

Tournois Nationaux Minime et Cadet garçon, Minime et Cadette / Junior fille

Article 1 : Principe général

L'UGSEL organise chaque année des Tournois Nationaux pour les jeunes gens des catégories minime et cadet et les jeunes filles des catégories minime, cadette/junior (catégorie unique), licenciés conformément aux Règlements Généraux dans les sports suivants :

- Jeunes filles : basket-ball, handball et volley-ball
- Jeunes gens : basket-ball, handball, volley-ball, football, rugby à 7 et Futsal (catégorie minime uniquement)

Article 2 : Qualifications

Huit équipes par sport, à raison d'une par super région, sont qualifiées pour la phase finale.

2.1 En cas de désistement, la Commission Technique Nationale complète la liste en invitant l'équipe classée deuxième d'une super région selon l'ordre de priorité suivant avec la restriction qu'une super région ne peut compter au maximum que deux équipes qualifiées. (voir cependant exception article 2.2 ci-dessous).

- a) Equipe de la super région du champion de l'année précédente.
- b) Equipe de la super région du 2ème de l'année précédente.
- c) Equipe de la super région organisatrice de la phase finale.
- d) Equipe de la super région du 3ème de l'année précédente, et ainsi de suite jusqu'au 8ème
- e) Equipe classée deuxième des autres super régions. (Tirage au sort par la CSN si plusieurs super régions sont concernées)

2.2 Si toutes les solutions de repêchage de l'article 2.1 ont été épuisées, une troisième équipe peut être sollicitée en reprenant l'ordre de priorité.

Article 3 : Confirmation de participation

Les équipes devront confirmer leur participation aux Services Nationaux, ce qui entraîne l'acceptation des règlements ci-dessous.

Titre 1

Organisation générale

Article 4 : Déroulement

4.1 La veille de la première journée :
réunion technique avec les responsables et les capitaines des équipes, notamment pour la composition des poules qui se fait par tirage au sort. Ce tirage au sort peut, sur demande du Comité Organisateur, être effectué par la Commission Technique Nationale.

4.1.1- 2 équipes qualifiées d'une même Super-Région ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.

4.1.2 Si deux Super-Régions comptent deux équipes qualifiées dans le tournoi, les équipes championnes des Super-Régions concernées ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.

4.1.3 Si, à la suite de l'application de l'article 2 e) ci-dessus, trois équipes d'une même Super-Région sont qualifiées, le champion super-régional et son second ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.

4.2 Première journée et deuxième journée (matin) : poules de classement.

4.3 Deuxième journée (après-midi) : ½ finales croisées places 1 à 4 et rencontres de classement 5-6 entre les 3^{èmes} de chaque poule, 7-8 entre les 4^{èmes} de chaque poule.

4.4 Troisième journée : finales 1-2, et 3-4.

4.5 Pour le rugby, se reporter à l'article 20.

Note : Si les conditions le permettent, les rencontres peuvent être disputées en nocturne.

Titre II

Déroulement du tournoi

Article 5 : Poules de classement

Première journée et deuxième journée (matin) : poules de classement.

- dans chaque sport (sauf rugby), les 8 équipes sont réparties en 2 poules de 4 par tirage au sort et attribution d'une lettre à chaque équipe.
Poule I : équipes A - B - C - D.
Poule II : équipes W - X - Y - Z.
- dans chaque poule, chaque équipe rencontre les 3 autres. Ces rencontres se disputent en temps réduit sans prolongation, sauf au basket-ball et suivant l'ordre indiqué ci-dessous :
 - premier jour (matin) :
A-B, C-D, W-X, Y-Z.
 - premier jour (après-midi) :
A-C, B-D, W-Y, X-Z.
 - deuxième jour (matin) :
X-Y, W-Z, B-C, A-D,
- à l'issue de ces rencontres, un classement est établi dans chaque poule par l'attribution de points :
 - Handball et Rugby :
 - match gagné : 3 points
 - match nul : 2 points
 - match perdu : 1 point
 - forfait ou match perdu par pénalité : 0 point
 - Basket-ball :
 - match gagné : 3 points
 - match perdu : 1 point
 - forfait ou match perdu par pénalité : 0 point

- Football :
 - match gagné dans le temps réglementaire : 4 points
 - match gagné aux tirs au but : 2 points
 - match perdu aux tirs au but : 1 point
 - match perdu dans le temps réglementaire : 0 point

- Volley-ball : attribution d'un point par set gagné. De plus l'équipe qui remporte le match marque deux points supplémentaires.

