

RÈGLEMENT « BALLE OVALE 67 »

EQUIPES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chaque classe constitue 3 équipes de niveau sans possibilité pour les joueurs de passer d'une équipe à l'autre. ➤ Equipes mixtes sur le terrain. <p><i><u>Rque</u> : l'enseignant de la classe veillera à ce que l'ensemble des joueurs participe activement au jeu.</i></p>		
NOMBRE DE JOUEURS	NIVEAU A « Experts »	NIVEAU B « Confirmés »	NIVEAU C « Débutants »
	Pratique à 8 maxi	Pratique à 7 maxi	Pratique à 6 maxi
	<p><i><u>Rque</u> : les remplaçants pourront entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie ; les équipes qui s'opposent doivent être en égalité numérique.</i></p>		
TERRAIN	22 mètres X 15 mètres (2 mètres par en-but)	22 mètres X 12 mètres (2 mètres par en-but)	22 mètres X 10 mètres (2 mètres par en-but)
TEMPS DE JEU	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La durée des matches dépendra du nombre d'équipes. ➤ Le temps total de jeu de l'enfant sur l'ensemble du tournoi ne pourra pas dépasser 36 minutes. 		
LA MARQUE	ESSAI : aplatir le ballon dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)		
LES DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR	<p>Tout joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se saisir du ballon, courir en le portant, le passer ; pas de jeu au pied. ➤ Plaquer au sol, bloquer debout, accompagner en touche un adversaire porteur du ballon. <p><i><u>Rque</u> : il convient de porter une attention toute particulière aux interventions dangereuses ; sanctionner systématiquement toutes les actions au-dessus des épaules, les crocs en jambes, les plaquages dans les regroupements</i></p> <p style="text-align: center;">⇒ <u>avertissement puis expulsion temporaire voir définitive</u></p>		
LE HORS JEU ET L'EN-AVANT	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut pas faire action de jeu. Il est en position de HORS-JEU. ➤ Le ballon ne peut être passé à un partenaire HORS-JEU ⇒ EN-AVANT. 		
LE JEU AU SOL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher, poser ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon. ➤ Un joueur n'ayant plus ses deux pieds au sol (debout) ne peut pas jouer le ballon. 		

ARBITRAGE « BALLE OVALE 67 »

REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Entre deux Les autres joueurs à 3 mètres
COUP D'ENVOI APRES ESSA	Au centre du terrain pour l'équipe qui a concédé l'essai	<p><u>L'arbitre</u> : remet en jeu pour chaque action</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se positionne rapidement à l'endroit de la faute ; chaque équipe doit se replacer dans son camp à 3 mètres de l'arbitre. 2. Annonce la nature de la faute en se positionnant. 3. Avance en présentant le ballon à l'équipe non fautive ; les opposants doivent reculer avec lui et en restant dans leur camp. 4. Annonce « jeu » dès que le ballon est saisi par les utilisateurs : les opposants peuvent avancer pour défendre. <p><u>Rque</u> : veiller à ce que les utilisateurs viennent chercher le ballon ; l'arbitre ne doit pas passer le ballon mais le donner. Il ne faut pas que cela soit toujours le même joueur qui prenne le ballon en 1^{er}.</p>
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 DE PIED DE PENALITE	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT – FAUTE DANS L'EN-BUT	A 3 mètres de la ligne de but en face de la faute (3 mètres de toute ligne)	