



FFR
LIGUE RÉGIONALE
BRETAGNE



TROPHEE PENN AR BED

Tournoi-kermesse des écoles de rugby du Finistère



CARHAIX

Stade de Kérampuilh



Samedi 8 juin 2019 (10h à 17h30)

- **Plus d'un millier d'enfants**
- **Entrée gratuite**
- **Rock celtique avec le groupe « Barzhig » (12h-13h30)**
- **Animations et structures gonflables**
- **Stand d'information sur les MFR du Finistère**
- **Restauration sur place**

Ville de **Carhaix Plouguer**
Karaez-Plougêr



TOUT commence en 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 : accueil 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
- 12h, 13h, 16h : animation musicale par le groupe « Barzhig »
Pause méridienne de 30-45 minutes (horaire variable selon la catégorie)
- 16h30 : remise des médailles aux M6 et M8
- 16h à 16h30 : fin des tournois
- 17h00 : remise des trophées PENN AR BED M10, M12 et M14. Distribution des dotations et goûters.

Et en continu...

- Restauration et buvettes
- Structures gonflables pour les plus jeunes
- Boutiques rugby
- Ateliers et présentations à l'espace partenaire :
 - Animation du Fonds Le Saint "Le Manège des 4 Sens« (hygiène alimentaire)
 - Filières de formation et d'apprentissage des Maisons des Familles Rurales du Finistère

TROPHÉE "PENN AR BED"

DES ÉCOLES DE RUGBY
DU FINISTÈRE



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 06.64.46.89.30**
- **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 leurs 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).

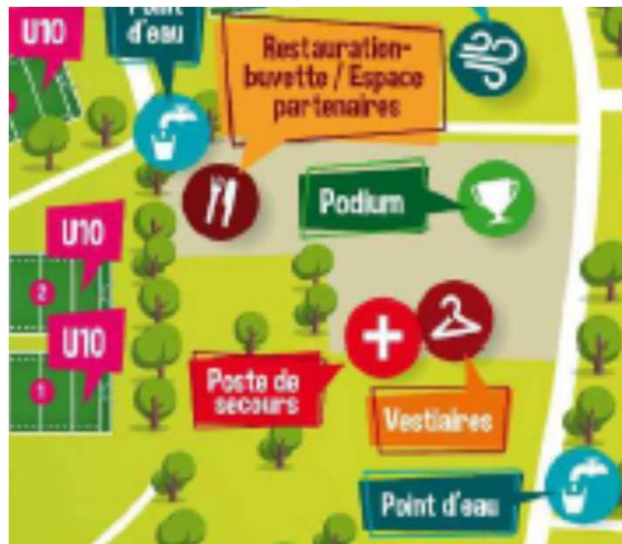


Volet médical

POSTE DE SECOURS



- Le poste de secours est implanté en zone centrale, à l'arrière de la salle des jeux d'adresse. Il est armé par 2 médecins.



- Une ambulance et son équipage sont déployés sur le site
- En cas de blessé :
 - la prise en charge s'effectue par les éducateurs (formés en tant que tels aux premiers secours)
 - Le médecin est alerté si nécessaire (commotion ou blessure le nécessitant) au **06.82.21.53.59**
 - Selon appréciation du médecin FFR, des moyens extérieurs sont sollicités pour prise en charge et consultation à l'hôpital (le cas échéant, l'éducateur renseigne la déclaration d'accident et prévient les parents)



NOS PARTENAIRES A L'HONNEUR :

Trophée PENN AR BED 2019



MFR BRETAGNE - 30 CENTRES DE FORMATION



Se former par alternance
de la 4^{ème} au Bac + 3



www.mfr29.fr



50 %
en entreprise

50 %
à l'école

Tél : 02-98-95-94-00

Etablissements privés sous contrat avec le Ministère de l'Agriculture

MFR et rugby, des valeurs communes !

Participation de 8 MFR sur le Finistère a des initiations rugby sous forme d'atelier de découverte (plaquages, passe, déplacement). 150 élèves y ont participé.



Atelier plaquage.