Article 6 : 1/2 finales et rencontres pour les places 5 à 8

L'organisation de la 4^{ème} demi-journée sera effectuée à l'issue des rencontres de poules. Une même équipe ne pourra disputer deux rencontres consécutives.

- L'équipe classée première de la poule I rencontre l'équipe classée deuxième de la poule II (rencontre A) et inversement (rencontre B). Ces rencontres se disputent en temps réduit.
- pour les cinquième et sixième places, l'équipe classée troisième de la poule I rencontre l'équipe classée troisième de la poule II.
- pour les septième et huitième places, l'équipe classée quatrième de la poule I rencontre l'équipe classée quatrième de la poule II.
- Pour l'attribution des places 5-6 et 7-8, les rencontres se déroulent en temps réduit.

Article 7 : Finales - rencontre de classement places 3 et 4

Troisième journée : finales 1-2 et 3-4

- pour les première et deuxième places, l'équipe vainqueur du match A rencontre l'équipe vainqueur du match B. La rencontre décide du titre de Champion National.
- pour les troisième et quatrième places, l'équipe battue dans le match A rencontre l'équipe battue du match B.
- Pour l'attribution des places 1-2 et 3-4, les rencontres se déroulent en temps complet sauf en Football.

Titre III

Participation incomplète

Article 8 : 7 équipes participantes

- Première journée et deuxième journée (matin) :
 - Poule I : sans changement
 - Poule II : W - X - Y. La rencontre de chaque équipe contre Z est supprimée de l'horaire.

- Deuxième journée (après-midi) :
 - pour les équipes terminant première et deuxième de chaque poule, 1/2 finales croisées en temps réduit.
 - pour les équipes terminant troisième et quatrième de la poule I et troisième de la poule II, tournoi triangulaire pour l'attribution des places 5-6-7, en prenant en compte le résultat de la rencontre de la poule I déjà effectué. Ces rencontres se déroulent en temps réduit.

- 4^{ème} de la poule I - 3^{ème} de la poule II
- 3^{ème} de la poule I - 3^{ème} de la poule II

- Troisième journée : finales 1-2 et 3-4. Les rencontres se déroulent en temps complet sauf en Football.

Article 9 : 6 équipes participantes

- Première journée :
 - matin : A-B, W-X
 - après-midi : B-C, X-Y
 - Rencontres en temps réduit.
- Deuxième journée :
 - matin : A-C, W-Y
 - après-midi : ½ finales croisées entre les deux premières équipes de chaque poule.
 - rencontre de classement 5-6.
 - Rencontres en temps réduit.
- Troisième journée
 - matin : finales 1-2 et 3-4. Les rencontres se déroulent en temps complet sauf en Football.

Article 10 : 5 équipes participantes

Formule championnat en moitié de temps sur les 4 demi-journées.

- Première journée matin : A-B, C-D
- Première journée après-midi : A-E, B-C
- Fin de la première journée (vers 18h) : E-D
- Deuxième journée matin : B-E, A-D
- Deuxième journée après-midi : C-E, B-D
- Fin de la deuxième journée (vers 18h) : A-C
- Troisième journée : Finale 3-4 et Finale 1-2 en temps complet sauf en Football.

Article 11 : 4 équipes participantes

Formule championnat en temps réduit sur les 3 premières demi-journées.

