

TROPHÉE PENN AR BED

TOURNOI DES ÉCOLES DE RUGBY DU FINISTÈRE

CARHAIX

STADE DE KERAMPUIL

Samedi 16 Juin

10H-17H

Entrée gratuite

Restauration sur place

Animations

1200 Enfants



Au vu des effectifs croissants des écoles de rugby du Finistère, de la difficulté à trouver des sites compatibles d'une telle manifestation et parce qu'il était impossible de se résoudre à sacrifier l'esprit « kermesse » en étalant le trophée sur deux jours ou en écartant l'une de ses catégories, le Comité directeur du CD29 Rugby a suivi l'avis de la commission « écoles de rugby » et décidé, avec l'accord du club et de la commune concernée, de sédentariser le « PENN AR BED » en Kérampuilh, à Carhaix.

Cette nouvelle orientation stratégique présente également d'autres avantages : investir dans la durée, « roder » l'organisation plutôt que de relancer chaque année un vrai défi à une nouvelle équipe bénévole, offrir toute la visibilité nécessaire à l'évènement phare du Comité départemental en y associant nos partenaires, contribuer à la vitalité du bassin centre Finistère, etc.

Nous espérons vous séduire avec cette nouvelle formule et remercions chaleureusement les dirigeants et bénévoles du rugby club de Carhaix ainsi que l'office municipal des sports qui ont rendu cette belle fête du rugby éducatif possible !

Le président et les élus du
Comité départemental du Finistère

Programme de la journée

- à/c 9h30 : accueil des équipes M8 à M14
 - Remise des feuilles de match (1 par équipe engagée) à l'accueil
- 10h30 : briefing des éducateurs par catégorie
- 10h45 : coup d'envoi des tournois M10 à M14
- 11h30 : arrivée des M5 et M6 et de leurs familles
 - Pour les lutins, l'après-midi sera consacrée à des petits matchs ainsi que du jeu sur les structures gonflables
- 12h00 à 13h00 : pause méridienne de 30 minutes (horaire variable selon la catégorie)
- 16h00 à 16h30 : fin des tournois
- 16h45 : présentation du trophée de champion de France féminines à 7 développement par les M18F du Pays de Brest.
 - A cette occasion, une photo des féminines toutes catégories sera prise devant le podium
- 17h00 : remise des prix aux 3 premières équipes des catégories M10, M12 et M14. Distribution des dotations aux autres équipes participantes

Et en continu...

- Restauration, et buvettes
- Structures gonflables pour les plus jeunes
- Boutique rugby
- Ateliers et présentations à l'espace partenaire :
 - Diététique et hygiène alimentaire (Fonds Le saint)
 - Filières de formation et d'apprentissage des Maisons des Familles Rurales du Finistère



TROPHÉE "PENN AR BED"

DES ÉCOLES DE RUGBY
DU FINISTÈRE

Point d'eau



U8



U8



U8



U8



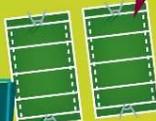
U8



U8



U6



Structures gonflables



Point d'eau



U10



U10



U10



U10



Restauration-
buvette / Espace
partenaires



Podium



Poste de
secours



Vestiaires

Point d'eau



Accueil / PC
Penn ar Bed



U14



U14



U12



U12



U12



U12



Quelques recommandations pour que cette journée se déroule dans les meilleures conditions :

- Au départ du club confirmez la présence de vos équipes et votre heure d'arrivée par SMS au 06.64.88.38.37 ou 06.79.71.14.97
- Merci de bien veiller à respecter les horaires
- Pour la sécurité de tous, l'accès sur site est interdit aux véhicules. Le stationnement se fera en périphérie du complexe de Kérampuilh
- Dès l'arrivée sur site, chaque responsable d'équipe devra se présenter à l'accueil-secretariat (**club-house**) pour y :
 - Confirmer ses effectifs pour chaque catégorie (pour la préparation des dotations-récompenses)
 - Remettre les fiches de composition d'équipes (1 fiche par équipe engagée)
- A l'arrivée, les équipes peuvent rejoindre les vestiaires qui leur sont affectés (**salle des jeux d'adresse ; Vestiaires filles près du club-house...**)
- Les vestiaires sont partagés : ramassez vos affaires et laissez vos sacs à l'endroit qui vous est réservé (conseil : un dirigeant conserve le sac à valeurs).

