



**Harmonie**  
mutuelle

GROUPE **vyv**

# Finales Régionales des Écoles de Rugby « Harmonie Mutuelle »

Saison 2017-2018



# Finales Régionales "Harmonie Mutuelle" des Écoles de Rugby

## Constitutions des poules

Le samedi 19 mai 2017 à PLOUZANÉ (29) *mis à jour le: 09/05/2018*



### U14 à XV



#### U14 Excellence

U14 à XV Excellence	
1	GUIDEL / HENNEBONT
2	PLOUZANÉ 2004
3	XV BRETI LIEN 1
4	XV D'ARMOR
5	PLABENNEC - PONANT 1
6	VANNES
7	LORIENT / LANESTER
8	SAINT MALO / DINAN

#### U14 Espoir

U14 à XV Espoir	
1	SAINT RENAN
2	AURAY / MUZILLAC / MAURON 1
3	GRAND CHAMP / PONTIVY
4	LANNION - TREGOR GOELO
5	BAIN DE BRETAGNE / REDON
6	DOUARNENEZ / PONT L'ABBÉ
7	<b>VITRÉ</b>
8	XV BRETI LIEN 2

### U12 à XII

#### U12 Excellence

U12 Excellence	
1	RENNES / STADE RENNAIS 1
2	PLOUZANÉ 2006
3	CONCARNEAU
4	QUIMPER 1
5	BRUZ 1
6	LANNION - TREGOR GOELO 1
7	LE RHEU
8	LANDIVISIAU / MORLAIX 2006

#### U12 Espoir

U12 Espoir	
1	ELVEN / PLOERMEL MALESTROIT
2	LANDERNEAU - PONANT 1
3	AURAY / MUZILLAC / MAURON 1
4	GRAND CHAMP / PONTIVY
5	VANNES 2
6	PLOUHINEC / GUIDEL / HENNEBONT 1
7	PLOEMEUR / GROIX / QUIMPERLÉ
8	SAINT BRIEUC
9	PORDIC - XII DE LA BAIE
10	DINAN
11	CHATEAULIN - CENTRE 29
12	BREST - ABERS

### U10 à X

#### U10

U 10		
1	LANNION / PERROS GUIREC	CD22
2	LE Vx MARCHÉ / PAIMPOL / PLÉNEUF VAL ANDRÉ	CD22
3	DINAN	CD22
1	PLOUZANÉ 2008	CD29
2	QUIMPER 1	CD29
3	CONCARNEAU 1	CD29
4	PLABENNEC	CD29
5	LANDERNEAU	CD29
1	LE RHEU	CD35
2	RENNES	CD35
3	SAINT PÈRE	CD35
4	VITRÉ	CD35
1	VANNES 1	CD56
2	GUIDEL	CD56
3	AURAY	CD56
4	ELVEN 1	CD56