- Première journée :
 - matin : A-B, C-D
 - après midi : A-C, B-D
- Deuxième journée :
 - matin B-C, A-D
 - après-midi : repos.
- Troisième journée :
 - matin : finales 1-2 et 3-4, en temps complet sauf en Football.

Titre IV

Règles générales

Article 12 : Participation

12.1 Un joueur, quelle que soit sa catégorie d'âge, ne peut participer à deux rencontres de sports différents. En cas d'infraction, les deux rencontres auxquelles il aura participé seront perdues pour les équipes fautives.

12.2 Chaque équipe qualifiée pour une phase finale de tournoi national minime doit présenter un(e) jeune arbitre. Cet(te) arbitre dont la compétence devra être certifiée (stage national UGSEL ou diplôme fédéral), appartiendra à l'AS, le département ou la région de l'équipe qualifiée. **Une équipe qui se présenterait au championnat national sans arbitre ne pourra pas y participer.**

Article 13 : Couleurs de maillots

Chaque équipe devra se munir de deux jeux de maillots de couleur différente (voir également l'article 34 des Règlements Généraux).

Article 14 : Commission disciplinaire et règlementaire

Une commission disciplinaire et règlementaire est mise en place dans chaque Tournoi national. Elle comprend 3 personnes : le (la) délégué(e) de la CTN, le (la) Président(e) du Comité d'organisation ou son (sa) représentant(e), un (une) représentant(e) des arbitres.

Titre V

Article 15 : Basket-ball

15.1 Nombre de joueurs :

Un établissement peut déplacer 10 joueurs au maximum pour l'ensemble du tournoi (voir également l'article 17 des Règlements généraux). A chaque rencontre, tous les joueurs doivent être portés sur la feuille de match, même s'ils ne sont pas tous présents.

15.2 Temps de jeu

Durant les trois journées, chaque équipe a droit, par rencontre à 2 temps morts de 1 minute en 1^{ère} mi-temps et 3 temps morts de 1 minute en 2^{ème} mi-temps. Le chrono sera arrêté, sur panier marqué, dans les 2 dernières minutes de chaque match.

	MINIME F et G	CADET CADETTE / JUNIOR F
temps réduit	4 x 8' repos 5' prolongation : 3'	4 x 8' repos 5' prolongation : 3'
temps complet	4 x 8' repos 10' prolongation : 3'	4 x 10' repos 10' prolongation : 5'

15.3 Application des règlements

- temps de possession de la balle : 24" maximum
- règle des 8" : le ballon doit être amené dans la zone avant dans un délai de 8"
- la faute technique de joueur sera sanctionnée par deux lancers francs pour l'équipe adverse suivi de la possession du ballon.
- en match de 4 x 8', le nombre maximum de fautes individuelles est de 4; en match de 4 x 10', le nombre maximum de fautes individuelles est de 5.

15.4 Egalités à la fin des rencontres de classement :

En cas d'égalité de points à l'issue des rencontres de classement, les équipes seront départagées en tenant compte dans l'ordre :

- a) des points acquis lors des rencontres les ayant opposées
- b) du goal-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées
- c) du goal-average général.
- d) du plus petit nombre de fautes disqualifiantes, y compris du responsable de l'équipe.
- e) du plus petit nombre de fautes techniques, y compris du responsable de l'équipe.
- f) de la meilleure attaque.
- g) de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

15.5 Egalités à la fin de toute rencontre

En cas d'égalité, après une pause de 5 minutes, les deux équipes joueront une prolongation de 3 minutes (voir règlement FFBB relatif à la prolongation); en finale cadette/junior fille et cadet, la durée de la prolongation est de 5'. Si à la fin de cette prolongation, les deux équipes sont encore à égalité, elles joueront une deuxième prolongation de 3 minutes; en finale cadette/junior fille et cadet, la durée de cette 2^{ème} prolongation est de 5'. Si l'égalité subsiste, à l'issue de la deuxième prolongation, le jeu est repris puis arrêté dès qu'une équipe a pris l'avantage.