Le Télégramme PARTENAIRE

TOURNOI DÉPARTEMENTAL ET RENDEZ-VOUS FESTIF DU RUGBY ÉDUCATIF

5 À 15 ANS !

SAMEDI 16 JUIN 10 H • 17H

- Restauration et animation sur place
- Atelier diététique et hygiène alimentaire (Fondation Le Saint)
- Rencontre avec les MFR du Finistère qui présenteront leurs parcours de formation et d'apprentissage

ANIM'FUN INTERSPORT

Carhaix Stade de Kérampuilh

CARHAIX
STADE DE KERAMPUILH

MX364201

Volet sportif - M14

- Les 12 équipes attendues sont les suivantes :
 - BREST-ABERS 1
 - CARHAIX-CHATEAULIN
 - CONCARNEAU
 - DOUARNENEZ / PONT L'ABBE
 - LANDIVISIAU-MORLAIX
 - PLOUZANE 2004
 - PLOUZANE 2005
 - PONANT 1
 - QUIMPER
 - QUIMPERLE/Finistère Sud (Renfort d'effectif des clubs voisins si besoin)
 - SAINT-RENAN
 - BARBARIANS/NORD29 (PONANT 2 + BREST-ABERS2)
- Conditions pour participer au Trophée
 - Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Jeunes, du BF Développement, du BE, du DE ou en formation
 - Avoir au moins 9 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » présents à chaque match.
 - Avoir au moins 2 joueurs titulaires du passeport « arbitrage » présents à chaque match.
 - Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.
 - En cas de carence sur l'une des trois premières conditions, l'équipe jouera ses matchs, mais aura match perdu
- Règlement sportif
 - 1ère mi-temps : jeu au contact (à XV sur grand terrain) selon règlement EdR « *M14c Jouer au contact* » modifié Bretagne
 - 2ème mi-temps : jeu (à XV sur grand terrain) selon règlement EdR « M14 »).

Les règles de carence sont celles du règlement du championnat HARMONIE MUTUELLE 2017/2018

En cas d'égalité, l'équipe victorieuse est celle qui a marqué les premiers points de la rencontre. En cas de match nul, le goal-average des autres matchs de la phase déterminent le vainqueur. Seule l'égalité des deux finalistes pourra être départagée selon le principe de la « mort subite ».
- Arbitrage
 - L'Arbitrage sera à la charge de l'équipe victorieuse du match précédent sauf pour les premiers matches du matin ou de l'après-midi qui seront désignés par l'organisation.
 - 1ère mi-temps (jeu au contact) : 1 éducateur-accompagnant
 - 2ème mi-temps (jeu conforme au digest) : 2 jeunes joueurs-arbitres formés ET 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)

Volet sportif - M14

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Plouzané 2004	Ponant1	Quimper	Concarneau
Landi-Morlaix	Brest-Abers	Saint-Renan	Quimperlé
Carhaix-Châteaulin	Douarnenez-Pont l'Abbé	Barbarians Nord29	Plouzané 2005

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
11:00	Plouzané 2004	Landi-Morlaix	Quimper	Saint-Renan
11:20	Ponant1	Brest-Abers	Concarneau	Quimperlé
11:40	Landi-Morlaix	Carhaix-Châteaulin	Saint-Renan	Barbarians Nord29
12:00	Brest-Abers	Douarnenez-Pont l'Abbé	Quimperlé	Plouzané 2005
12:20	Plouzané 2004	Carhaix-Châteaulin	Quimper	Barbarians Nord29
12:40	Ponant1	Douarnenez-Pont l'Abbé	Concarneau	Plouzané 2005