### Calcul des horaires de fin de chaque tournoi

	Terrain 1 HARMONIE 1 Moins de 14 ans Excellence		Terrain 2 HARMONIE 2 Moins de 14 ans Espoir		Terrain 3 HARMONIE 3 Moins de 12 ans espoir		Terrain 3 HARMONIE 3 Moins de 12 ans excellence		Terrain 4 HARMONIE 4 Moins de 10 ans				
					T1 Espoir	T2 Espoir	T3 Excellence		T1	T2	T3		
<b>11:00</b>	11:00	M1 (Quart)	11:00	M1 (Quart)	11:00	P1	P2	11:00	M1 (Quart)	11:00	P1	P1	P2
	11:26	M2 (Quart)	11:26	M2 (Quart)	11:22	P3	P4	11:26	M2 (Quart)	11:20	P3	P3	P2
<b>12:00</b>	11:52	M3 (Quart)	11:52	M3 (Quart)	11:44	P1	P2	11:52	M3 (Quart)	11:40	P1	P4	P4
	12:18	M4 (Quart)	12:18	M4 (Quart)	12:06	P3	P4	12:18	M4 (Quart)	12:00	P1	P2	P2
<b>13:00</b>	12:44	M5 (Demi)	12:44	M5 (Demi)	12:28	P1	P2	12:44	M5 (Demi)	12:20	P3	P3	P4
	13:10	M6 (Demi)	13:10	M6 (Demi)	12:50	P3	P4	13:10	M6 (Demi)	12:40	P1	P1	P4
<b>14:00</b>	13:36	M7 (Demi)	13:36	M7 (Demi)	13:36	M1 (Demi 3ème)	M2 (Demi 3ème)	13:36	M7 (Demi)	13:00	P2	P2	P3
	14:02	M8 (Demi)	14:02	M8 (Demi)	14:02	M3 (Demi 2ème)	M4 (Demi 2ème)	14:02	M8 (Demi)	13:20	P3	P4	P4
<b>15:00</b>	14:28	M9 (7/8ème)	14:28	M9 (7/8ème)	14:28	M5 (Demi 1er)	M6 (Demi 1er)	14:28	M9 (7/8ème)	14:00	M1 (demi 4ème)	M2 (demi 4ème)	M3 (demi 3ème)
	14:54	M10 (5/6ème)	14:54	M10 (5/6ème)	14:54	M7 (9/10ème)	M8 (11/12ème)	14:54	M10 (5/6ème)	14:20	M4 (demi 3ème)	M5 (demi 2ème)	M6 (demi 2ème)
<b>16:00</b>	15:20	M11 ((3/4ème)	15:20	M11 ((3/4ème)	15:20	M9 (5/6ème)	M10 (7/8ème)	15:20	M11 ((3/4ème)	14:40	M7 (demi 1er)	M8 (demi 1er)	
	15:46	M12 (Finale)	15:46	M12 (Finale)	15:46	M11 (Finale)	M12 (3/4ème)	15:46	M12 (Finale)	15:00	M9 (11/12ème)	M10 (13/14ème)	M11 (15/16ème)
	16:10	fin	16:10	fin	16:10			16:10	fin	15:20	M11 (5/6ème)	M12 (7/8ème)	M13 (9/10ème)
										15:40	M7 (1er/2ème)	M8 (3/4ème)	

**16h00 fin**

16 équipes sont invitées à participer à ces finales

Le règlement appliqué sur chacune des rencontres sera :

- 1<sup>ère</sup> mi-temps : règle du « toucher 2 secondes »
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : règle du « rugby digest »

La **feuille d'équipe et les licences** sont à déposer à l'accueil en arrivant au stade.

Les rencontres auront une durée **de 2 x 7'**.

La **constitution des poules** a été réalisée par **tirage au sort** en tenant compte des **classements départementaux** en mixant la représentation départementale au sein des poules.

**Réunion** avec un éducateur par équipe à **10h30 précises**

Le **coup d'envoi** de la première rencontre aura lieu à **11h00 précises**

Le temps de jeu de **chaque joueur** ne peut excéder **70 minutes** sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est **sous l'entière responsabilité des éducateurs**.

Les finales se dérouleront **en 2 phases** :

### 1<sup>ère</sup> phase

4 poules de 4 sont constituées sur la base des résultats départementaux, et en mixant la représentation départementale au sein des poules.

### 2<sup>ème</sup> phase

Les 1<sup>ers</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales – finales et jouent pour les places de 1 à 4

Les 2<sup>nds</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales - finales et jouent pour les places de 5 à 8

Les 3<sup>èmes</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales - finales et jouent pour les places de 9 à 12

Les 4<sup>èmes</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales - finales et jouent pour les places de 13 à 16

### **Cas d'égalité au classement en phase de poule**

En cas d'égalité de points terrain, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
3. Différence de points générale (pts marqués – points encaissés) sur la phase concernée
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée
5. Différence de points générale (pts marqués – points encaissés) sur l'ensemble de la journée
6. Nombre de points marqués sur l'ensemble de la journée

### **Cas d'égalité sur match à élimination directe**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 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 procédera au **retrait d'un joueur de son équipe**.