15.6 Pénalités

Toute faute disqualifiante avec rapport suspend le joueur pour la rencontre suivante, et éventuellement pour plusieurs rencontres suivant la décision de la commission disciplinaire et réglementaire.

15.7 Règles particulières

- Pour les matchs en temps réduit, un joueur a droit à quatre fautes maximum; pas de changement en ce qui concerne les fautes d'équipes.
- Taille des ballons : MF - C/J F = n° 6 - MG - CG = n°7

Article 16 : Handball

16.1 Nombre de joueurs

Un établissement peut déplacer 12 joueurs maximum pour l'ensemble du tournoi (voir également l'article 17 des Règlements généraux). A chaque rencontre, tous les joueurs doivent être portés sur la feuille de match même s'ils ne sont pas tous présents.

16.2 Temps de jeu

	MINIME F et G	CADETTE/JUNIOR F	CADET
temps réduit	2 x 15' repos 5' prolongation 2 x 3'	2 x 20' repos 5' prolongation 2 x 3'	2 x 20' repos 10' prolongation 2 x 3'
temps complet	2 x 20' repos 10' prolongation 2 x 5'	2 x 25' repos 10' prolongation 2 x 3'	2 x 25' repos 10' prolongation 2 x 3'

16.3 Egalités à l'issue des rencontres de classement

En cas d'égalité de points à l'issue des rencontres de classement, les équipes seront départagées en tenant compte dans l'ordre :

- a) des points acquis lors des rencontres les ayant opposées
- b) du goal-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées
- c) du goal-average général.
- d) du plus petit nombre de joueurs expulsés y compris le responsable de l'équipe.
- e) du plus petit nombre de joueurs disqualifiés.
- f) de la meilleure attaque.
- g) de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

16.4 Egalités à la fin des rencontres des ½ finales et finales.

Il sera joué une prolongation de 2 fois 3 minutes après 5 minutes de pause et tirage au sort de l'engagement. Si, à l'issue de la prolongation, l'égalité subsiste, le jeu est repris après tirage au sort de l'engagement puis arrêté dès qu'une équipe a pris l'avantage.

16.5 Pénalités

Toute **faute disqualifiante avec rapport** élimine le joueur de la rencontre, le suspend pour la rencontre suivante et éventuellement pour plusieurs rencontres suivant la décision de la commission disciplinaire et réglementaire. L'exclusion temporaire est de 2 minutes en temps complet comme en temps réduit.

16.6 Règles particulières

- Chaque équipe a droit à un temps mort de une minute par mi-temps du temps réglementaire. Le temps mort est uniquement accordé lorsque l'équipe demandeuse est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'une interruption du jeu). L'utilisation du "carton vert" est la méthode obligatoire pour demander un temps mort.
- Taille des ballons :
 - minime fille, taille 1, minime garçon, cadette/junior F et cadet taille 2

Article 17 : Volley-ball

17.1 Nombre de joueurs

Un établissement peut déplacer 12 joueurs maximum pour l'ensemble du tournoi (voir également l'article 17 des Règlements généraux). A chaque rencontre, tous les joueurs doivent être portés sur la feuille de match même s'ils ne sont pas présents.

17.2 Temps de jeu pour toutes les catégories (à préciser)

- Rencontres de poule :
 - chaque rencontre se dispute obligatoirement en trois sets : les deux premiers sets en 25 points, le 3^{ème} set en 15 points.
 - chaque set attribue 1 point à l'équipe gagnante. L'équipe remportant le match marque 2 points supplémentaires.
- ½ finales – finales – matches de classement :
 - Les ½ finales et les matches de classement pour l'attribution des places 5 à 8 se disputent en 2 sets gagnants
 - La finale et le match pour l'attribution des places 3 et 4 se disputent en 3 sets gagnants.