Temps de jeu 2 x 8 mn + 1 mn de pause – Arbitrage des premiers matches : Douarnenez-Pont l'Abbé (terrain1) et Plouzané 2005 (terrain 2)

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:30	3 ^{ème} Poule A	3 ^{ème} Poule B	3 ^{ème} Poule C	3 ^{ème} Poule D
14:00	2 nd Poule A	2 nd Poule B	2 nd Poule C	2 nd Poule D
14:30	1 ^{er} Poule A	1 ^{er} Poule B	1 ^{er} Poule C	1 ^{er} Poule D
15:00	Gagnant 3 ^{èmes} Poules A & B	Gagnant 3 ^{èmes} Poules C & D	Perdant 3 ^{èmes} Poules A & B	Perdant 3 ^{èmes} Poules C & D
15:30	Gagnant 2 ^{nds} Poules A & B	Gagnant 2 ^{nds} Poules C & D	Perdant 2 ^{nds} Poules A & B	Perdant 2 ^{nds} Poules C & D
16:00	Gagnant 1^{ers} Poules A & B	Gagnant 1^{ers} Poules C & D	Perdant 1^{ers} Poules A & B	Perdant 1^{ers} Poules C & D

Temps de jeu 2 x 12 mn + 2 mn de pause - Arbitrage des premiers matches : 1^{er} Poule A (terrain1) et 1^{er} Poule C (terrain 2)



REGLEMENT EDR M14

"Jouer au contact"

Précisions Comité de Bretagne 2017/2018

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7 à 15 contre 15	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	de 56m x 46m (7 contre 7 = 1/2 terrain du 15 contre 15) à terrain normal (15 contre 15)	
BALLON	Taille 4	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse Sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire (sauf lors du plaquage avec passe immédiate). Etre en contact = avoir une liaison maintenue avec le porteur de balle Si la liaison est rompue avant le coup de sifflet, les obligations liées au contact ne s'appliquent plus. Le jeu continue Le porteur de balle bloqué debout a 2 secondes pour transmettre son ballon Communication arbitre : «CONTACT - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant Ceci n'est valable que sur la passe au contact (debout ou sol). Ne s'applique pas aux passes sans phase de contact Sanction : CPF - adversaires à 5m Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent. Rappel : en EDR il est interdit au porteur de balle d'aller volontairement au sol (CPF contre porteur). Etre vigilant sur les blocages. L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle Bloquer = intervention entre la taille et les épaules et maintenir debout (interdiction d'amener au sol) Plaquer = intervention entre les pieds et la ceinture et amener au sol	
OPPOSANTS	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol Sanction : CPF - adversaires à 5m Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. Interdiction aux défenseurs d'empêcher la passe du joueur plaqué (article 15-7-a) Sanction : CPF - adversaires à 5m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. Si le porteur de balle n'est pas tenu au sol, il peut se relever immédiatement sans avoir à transmettre le ballon Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai. Un joueur plaqué ou bloqué peut marquer un essai, même s'il n'est pas dans l'en-but au moment du blocage ou du placage, en application du règlement général à XV, mais dans le délai des 2 secondes	
REMISES EN JEU	OÙ	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	<p>CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m</p> <p>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
COUP DE RENVOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES EN AVANT	A 5m de l'en but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la faute. A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci. Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON si match intégralement en contact aménagé OUI si 1 mi-temps en contact aménagé et 1 mi-temps rugby digest	



A partir de la saison 2017 / 2018 **màj du 7 septembre 2017**

REGLEMENT Rugby à XV

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 (suivant le calendrier national M14 et M15F) Possibilité de jouer en effectif incomplet : règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire (quadrangulaire ou match sec)	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <u>obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être impérativement effectué <u>au niveau de la ceinture</u> . <u>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</u> Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV catégorie C	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV catégorie C	
TIR AU BUT		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION (temps arrêté)		
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILIBRE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</p>		