**Remplacements interdits** (sauf blessure) durant la mort subite. **Début de la mort subite à 10 contre 10**

## Finales Régionale écoles de rugby "Harmonie Mutuelle"

19/05/2018

-10 ans

terrain M10 n°1-2-3

### POULES 1<sup>ère</sup> phase (matches de 2 x 7')

Poule 1	Poule 2
VANNES	LE RHEU
QUIMPER	LE VIEUX MARCHE/PAIMPOL / PLENEUF
SAINT PÈRE	AURAY
LANDERNEAU	PLABENNEC

Poule 3	Poule 4
LANNION/PERROS	PLOUZANE 2008
GUIDEL	RENNES E.C.
CONCARNEAU	DINAN
VITRE	ELVEN

Heure	TERRAIN 1				TERRAIN 2				TERRAIN 3			
	Poule	Rencontres			Poule	Rencontres			Poule	Rencontres		
11:00	Poule 1	VANNES	-	LANDERNEAU	Poule 1	QUIMPER	-	SAINT PÈRE	Poule 2	LE RHEU	-	PLABENNEC
11:20	Poule 2	LE VIEUX MARCHE/PAIMPOL / PLENEUF	-	AURAY	Poule 3	LANNION/PERROS	-	VITRE	Poule 3	GUIDEL	-	CONCARNEAU
11:40	Poule 4	PLOUZANE 2008	-	ELVEN	Poule 4	RENNES E.C.	-	DINAN	Poule 1	VANNES	-	SAINT PÈRE
12:00	Poule 1	LANDERNEAU	-	QUIMPER	Poule 2	LE RHEU	-	AURAY	Poule 2	LE VIEUX MARCHE/PAIMPOL / PLENEUF	-	PLABENNEC
12:20	Poule 3	LANNION/PERROS	-	CONCARNEAU	Poule 3	VITRE	-	GUIDEL	Poule 4	PLOUZANE 2008	-	DINAN
12:40	Poule 4	ELVEN	-	RENNES E.C.	Poule 1	VANNES	-	QUIMPER	Poule 1	SAINT PÈRE	-	LANDERNEAU
13:00	Poule 2	LE VIEUX MARCHE/PAIMPOL / PLENEUF	-	LE RHEU	Poule 2	AURAY	-	PLABENNEC	Poule 3	LANNION/PERROS	-	GUIDEL
13:20	Poule 3	CONCARNEAU	-	VITRE	Poule 4	RENNES E.C.	-	PLOUZANE 2008	Poule 4	ELVEN	-	DINAN

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 70 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*

1/2 finales (match 2x7')

	score				
14:00	M1	4ème poule 1		4ème poule 2	TERRAIN 1
14:00	M2	4ème poule 3		4ème poule 4	TERRAIN 2
14:00	M3	3ème poule 1		3ème poule 2	TERRAIN 3
14:20	M4	3ème poule 3		3ème poule 4	TERRAIN 1
14:20	M5	2ème poule 1		2ème poule 2	TERRAIN 2
14:20	M6	2ème poule 3		2ème poule 4	TERRAIN 3
14:40	M7	1er poule 1		1er poule 2	TERRAIN 1
14:40	M8	1er poule 3		1er poule 4	TERRAIN 2

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes; Début de la mort subite à 10 contre 10)*

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 70 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*

finales (match 2x7')

	score					
15:00	M9	perdant M1		perdant M2	TERRAIN 1	<i>places 15 et 16</i>
15:00	M10	vainqueur M1		vainqueur M2	TERRAIN 2	<i>places 13 et 14</i>
15:00	M11	perdant M3		perdant M4	TERRAIN 3	<i>places 11 et 12</i>
15:20	M12	vainqueur M3		vainqueur M4	TERRAIN 1	<i>places 9 et 10</i>
15:20	M13	perdant M5		perdant M6	TERRAIN 2	<i>places 7 et 8</i>
15:20	M14	vainqueur M5		vainqueur M6	TERRAIN 3	<i>places 5 et 6</i>
15:40	M15	perdant M7		perdant M8	TERRAIN 1	<i>places 3 et 4</i>
15:40	M16	vainqueur M7		vainqueur M8	TERRAIN 2	<i>places 1 et 2</i>

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes; Début de la mort subite à 10 contre 10)*

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 70 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*