17.3 Egalités à la fin des rencontres de classement

En cas d'égalité de points à l'issue des rencontres de classement, les équipes seront départagées en tenant compte dans l'ordre :

- a) des points acquis lors des rencontres les ayant opposées.
- b) du goal-average* ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées.
- c) du goal-average* général.
- d) du plus petit nombre de cartons rouges
- e) du plus petit nombre de cartons jaunes y compris le responsable de l'équipe.
- f) de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

*Le goal-average est établi par la différence entre les sets gagnés et les sets perdus, puis si l'égalité subsiste par la différence entre les points marqués et les points perdus.

17.4 Pénalités

Toute disqualification élimine le joueur de la rencontre, le suspend pour la rencontre suivante et éventuellement pour plusieurs rencontres suivant la décision de la commission disciplinaire et réglementaire.

Un joueur expulsé ou disqualifié doit être remplacé régulièrement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée incomplète.

17.5 Règles particulières

Hauteur du filet : - M.F. : 2,10m - MG et C.J.F. : 2,24m - CG : 2,35m

Article 18 : Football

18.1 Nombre de joueurs

Un établissement peut déplacer 16 joueurs maximum pour l'ensemble du tournoi (voir également l'article 17 des Règlements généraux). A chaque rencontre, tous les joueurs doivent être portés sur la feuille de match même s'ils ne sont pas tous présents.

18.2 Temps de jeu

	MINIMES	CADETS
rencontre de poules	2 x 20' repos 5'	2 x 25' repos 10'
½ finales croisées	2 x 20' repos 10'	2 x 25' repos 10'
finales 1-2 et 3-4	2 x 25' repos 10' + TAB éventuellement	2 x 30' repos 10' + TAB éventuellement
5-6 et 7-8	2 x 20' repos 5'	2 x 25' repos 10'

18.3 En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire en match de poule, les équipes se départageront aux tirs au but.

18.4 Egalités à l'issue des rencontres de classement

En cas d'égalité dans les poules de classement, les équipes sont départagées en tenant compte dans l'ordre :

- a) des points acquis lors des rencontres les ayant opposées.
- b) du goal-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées.
- c) du goal-average général.
- d) du plus petit nombre de cartons rouges
- e) du plus petit nombre de cartons jaunes.
- f) de la meilleure attaque.

- g) de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

18.5 Egalités à la fin des rencontres des 1/2 finales et finales.

A la fin des rencontres de 1/2 finales, finale et des matches de classement, il ne sera pas joué de prolongation. Les équipes se départageront aux tirs au but.

18.6 Pénalités

* carton jaune avec exclusion temporaire : 5' pour les rencontres de poules, 1/2 finales et matches de classement, 10' pour la finale et le match pour la 3^{ème} place (temps pris par l'arbitre assistant).

* carton rouge avec expulsion définitive.

Un joueur exclu ne peut être remplacé durant le temps de son exclusion.

Tout joueur ayant reçu, lors du tournoi, un carton rouge ou 2 cartons jaunes est automatiquement suspendu pour la rencontre suivante. Cette suspension peut être portée à plusieurs rencontres suivant la décision de la commission disciplinaire et réglementaire.

18.7 Règles particulières

- a) remplacements : les remplaçants peuvent entrer en jeu tout au long de la partie, pendant un arrêt de jeu et sous contrôle de l'arbitre. Un joueur remplacé peut revenir en jeu.
- b) Temps morts : chaque équipe a droit à un temps mort de 2 minutes par rencontre à la demande du responsable de l'équipe sur tout arrêt de jeu.
- c) Dans la mesure où les installations le permettent, les 3^{èmes} matches de poule seront joués simultanément
- d) Taille des ballons : Minimale et Cadet taille 5

Article 19 : Futsal MINIME

19.1 Le Challenge national se déroule sur trois demi journées consécutives.

1^{ère} phase : Championnat entre les huit équipes au cours des deux premières demi journées.