Volet sportif - M12

- Les 13 équipes attendues sont les suivantes :
 - ARMINIC / BUC
 - CARHAIX/CHATEAULIN
 - CONCARNEAU
 - LANDIVISIAU / MORLAIX 2006
 - LANDIVISIAU / MORLAIX 2007
 - PLOUZANE 2006
 - PLOUZANE 2007
 - PONANT 1
 - PONANT 2
 - PONT L'ABBE / DOUARNENEZ
 - QUIMPER 1
 - QUIMPERLE/Finistère Sud (Renfort d'effectif des clubs voisins si besoin)
 - SAINT-RENAN
- Conditions pour participer au Trophée
 - Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Jeunes, du BF Développement, du BE, du DE ou en formation
 - Avoir au moins 12 joueurs
 - Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.
 - En cas de carence sur l'une des deux premières conditions, l'équipe jouera ses matchs, mais aura match perdu
- Règlement sportif
 - 1ère mi-temps : jeu au contact (à XII sur terrain de 56x46 m) selon règlement EdR « M12c Jouer au contact » *modifié Bretagne*
 - 2ème mi-temps : jeu (à XII sur terrain de 56x46 m) selon règlement EdR « M12 »

Les règles de carence sont celles du règlement du championnat HARMONIE MUTUELLE 2017/2018

En cas d'égalité, l'équipe victorieuse est celle qui a marqué les premiers points de la rencontre. En cas de match nul, le goal-average des autres matchs de la phase déterminent le vainqueur. Seule l'égalité des deux finalistes pourra être départagée selon le principe de la « mort subite ».
- Arbitrage
 - **L'Arbitrage sera à la charge de l'équipe victorieuse du match précédent sauf pour les premiers matches du matin ou de l'après-midi qui seront désignés par l'organisation.**
 - 1ère mi-temps (jeu au contact) : 1 éducateur-accompagnant
 - 2ème mi-temps (jeu conforme au digest) : 2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2ème année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou, un éducateur accompagnant, à défaut de joueurs arbitres formés

Volet sportif - M12

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Concarneau	Quimper	Plouzané 2006	Landi-Morlaix 2006
Carhaix-Châteaulin	Brest-Abers	Quimperlé	Ponant1
Landi-Morlaix 2007	Plouzané 2007	Ponant2	Saint-Renan
			Douarnenez-Pont l'Abbé

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
11:00	Concarneau	Carhaix-Châteaulin	Quimper	Brest-Abers
11:30	Carhaix-Châteaulin	Landi-Morlaix 2007	Brest-Abers	Plouzané 2007
12:00	Concarneau	Landi-Morlaix 2007	Quimper	Plouzané 2007

	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
11:00	Landi-Morlaix 2006	Ponant1	Saint-Renan	Douarnenez-Pont l'Abbé
11:15	Plouzané 2006	Quimperlé		
11:35	Landi-Morlaix 2006	Saint-Renan	Ponant1	Douarnenez-Pont l'Abbé
11:45	Quimperlé	Ponant2		
12:05	Landi-Morlaix 2006	Douarnenez-Pont l'Abbé	Ponant1	Saint-Renan
12:15	Plouzané 2006	Ponant2		

Temps de jeu 2 x 8 mn + 1 mn de pause pour les Poules de 3 équipes et 2 x 6 mn + 1 mn de pause pour la Poule de 4 équipes (D)

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Landi-Morlaix 2007
- Terrain 2 : Plouzané 2007
- Terrain 3 : Ponant2
- Terrain 4 : **CD29 (organisation)**

Volet sportif - M12

Organisation en quart de finales, demi-finales, finales et matches de classements pour les 2 premières équipes de chaque poule.

