

Sports Collectifs

Phases finales UGSEL nationale

GARÇONS

	MINIME	CADET	JUNIOR
FOOTBALL à 11	16 joueurs 2x35'	16 joueurs 2x40'	16 joueurs 2x45'
	Si égalité : épreuve des coups de pied au but Pénalité : exclusion temporaire de 10' (5' lors de rencontres en temps réduit) Temps mort : 2' par rencontre, par équipe, sur tout arrêt de jeu sur demande de l'entraîneur. 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.		
FUTSAL	10 joueurs 1x10' en tournoi national	Catégorie unique cadet/junior 10 joueurs 1x12' en challenge national	
BASKET-BALL temps décomptés	10 joueurs 4x8' 5', si nouvelle égalité 5', puis avantage	10 joueurs 4x10' 5', si nouvelle égalité 5', puis avantage	10 joueurs 4x10' 5', si nouvelle égalité 5', puis avantage
HANDBALL	12 joueurs 2x20' Prolongation 2x5', puis avantage	12 joueurs 2x25' Prolongation 2x5', puis avantage	12 joueurs 2x30' Prolongation. 2x5', puis avantage
VOLLEY- BALL	12 joueurs filet : 2,24m 3 sets gagnants	12 joueurs filet : 2,35m 3 sets gagnants	12 joueurs filet : 2,43m 3 sets gagnants
RUGBY	rugby à 7 (12 joueurs) 2X8'	rugby à 7 (12 joueurs) 2X10'	rugby à 15 (22 joueurs) 2x35' (5')
	Temps morts : 1 temps mort de 2' par équipe et par rencontre. Après un essai ou avant un renvoi aux 22m. Exclusions et égalités : voir art. 19 des TN et art. 17 de la C.F 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.		

Nombre minimum de joueurs pour commencer un match simple	
* Basket-ball	5
* Futsal	5
* Football à 11	8
* Handball	5
* Rugby à 7	6
* Rugby à 15	12
* Volley-ball	6

Nombre minimum de joueurs en Coupe de France ou en Tournoi national pour débiter la compétition	
* Basket-ball	7
* Futsal	7
* Football à 11	13
* Handball	9
* Rugby à 7	10
* Rugby à 15	17
* Volley-ball	8

Phases finales UGSEL nationale

FILLES

	BENJAMINE	MINIME	CADETTE/JUNIOR
BASKET-BALL temps décomptés	10 joueuses 4x6' prolongation 2' puis 2' puis avantage chaque joueuse doit au minimum jouer ¼ de temps complet	10 joueuses 4x8' prolongation 5' si nouvelle égalité 5' puis avantage	10 joueuses 4x10' prolongation 5' si nouvelle égalité 5' puis avantage
HANDBALL	12 joueuses 2x15' prolongation 2x3' puis avantage	12 joueuses 2x20' prolongation 2x5' puis avantage	12 joueuses 2x25' prolongation 2x5' puis avantage
VOLLEY-BALL	8 joueuses filet : 2,00m 2 sets gagnants	12 joueuses filet : 2,10m 3 sets gagnants	12 joueuses filet : 2,24m 3 sets gagnants
RUGBY à 7			12 joueuses 2X8'

Extrait des Règlements généraux**Article 17 : Regroupements de catégories d'âge en Sports Collectifs**

17.1 Regroupement de catégories : les catégories cadette et junior fille forment une catégorie unique qui participe aux Tournois nationaux minime cadet (voir règlement particulier).

