

## RÈGLEMENT « BALLE OVALE 67 »

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

## ARBITRAGE « BALLE OVALE 67 »

REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
<b>COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE</b>	Au centre du terrain	Entre deux  Les autres joueurs à 3 mètres
<b>COUP D'ENVOI APRES ESSA</b>	Au centre du terrain pour l'équipe qui a concedé l'essai	<p><b><u>L'arbitre :</u></b> remet en jeu pour chaque action</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Se positionne</b> rapidement à l'endroit de la faute ; chaque équipe doit se replacer dans son camp à 3 mètres de l'arbitre.</li> <li>2. <b>Annonce</b> la nature de la faute en se positionnant.</li> <li>3. <b>Avance en présentant</b> le ballon à l'équipe non fautive ; les opposants doivent reculer avec lui et en restant dans leur camp (env. à 3 mètres de l'arbitre)</li> <li>4. <b>Annonce « jeu »</b> dès que le ballon est saisi par les utilisateurs : les opposants peuvent avancer pour défendre.</li> </ol> <p><b><u>Rque :</u></b> <i>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 1er. Pour cela il peut désigner les joueurs chacun leur tour pour venir chercher la balle.</i></p>
<b>COUP DE RENVOI</b>	A 3 mètres de la ligne de but	
<b>EN-AVANT OU BALLON INJOUABLE</b>	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
<b>COUP DE PIED DE PENALITE</b>	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b>	A l'endroit de la faute (3 mètres de toute ligne)	
<b>SORTIE EN BALLON MORT – FAUTE DANS L'EN-BUT</b>	A 3 mètres de la ligne de but en face de la faute (3 mètres de toute ligne)	

## Organisation générale des Tournois Balle Ovale 67

### → Prise en compte des valeurs (égalité des chances, comportements, esprit sportif) :

- Lorsqu'un joueur, de façon isolée, ne respectera pas l'esprit sportif, il conviendra à l'arbitre de le sanctionner (exclusion du jeu, par exemple).
- Lorsqu'une équipe, dans son ensemble, ne respectera pas l'esprit sportif, il conviendra de lui infliger **10 points de pénalité** qui viendront réduire le nombre de points de l'équipe pour le match concerné.

### → Arbitrage :

- L'arbitre respectera les principes d'arbitrage liés au règlement « balle ovale 67 » (ci-dessus).
- L'arbitrage est pris en charge par les adultes (enseignants, cadres techniques, éducateurs sportifs, éducateurs des clubs).
- On veillera à ce que les arbitres du match n'aient aucun lien direct avec l'une ou l'autre équipe qui s'opposent.

### → Élaboration du classement :

Pour chaque tournoi les points seront comptabilisés de la façon suivante :

- match gagné : 30 points + 1 point par essai marqué
- match nul : 20 points + 1 point par essai marqué
- match perdu : 10 points + 1 point par essai marqué

Le classement final de la classe tiendra compte des résultats de ses 3 équipes.