Les MFR du Finistère ont proposé tout au long de l'année scolaire une découverte du rugby au sein de ses établissements. Des ateliers en petits groupes ont permis à nos élèves de découvrir les différentes subtilités de ce sport.

Deux temps forts : rassemblement inter MFR à Saint-Renan et à Quimper.



Bien effectuer la passe en arrière.



Match de fin de journée.



Filles et garçons



Fatigués mais heureux de la journée.

04/06/2019



ÉDITO

Par la nature même de notre métier de distributeur de fruits en circuit-court sécurisé, nous avons toujours eu conscience du rôle que nous pouvons jouer en matière d'éducation nutritionnelle.

Depuis de nombreuses années, nous menons régulièrement des actions de dégustation dans les cantines scolaires, afin notamment de développer le goût des enfants et de les sensibiliser à l'importance des fruits de saison.

Considérant que l'accès à une alimentation équilibrée n'est pas toujours facile pour certains d'entre nous, nous effectuons régulièrement de nombreux dons en nature, auprès des associations caritatives, afin de garantir des produits frais dans les coins alimentaires.

Lancé en juin 2015, Le Fonds LE SAINT s'inscrit donc dans la continuité de notre politique d'entreprise familiale qui a toujours eu à cœur la proximité, le soutien et la prévention.

Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondsleSaint.org



Partenaire indéfectible de nombreuses associations sportives, nous avons soutenu cette institution d'intérêt général allié notre passion pour le sport à notre volonté de sensibiliser les plus jeunes aux bienfaits d'une alimentation équilibrée.

Si l'éducation nutritionnelle reste pour nous une priorité, nous avons choisi également de soutenir des actions facilitant l'accès à une pratique sportive en club pour les enfants atteints de handicap.

Nous comptons sur le grand public, les clubs, les associations et nos partenaires pour soutenir nos actions.

À NOUS DE JOUER
MANGEONS ÉQUILIBRÉ !

Georges Le Saint
Président du Fonds LE SAINT

Le Fonds LE SAINT a pour vocation de poursuivre et d'approfondir les initiatives de l'entreprise, à travers deux missions principales :



1 ACTIONS EN FAVEUR DE L'ACCESSIBILITÉ À UNE ALIMENTATION ÉQUILIBRÉE ET DE QUALITÉ POUR LES ENFANTS ET LES ADOLESCENTS.

- > Favoriser la consommation de fruits, de légumes, d'aromatiques : dans les clubs, les compétitions et les grands rassemblements sportifs.
- > Mener des campagnes d'éducation nutritionnelle et de prévention sur les risques médicaux liés à une alimentation déséquilibrée.

2 ACTIONS EN FAVEUR DE L'ACCESSIBILITÉ À UNE PRATIQUE PHYSIQUE ET SPORTIVE EN CLUB, POUR LES ENFANTS ATTEINTS DE HANDICAP.

- > Soutenir les projets en faveur de la socialisation par le sport.
- > Accompagner les clubs dans leurs initiatives visant à les intégrer.



Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondsleSaint.org



Mission 1

Mener des actions d'éducation nutritionnelle

Le sport, un formidable vecteur !

Le Fonds LE SAINT souhaite mener une démarche concrète et ludique auprès des jeunes, afin de susciter leur motivation et ne pas se limiter à un discours théorique. Il est en effet important de leur faire comprendre l'intérêt de consommer régulièrement des fruits. Le sport en est un bel exemple. Les fruits participent à la performance sportive par leurs apports énergétiques. Le message est clair : " Les fruits sont tes alliés, ils te permettront d'être un meilleur compétiteur."

Plus de 10 000 enfants sensibilisés par an

À travers deux animations proposées gratuitement aux clubs finis-tériens, à l'occasion de compétitions sportives, Le Fonds LE SAINT sensibilise plus de 10 000 enfants par an. Sports de combat, collectifs, Natation, Athlétisme, toutes les disciplines sont représentées !

Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondsleSaint.org



Cette animation encadrée par la nutritionniste du Fonds LE SAINT permet aux enfants d'appréhender les différentes saveurs : sucré, salé, acide, amer. Vue, Olfact, Goût, Toucher, une balade des sens ludique et éducative !



Un carnet de jeux est distribué à chaque enfant, afin qu'ils testent leurs connaissances en matière de fruits, de légumes et d'aromatiques. Et pour approfondir cette démarche, un petit pot de culture (radis, fraises des bois...) leur est également remis. L'occasion de créer son propre potager !



04/06/2019

Mission 1

Mener des actions d'éducation nutritionnelle



À partir d'une étude réalisée par la nutritionniste du Fonds LE SAINT, cette opération vise à distribuer aux enfants et aux adolescents, sur les compétitions, les fruits adaptés pendant l'effort et en récupération en fonction du sport pratiqué.



Un flyer avec l'étude de la nutritionniste est remis à chaque participant, ainsi qu'une gourde, afin de ne pas oublier qu'il est important de s'hydrater !

Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondlesaint.org



Le Vélo Blender

Toujours dans l'intérêt de favoriser la consommation de fruits, de légumes et d'arômes chez les jeunes, Le Fonds LE SAINT propose sur de grands événements le Vélo Blender ! L'occasion de se dépenser et de déguster des smoothies, élaborés par nos nutritionnistes.



Mission 2

Rendre accessible la pratique sportive en club, pour les enfants atteints d'un handicap

Création de sections handisport basket & foot fauteuil



En partenariat avec :



En septembre 2017, à l'initiative du Comité Départemental Handisport du Finistère, 2 sections enfants handisport ont été créées à Brest, l'une de Foot fauteuil au Stade Brestois 29, avec le soutien de l'association "Ejectro foot Brestois" et l'autre de Basket fauteuil.

Le Fonds LE SAINT a souhaité soutenir ce projet en finançant à 100 % l'encadrement des séances par une professionnelle.

Diplômée d'une Licence STAPS, option APAS, Camille RASSINOUX anime toutes les semaines ces séances.

“ Je souhaite développer chez ces jeunes la notion d'esprit d'équipe et améliorer leur confiance en eux. Nous nous attachons également à faciliter leur aisance dans leur déplacement en fauteuil. ”



Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondlesaint.org



Mission 2

Rendre accessible la pratique sportive en club, pour les enfants atteints d'un handicap

Création de sections sport adapté Football & handball

En mars 2017, deux sections de Sport Adapté à destination d'enfants atteints de handicap mental ou psychique ont été créées au Brest Bretagne Handball et au Stade Brestois 29.



Financées par le Fonds de dotation LE SAINT et encadrées par Camille Rassinoux, joueuse du BBH, diplômée d'une Licence STAPS, option APAS, cette initiative reste unique en France. Aucun club de DI en handball et de L2 en football en France n'avait soutenu et entretenu une telle démarche facilitant l'accès à une pratique sportive en club pour ces jeunes.

Répondre aux besoins des familles

En France, faute de moyens financiers pour encadrer des séances avec des éducateurs spécialisés dans les clubs, l'offre proposée aux familles reste insuffisante voire inexistante dans certaines régions. Dans le Finistère, 900 enfants atteints de handicaps mentaux ou psychiques.



Depuis sa création les sections rencontrent un fort succès : plus de 40 enfants sont inscrits !

En partenariat avec :



Pour suivre nos actualités, rendez-vous sur : www.fondlesaint.org



Florence Clisson
06 15 91 17 32
contact@fondlesaint.org
41, rue de Brest • 29860 Gouip-Clenc



DOSSIER SPORTIF

Trophée PENN AR BED 2019



Volet sportif - M14

- Les 14 équipes attendues sont les suivantes :

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Quimper	Quimperlé	Plouzane 2005	Concarneau 1
Plouzané 2006	Brest-Abers	Carhaix-Châteaulin	Elorn1
Elorn2	Saint Renan	Concarneau 2	Morlaix
	Landivisiau		Pont l'Abbé