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:30	1 ^{ier} Poule A	2 nd Poule B	2 nd Poule A	1 ^{ier} Poule B
13:55	1 ^{ier} Poule C	2 nd Poule D	2 nd Poule C	1 ^{ier} Poule D
14:20	Pause			
14:35	Perdant 1 ^{ier} Quart	Perdant 2 nd Quart	Perdant 3 ^{ième} Quart	Perdant 4 ^{ième} Quart
15:00	Gagnant 1 ^{ier} Quart	Gagnant 2 nd Quart	Gagnant 3 ^{ième} Quart	Gagnant 4 ^{ième} Quart
15:25	Match pour les places 5 & 6		Match pour les places 7 & 8	
15:50	Finale		Petite Finale	

Temps de jeu 2 x 8 mn + 1 mn de pause – Arbitrage des premiers matches : 3^{ième} Poule C (terrain1) et 3^{ième} Poule D (terrain 2)

Organisation en une poule unique pour les équipes arrivées troisième ou quatrième de leurs poules.

	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
13:45	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule B	3 ^{ième} Poule C	3 ^{ième} Poule D
14:10	3 ^{ième} Poule B	4 ^{ième} Poule D	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule D
14:35	3 ^{ième} Poule C	4 ^{ième} Poule D	3 ^{ième} Poule B	3 ^{ième} Poule D
15:00	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule C	3 ^{ième} Poule D	4 ^{ième} Poule D
15:25	3 ^{ième} Poule B	3 ^{ième} Poule C	3 ^{ième} Poule A	4 ^{ième} Poule D

Temps de jeu 2 x 6 mn + 1 mn de pause + 5mn de repos entre 2 matches consécutifs – Arbitrage des premiers matches : 4^{ième} Poule D (terrain1) et **CD29 (organisation)**



REGLEMENT EDR M12

"Jouer au contact"

Précisions Comité de Bretagne 2017/2018

NOMBRE DE JOUEURS	6 contre 6 à 12 contre 12	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (11 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	de 46m x 33m (6 contre 6 = 1/2 terrain avec en-buts) à 56mx46m (12 contre 12)	
BALLON	Taille 4	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse Sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire (sauf lors du plaquage avec passe immédiate). Etre en contact = avoir une liaison maintenue avec le porteur de balle Si la liaison est rompue avant le coup de sifflet, les obligations liées au contact ne s'appliquent plus. Le jeu continue	
	Le porteur de balle bloqué debout a 2 secondes pour transmettre son ballon Communication arbitre : « CONTACT - 1 - 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 - 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant Ceci n'est valable que sur la passe au contact (debout ou sol). Ne s'applique pas aux passes sans phase de contact Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent. Rappel : en EDR il est interdit au porteur de balle d'aller volontairement au sol (CPF contre porteur). Etre vigilant sur les blocages	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle Bloquer = intervention entre la taille et les épaules et maintenir debout (interdiction d'amener au sol) Plaquer = intervention entre les pieds et la ceinture et amener au sol	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. Interdiction aux défenseurs d'empêcher la passe du joueur plaqué (article 15-7-a) Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. Si le porteur de balle n'est pas tenu au sol, il peut se relever immédiatement sans avoir à transmettre le ballon	
MARQUE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
REMISES EN JEU	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai. Un joueur plaqué ou bloqué peut marquer un essai, même s'il n'est pas dans l'en-but au moment du blocage ou du placage, en application du règlement général à XV, mais dans le délai des 2 secondes	
COUP d'ENVOI	OÙ	COMMENT
COUP DE RENVOI APRESSESAI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN AVANT	A 5m de l'en but.	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
TOUCHE DIRECTE	A l'endroit de la faute.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	



A partir de la saison 2017 / 2018 **màj du 7 septembre 2017**

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en but non compris) X 46 mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire ou quadrangulaire	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2 ^{ème} année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récurrence, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1 ^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
TRANSFORMATION – DROP – TIR AU BUT	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE + OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Volet sportif - M10