# REGLEMENT EDR M10

## "Toucher + 2 secondes"

Rugby Digest

Précisions Comité de Bretagne 2017/2018

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m x 28m (1/2 terrain du 10 contre 10)	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>Temps de jeu</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
<b>JEU DELOYAL</b>	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 <b>Sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées</b>	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, il a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter <b>Communication arbitre : « TOUCHÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat</b>	
	Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire. <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b> <b>Ne s'applique pas aux passes sans phase de toucher</b>	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules <b>Si ce n'est pas le cas, le jeu continue</b>	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Touché", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en but peut marquer. <del>Un joueur touché avant l'en but à 2 secondes pour marquer ou passer.</del> <b>Un joueur touché avant l'en but ne peut pas :</b> - marquer (sauf si touché sur plongeons pour marquer par un joueur revenant de côté (règle beach rugby). <b>Interdiction de plonger sur un défenseur placé en face du porteur de balle (CPF contre porteur – adversaires à 5m)</b> - entrer dans l'en but balle en main (CPF contre porteur – adversaire à 5m)	
<b>REMISES EN JEU</b>	Où	COMMENT
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au milieu du terrain	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
<b>COUP DE RENVOI APRES ESSAI</b>	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
<b>COUP DE RENVOI DES 22 METRES</b>	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.	
<b>EN AVANT</b>	A l'endroit de la faute.	
<b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b>	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.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	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.	
<b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>	NON	



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

# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

Rugby Digest

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> 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 <b>formé</b> 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 <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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	<b>Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3.</b> 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 <b>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF.</b> 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 <b>jamais</b> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : 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.	<b>Touche = Conquête disputée.</b> 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, <b>avec respect des lignes de hors jeu.</b> 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.		
<b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b> <b>(le jeu au pied est autorisé)</b>		



## Finales Régionales -12 ans Espoir

12 équipes sont invitées à participer à ces finales.

Le règlement appliqué sur chacune des rencontres sera :

- 1<sup>ère</sup> mi-temps : règle du « **jeu au contact** »
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : règle du « rugby digest »

La **feuille d'équipe et les licences** sont à déposer à l'accueil en arrivant au stade.

Les rencontres auront une durée **de 2 x 8'** pour la phase de poule **et 2 x 10'** pour les ½ finales et finales.

**Réunion** avec un éducateur par équipe à **10h30 précises**

Le **coup d'envoi** de la première rencontre aura lieu à **11h00 précises**

Les finales se dérouleront **en 2 phases** :

### 1<sup>ère</sup> phase

4 poules de 3 constituées à partir du classement au championnat régional

### 2<sup>ème</sup> phase

Les 1<sup>ers</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales – finales et jouent pour les places de 1 à 4

Les 2<sup>nds</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales - finales et jouent pour les places de 5 à 8

Les 3<sup>èmes</sup> de poules s'opposent sous la forme ½ finales - finales et jouent pour les places de 9 à 12

### **Cas d'égalité au classement en phase de poule**

En cas d'égalité de points terrain, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
3. Différence de points générale (pts marqués – points encaissés) sur la phase concernée
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée
5. Différence de points générale (pts marqués – points encaissés) sur l'ensemble de la journée
6. Nombre de points marqués sur l'ensemble de la journée

### **Cas d'égalité sur match à élimination directe**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 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 procédera au **retrait d'un joueur de son équipe**.

**Remplacements interdits** (sauf blessure) durant la mort subite. **Début de la mort subite à 12 contre 12**

## Finales Régionales des Écoles de Rugby "Harmonie Mutuelle"

19/05/2018

-12 ans ESPOIR

Terrain 3 Harmonie Mutuelle - M12 n°1-2

### POULES 1<sup>ère</sup> phase (matchs de 2 x 8')

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4
ELVEN / PLOERMEL MALESTROIT	GRANDCHAMP / PONTIVY	AURAY/MUZILLAC/MAURON 1	LANDERNEAU - PONANT 1
SAINT BRIEUC 1	VANNES 2	PLOUHINEC / GUIDEL / HENNEBONT 1	PLOEMEUR / GROIX / QUIMPERLE
BREST - ABERS	PORDIC - XII DE LA BAIE	CHATEAULIN - CENTRE 29	DINAN