17.2 Surclassement :

- Les licencié(e)s 2^{ème} année d'une catégorie d'âge sont admis à participer aux épreuves de la catégorie immédiatement supérieure si le médecin reconnaît cette aptitude exceptionnelle. Dans ce cas, le (la) concurrent(e) devra présenter, avant l'épreuve, avec sa licence, le certificat de surclassement précisant le sport autorisé, ceci pour être admis à participer.
- Le surclassement de minime fille 2^{ème} année dans la catégorie unique cadette/junior est autorisé, sous réserve de la présentation d'un certificat médical de double surclassement.
- Le surclassement de cadet 2^{ème} année dans la catégorie junior est autorisé, sous réserve de la présentation d'un certificat médical de double surclassement.
- Le surclassement est autorisé dans les limites suivantes : basket : 2 – handball et volley : 3 – football : 5 – rugby : 3 (sauf de cadet en junior où le surclassement de cadet 2 en rugby junior reste interdit du fait du déclassement autorisé de senior 1 en junior – voir 17.2 ci-dessous)
- Un(e) joueur (-se) surclassé(e) ne peut participer à plus d'une rencontre par journée, sauf en tournois, dans un même sport et dans une même catégorie.
- Un(e) joueur (-se) est considéré(e) comme ayant participé à une rencontre dès qu'il(elle) figure sur la feuille de match au début de la rencontre, et quelle que soit par la suite sa participation active à la rencontre

17.3 L'intégration de joueurs de la catégorie senior 1^{ère} année en équipe junior est autorisée dans les limites suivantes : -2 en Basket, Handball et Volley Ball – 3 en Football et Rugby.

17.4 En catégorie féminine, l'intégration d'une joueuse senior n'est pas autorisée en catégorie cadette/junior.

Coupe de France Juniors

Article 1 : Principe général

L'UGSEL organise une épreuve appelée Coupe de France, réservée jeunes gens de la catégorie juniors, licenciés conformément aux Règlements Généraux.

Article 2 : Trophée

Cette épreuve est dotée d'une coupe attribuée définitivement à chaque équipe gagnante.

Article 3 : Programme

Cette épreuve est organisée dans les sports suivants : basket-ball, handball, volley-ball, football et rugby.

Titre I

Règles générales

Article 4 : Déroulement de la compétition

Cette épreuve se déroule sur trois demi journées à l'issue d'une phase qualificative organisée au niveau super régional.

Article 5 : Qualifications dans chaque sport

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

5.1 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 5.2 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)

5.2 Si toutes les solutions de repêchage de l'article 5.1 ont été épuisées, une troisième équipe peut être sollicitée en reprenant l'ordre de priorité.

5.3 Deux équipes d'une même super région ne peuvent se rencontrer en 1/4 de finales.

Article 6 : Phases qualificatives

Les phases qualificatives sont confiées à la Commission Sportive super régionale. Les résultats complets de cette épreuve devront parvenir aux Services Nationaux à une date fixée au début de chaque année scolaire.

Chaque région fera parvenir aux Services nationaux avant les vacances de Noël, la liste des équipes engagées en phase qualificative. Les Services nationaux diffuseront le tableau des repêchages pour le 15 janvier.

Article 7 : Organisation de la phase finale

7.1 La phase finale regroupe en un même lieu, dans chaque sport, les huit équipes qualifiées. Cette compétition se déroule sur deux jours consécutifs. La première demi-journée est consacrée aux $\frac{1}{4}$ de finale, la seconde demi-journée aux $\frac{1}{2}$ finales pour les vainqueurs et les vaincus des $\frac{1}{4}$ de finales, la 3^{ème} demi-journée aux finales et matchs de classement pour toutes les équipes. La responsabilité de l'organisation de la phase finale est précisée à l'article 4 des Règlements Généraux.

7.2 La planification des $\frac{1}{4}$ de finales est effectuée par la Commission technique nationale lors de sa réunion organisée après la date limite fixée pour la phase qualificative. L'organisation des $\frac{1}{4}$ de finales se fait par tirage au sort intégral avec la restriction que deux équipes d'une même super région ne peuvent se rencontrer à ce stade de la compétition.

A l'issue des $\frac{1}{4}$ de finales, la commission disciplinaire et règlementaire (voir article 12 ci-dessous) procède à un tirage au sort entre les quatre équipes vainqueurs pour déterminer les $\frac{1}{2}$ finales. Elle procède de même entre les quatre équipes vaincues lors des $\frac{1}{4}$ de finales pour déterminer les $\frac{1}{2}$ finales de classement.