- Les 18 équipes attendues sont les suivantes :
 - BREST / ARMINIC 29
 - CARHAIX
 - CHATEAULIN
 - CONCARNEAU 1
 - CONCARNEAU 2
 - DOUARNENEZ / PONT L'ABBE
 - LANDERNEAU
 - LANDIVISIAU 1
 - LE RELECO
 - MORLAIX 1
 - PLABENNEC
 - PLOUZANE 2008
 - PLOUZANE 2009
 - BARBARIANS/PLOUZANE
 - QUIMPER
 - QUIMPER 2
 - QUIMPERLE
 - SAINT RENAN
- Conditions pour participer au Trophée
 - Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Jeunes, du BF Développement, du BE, du DE ou en formation
 - Avoir au moins 10 joueurs
 - Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.
 - En cas de carence sur l'une des deux premières conditions, l'équipe jouera ses matchs, mais aura match perdu
- Règlement sportif
 - 2 mi-temps : jeu à X (sur terrain de 56x30 m) selon règlement EdR « M10 »

En cas d'égalité, l'équipe victorieuse est celle qui a marqué les premiers points de la rencontre. En cas de match nul, le goal-average des autres matchs de la phase déterminent le vainqueur. Seule l'égalité des deux finalistes pourra être départagée selon le principe de la « mort subite ».
- Arbitrage
 - L'Arbitrage sera à la charge de l'équipe victorieuse du match précédent sauf pour les premiers matches du matin ou de l'après-midi qui seront désignés par l'organisation.
 - 2 mi-temps : 1 éducateur-accompagnant

Volet sportif - M10

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Plouzané 2008	Quimper1	Concarneau 1	Plabennec
Douarnenez-Pont l'Abbé	Plouzané 2009	Morlaix	Landerneau
Concarneau2	Brest-Arminic29	Quimper2	Le Relecq Kerhuon
Landivisiau	Carhaix	Saint-Renan	Châteaulin
	Quimperlé		Barbarians (Plouzané)

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
11:00	Plouzané 2008	Landivisiau	Carhaix	Quimperlé
11:15	Douarnenez-Pont l'Abbé	Concarneau2	Quimper1	Brest-Arminic29
11:30	Plouzané 2009	Quimperlé	Quimper1	Carhaix
11:45	Plouzané 2008	Concarneau2	Plouzané 2009	Brest-Arminic29
12:00	Douarnenez-Pont l'Abbé	Landivisiau	Brest-Arminic29	Quimperlé
12:15	Quimper1	Quimperlé	Plouzané 2009	Carhaix
	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
11:00	Concarneau 1	Saint-Renan	Châteaulin	Barbarians
11:15	Morlaix	Quimper2	Plabennec	Le Relecq Kerhuon
11:30	Landerneau	Barbarians	Plabennec	Châteaulin
11:45	Concarneau 1	Quimper2	Landerneau	Le Relecq Kerhuon
12:00	Morlaix	Saint-Renan	Le Relecq Kerhuon	Barbarians
12:15	Plabennec	Barbarians	Landerneau	Châteaulin

Temps de jeu 1 x 10 mn pour les Poules de 4 équipes (A & C) et 1 x 8 mn pour les Poule de 5 équipes (B & D)

Arbitrage des premiers matches : Landerneau (Terrain 1), CD29 (Terrain 2), Plouzané2009 (Terrain 3), CD29 (Terrain 4)

Volet sportif - M10

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:15	Concarneau2	Landivisiau	Brest-Arminic29	Carhaix
13:30	Plouzané 2008	Douarnenez-Pont l'Abbé	Quimper1	Plouzané 2009
	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
13:15	Quimper2	Saint-Renan	Le Relecq Kerhuon	Châteaulin
13:30	Concarneau 1	Morlaix	Plabennec	Landerneau

Temps de jeu 1 x 10 mn pour les Poules de 4 équipes (A & C) et 1 x 8 mn pour les Poule de 5 équipes (B & D)

Arbitrage des premiers matches Quimperlé (Terrain 1), CD29 (Terrain 2), Barbarians (Terrain 3), CD29 (Terrain 4)

PHASES FINALES

Matches entre les équipes arrivées au même rang avec une rencontre aller-retour pour les cinquièmes.