- A l'issue de cette 1^{ère} phase, un classement de 1 à 8 est établi par l'attribution de points de la façon suivante :
 - match gagné : 3 points
 - match nul : 2 points
 - match perdu : 1 point
 - forfait ou match perdu par pénalité : 0 point

19.2 Egalités

En cas d'égalité à la fin des rencontres, il sera tenu compte dans l'ordre :

- a) des points acquis lors des rencontres les ayant opposées.
- b) du goal-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées.
- c) du goal-average général.
- d) du plus petit nombre de cartons rouges
- e) du plus petit nombre de cartons jaunes
- f) de la meilleure attaque
- g) de la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

2^{ème} phase : Finales au cours de la 3^{ème} demi journée :

- match pour la 7^{ème} place entre le 8^{ème} et le 7^{ème} de la première phase
- match pour la 5^{ème} place entre le 6^{ème} et le 5^{ème} de la première phase
- match pour la 3^{ème} place entre le 4^{ème} et le 3^{ème} de la première phase
- match pour la 1^{ère} place entre le 2^{ème} et le 1^{er} de la première phase

19.3 Règlement technique

Terrain de jeu : c'est un terrain de handball. Les buts mesurent 3 m sur 2 m Il y a deux points de réparation, l'un à 6 mètres, le second à 10 mètres.

Ballon: il pèse de 400 à 440 g. Il a une circonférence de 64 cm à 62 cm. Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un 1^{er} rebond limité de 55 à 65 cm.

Nombre de joueurs : 5 joueurs sur le terrain (4 + 1 gardien) et 5 remplaçants (remplacements "volants").

Temps de jeu (*non décompté*) :

1^{ère} phase : 1 x 10 minutes

2^{ème} phase : 2 x 10 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à l'épreuve des tirs au but.

Temps mort: 1 temps mort de 1 minute par mi-temps et par équipe sur possession de balle (remise en jeu favorable).

Fautes et incorrections: mêmes règles qu'au Football à 11, mais le tacle et la charge sont interdits. Tout tacle est sanctionné par un carton jaune.

Durée d'exclusion : Un carton jaune entraîne une exclusion temporaire de 2 minutes quelle que soit la durée du match. Si l'équipe qui est en infériorité numérique encaisse un but, elle peut compléter son équipe dès la reprise du jeu.

Rentrée de touche : au pied, le joueur a 4 secondes pour jouer; l'adversaire est à 5 mètres.

Coup franc : qu'il soit direct ou indirect, l'adversaire doit se situer à 5 mètres. Le joueur a 4 secondes pour jouer.

Cumul des fautes : dès qu'une équipe aura cumulé 3 fautes au cours d'une période (coups francs directs), il ne sera plus accordé que des coups de pied de réparation à partir de la 4^{ème} faute, à 10 mètres, sans mur où à l'endroit de la faute si celui-ci est plus favorable.

Coup de pied de réparation : à 6 mètres pour les fautes commises dans les 6 mètres et à 10 mètres pour les fautes cumulées.

A noter : pas de hors-jeu.

19.4 Couleur des maillots

Chaque équipe devra se munir de deux jeux de maillots de couleur différente (voir également article 34 des règlements généraux).

19.5 Exclusion - expulsion

Un joueur exclu ne peut être remplacé durant le temps de son exclusion sauf dans le cas où son équipe en infériorité numérique encaisse un but.

Tout joueur ayant reçu 2 cartons jaunes est automatiquement suspendu pour la rencontre suivante. Cette suspension peut être portée à plusieurs rencontres suivant la décision de la commission disciplinaire.

Par ailleurs, un joueur recevant 1 carton rouge direct est suspendu pour les 2 matches suivants; un joueur recevant 2 cartons rouges direct est suspendu jusqu'à la fin de la compétition.

