DOSSIER SPORTIF

Trophée Régional **BMW** des Écoles de Rugby

Samedi 25 et dimanche 26 mai 2019 au Complexe sportif du Goh Lanno à Pluvigner

Samedi 25 & dimanche 26 mai

TROPHÉE RÉGIONAL DES ÉCOLES DE RUGBY BMW

de 10h à 17h
Entrée gratuite

Complexe sportif du Goh Lanno à Pluvigner



Le plus grand rassemblement de jeunes du Rugby Breton
Plus de 2 000 joueur(se)s

Buvette et restauration sur place
Animations et structures ludiques

FFR LIGUE RÉGIONALE BRETAGNE
liguebretagnerugby.ffr.fr

Partenaires Officiels du Rugby Breton

Région Bretagne · Harmonie mutuelle Groupe VYV · SOCIETE GENERALE · BMW

Pluvigner Pleuwigner

PARC Pays Auray Rugby Club

Récapitulatif Final des Inscriptions au Trophée Régional BMW des Écoles de Rugby
Pluvigner (56), les 25 et 26 mai 2019

		Samedi 25 mai		Dimanche 26 mai		Observations
Dpt	CLUBS	-8 ans	-10 ans	-12 ans	-14 ans	
22	DINAN	1	2	1	1	
22	LANNION	1	1	3	2	Rassemblement LANNION-PAIMPOL-LE VIEUX MARCHÉ
22	LE VIEUX MARCHÉ	1	1	1		Rassemblement LANNION-PAIMPOL-LE VIEUX MARCHÉ
22	PAIMPOL					Rassemblement LANNION-PAIMPOL-LE VIEUX MARCHÉ-PERROS
22	PERROS GUIREC					
22	PLÉNEUF VAL ANDRÉ	1	2	2	1	
22	SAINT-BRIEUC	1	1	1	1	
29	BREST	1	2	1	1	
29	CARHAIX	0	0	1	1	
29	CHATEAULIN	0	0	1	0	
29	CONCARNEAU	1	2	2	2	
29	DOUARNENEZ	1	1	1	0	
29	L'ABER WRAC'H	0	1	1	1	
29	LANDERNEAU	2	0	2	1	
29	LANDIVISIAU	1	1	1	1	
29	LE RELECQ KERHUON	2	2	1	1	
29	MORLAIX	2	2	2	1	
29	PLABENNEC	3	2	2	1	
29	PLOUZANÉ	3	2	2	2	
29	PONT L'ABBÉ	0	0	1	1	
29	QUIMPER	2	2	2	2	
29	QUIMPERLÉ					Rassemblement PLOEMEUR-GROIX-QUIMPERLÉ
29	SAINT-RENAN	2	2	2	2	
35	BAIN DE BRETAGNE					Rassemblement REDON-BAIN DE BRETAGNE (Ras SUD 35)
35	BRUZ	2	2	2	2	
35	CHATEAUBOURG	0	0	1	0	
35	COMBOURG					Rassemblement MELESSE-COMBOURG
35	MELESSE	0	0	1	1	Rassemblement MELESSE-COMBOURG
35	REDON	1	1	1	1	Rassemblement REDON-BAIN DE BRETAGNE (Ras SUD 35)
35	RENNES	1	2	3	3	
35	SAINT-MALO	1	1	1	1	
35	SAINT-PÈRE	1	1	0	1	
35	VITRÉ	0	1	0	1	
56	AURAY	2	2	2	2	
56	ELVEN	2	2	2	2	
56	GRAND CHAMP	2	2	1	1	
56	GROIX					Rassemblement PLOEMEUR-GROIX-QUIMPERLÉ
56	GUIDEL	1	1	1	0	
56	LANESTER	1	1	2	1	
56	LORIENT	2	2	2	2	
56	MAURON	0	1	0	0	
56	MUZILLAC	1	1	1	1	
56	PLOEMEUR	2	2	3	1	Rassemblement PLOEMEUR-GROIX-QUIMPERLÉ
56	PLOUHINEC - SKRANK	1	1	1	1	
56	PONTIVY	1	1	1	1	
56	SÉRENT	1	1	1	0	
56	VANNES	2	1	1	2	