Puis les Gagnants rencontrent les gagnants et les perdants, les perdants pour établir le classement final

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
14:00	5 ^{ième} Poule A	5 ^{ième} Poule B		
14:25	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule B	4 ^{ième} Poule A	4 ^{ième} Poule B
14:50	1 ^{ier} Poule A	1 ^{ier} Poule B	2 nd Poule A	2 nd Poule B
15:15	5 ^{ième} Poule A	5 ^{ième} Poule B		
	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
14:00				
14:25	3 ^{ième} Poule C	3 ^{ième} Poule D	4 ^{ième} Poule C	4 ^{ième} Poule D
14:50	1 ^{ier} Poule C	1 ^{ier} Poule D	2 nd Poule C	2 nd Poule D
15:15				

Temps de jeu 2 x 10 mn + 2 mn de pause
Arbitrage du premier match : 1^{ier} Poule C

Volet sportif - M10

PHASES FINALES

	TERRAIN 1
	Matches pour les Places 9 & 10
	FINALE (Places 1 & 2)

	TERRAIN 2
	Matches pour les Places 11 & 12
	PETITE FINALE (Places 3 & 4)

	TERRAIN 3
	Matches pour les Places 13 & 14
	Matches pour les Places 5 & 6

	TERRAIN 4
	Matches pour les places 15 & 16
	Matches pour les Places 7 & 8

Temps de jeu 2 x 10 mn + 2 mn de pause

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : 5^{ème} Poule C
- Terrain 2 : 5^{ème} Poule D
- Terrain 3 : **CD29 (organisation)**
- Terrain 4 : **CD29 (organisation)**



A partir de la saison 2017 / 2018 **màj du 7 septembre 2017**

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu . Non-participants à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Volet sportif – M8

- L'organisation du plateau M8 se fera sur la base de l'engagement des équipes présentes (une feuille de match par équipe avec un encadrant qualifié dûment identifié)
 - ARMINIC 29
 - BREST
 - CARHAIX
 - CHATEAULIN
 - CONCARNEAU
 - DOUARNENEZ
 - PONT L'ABBE
 - LANDIVISIAU
 - MORLAIX
 - PLOUZANE 2006
 - PLOUZANE 2007
 - PLABENNEC
 - LANDERNEAU
 - LE RELECQ KERHUON
 - QUIMPER
 - QUIMPERLE
 - SAINT-RENAN
- Conditions pour participer au Trophée
 - Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Jeunes, du BF Développement, du BE, du DE ou en formation
 - Avoir au moins 8 joueurs
 - Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.
- Règlement sportif
 - 2 mi-temps : jeu à VIII ((à XV sur terrain de 35x20 m) selon règlement EdR « M8 »).
 - Cette catégorie étant « non compétitive », la succession de matchs joués ne donnera lieu à aucun classement

