

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 4 équipes mixtes de 5 joueurs (plus les remplaçants) d'une même classe qui doivent se distinguer par des couleurs identiques (chasubles).	
REMPACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu (8 joueurs maximum par équipe).	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	7 minutes	
ARBITRAGE	Effectué par les partenaires (comité régional, club du secteur, sections sportives du collège Marcel Goulette).	
JEU DE LOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse: Coup Franc à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées.	
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 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 → Coup Franc - adversaires à 5m.	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant → Coup Franc - 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 si l'enfant n'est pas hors-jeu.	
	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 joueur touché n'a pas fait sa passe → Coup Franc - 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 annoncer "Jouez" en cas de litige.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucheur : les deux mains simultanément + hauteur du toucheur (entre la taille et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat .	
MARQUE	Essai = 1 point. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but ne peut pas marquer. Soit il passe le ballon (avant de pénétrer dans l'en-but) soit l'arbitre arrêtera le jeu qui reprendra par un Coup Franc à 5 mètres de la ligne de but (face au point où le joueur est entré dans l'en-but) pour l'équipe qui était en possession du ballon.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement.	Coup Franc à 5m de toute ligne. Adversaires à 5m. Un Coup Franc 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 de volée
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai. Possibilité de jouer.	
REMISE EN JEU A 5 METRES	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, à 5 mètres de toute ligne.	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne. 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.	
EPREUVE COMPLÉMENTAIRE OBLIGATOIRE	Quizz sur la connaissance du rugby qui rapporte des points comptabilisés dans le classement final.	