- Conditions pour participer au Trophée

- Avoir au moins un éducateur titulaire soit du BF développement ou perfectionnement, d'un CQP « moniteur » ou « technicien », du BE, du DE ou DES, ou en formation d'un de ces diplômes présent à chaque match
- Avoir au moins 12 joueurs.
- Avoir au moins 8 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant », dont au moins 6 présents à chaque match
- Avoir au moins 4 joueurs titulaires du passeport « arbitrage », dont au moins 2 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

- jeu à X 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

- 2 jeunes joueurs-arbitres formés ET 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)

- **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.**

Volet sportif - M14

PHASE 1

Temps de jeu : 1 x 10 mn

Arbitrage des premiers matches : Brest-Abers (terrain1) et Elorn1 (terrain 2)

Par la suite, l'arbitrage sera assuré par l'équipe victorieuse du match précédent. Dans le cas particulier où l'une des équipes devant disputer un match est du même club que l'arbitre désigné, c'est le perdant de la rencontre précédente qui sera alors sollicité pour arbitrer.

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
10:30	Quimper	Elorn2	Plouzané 2005	Concarneau 2
10:45	Quimperlé	Saint-Renan	Concarneau 1	Morlaix
11:00	Brest-Abers	Landivisiau	Elorn 1	Pont l'Abbé
11:15	Plouzané 2006	Elorn 2	Carhaix-Châteaulin	Concarneau 2
11:30	Quimperlé	Landivisiau	Concarneau 1	Pont l'Abbé
11:45	Brest-Abers	Saint-Renan	Elorn1	Morlaix
12:00	Quimper	Plouzané 2006	Plouzané 2005	Carhaix-Châteaulin
12:15	Quimperlé	Brest-Abers	Concarneau 1	Elorn 1
12:30	Saint-Renan	Landivisiau	Morlaix	Pont l'Abbé

PHASE 2

Temps de jeu 2 x 7 mn + 2 mn de pause

Arbitrage des premiers matches : 1^{ier} Poule A (terrain1) et 1^{ier} Poule C (terrain 2)

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:00	3 ^{ème} Poule A - (A3)	3 ^{ème} Poule B - (B3)	3 ^{ème} Poule C - (C3)	3 ^{ème} Poule D - (D3)
13:20	2 nd Poule A - (A2)	1 ^{er} Poule B - (B1)	2 nd Poule C - (C1)	1 ^{er} Poule D - (D1)
13:40	1 ^{er} Poule A - (A1)	2 nd Poule B - (B2)	1 ^{er} Poule C - (C1)	2 nd Poule D - (D2)
14:00	4 ^{ème} Poule D - (D4)	3 ^{ème} Poule B - (B3)	4 ^{ème} Poule B - (B4)	3 ^{ème} Poule D - (D3)
14:20	Perdant A2/B1	Perdant C2/D1	Perdant A1/B2	Perdant C1/D2
14:40	Gagnant A2/B1	Gagnant C2/D1	Gagnant A1/B2	Gagnant C1/D2
15:00	3 ^{ème} Poule A - (A3)	4 ^{ème} Poule D - (D4)	3 ^{ème} Poule C - (C3)	4 ^{ème} Poule B - (B4)
15:20	Match des places 7 et 8 (perdants des matchs de 14h20)		Match des places 5 et 6 (gagnants des matchs de 14h20)	
15:40	Match des places 13 et 14		Match des places 11 et 12	
16:00	Match des places 9 et 10		Match des places 3 et 4 (perdants des matchs de 14h40)	
16:20	FINALE - Match des Places 1 et 2 (gagnants des matchs de 14h40)			



Saison 2018 / 2019

REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jeu à X

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (15 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
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 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	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE RENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI « 22m »		
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 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 et de 2 ^{ème} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 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 : CF. 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 : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Equipe à effectif incomplet : mêlée à 3 Contre 3
PENALITE	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée	
COUP FRANC		
SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV catégorie C sauf dispositions particulières ci-contre	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2, 3 ou 4 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.
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF 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 A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (<u>le jeu au pied est autorisé</u>)		
Règle expérimentale : Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).

