



# #JIJ2019

- Pour cette épreuve, les 57 équipes sont divisées en 2 groupes (29 et 28 équipes) tirés au sort. Le matin, un groupe s'affronte durant un tournoi de Touch Rugby pendant que l'autre participe à l'aquathlon. Les rôles sont ensuite inversés l'après-midi.
- Le tournoi se déroule en deux phases : une première phase durant laquelle les 28 ou 29 équipes sont réparties en 4 groupes de 7 à 8 équipes (3 points par victoire, 1 point par match nul, 0 point par défaite). En cas d'égalité au score du match, la première équipe qui marque a gagné. En cas d'égalité dans le classement, on comptabilise : 1 le nombre d'essais marqués, 2 le nombre d'essais encaissés, 3 on prend en compte l'équipe qui a le joueur le plus jeune. Chaque match a une durée 5 minutes sans arrêt de chronomètre sur la totalité du temps. À l'issue de cette phase, les 2 premiers de chaque groupe sont qualifiés pour la phase finale et les autres équipes sont départagés dans une consolante en élimination directe.
- Chaque équipe est composée de 4 joueurs comportant au moins 2 filles et 2 garçons en permanence sur le terrain.

**Cette épreuve permet de remporter 57 points comptant pour le classement général.**

- **Première phase : les 2 premiers de chaque groupe participent à la phase finale. Les autres équipes participent à la consolante.**
- **Phase finale : tableau tiré au sort en élimination directe (quarts de finale, demi-finale, finale).**
- **Consolante : les 4 troisièmes, les 4 quatrièmes, les 4 cinquièmes, les 4 sixièmes, les 4 septièmes s'affrontent dans un tableau à élimination directe tiré au sort (demi-finale, finale pour chaque rang) pour établir le classement. Le détail de l'attribution des points est disponible dans l'annexe à ce règlement ([jeuxinternationauxjeunesse.org](http://jeuxinternationauxjeunesse.org)).**

- L'objectif est de marquer plus d'essais que l'équipe adverse. Un essai vaut 1 point.
- Les joueurs stoppent la progression des adversaires en le touchant à deux mains en dessous de la ligne d'épaules. Les contacts ne sont pas autorisés, il n'y a donc pas de placage. Les touches (« Touch » / « touché ») peuvent être effectuées sur n'importe quelle partie du corps, vêtement ou sur le ballon. Les règles ont été simplifiées : absence de mêlée, de maul et de touche, le jeu au pied est interdit.
- L'équipe qui attaque dispose de 5 « touches » pour marquer un essai. L'équipe perd la possession du ballon au bout de 5 « touches ».
- Les défenseurs peuvent intercepter le ballon, mais si le joueur fait tomber le ballon au moment de l'interception, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau crédit de 5 « touches ».
- Un joueur effectue un « roll ball » (remise en jeu) lorsqu'il a été touché par un joueur de l'équipe adverse. Le Rollball doit être effectué à l'endroit où a eu lieu la « touche » en posant le ballon au sol entre ses jambes et en le faisant rouler vers l'arrière sur une distance d'un mètre maximum. Dès qu'une « touche » a été effectuée, tous les défenseurs doivent se retirer à 3 mètres du mark. Les défenseurs ne peuvent pas bouger tant que le demi de mêlée n'a pas touché le ballon.
- La possession du ballon change : après 5 « touches », lorsque le ballon touche le sol, lorsque le demi est touché avec le ballon, sur tap ball ou roll ball incorrects, sur une pénalité, si le porteur de balle sort en touche, lorsqu'un essai est marqué.