Heure	TERRAIN 1				TERRAIN 2			
	Poule	Rencontres			Poule	Rencontres		
11:00	Poule 1	ELVEN / PLOERMEL MALESTROIT	-	BREST - ABERS	Poule 2	GRANDCHAMP / PONTIVY	-	PORDIC - XII DE LA BAIE
11:22	Poule 3	AURAY/MUZILLAC/MAURON 1	-	CHATEAULIN - CENTRE 29	Poule 4	LANDERNEAU - PONANT 1	-	DINAN
11:44	Poule 1	SAINT BRIEUC 1	-	BREST - ABERS	Poule 2	VANNES 2	-	PORDIC - XII DE LA BAIE
12:06	Poule 3	PLOUHINEC / GUIDEL / HENNEBONT 1	-	CHATEAULIN - CENTRE 29	Poule 4	PLOEMEUR / GROIX / QUIMPERLE	-	DINAN
12:28	Poule 1	ELVEN / PLOERMEL MALESTROIT	-	SAINT BRIEUC 1	Poule 2	GRANDCHAMP / PONTIVY	-	VANNES 2
12:50	Poule 3	AURAY/MUZILLAC/MAURON 1	-	PLOUHINEC / GUIDEL / HENNEBONT 1	Poule 4	LANDERNEAU - PONANT 1	-	PLOEMEUR / GROIX / QUIMPERLE

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 80 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*

1/2 finales (match 2x10')

SCORE

13:36	M3	3ème poule 1		3ème poule 2	TERRAIN 1
13:36	M4	3ème poule 3		3ème poule 4	TERRAIN 2
14:02	M5	2ème poule 1		2ème poule 2	TERRAIN 1
14:02	M6	2ème poule 3		2ème poule 4	TERRAIN 2
14:28	M7	1er poule 1		1er poule 2	TERRAIN 1
14:28	M8	1er poule 3		1er poule 4	TERRAIN 2

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes; Début de la mort subite à 12 contre 12)*

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 80 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*

finale (match 2x10')

SCORE

14:54	M11	perdant M3		perdant M4	TERRAIN 1	places 11 et 12
14:54	M12	vainqueur M3		vainqueur M4	TERRAIN 2	places 9 et 10
15:20	M13	perdant M5		perdant M6	TERRAIN 1	places 7 et 8
15:20	M14	vainqueur M5		vainqueur M6	TERRAIN 2	places 5 et 6
15:46	M15	perdant M7		perdant M8	TERRAIN 1	places 3 et 4
15:46	M16	vainqueur M7		vainqueur M8	TERRAIN 2	places 1 et 2

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes; Début de la mort subite à 12 contre 12)*

*Le temps de jeu de chaque joueur ne peut excéder 80 minutes sur la journée (règlement FFR). La gestion des temps de jeu est sous l'entière responsabilité des éducateurs*



## Finales Régionales -12 ans Excellence

**8 équipes** sont invitées à participer à ces finales.

Le règlement appliqué sur chacune des rencontres sera :

- 1<sup>ère</sup> mi-temps : règle du « **jeu au contact** »
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : règle du « rugby digest »

La **feuille d'équipe et les licences** sont à déposer à l'accueil en arrivant au stade.

Les rencontres auront une durée **de 2 x 10'**.

**Réunion** avec un éducateur par équipe à **10h30 précises**

Le **coup d'envoi** de la première rencontre aura lieu à **11h00 précises**

Les finales se dérouleront **en 3 phases** :

### 1<sup>ère</sup> phase

¼ de finales. Les oppositions sont déterminées à partir du classement de la phase régionale.

### 2<sup>ème</sup> phase

½ finales hautes entre les gagnants des ¼ de finales

½ finales basses entre les perdants des ¼ de finales

### 3<sup>ème</sup> phase

Petite finale et Finale haute (classement de 1 à 4)

Petite finale et Finale basse (classement de 5 à 8)

### **Cas d'égalité sur match en fin de rencontre**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, 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 procédera au **retrait d'un joueur de son équipe**.

**Remplacements interdits** (sauf blessure) durant la mort subite. **Début de la mort subite à 12 contre 12**

**Finales Régionales des Écoles de Rugby "Harmonie Mutuelle"**  
**19/05/2018**  
**-12 ans EXCELLENCE**  
**Terrain 3 Harmonie Mutuelle - M12 n°3**

Pour rappel : Breafing à 10h30 (un éducateur par club)

1/4 finales (match 2x10')

score

11:00	M1	RENNES / STADE RENNAIS 1			LANDIVISIAU / MORLAIX 2006	TERRAIN 3
11:26	M2	QUIMPER 1			BRUZ 1	TERRAIN 3
11:52	M3	CONCARNEAU			LANNION - TREGOR GOELO 1	TERRAIN 3
12:18	M4	PLOUZANE 2006			LE RHEU	TERRAIN 3