14 Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

04/06/2019

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAI du 12/09/18

Volet sportif - M12

- Les 16 équipes attendues sont les suivantes :

Poule A	Poule B	Poule CD	
Quimper	Plouzané 2007	Concarneau 1	Quimperlé
Plouzané 2008	Morlaix	Carhaix-Châteaulin	Plabennec
Saint Renan	Brest – Abers	Landivisiau	Plouzané F
Landerneau	Pont l'Abbé		
Douarnenez	Le Relecq Kerhuon		

- 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
 - Le jeu pratiqué sera du Jeu à X selon règlement EdR « M12 »..
 - Les règles de carence sont celles du règlement du championnat HARMONIE MUTUELLE 2018/2019
 - 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 matchs du matin ou de l'après-midi qui seront désignés par l'organisation.**

Volet sportif - M12

PHASE I

Temps de jeu 1 x 10 mn

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Saint Renan

Terrain 2 : Brest – Abers

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent.

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
10:30	Quimper	Douarnenez	Plouzané 2007	Le Relecq Kerhuon
10:45	Plouzané 2008	Landerneau	Morlaix	Pont l'Abbé
11:00	Quimper	Saint Renan	Plouzané 2007	Brest – Abers
11:15	Douarnenez	Plouzané 2008	Le Relecq Kerhuon	Morlaix
11:30	Landerneau	Saint Renan	Pont l'Abbé	Brest – Abers
11:45	Quimper	Plouzané 2008	Plouzané 2007	Morlaix
12:00	Douarnenez	Landerneau	Le Relecq Kerhuon	Pont l'Abbé
12:15	Plouzané 2008	Saint Renan	Morlaix	Brest – Abers
12:30	Quimper	Landerneau	Plouzané 2007	Pont l'Abbé
12:45	Douarnenez	Saint Renan	Le Relecq Kerhuon	Brest – Abers

	TERRAIN 3	
10:30	Concarneau	Carhaix-Châteaulin
10:45	Quimperlé	Plabennec
11:00	Landivisiau	Carhaix-Châteaulin
11:15	Plouzané F	Plabennec
11:30	Concarneau	Landivisiau
11:45	Quimperlé	Plouzané F
12:00	PAUSE	
12:15	3 ^{ème} Poule C	3 ^{ème} Poule D
12:30	2 nd Poule C	2 nd Poule D
12:45	1 ^{ier} Poule C	1 ^{ier} Poule D

Temps de jeu 1 x 10 mn

Arbitrage du premier match : Plouzané F

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent .

Pour le match entre les troisièmes (après la pause), le match sera arbitré par le premier de la poule C.

Volet sportif - M12

PHASE II

Temps de jeu 2 x 8 mn + 2 mn de pause

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Premier Poule CD
- Terrain 2 : Troisième Poule CD
- Terrain 3 : Sixième Poule CD

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent sauf si celle-ci est amenée à arbitrer une autre équipe de son club ou de son entente. Dans ce cas, l'équipe perdante est sollicitée pour arbitrer le match.

Terrain 1 : Poules des Premiers et des Seconds

Terrain 2 : Poule des Troisièmes et des Quatrièmes

Terrain 3 : Poule des Cinquièmes et du Sixième

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:30	2 nd Poule A	2 nd Poule B	4 ^{ième} Poule A	4 ^{ième} Poule B
13:55	1 ^{ier} Poule A	1 ^{ier} Poule B	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule B
14:20	2 nd Poule CD	2 nd Poule B	4 ^{ième} Poule CD	4 ^{ième} Poule B
14:45	1 ^{ier} Poule CD	1 ^{ier} Poule B	3 ^{ième} Poule CD	3 ^{ième} Poule B
15:10	2 nd Poule A	2 nd Poule CD	4 ^{ième} Poule A	4 ^{ième} Poule CD
15:35	1 ^{ier} Poule A	1 ^{ier} Poule CD	3 ^{ième} Poule A	3 ^{ième} Poule CD