7.3 Temps de jeu :				
FOOTBALL à 11	BASKET-BALL	HANDBALL	VOLLEY-BALL	RUGBY à 15
2 x 30' (en $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ finales) 2 x 35' (en finale et matches de classement) puis tirs au but si égalité	temps décompté 4 x 8' prolongation de 3', si nouvelle égalité 3', puis avantage 4 x 10' en temps complet	2 x 25' Prolongation 2 x 3' puis but décisif	<u>$\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ finales</u> 3 sets gagnants de 20 points (5 ^{ème} set éventuel de 15 pts) <u>Finale et matches de classement</u> 3 sets gagnants suivant règlement FFVB	2 x 20' (en $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ finales) 2 x 25' (en finale et matches de classement)

Article 8 : Couleurs de maillots

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

Article 9 : Participation

Un joueur ne peut participer à deux rencontres de sports différents dans la même journée. En cas d'infraction, les deux rencontres auxquelles il aura participé seront perdues par les équipes fautives.

Article 10 : Exclusion - Expulsion

Voir articles particuliers à chaque sport.

Article 11 : Forfait

Un forfait ne peut être prononcé qu'après un retard de trente minutes sur l'heure fixée par l'organisateur de la rencontre.

Article 12 : Commission disciplinaire et règlementaire

Une commission disciplinaire et règlementaire est mise en place dans chaque phase finale de Coupe de France. 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 II

Règles particulières

Article 13 : Basket-ball

Le règlement international est appliqué intégralement.

13.1 Nombre de joueurs :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 7
- voir tableau article 7.3 ci-dessus
- Pour la participation des seniors, voir article 17 des Règlements généraux
- 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.

13.2 Durée des rencontres :

La durée des rencontres est de 4 fois 8 minutes.

13.3 Egalités :

Prolongation : en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation de 3 minutes sera disputée ; en cas de nouvelle égalité, une deuxième prolongation de 3 minutes. Si l'égalité subsiste à l'issue de la deuxième prolongation, le jeu est repris et arrêté dès qu'une équipe a pris l'avantage.

13.4 Divers :

- Fautes individuelles : 4 fautes en finale et matches de classement
- Pénalités : toute faute disqualifiante avec rapport suspend le joueur pour la rencontre suivante.

Article 14 : Football

14.1 Nombre de joueurs :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 13
- voir tableau article 7.3 ci-dessus
- pour la participation des seniors, voir article 17 des Règlements généraux.
- Un établissement peut déplacer 16 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.

14.2 Durée des rencontres :

La durée des rencontres est de 2 fois 30 minutes en $\frac{1}{4}$ et $\frac{1}{2}$ finales; de 2 x 35' en finale et matches de classement.

14.3 Egalités :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, pas de prolongation. Les équipes se départagent en tirant une ou plusieurs séries de coups de pied au but.

14.4 Pénalités :

- 1) Carton jaune avec exclusion temporaire de 5 minutes (temps pris par l'arbitre assistant)
- 2) Carton rouge avec expulsion définitive.

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

Tout joueur ayant reçu 1 carton rouge ou 2 cartons jaunes, est automatiquement suspendu pour la rencontre suivante. Cette suspension peut être portée à 2 matches par la commission disciplinaire.

14.5 Règles particulières :

a) chaque équipe a droit à un temps mort de 2 minutes par rencontre à la demande de l'entraîneur ou du capitaine sur touche. Ce temps mort est décompté de la durée de la rencontre.

b) 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.

Article 15 : Handball

15.1 Nombre de joueurs :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 9
- voir tableau article 7.3 ci-dessus.
- pour la participation des seniors, voir article 17 des Règlements généraux.
- Un établissement peut déplacer 12 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 **Durée des rencontres** : La durée des rencontres est de deux fois 25 minutes.

15.3 Egalité :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause de 5 minutes, tirage au sort du camp et de l'engagement, prolongation de 2 fois 3 minutes. Si l'égalité subsiste, le jeu est repris avec tirage au sort pour déterminer la possession de la balle ; le jeu est arrêté dès qu'une équipe a pris l'avantage.