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes)*

*Début de la mort subite à 12 contre 12*

1/2 finales (match 2x10')

score

12:44	M5	perdant M1			perdant M2	TERRAIN 3
13:10	M6	gagnant M1			gagnant M2	TERRAIN 3
13:36	M7	perdant M3			perdant M4	TERRAIN 3
14:02	M8	gagnant M3			gagnant M4	TERRAIN 3

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes)*

*Début de la mort subite à 12 contre 12*

finales (match 2x10')

score

14:28	M9	perdant M5			perdant M7	TERRAIN 3 (places 7 et 8)
14:54	M10	gagnant M5			gagnant M7	TERRAIN 3 (places 5 et 6)
15:20	M11	perdant M6			perdant M8	TERRAIN 3 (places 3 et 4)
15:46	M12	gagnant M6			gagnant M8	TERRAIN 3 (places 1 et 2)

*En cas d'égalité, une mort subite sera jouée (on retire 1 joueur toutes les minutes)*

*Début de la mort subite à 12 contre 12*



# REGLEMENT EDR M12

Rugby Digest

## "Jouer au contact"

Précisions Comité de Bretagne 2017/2018

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	6 contre 6 à 12 contre 12	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (11 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	de 46m x 33m (6 contre 6 = 1/2 terrain avec en-but) à 56mx46m (12 contre 12)	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>Temps de jeu</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
<b>JEU DELOYAL</b>	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 <b>Sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées</b>	
<b>UTILISATEURS</b>	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). <b>Etre en contact = avoir une liaison maintenue avec le porteur de balle</b> <b>Si la liaison est rompue avant le coup de sifflet, les obligations liées au contact ne s'appliquent plus. Le jeu continue</b>	
	Le porteur de balle bloqué debout a 2 secondes pour transmettre son ballon <b>Communication arbitre : « CONTACT - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat</b> <b>Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m</b>	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol <b>Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat</b> <b>Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m</b>	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant <b>Ceci n'est valable que sur la passe au contact (debout ou sol). Ne s'applique pas aux passes sans phase de contact</b> <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent. <b>Rappel : en EDR il est interdit au porteur de balle d'aller volontairement au sol (CPF contre porteur). Etre vigilant sur les blocages</b>	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle <b>Bloquer = intervention entre la taille et les épaules et maintenir debout (interdiction d'amener au sol)</b> <b>Plaquer = intervention entre les pieds et la ceinture et amener au sol</b>	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds <b>Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.</b>	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. <b>Interdiction aux défenseurs d'empêcher la passe du joueur plaqué (article 15-7-a)</b> <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. <b>Si le porteur de balle n'est pas tenu au sol, il peut se relever immédiatement sans avoir à transmettre le ballon</b>	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon <b>Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.</b>	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai. <b>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</b>	
<b>REMISES EN JEU</b>	<b>OÙ</b>	<b>COMMENT</b>
<b>COUP d'ENVOI</b>	Au milieu du terrain	<p>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),</li> <li>- en coup de pied tombé (drop) ou</li> <li>- en coup de pied de volée</li> </ul>
<b>COUP DE RENVOI APRESSESAI</b>	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
<b>COUP DE RENVOI AUX 22 METRES</b>	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.	
<b>EN AVANT</b>	A l'endroit de la faute.	
<b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b>	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.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	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.	
<b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>	NON	



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

# REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

## Rugby Digest

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 <sup>ème</sup> 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 récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture. Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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 <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 <sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 <sup>èmes</sup> 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 <b>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF.</b> 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 <b>jamais</b> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : 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	<b>touche = Conquête disputée</b> 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, <b>avec respect des lignes de hors-jeu.</b>
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
TRANSFORMATION – DROP – TIR AU BUT	NON	
<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 SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p><b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY À XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b> <b>(le jeu au pied est autorisé)</b></p>		



## Finales Régionales -14 ans Espoir

**8 équipes** sont invitées à participer à ces finales : les 4 équipes ayant terminé entre la 9<sup>ème</sup> et 12<sup>ème</sup> place du championnat Excellence et la 1<sup>ère</sup> équipe de chacun des 4 secteurs du championnat espoir.

