :</p> <p>1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute.</p> <p>2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1^{er} utilisateur, plusieurs fois).</p> <p>3 - Avance de deux pas, pose le ballon au sol.</p> <p>4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 mètres (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain). Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon (différent des autres catégories).</p> <p>* A 3 mètres de la ligne de but : Pose le ballon au sol et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres.</p>
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 de but	
EN-AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
COUP PIED DE PÉNALITÉ	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie (3 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT - FAUTE DANS L'EN-BUT ET A MOINS DE 3 MÈTRES DE LA LIGNÉ DE BUT	A 3 mètres de la ligne de but en face de la faute	
BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 3 mètres devant)	A l'endroit de la "frappe" ballon pour l'équipe non fautive (3 mètres de toute ligne)	

CATÉGORIE « MOINS DE 7 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Plaisir de la découverte de la pratique »

RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes ou utiliser des lignes existantes. * Choisir des « aires herbeuses ». 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs. * Faire participer tous les joueurs. * Pas de « statut » de remplaçant. * Favoriser les luttes et les contacts.
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule « tournoi ». * 1/2 journée avec une, deux ou trois rencontres maximum. 	<ul style="list-style-type: none"> * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge. * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses.
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre. 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes. * Conserver la dynamique du jeu.
ARBITRAGE - SÉCURITÉ	
<p>Arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ces 4 actions doivent être réalisées précisément, particulièrement sur la désignation des premiers utilisateurs. * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu. * Veiller au respect du positionnement des opposants à 3 mètres sur la largeur du terrain. * Faire comprendre la règle du « plaqueur-plaqué » pour que le jeu continue. Laisser vivre les « maladresses » <p>Sécurité : Apporter de la vigilance sur les plaquages hauts, projections et « tacles ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge étant de favoriser le plaisir en découvrant les notions fondamentales (contact et la notion d'avancer-s'opposer). * il est recommandé aux éducateurs-arbitres de laisser vivre les situations de luttes collectives debout (construction de l'adversaire) et de ne pas sanctionner les fautes vénielles « peu graves ». * La chronologie des 4 actions doit permettre aux enfants de prendre des repères sur le lancement du jeu « générique ». * 3 mètres de toute ligne : Doit permettre le choix des 2 côtés. * Annonce de la faute : Identification de celle-ci par l'enfant. * Avance de 2 « pas » et fait reculer à 3 mètres : Favoriser la mise en action des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense. * Eloigne les opposants « bras écartés »: Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu. * Le jeu démarre à la prise du ballon : donner le temps aux enfants après une action (utilisateurs et opposants) de « lire l'espace », leur « camp », le sens du jeu et de rejoindre l'éducateur comme premier utilisateur.