Nombre total d'équipes/catégories	49	52	57	46
Nombre total d'équipes/jour	101		103	
Nombre total d'équipes	204			
Nombre total de joueurs/jour	808		456	552
Nombre total de joueurs	1816			

IE, le : 17/05/2019

Introduction

Comme chaque année, le Trophée Régional BMW des Écoles de Rugby aura pour objectif de regrouper l'ensemble des écoles de rugby des clubs composant la Ligue de Bretagne de rugby en facilitant, pour chaque club, le fait de jouer sous ses propres couleurs. Les règles éducatives ayant évolué cette saison, le règlement retenu pour le Trophée Régional BMW 2019 sera le **rugby éducatif dans sa version « jeu au contact »**. Les effectifs de jeu seront donc les suivants :

- M8 : jeu à 5
- M10 : jeu à 5
- M12 : jeu à 5
- M14 : jeu à 7

Vous trouverez en annexe le règlement adopté pour les 4 catégories.

Organisation sportive

Samedi 25 mai 2019 : début du tournoi M8 et M10 à **11h30 précises** avec une arrivée des équipes pour 10h30 et briefing des éducateurs à 11h00 à la table de marque de la catégorie.

Dimanche 26 mai 2019 : début du tournoi M12 et M14 à **10h30 précises** avec une arrivée des équipes pour 9h30 et briefing des éducateurs à 10h00 à la table de marque de la catégorie.

IMPERATIF : Les clubs **confirmeront leur participation** et communiqueront leurs effectifs **à partir de 8h30** (indispensable à la bonne organisation du tournoi) :

Par SMS : **06.82.03.12.06** (Bertrand QUIVIGER) sur l'exemple →

Club de …….
Nombre d'équipes M8 et nombre joueurs
Nombre d'équipes M10 et nombre joueurs
Nombre d'équipes M12 et nombre joueurs
Nombre d'équipes M14 et nombre joueurs
Heure d'arrivée prévue

Fin du tournoi aux alentours de 16h00 pour les M8 et M10 et 17h00 pour les M12 et M14

Phase 1

Phase de poules (poules de 3 voire 4) permettant de hiérarchiser les équipes avant de les dispatchers sur des tournois de niveau en phase 2 (Cup = niv 1 ; Plate = niv 2 ; Bowl = niv 3 ; Shield = niv 4)

Phase 2

- Les 16 meilleures équipes de la phase de poules (1 à 16) vont en Cup ;
- Les équipes classées de 17 à 32 vont en Plate ;
- Les autres équipes vont en Bowl et en Shield

Les niveaux Cup et Plate se jouent en matchs secs avec le même nombre de matchs (4) à jouer par équipe (cf tableau en annexe).

Le niveau Bowl et Shield est organisé selon une formule adaptée au nombre d'équipes restant.

A l'issue de la seconde phase, les équipes de la Cup seront classées de 1 à 16, celles de la Plate de 17 à 32….)

NB : Lors d'une rencontre à élimination directe, en cas d'égalité à la fin du temps règlementaire, les équipes joueront une mort subite. La première équipe à marquer un essai sera déclarée vainqueur de la rencontre.
Pour limiter la durée de la mort subite, chaque minute l'éducateur procèdera au retrait d'un joueur de son équipe (début de la mort subite à 5 contre 5 (ou 7 contre 7 pour les M14)). Remplacements interdits durant la mort subite (sauf blessure).

Vous souhaitant à tous un excellent tournoi, du beau jeu et un comportement exemplaire, en adéquation avec les valeurs que nous défendons.

Bertrand QUIVIGER
CTR Rugby Bretagne

REGLEMENT EDR M8

"Jouer au contact"

Précisions Ligue de Bretagne 2018/2019 (version 04-10-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (~~8~~ 9 joueurs maximum par équipe pour jouer à 5).	
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 **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 ~~immédiatement~~ dans les 2 secondes). **Etre en contact debout = 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 ou libérer celui-ci à plus d'un mètre **(peut faire rouler)** **Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat** **Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m**	
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
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.**	
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon **Attention, si le ballon est passé à un défenseur qui se repliait et n'avait pas l'intention d'interférer sur la continuité du jeu, le jeu continue (= déterminer si antijeu ou pas)** **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
	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 **(arrachage et grattage interdits)** **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**	**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 APRES ESSAI	**Au milieu du terrain** par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	**À 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.	
EN AVANT	**A l'endroit de la faute.**	
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	Autori**sée 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	