Le règlement appliqué sur chacune des rencontres sera :

- 1<sup>ère</sup> mi-temps : règle du « **jeu au contact** »
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : règle du « rugby digest »

La **feuille d'équipe et les licences** sont à déposer à l'accueil en arrivant au stade.

Les rencontres auront une durée **de 2 x 10'**.

**Tirage au sort** pour constituer les oppositions des ¼ de finales à **10h15 précises**

**Réunion** avec un éducateur par équipe à **10h30 précises**

Le **coup d'envoi** de la première rencontre aura lieu à **11h00 précises**

Les finales se dérouleront **en 3 phases** :

### 1<sup>ère</sup> phase

¼ de finales. Les oppositions sont déterminées à partir du classement de la phase régionale.

### 2<sup>ème</sup> phase

½ finales hautes entre les gagnants des ¼ de finales

½ finales basses entre les perdants des ¼ de finales

### 3<sup>ème</sup> phase

Petite finale et Finale haute (classement de 1 à 4)

Petite finale et Finale basse (classement de 5 à 8)

### **Cas d'égalité sur match à élimination directe**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les équipes se départageront aux **tirs au but** (22 mètres face aux poteaux). L'équipe désignée gagnante sera celle qui prendra l'avantage sur l'autre, à égalité de tirs.

Finales Régionales des Écoles de Rugby "Harmonie Mutuelle"

19/05/2018

-14 ans ESPOIR

Terrain 2 - Harmonie Mutuelle - M14

Pour rappel : Breafing à 10h30 (un éducateur par club)

1/4 finales (match 2x10')

		score			
11:00	M1	SAINT RENAN		XV BRETILLIEN 2	TERRAIN 2
11:26	M2	LANNION - TREGOR GOELO		BAIN BRETAGNE / REDON	TERRAIN 2
11:52	M3	GRANDCHAMP / PONTIVY		DOUARNENEZ / PONT L'ABBE	TERRAIN 2
12:18	M4	AURAY/MUZILLAC/MAURON 1		VITRE	TERRAIN 2

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but

1/2 finales (match 2x10')

		score			
12:44	M5	perdant M1		perdant M2	TERRAIN 2
13:10	M6	gagnant M1		gagnant M2	TERRAIN 2
13:36	M7	perdant M3		perdant M4	TERRAIN 2
14:02	M8	gagnant M3		gagnant M4	TERRAIN 2

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but

finales (match 2x10')

		score			
14:28	M9	perdant M5		perdant M7	TERRAIN 2 (places 7 et 8)
14:54	M10	gagnant M5		gagnant M7	TERRAIN 2 (places 5 et 6)
15:20	M11	perdant M6		perdant M8	TERRAIN 2 (places 3 et 4)
15:46	M12	gagnant M6		gagnant M8	TERRAIN 2 (places 1 et 2)

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but



## Finales Régionales -14 ans Excellence



**8 équipes** sont invitées à participer à ces finales.

Le règlement appliqué sur chacune des rencontres sera :

- 1<sup>ère</sup> mi-temps : règle du « **jeu au contact** »
- 2<sup>ème</sup> mi-temps : règle du « rugby digest »

La **feuille d'équipe et les licences** sont à déposer à l'accueil en arrivant au stade.

Les rencontres auront une durée **de 2 x 10'**.

**Réunion** avec un éducateur par équipe à **10h30 précises**

Le **coup d'envoi** de la première rencontre aura lieu à **11h00 précises**

Les finales se dérouleront **en 3 phases** :

### 1<sup>ère</sup> phase

¼ de finales. Les oppositions sont déterminées à partir du classement de la phase régionale.

### 2<sup>ème</sup> phase

½ finales hautes entre les gagnants des ¼ de finales

½ finales basses entre les perdants des ¼ de finales

### 3<sup>ème</sup> phase

Petite finale et Finale haute (classement de 1 à 4)

Petite finale et Finale basse (classement de 5 à 8)

### **Cas d'égalité sur match à élimination directe**

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, les équipes se départageront aux **tirs au but** (22 mètres face aux poteaux). L'équipe désignée gagnante sera celle qui prendra l'avantage sur l'autre, à égalité de tirs.