15.4 Pénalités :

- Une disqualification sans rapport élimine le joueur ou la joueuse pour la fin de la rencontre. L'équipe est réduite d'un joueur pendant 2 minutes. La commission disciplinaire se réunit pour, si nécessaire, décider d'une suspension d'un ou plusieurs matches pour la suite du tournoi.
- Une disqualification avec rapport élimine le joueur ou la joueuse pour la fin de la rencontre et le suspend automatiquement pour la rencontre suivante. L'équipe est réduite d'un joueur pendant 2 minutes. La commission disciplinaire se réunit pour, si nécessaire, augmenter le nombre de matches de suspension pour la suite du tournoi.

15.5 Règles particulières :

- Un temps mort d'une minute par équipe et par mi-temps, peut être demandé. 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 du ballon : n°3
- Seule l'utilisation de la colle blanche pour la manipulation du ballon est autorisée

Article 16 : Volley-ball

16.1 Nombre de joueurs :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 8

- voir tableau article 7.3 ci-dessus
- pour la participation des seniors, voir article 17 des Règlements généraux.
- Un établissement peut déplacer 16 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.

16.2 Durée des rencontres :

Les ¼ de finales et les ½ finales se disputent en trois sets gagnants. Les quatre premiers sets sont disputés en 20 points. L'éventuel 5^{ème} set est disputé en 15 points. La finale se dispute en trois sets gagnant de 25 points suivant le règlement FFVB.

16.3 Pénalités :

Toute disqualification élimine le joueur pour la rencontre et le suspend pour la rencontre suivante. Un joueur expulsé ou disqualifié doit être remplacé régulièrement. En cas d'impossibilité, l'équipe est déclarée "incomplète".

Article 17 : Rugby à 15

17.1 Nombre de joueurs :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 17
- voir tableau article 7.3 ci-dessus
- aucun surclassement de joueur cadet en catégorie junior n'est autorisé.
- pour la participation des seniors, voir article 17 des Règlements généraux.

17.2 Durée des rencontres :

La durée des rencontres est de 2 fois 20 minutes avec 5 minutes de repos.

17.3 Egalités :

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

- a) du nombre de joueurs exclus définitivement
- b) du nombre d'essais marqués,
- c) du nombre de pénalités marquées,
- d) du nombre de drop-goal marqués,
- e) des tirs au but.

17.4 Pénalités :

Outre l'avertissement et l'expulsion définitive, l'arbitre peut exclure temporairement un joueur pour 7 minutes. Un joueur exclu ne peut être remplacé durant le temps de son exclusion. L'expulsion définitive entraîne la sortie du joueur pour la rencontre et le suspend pour la rencontre suivante. Cette suspension peut être portée à 2 matches par la commission disciplinaire et règlementaire.

17.5 Règles particulières

Remplacements : les remplaçants peuvent entrer en jeu tout au long de la partie, pendant un arrêt de jeu et sous le contrôle de l'arbitre. Un joueur remplacé peut revenir en jeu.

→ Toutes les mêlées ordonnées sont simulées, la poussée est donc rigoureusement interdite, ainsi que le talonnage pour l'équipe qui ne bénéficie pas de l'introduction.

CHALLENGE NATIONAL DE FUTSAL CADET / JUNIOR

Article 1 : Principe général

L'UGSEL organise une épreuve appelée Challenge national de FUTSAL réservé aux jeunes gens de la catégorie cadet / junior (catégorie unique), licenciés conformément aux Règlements Généraux.

Article 2 : Phase qualificative

La phase qualificative est confiée à la Commission Sportive super régionale. Les résultats complets de cette épreuve devront parvenir aux Services Nationaux à une date fixée au début de chaque année scolaire.

Chaque région fera parvenir aux Services nationaux avant les vacances de Noël, la liste des équipes engagées en phase qualificative. Les Services nationaux diffuseront le tableau des repêchages pour le 15 janvier.

Article 3 : Participation

Le Challenge 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.

Article 4 : Déroulement de la compétition

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

En cas d'égalité au 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.

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

Article 5 : 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 :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 7
- 5 joueurs sur le terrain (4 + 1 gardien) et 5 remplaçants (remplacements "volants").

Temps de jeu (*non décompté*) :

1^{ère} phase : 1 x 12 minutes

2^{ème} phase : 2 x 15 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on procèdera à l'épreuve des tirs au but, sauf pour la finale 1-2.