Article 20 : Rugby à 7 minime et cadet

20.1 Le Tournoi national regroupe huit équipes à raison d'une équipe par super région.

a) En cas de non représentation d'une super région ou de désistement, la Commission Technique Nationale complète la liste des participants en attribuant des quotas supplémentaires au prorata du nombre d'équipes engagées dans les super régions.

b) Une super région peut compter au maximum deux équipes qualifiées. Une troisième équipe peut éventuellement être sollicitée afin d'obtenir la participation de huit équipes.

20.2 Nombre de joueurs :

Un établissement peut déplacer pour l'ensemble du tournoi 12 joueurs maximum (voir également l'article 17 des Règlements généraux).

A chaque rencontre, tous les joueurs doivent être portés sur la feuille de match même s'ils ne sont pas tous présents.

20.3 Déroulement :

Le Tournoi national se déroule sur deux jours et demi de compétition sous la forme d'un championnat intégral, chaque équipe rencontrant les sept autres.

- 1^{er} et 2^{ème} jour : 1 match par équipe le matin, 2 matchs l'après-midi
- 3^{ème} jour : 1 match le matin.

20.4 Temps de jeu : 2 x 8' par match en minime – 2 x 10' par match en cadet

- Temps de jeu maximum autorisé par joueur : la participation de chaque joueur est limitée à 10 mi-temps sur l'ensemble du tournoi. Le remplacement n'est autorisé qu'à la mi-temps d'un match sauf sur blessure. Le joueur qui sort sur blessure de même que le joueur qui le remplace auront chacun une mi-temps décomptée sur leur crédit.

20.5 Egalités

En cas d'égalité à la fin des rencontres, il sera tenu compte dans l'ordre :

- a- du nombre de joueurs exclus définitivement
- b- du goal average particulier ne tenant compte que des seules rencontres ayant opposées les équipes à égalité
- c- du goal average général

20.6 Règles particulières

20.6.1 Composition de l'équipe et règles du jeu

- Chaque équipe se compose de 7 joueurs sur le terrain et de 5 remplaçants
- Formation de l'équipe : L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.
- La mêlée : Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. La poussée en mêlée est interdite. Le ballon reste au bénéfice de l'équipe qui introduit le ballon.

- La touche : L'alignement est de 2 joueurs. Pour des raisons de sécurité, "le soulever" est interdit.
- L'équipe qui vient de marquer donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.
- Changements : les remplacements sont illimités pendant les périodes de pose sauf blessure.

20.6.2 ARBITRAGE : double arbitrage par les Jeunes arbitres.

20.6.3 SANCTIONS DISCIPLINAIRES

- Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin de la mi-temps.
- Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée.
- La commission disciplinaire et règlementaire (voir article 14) se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment.
- un match est arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.

20.6.4 AUTRES POINTS DU REGLEMENT

- Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).
- Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que de l'en but.
- L'équipe qui marque donne le coup d'envoi.
- Tous les coups de pied de renvoi se font en coups de pied tombés.
- Sont comptés les essais : 1 Essai = 5pts ; sont comptées les transformations : 1 Transformation = 2 pts. Elles sont tentées à la fin du temps réglementaire, face aux poteaux et en coups de pied tombés par des joueurs différents.
- Les renvois aux 22 m se font sur la ligne des 15m.
- L'arrêt de volée est autorisé dans ses 15 m défendant.
- Pénalité, touche, coup d'envoi : Règle des 5 m.

20.6.5 TERRAIN

- en minime et cadet, les dimensions du terrain sont de 40 x 70 m
- lignes des 5m (terrain normal) qui devient ligne de but rugby à 7 (ligne existante)
- lignes des 15 m (terrain normal) sert pour le renvoi aux 22 mètres rugby à 7 (ligne existante)
- ligne milieu de terrain rugby à 7 (à tracer)
- ligne des 5 m rugby à 7 (à tracer)

- ligne des 5 m de la ligne de but (terrain normal) qui devient ligne de touche rugby à 7, (ligne existante)
- ligne des 10m (terrain normal) qui devient ligne de touche rugby à 7, (ligne existante)
- ligne de touche (terrain normal) qui devient ligne de ballon mort rugby à 7.