	TERRAIN 3	
13:30	5 ^{ième} Poule A	5 ^{ième} Poule CD
13:55	5 ^{ième} Poule B	6 ^{ième} Poule CD
14:20	5 ^{ième} Poule A	5 ^{ième} Poule B
14:45	5 ^{ième} Poule CD	6 ^{ième} Poule CD
15:10	5 ^{ième} Poule A	6 ^{ième} Poule CD
15:35	5 ^{ième} Poule B	5 ^{ième} Poule CD



Saison 2018 / 2019

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

Jeu à X

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 45mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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 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	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 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+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 : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonage 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 : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF 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 franc Adversaires à 5 mètres
COUP 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, 3 ou 4 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.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	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.
	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 SM DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEEES) 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)		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).

Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 12/09/18

Volet sportif - M10

- Les 15 équipes attendues sont les suivantes :

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Morlaix	Plouzané 2009	Le Relecq Kerhuon	Quimper 1
Saint Renan	Concarneau	Brest	Plabennec
Landivisiau	Douarnenez-Landerneau	Carhaix-Châteaulin	Plouzané 2010
	Quimperlé	Quimper 2	Abers

- 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
 - Le Jeu pratiqué sera du jeu à X 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 matchs du matin ou de l'après-midi qui seront désignés par l'organisation.

Volet sportif - M10

PHASE I

Temps de jeu 2 x 6 mn + 2 mn de pause pour les Poule de 4 et 2 x 8 mn pour la Poule de 3

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Morlaix
- Terrain 2 : Plouzané 2009
- Terrain 3 : Le Relecq Kerhuon
- Terrain 4 : Quimper 1

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent sauf si celle-ci rejoue.

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
10:30	Saint Renan	Landivisiau	Concarneau	Quimperlé
10:50			Plouzané 2009	Douarnenez-Landerneau
11:10	Morlaix	Landivisiau	Douarnenez-Landerneau	Quimperlé
11:30			Plouzané 2009	Concarneau
11:50	Morlaix	Saint Renan	Concarneau	Douarnenez-Landerneau
12:10			Plouzané 2009	Quimperlé

	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
10:30	Brest	Quimper 2	Plabennec	Abers
10:50	Le Relecq Kerhuon	Carhaix-Châteaulin	Quimper 1	Plouzané 2010
11:10	Carhaix-Châteaulin	Quimper 2	Plouzané 2010	Abers
11:30	Le Relecq Kerhuon	Brest	Quimper 1	Plabennec
11:50	Brest	Carhaix-Châteaulin	Plabennec	Plouzané 2010
12:10	Le Relecq Kerhuon	Quimper 2	Quimper 1	Abers

Volet sportif - M10

PHASE II

Temps de jeu 2 x 8 mn + 2 mn de pause

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Premier Poule A
- Terrain 2 : Quatrième Poule B
- Terrain 3 : Premier Poule C
- Terrain 4 : Premier Poule D

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent sauf si celle-ci est amenée à arbitrer une autre équipe de son club ou de son entente. Dans ce cas, l'équipe perdante est sollicitée pour arbitrer le match.

	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
13:00	3 ^{ème} Poule A - (A3)	4 ^{ème} Poule B - (B4)	4 ^{ème} Poule A - (A4)	3 ^{ème} Poule B - (B3)
13:25	1 ^{er} Poule A - (A1)	2 nd Poule B - (B2)	2 nd Poule A - (A2)	1 ^{er} Poule B - (B1)
13:50	Gagnant A3-B4	Gagnant A4-B3	Perdant A3-B4	Perdant A4-B3
14:15	Gagnant A1-B2	Gagnant A2-B1	Perdant A1-B2	Perdant A2-B1

	TERRAIN 3		TERRAIN 4	
13:00	3 ^{ème} Poule C - (C3)	4 ^{ème} Poule D - (D4)	4 ^{ème} Poule C - (C4)	3 ^{ème} Poule D - (D3)
13:25	1 ^{er} Poule C - (C1)	2 nd Poule D - (D2)	2 nd Poule C - (C2)	1 ^{er} Poule D - (D1)
13:50	Gagnant C3-D4	Gagnant C4-D3	Perdant C3-D4	Perdant C4-D3
14:15	Gagnant C1-D2	Gagnant C2-D1	Perdant C1-D2	Perdant C2-D1