Pour la finale 1-2, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on fera jouer 1 prolongation de 5 minutes. Si l'égalité subsiste, on jouera une seconde prolongation de 5 minutes. Si au terme de cette seconde prolongation, les équipes ne sont pas parvenues à se départager, on procèdera à l'épreuve des tirs au but selon la formule de la "mort subite" : sera déclarée vainqueur l'équipe qui, à nombre égal de tirs, aura pris l'avantage.

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.

Article 6 : Couleurs de maillots

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

Article 7 : 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 8 : Commission disciplinaire et règlementaire

Une Commission disciplinaire et règlementaire est mise en place lors du challenge national de FUTSAL. Si ce Challenge est organisé conjointement à la phase finale d'une Coupe de France junior, la Commission disciplinaire et règlementaire est la même pour les deux compétitions. 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.

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, [rugby à 7](#) 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, places 1-2 et 3-4 ainsi qu'en volleyball pour les places 3-4.

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 ou de [tournoi national cadet](#), 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 :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 7
- 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**

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 9
- 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.

15.4 Pénalités :

- Une disqualification sans rapport élimine le joueur ou la joueuse pour la fin de la rencontre. L'équipe est réduite d'un joueur pendant 2 minutes. La commission disciplinaire se réunit pour, si nécessaire, décider d'une suspension d'un ou plusieurs matches pour la suite du tournoi.
- Une disqualification avec rapport élimine le joueur ou la joueuse pour la fin de la rencontre et le suspend automatiquement pour la rencontre suivante. L'équipe est réduite d'un joueur pendant 2 minutes. La commission disciplinaire se réunit pour, si nécessaire, augmenter le nombre de matches de suspension pour la suite du tournoi.

15.5 Règles particulières :

- Un temps mort d'1' par équipe et par mi-temps, peut être demandé. 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 du ballon : n°3
- Seule l'utilisation de la colle blanche pour la manipulation du ballon est autorisée

Article 17 : Volley-ball

17.1 Nombre de joueurs

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 8
- 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

- 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 se disputant avec 2 points d'écart.
 - 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 3 à 8 se disputent en 2 sets gagnants
 - La finale se dispute 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 :

- des points acquis lors des rencontres les ayant opposées.
- du goal-average* ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées.
- du goal-average* général.
- du plus petit nombre de cartons rouges
- du plus petit nombre de cartons jaunes y compris le responsable de l'équipe.
- 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 CJF. : 2,24m - CG : 2,35m

Article 18 : Football**18.1 Nombre de joueurs**

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 13
- 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 ½ finales et finales.

A la fin des rencontres de ½ 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, ½ 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 règlementaire.

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} matchs de poule seront joués simultanément
- d) Taille des ballons : Minime 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 :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 7
- Un établissement peut déplacer 10 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.
- 5 joueurs sur le terrain (4 + 1 gardien) et 5 remplaçants au maximum (remplacements "volants").

Temps de jeu (*non décompté*) :

1^{ère} phase : 1 x 16 minutes

2^{ème} phase : 2 x 12 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on procédera à l'épreuve des tirs au but, sauf pour la finale 1-2.

Pour la finale 1-2, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, on fera jouer 1 prolongation de 5 minutes. Si l'égalité subsiste, on jouera une seconde prolongation de 5 minutes. Si au terme de cette seconde prolongation, les équipes ne sont pas parvenues à se départager, on procédera à l'épreuve des tirs au but selon la formule de la "mort subite" : sera déclarée vainqueur l'équipe qui, à nombre égal de tirs, aura pris l'avantage.

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 , cadet et lycée fille

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 :

- nombre minimum de joueurs pour commencer la compétition nationale : 10
- Un établissement peut déplacer pour l'ensemble du tournoi 12 joueurs au 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 et Lycée Fille – 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 nombre d'essais ne tenant compte que des seules rencontres ayant opposé les équipes à égalité
- c- au total du nombre d'essais

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 concède un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.
- Changements : les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu ou sur blessure.