Arbitrage

2 mi-temps (jeu conforme au digest) : 1 éducateur-accompagnant



A partir de la saison 2017 / 2018 **màj du 7 septembre 2017**

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres (en but non compris) X 20 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc Opposants à 5 mètres <ul style="list-style-type: none"> Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc JEU à l'initiative du joueur, sans coup de sifflet de l'éducateur.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 5 mètres de la ligne d'en-but	
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie (quelle que soit l'équipe qui a rentré le ballon dans l'en-but) Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe, à 5 mètres de toute ligne	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute	<p>Mêlée éducative sans impact 1 contre 2 :</p> <p>L'équipe non fautive positionne 1 joueur (différent à chaque remise en jeu) face à 2 joueurs opposants liés entre eux. L'équipe non fautive positionne un demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner derrière les deux joueurs de son équipe et ne pourra intervenir que lorsque le demi de mêlée adverse se saisira du ballon Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le joueur se positionnera à l'écoute des commandements pour se retrouver en position de poussée à hauteur du bassin des 2 joueurs adverses liés et restés debout. Les 2 joueurs opposants n'avancent pas sur l'introduction du ballon et reculent dans l'axe. Le demi de mêlée opposant est placé derrière les 2 joueurs debout jouant la mêlée ou à 5m. Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF. Le joueur pousse sur 2 « petits pas » pour gagner le ballon qui reste dans ses pieds : annonce par l'éducateur : « arrêt de la poussée ». La mêlée prend fin quand le demi de mêlée décolle le ballon de terre : les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu. La mêlée n'est jamais rejouée : Mauvaises positions, liaisons non tenues ou poussée des joueurs opposants : CPF contre ces joueurs. Poussée non maîtrisée – pas d'arrêt au signal de l'éducateur : CPF contre le joueur en position de poussée. Liaisons non lâchées à la fin de la mêlée : CPF contre le joueur fautif</p>
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

Volet sportif – M5 et M6

- L'organisation du plateau M5 et M6 se fera sur la base de l'effectif présent.
- Le rendez-vous est donné aux familles vers 11h00-11h30 afin qu'elles puissent profiter du site et des possibilités de restauration ou de pique-nique.
- L'après-midi sera consacré aux structures gonflables (les équipes s'y succédant à tour de rôle) ainsi qu'à des petits matchs à l'initiative des éducateurs



à partir de la saison 2016 / 2017
REGLEMENT MOINS DE 6 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique de 4 à 6 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres (en but non compris) x 10m/4joueurs - 12m/5joueurs - 15m/6 joueurs	
ORGANISATION TYPE	rencontres + ateliers	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Sans retarder le lancement de jeu, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur. • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES)</p> <p>LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

N'OUBLIEZ PAS...

Ce ne sont que des **enfants**

C'est un **sport**

Ce n'est qu'un **jeu**

C'est « **leur** » match

Les éducateurs sont **bénévoles**

L'arbitre est un **être humain**

Ce n'est pas la **coupe du monde**



FEUILLE DE PARTICIPATION OFFICIELLE A DES RENCONTRES « ECOLES DE RUGBY »

Une feuille par équipe

Date : 16/06/2018 samedi
Lieu : CARHAIX PENN AR BED

	<input type="checkbox"/> Départementale
Rencontre (s) :	<input type="checkbox"/> Régionale
<small>(cocher la mention désirée)</small>	<input type="checkbox"/>

Nom du club ou du rassemblement : _____

Si rassemblement Club 1 (Sup : _____)

Club 2 : _____

Club 3 : _____

	-6 : Lutins	-8 : Mini-Poussins	-10 : Poussins		
Catégorie :	-12 : Benjamin s	-14 : Minimes	<small>(Cocher la catégorie désirée)</small>		

Nom de l'équipe : _____

Joueurs	Noms	Prénoms	n° Licences	Club(s)	Arbitre <small>(-12 & -14)</small>	J. devant <small>(-14 à XV)</small>
1						
Nb	2					
joueurs	3					
	4					
présents	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	0		0		0	0

Educateurs	Noms	Prénoms	n° Licences	Club(s)	Formation	Arbitre	J. Devant	Sécurité
Resp.	1							
Nb	2							
Educateur	3							
	4							
présents	5							
	6							
	7							
	0		0		0	0	0	0

Nom et signature du responsable de l'équipe : _____

Une seule feuille par équipe, même si elle est formée avec plusieurs clubs.

Cette feuille est fournie par chaque équipe en début de tournoi accompagnée des licences à jour (avec les différents passeports) et mises dans l'ordre de cette liste.



29 Finistère