Volet sportif - M10

PHASE III

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

Arbitrage des premiers matches :

- Terrain 1 : Gagnant du match précédent (même terrain)
- Terrain 2 : Perdant du match précédent sur le terrain 1
- Terrain 3 : Gagnant du match précédent sur le terrain 4
- Terrain 4 : Perdant du match (Perdant C3-D4 contre Perdant C4-D3)

Les matchs suivants sont arbitrés par l'équipe ayant remporté le match précédent sauf si celle-ci est amenée à arbitrer une autre équipe de son club ou de son entente. Dans ce cas, l'équipe perdante est sollicitée pour arbitrer le match.

	TERRAIN 1	TERRAIN 2
15:10	Match des Places 9 et 10	Match des Places 11 et 12
15:40	Match des Places 1 et 2 (FINALE)	Match des Places 3 et 4

	TERRAIN 3	TERRAIN 4
15:10	Match des Places 13 et 14	Match des Places 15 et 16 (FG)
15:40	Match des Places 5 et 6	Match des Places 7 et 8



Saison 2018 / 2019

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

Jeu à X

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 40 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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 franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 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 : CF. 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 <u>jamais</u> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <u>sécurité oblige</u> : 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 franc Adversaires à 5 mètres
COUP 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, 3 ou 4 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	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.
	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 (<u>le jeu au pied est autorisé</u>)		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).

Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

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 2011	PLOUZANE 2012	PLABENNEC
• LANDERNEAU	LE RELECO 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 5 joueurs
- Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.

- Règlement sportif

- Jeu au contact à 5 contre 5 conformément au règlement joint
- L'essentiel résidant dans le plaisir des enfants et la joie des éducateurs d'observer les progrès réalisés, la succession de matchs joués ne donnera lieu à aucun classement

- Arbitrage

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



Saison 2018/2019

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

Jouer au contact

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 20m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	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 sinon sanction : CF 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 immédiatement	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre: CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur) : CF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires à 5m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	Un CF 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
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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	

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).

Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 12/09/18

04/06/2019

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

PLATEAUX M6 ANS
ATELIERS + JEUX D'OPPOSITIONS +
Rencontres BALLE OVALE (règlement ci-dessous)

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 4 (5) joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres (en but non compris) x 15m	
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 plateau ou du tournoi	
DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS	<ul style="list-style-type: none"> • Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter. • Le jeu au pied est autorisé. • Pour s'opposer au porteur du ballon il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du sternum à la ceinture). • Le défenseur ne peut pas disputer, arracher ou taper le ballon entre les mains du porteur de balle • Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon. • Un partenaire du porteur du ballon qui a été saisi peut venir lui prendre la balle dans les mains • Les percussions sont interdites, le porteur du ballon doit chercher à éviter ses adversaires • PAS DE RAFFUT. Le passage en force est interdit. • Tout joueur attaquant ou défenseur se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu. <p>Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, placage haut, croc en jambes) sont interdites et donneront lieu à une pénalité (expulsion temporaire possible).</p> <p>Lorsque le porteur du ballon est saisi par un adversaire l'éducateur annonce « PRIS ». Le joueur doit alors passer le ballon</p>	
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 le plus souvent possible. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon que lui présente l'éducateur-arbitre sans coup de sifflet de l'éducateur. • La remise en jeu rapide doit être privilégiée • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP DE RENVOI 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 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	

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF OU 3M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES).

LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT



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

Une feuille par équipe

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

Date : **08/06/2019** samedi
Lieu : **CARHAIX** **PENN AR BED**

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		(Cocher la catégorie désirée)

Nom de l'équipe : _____

	Joueurs	Noms	Prénoms	n° Licences	Club(s)	Arbitre (-12 & -14)	J. devant (-14 à XV)
	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.

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**