20.6.2 ARBITRAGE : double arbitrage par les Jeunes arbitres.

20.6.3 SANCTIONS DISCIPLINAIRES

- Avertissement CARTON BLANC : fautes techniques et fautes répétées
- Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu 5 minutes en cadet et 4 minutes en minime et lycée fille.
- Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour le match suivant.
- La commission disciplinaire et réglementaire (voir article 14) se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour un nombre de matches supérieur.

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 est autorisé dans les 22 mètres.
- 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 10 mètres.
- L'arrêt de volée est autorisé dans ses 10 m défendant.
- Pénalité, touche, mêlée, coup d'envoi : Règle des 5 m.

20.6.5 TERRAIN

- en minime, lycée fille et cadet, les dimensions du terrain sont de 56 x 46 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.

Tri – sports collectifs benjamins

Titre 1

Règles générales

Article 1 : Principe général

L'UGSEL organise un tournoi national de Tri – sports collectifs pour les benjamins et benjamins, licenciés conformément aux Règlements Généraux.

* Formule benjamins : basket-ball, volley-ball et handball

* Formule benjamins : handball, volley-ball et football.

Un challenge du Fair-play est attribué à une équipe et est remis en jeu chaque année. Ce challenge porte le nom de Michel GADE.

Article 2 : Objectifs

Cette compétition est organisée pour permettre aux benjamins et benjamins la pratique de plusieurs sports collectifs.

Dans cette formule, les objectifs poursuivis sont :

- d'éviter l'élitisme et la spécialisation précoce
- de faire découvrir aux jeunes des sports collectifs différents en liaison avec le travail effectué pendant les heures d'E.P.S.
- de créer un bon esprit d'équipe, avec une participation des dix joueurs aux trois sports.
- de mettre en valeur les notions de fair-play, de respect des adversaires et de l'arbitre.

Article 3 : Qualifications

Une équipe par catégorie, désignée par chaque Super-Région à l'issue de ses propres compétitions, est invitée à participer au tournoi. En cas de désistement, la Commission Technique Nationale peut compléter la liste en invitant des équipes choisies selon un ordre de priorité : cf. tournois nationaux art. 2a, b, c, d, e.

Article 4 : Déroulement de la compétition

Nombre d'équipes qualifiées : 8.

Un tirage au sort répartit les 8 équipes sous forme de 2 poules qui déterminent la suite des rencontres pour l'ensemble du tournoi.

- 2 équipes qualifiées d'une même super région ne peuvent être dans le même tableau.
- Si 3 équipes d'une même super région sont qualifiées, le champion super régional et son second ne se rencontrent pas en poule éliminatoire.
- Si 2 super régions comptent 2 équipes qualifiées, les équipes championnes des super régions ne peuvent être dans la même poule.
- 1^{ère} journée - 1/4 de finales à l'intérieur de chaque poule.

- 2^{ème} journée - ½ finales
 - les équipes perdantes de la 1^{ère} journée se rencontrent.
 - les équipes gagnantes de la 1^{ère} journée se rencontrent.
- Lors des deux premières journées, les rencontres benjamines ont lieu le matin, les rencontres des benjamins ont lieu l'après-midi.
- 3^{ème} journée
 - matin : classement 5^{ème} et 6^{ème} places, 7^{ème} et 8^{ème} places.
 - après-midi : finales 1-2 et 3-4

Article 5 : Ordre des rencontres

L'ordre des rencontres est celui mentionné à l'article 1. Cet ordre peut-être modifié pour des raisons d'organisation, après accord de la C.T.N.
Seules les intempéries (terrains impraticables), peuvent amener l'organisation, après accord de la C.T.N., à faire jouer le football à 5 en salle.

Article 6 : Décompte des points

Le décompte des points est le suivant :

- victoire : 3 points
- match nul : 2 points
- défaite 1 point.

L'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de points au total des trois rencontres.

Dans un sport, en cas de match nul, chaque équipe marque 2 points, mais il est indispensable de procéder dès la fin du match aux tirs aux buts, aux jets de 7 mètres, aux lancers francs, aux services. Cette épreuve peut avoir éventuellement une influence sur le résultat final (cf. art. 18). En cas d'égalité de points, l'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus d'épreuves de tirs aux buts, de jets de 7 mètres, de lancers francs ou de services.