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 1 demi-journée (maximum 50 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
3	3	2	3	8'	2'	5'	48'
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'
Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 2 demi-journées (maximum 75 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
4	6	3	3	8'	2'	5'	72'
5	10	4	2	9'	2'	5'	72'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	9'	2'	5'	72'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 90 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

REGLEMENT EDR M10

"Jouer au contact"

Précisions Ligue de Bretagne 2018/2019 (version 04-10-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (~~8~~ 9 joueurs maximum par équipe pour jouer à 5).	
TERRAIN	30m (en-but non compris) X 25m	
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 **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 ~~immédiatement~~ dans les 2 secondes). **Etre en contact debout = 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 **(libérer ou faire rouler)** **Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat** **Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m**	
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
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.**	
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon **Attention, si le ballon est passé à un défenseur qui se repliait et n'avait pas l'intention d'interférer sur la continuité du jeu, le jeu continue (= déterminer si antijeu ou pas)** **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
	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 **(arrachage et grattage interdits)** **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**	**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 APRES ESSAI	**Au milieu du terrain** par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	**À 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.	
EN AVANT	**A l'endroit de la faute.**	
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	Autori**sée 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	

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
4	6	3	3	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

REGLEMENT EDR M12

"Jouer au contact"

Précisions Ligue de Bretagne 2018/2019 (version 04-10-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 10 contre 10	
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (~~8~~ 9 joueurs maximum par équipe pour jouer à 5 – 19 joueurs maximun pour jouer à 10).	
TERRAIN	5 contre 5 : 56m (en-but non compris) X 30m 10 contre 10 : 56m (en-but non compris) X 45m	
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 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 **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 ~~immédiatement~~ dans les 2 secondes). **Etre en contact debout = 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 **(libérer ou faire rouler)** **Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat** **Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m**	
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
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.**	
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon **Sanction : CPF - adversaires à 5m**	
	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 **(arrachage et grattage interdits)** **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**	**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 APRES ESSAI	**Au milieu du terrain** par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	**À 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.	
EN AVANT	**A l'endroit de la faute.**	
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	Autor**isée 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	

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
4	6	3	3	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

REGLEMENT EDR M14

"Jouer au contact"

Précisions Ligue de Bretagne 2018/2019 (version 04-10-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7 10 contre 10 ou 15 contre 15
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (~~10~~ 13 joueurs maximum par équipe pour jouer à 7) Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (23 joueurs maximum par équipe pour jouer à 15)
TERRAIN	7 contre 7 : 56m (en-but non compris) X 45m 10 contre 10 et 15 contre 15 : 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 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 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.
	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 ~~immédiatement~~ dans les 2 secondes). **Etre en contact debout = 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 ou libérer celui-ci à plus d'un mètre **(peut faire rouler)** **Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat** **Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m**
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant **Sanction : CPF - adversaires à 5m**
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.**
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon. **Attention, si le ballon est passé à un défenseur qui se repliait et n'avait pas l'intention d'interférer sur la continuité du jeu, le jeu continue (= déterminer si antijeu ou pas)** **Sanction : CPF - adversaires à 5m**
	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 **(arrachage et grattage interdits)** **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.
	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 centre 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 APRES ESSAI	**Au centre du terrain** par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	**À 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.	
EN AVANT	**A l'endroit de la faute à 5m de toute ligne.**	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	**A l'endroit de la sortie à 5m de toute ligne.** 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	Autor**isée 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	

Règle expérimentale : Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 7 contre 7							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 7 contre 7							
Nombre d'équipes	**Nb total de rencontres**	**Nb de rencontres /équipe**	**Nb de périodes**	**Durée /périodes**	**Pause entre 2 périodes**	**Arrêt entre 2 matches**	**Temps Total**
4	6	3	3	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

Trophée Régional BMW des Écoles de Rugby
- samedi 25 et dimanche 26 mai 2019 -

FEUILLE D'ÉQUIPE

CLUB: .....

CATÉGORIE: **M8** **M10** **M12** **M14**

(entourer la catégorie concernée)

	NOM	PRÉNOM	CLUB	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
Entraîneur 1				
Entraîneur 2				

Signature du responsable de l'équipe

IE le, 17/05/2019