Finales Régionales des Écoles de Rugby "Harmonie Mutuelle"

19/05/2018

-14 ans EXCELLENCE

Terrain 1 - Harmonie Mutuelle - M14

Pour rappel : Breafing à 10h30 (un éducateur par club)

1/4 finales (match 2x10')

score

11:00	M1	GUIDEL/HENNEBONT			SAINT MALO / DINAN	TERRAIN 1
11:26	M2	XV D'ARMOR			PLABENNEC - PONANT 1	TERRAIN 1
11:52	M3	XV BRETILLIEN 1			VANNES	TERRAIN 1
12:18	M4	POUZANE 2004			LORIENT / LANESTER	TERRAIN 1

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but

1/2 finales (match 2x10')

score

12:44	M5	perdant M1			perdant M2	TERRAIN 1
13:10	M6	gagnant M1			gagnant M2	TERRAIN 1
13:36	M7	perdant M3			perdant M4	TERRAIN 1
14:02	M8	gagnant M3			gagnant M4	TERRAIN 1

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but

finales (match 2x10')

score

14:28	M9	perdant M5			perdant M7	TERRAIN 1 (places 7 et 8)
14:54	M10	gagnant M5			gagnant M7	TERRAIN 1 (places 5 et 6)
15:20	M11	perdant M6			perdant M8	TERRAIN 1 (places 3 et 4)
15:46	M12	gagnant M6			gagnant M8	TERRAIN 1 (places 1 et 2)

En cas d'égalité, tir au but 22m face au poteaux. Victoire à celui qui prend l'avantage à égalité de tirs. Un nouveau tireur à chaque tir au but



# REGLEMENT EDR M14

## "Jouer au contact"

Rugby Digest

Précisions Comité de Bretagne 2017/2018

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	7 contre 7 à 15 contre 15	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	de 56m x 46m (7 contre 7 = 1/2 terrain du 15 contre 15) à terrain normal (15 contre 15)	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>Temps de jeu</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
<b>JEU DELOYAL</b>	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 <b>Sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées</b>	
<b>UTILISATEURS</b>	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). <b>Etre en contact = avoir une liaison maintenue avec le porteur de balle</b> <b>Si la liaison est rompue avant le coup de sifflet, les obligations liées au contact ne s'appliquent plus. Le jeu continue</b>	
	Le porteur de balle bloqué debout a 2 secondes pour transmettre son ballon <b>Communication arbitre : « CONTACT - 1 - 2 » puis coup de sifflet immédiat</b> <b>Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m</b>	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol <b>Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 - 2 » puis coup de sifflet immédiat</b> <b>Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m</b>	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant <b>Ceci n'est valable que sur la passe au contact (debout ou sol). Ne s'applique pas aux passes sans phase de contact</b> <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
<b>OPPOSANTS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent. <b>Rappel : en EDR il est interdit au porteur de balle d'aller volontairement au sol (CPF contre porteur). Etre vigilant sur les blocages.</b>	
	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle <b>Bloquer = intervention entre la taille et les épaules et maintenir debout (interdiction d'amener au sol)</b> <b>Plaquer = intervention entre les pieds et la ceinture et amener au sol</b>	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds <b>Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.</b>	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer. <b>Interdiction aux défenseurs d'empêcher la passe du joueur plaqué (article 15-7-a)</b> <b>Sanction : CPF - adversaires à 5m</b>	
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. <b>Si le porteur de balle n'est pas tenu au sol, il peut se relever immédiatement sans avoir à transmettre le ballon</b>	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon <b>Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.</b>	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai. <b>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</b>	
<b>REMISES EN JEU</b>	<b>OÙ</b>	<b>COMMENT</b>
<b>COUP d'ENVOI</b>	<b>Au milieu du terrain</b>	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
<b>COUP DE RENVOI APRES ESSAI</b>	<b>Au milieu du terrain</b> par l'équipe qui a concédé l'essai.	
<b>COUP DE RENVOI AUX 22 METRES</b>	<b>A 5m de l'en but.</b> 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.	
<b>EN AVANT</b>	<b>A l'endroit de la faute.</b>	
<b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b>	<b>A l'endroit de la sortie.</b> 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.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	<b>Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci.</b> Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>	<b>NON</b> si match intégralement en contact aménagé <b>OUI</b> 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

#### Rugby digest

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 <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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		
TIR AU BUT		
COUP DE PIED FRANÇ		
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)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p> <p><b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b></p>		