Article 7 : Nombre de joueurs

- a) Une équipe comprend obligatoirement dix joueurs pour une rencontre, tous inscrits sur la feuille de match. Lors du tournoi national, un établissement peut déplacer douze joueurs, dix participent à chaque journée.
- b) En cas de participation inférieure à dix joueurs, le match est perdu par pénalité.
- c) Blessure d'un joueur : si un joueur est blessé en cours de rencontre, il peut être remplacé par le 11^{ème} qui continue son contrat.
- d) Participation des 11^{ème} et 12^{ème} joueur : si la 3^{ème} activité n'est pas décisive (une équipe mène 2 victoires à 0), les 11^{ème} et 12^{ème} joueurs peuvent participer à la rencontre.

Article 8 : Participation

8.1 Chaque joueur inscrit sur la feuille de match participe obligatoirement aux trois sports, au minimum 1/3 temps en basket-ball, football, handball, et un set complet au minimum en volley-ball.

8.2 Chaque équipe qualifiée pour la phase finale du Tri sport benjamin(e) 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 9 : Couleur de maillots

Chaque équipe se présentera avec deux jeux de maillots de couleur différente numérotés conformément aux Règlements Généraux (art. 34).

Article 10 : Commission disciplinaire et règlementaire

Une commission disciplinaire et règlementaire est mise en place dans chaque phase finale de Tri sport. 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 II

Règles particulières

Article 11 : Basket-ball

11.1 Durée : 3 fois 8', temps de jeu non décompté.

11.2 Nombre de joueurs : 5

11.3 Matériel : ballon n°5, grand terrain et grands panneaux.

11.4 Sanctions : un joueur est sorti pour 4 fautes et n'est pas remplacé par un autre joueur pendant le 1/3 temps concerné.

11.5 Règlement : application de la règle des 24", 8", faute technique et sortie du joueur à quatre fautes. La défense individuelle est obligatoire. Suppression de la règle des fautes d'équipes (pas de lancers francs).

11.6 Egalité : épreuve des lancers francs (cf. art. 19).

Article 12 : Football à 7 extérieur

12.1 Durée : 3x10'

12.2 Nombre de joueurs : 7 dont 1 gardien de but.

12.3 Matériel : terrain réduit football à 7, buts réglementaires benjamins.

- Buts : 6m x 2,10m, tolérance hauteur : 2m.
- Point de penalty à 9 m
- Zone hors-jeu à 13m devant le but.
- Taille des ballons : taille 4

12.4 Sanctions : en cas de faute grave, exclusion temporaire jusqu'à la fin du 1/3 temps, ou expulsion jusqu'à la fin de la rencontre.

12.5 Règlement du football à 7 :

- Distance imposée aux adversaires sur balle arrêtée : 6 mètres.
- Coup de pied de pénalité : à 13 mètres sans possibilité de mur pour l'équipe adverse.
- Coup de pied de but : 5 mètres maximum devant le but.
- Tous les coups francs sont directs.
- Toute faute grave commise en dehors de sa propre surface de réparation peut être sanctionnée d'un coup de pied de pénalité.
- Le penalty : à 9 mètres.

12.6 Egalité : en cas d'égalité, épreuve des tirs au but (cf. art.19).

Article 13 : Football à 5 en salle ou extérieur

13.1 Durée : 3 x 10'

13.2 Nombre de joueurs : 5 dont 1 gardien de but.

13.3 Matériel : terrain de handball en salle ou extérieur.

But de handball : 3m x 2m

Ballon spécifique football en salle, taille 4

13.4 Sanctions : idem football à 7 (cf. art. 11.4)

13.5 Règlement football à 5

- Pas de hors-jeu.
- Toutes les remises en jeu sont effectuées au pied, ballon sur la ligne de touche, adversaire à 5m.
- Les coups francs sont directs.
- Le gardien de but peut jouer le ballon à la main dans la zone de 6m.
- La remise en jeu après une sortie de but se fait exclusivement à la main, le ballon doit sortir de la zone des 6m
- Le penalty : tir à 6 m face au gardien, prise d'élan à l'intérieur des 9 m.
- Distance imposée aux adversaires sur balle arrêtée et remise en jeu : 5 mètres.
- Si le ballon touche le plafond, remise en jeu par une touche au point le plus proche de l'impact.

13.6 Egalité : en cas d'égalité, épreuve des tirs au but (cf.art.19 et 13.5).

Article 14 : Handball

14.1 Durée 3x8'

14.2 Nombre de joueurs : 6

14.3 Matériel : ballon taille 0 en benjamine, taille 1 en benjamin – terrain de handball en salle.

14.4 Sanctions : exclusions de 1 minute.

14.5 Règlement : application du règlement officiel. Après un but, l'engagement se fait depuis la zone au point des 4 m.

14.6 Egalité : en cas d'égalité, épreuve des jets de 7 m (cf. art.19).

Article 15 : Volley-ball

15.1 Durée :

- 3 sets de 20 points.
- L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des deux rencontres, est déclarée vainqueur.
- Un set se gagne en 20 points sans nécessité d'avoir deux points d'écart.

15.2 Nombre de joueurs : par équipe, deux collectifs de 5 joueurs chacun, 4 joueurs évoluant simultanément sur le terrain.

15.3 Matériel : 2 terrains de 7m x 14m.

- Hauteur du filet : 2m
- Ligne des 3m, parallèle au filet délimitant une zone interdisant au joueur arrière, le serveur, l'attaque au dessus du filet.
- Panneau d'affichage sur chaque terrain, pour le décompte des points. Si possible, panneau central d'affichage pour le cumul des points des deux terrains.

15.4 Règles particulières

- Service : 5 services consécutifs maximum pour le même joueur, puis l'équipe effectue une rotation si elle conserve le bénéfice du service.
- croiser les collectifs au 2^{ème} set et reprise de l'opposition initiale au 3^{ème} set.

15.5 En cas d'égalité de points, l'équipe qui a gagné le plus de sets est déclarée vainqueur. Si l'égalité subsiste, formation d'un collectif de 4 joueurs, pour disputer un set de 3 points.

Titre III *Règles communes*

Article 16 : Remplacement

Il n'y a pas de remplacement de joueur pendant un tiers-temps ou un set sauf sur blessure. Le joueur remplacé ne revient plus en jeu même dans les sports suivants, pour le tour considéré.

Article 17 : Temps mort

Dans tous les sports, aucun temps mort pendant les deux premiers tiers temps ou sets. Possibilité d'un temps mort d'une minute dans tous les sports, par équipe, pendant le dernier tiers temps ou set sur tout arrêt de jeu.

Article 18 : Changement de côté

Entre chaque tiers temps ou set, les équipes changent de côté sans faire de pause.

Article 19 : Cas d'égalité

En cas d'égalité, les équipes se départagent par une série de 5 lancers francs, 5 jets de 7 mètres, 5 tirs au but, 1 set de 3 points, selon le sport.

Déroulement de l'épreuve (sauf en volley-ball, voir article 15.5 ci-dessus) : 5 joueurs différents présents ou non sur le terrain au coup de sifflet final doivent effectuer 1 tir ou 1 lancer ou 1 service. En cas d'égalité après les séries de 5, la victoire est acquise dès qu'une équipe prend l'avantage sachant

que les 10 joueurs doivent effectuer 1 tir ou 1 lancer ou 1 service avant qu'un même joueur ne puisse exécuter une deuxième tentative.

Article 20 : expulsion définitive

Un joueur expulsé ne doit plus participer pour la suite de la rencontre. Ainsi, un joueur expulsé définitivement n'est pas remplacé pendant le sport considéré, et son équipe termine le match avec un joueur en moins. Cependant, son équipe rejoue normalement avec un nombre de joueurs maximum sur le terrain pour le ou les sports suivants de la rencontre.

Dans le cas de plusieurs exclusions temporaires ou avertissements du même joueur, ou dans le cas d'une expulsion définitive, la commission disciplinaire et règlementaire décidera des suites à donner.