



CHAMPIONNAT Départemental -10 ans
Saison 2018/2019

Championnat Départemental -10 ans

Généralités

1 – Le Comité Départemental de Rugby du Finistère s’est vu alloué 2 places pour participer aux Finales Régionales des Écoles de Rugby qui se déroulera le 4 mai 2019. Afin de désigner les collectifs finistériens qui y participeront, nous avons décidé d’organiser cette qualification sur 3 dates :

- 26 janvier 2019 (plateau départemental)
- 2 mars 2019 (plateaux de niveau)
- 23 mars 2019 (plateaux de niveau)

2 – 14 équipes sont engagées dans ce championnat et devront répondre aux **exigences suivantes** :

- Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Découverte-Initiation, du BF EdR, du CQP Moniteur, du BEES, du DEJEPS ou en cours de formation et présent à chaque match
- Les regroupements sont limités à 2 clubs

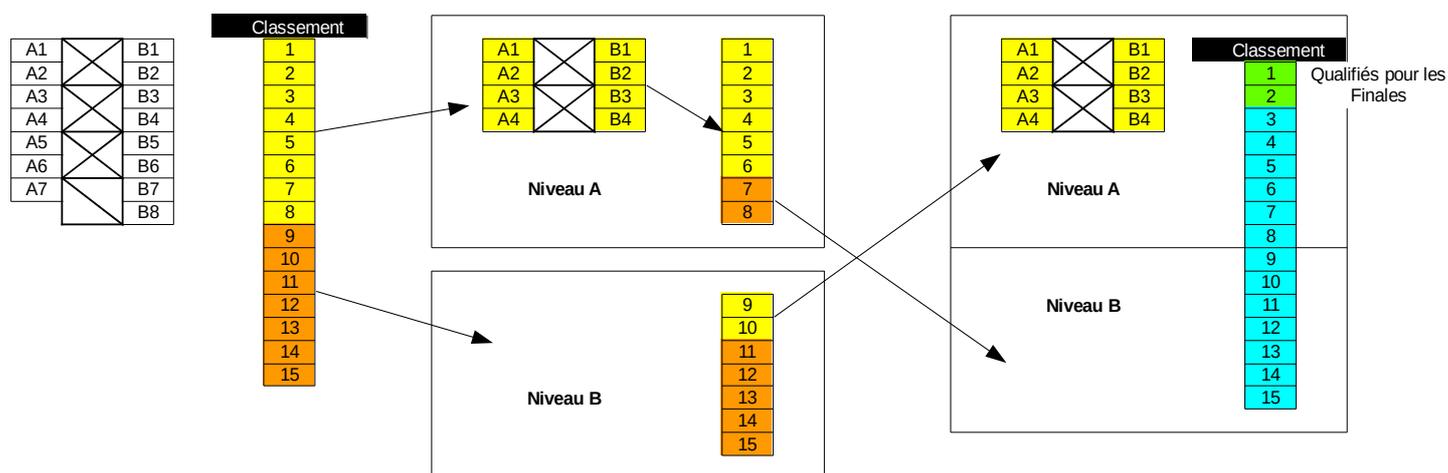
3 – Ces 14 équipes sont les suivantes :

Brest ; Carhaix-Châteaulin ; Concarneau ; Douarnenez ; L’Aber ; Landerneau ; Landivisiau ; Le Relecq-Kerhuon ; Morlaix ; Plabennec ; Plouzané 2009 ; Plouzané 2010 ; Quimper 1 ; Quimper 2 ; Saint-Renan

Organisation sportive

Déroulement de la compétition

Lors de la journée du 15 décembre 2018 à Landivisiau, les rencontres ont montré que le niveau était plus homogène que les autres années. Environ 10 équipes présentent un niveau proche. C’est pourquoi, nous avons décidé de proposer l’organisation suivante afin de donner sa chance à chacun :



Attribution des points de classement

Journée 1 (26/01/2018) : journée départementale

Toutes les équipes du département sont regroupées pour participer à un tournoi.

À l’issue de cette journée, les équipes de chaque secteur sont classées en 2 niveaux A et B.

Journées 2 (02/03/2018) : journée de niveau (A et B)

Les deux groupes de niveau sont constitués au vu du classement de la première journée.

Points attribués pour le championnat départemental :

1^{er} de la poule A = 15 pts ; 2nd = 14 pts ; 3^{ème} = 13 pts ; 4^{ème} = 12 pts ; 5^{ème} = 11 pts ; 6^{ème} = 10 pts ; 7^{ème} = 9 pts ; 8^{ème} = 8 pts

1^{er} de la poule B = 7 pts ; 2nd = 6 pts ; 3^{ème} = 5 pts ; 4^{ème} = 4 pts ; 5^{ème} = 3 pts ; 6^{ème} = 2 pts ; 7^{ème} = 1 pts

À l'issue de cette journée, les deux derniers de poule A descendent au niveau suivant quand les deux premiers de la poule B montent.

Toute équipe en **effectif insuffisant** sur un tournoi, marquera **1 point sur ce tournoi**.

Toute équipe **forfait** sur un tournoi, marquera **0 point sur ce tournoi**.

Journées 3 (26/03/2018) : journée de niveau (A et B)

Nous avons souhaité valoriser les résultats de cette dernière journée. Les points attribués seront donc doublés.

Points attribués pour le championnat départemental :

1^{er} de la poule A = 30 pts ; 2nd = 28 pts ; 3^{ème} = 26 pts ; 4^{ème} = 24 pts ; 5^{ème} = 22 pts ; 6^{ème} = 20 pts ; 7^{ème} = 18 pts ; 8^{ème} = 16 pts

1^{er} de la poule B = 14 pts ; 2nd = 12 pts ; 3^{ème} = 10 pts ; 4^{ème} = 8 pts ; 5^{ème} = 6 pts ; 6^{ème} = 4 pts ; 7^{ème} = 2 pts

Toute équipe en **effectif insuffisant** sur un tournoi, marquera **1 point sur ce tournoi**.

Toute équipe **forfait** sur un tournoi, marquera **0 point sur ce tournoi**.

Déroulement des tournois

Feuilles d'équipe

Lors de chaque journée de championnat et pour chaque équipe engagée, une feuille d'équipe doit être renseignée selon le modèle joint en annexe. Ces feuilles d'équipes doivent être remises au responsable du plateau **dès l'arrivée sur site**. Le coup d'envoi ne pourra être donné qu'après collecte des différentes feuilles d'équipes.

Les clubs ou regroupements ayant plusieurs équipes dans la catégorie M10 ne sont **pas autorisés** à effectuer de **permutations entre ces équipes lors d'une même journée**.

Des permutations sont en revanche autorisées d'une journée sur l'autre, mais seulement pour des raisons sportives (au sens « formation du joueur »).

Règlement sportif

Les règles appliquées seront celles du **Rugby Digest 2018-2019 de la pratique à X** que vous trouverez en annexe. Selon les dispositions fédérales, chaque joueur a le droit à un **temps de jeu maximal de 80 minutes** sur deux demi-journées (et 60 minutes sur une demi-journée). Le respect de cette règle reposant avant tout sur la permutation des joueurs titulaires et des remplaçants, l'application de cette disposition est sous l'entière responsabilité des éducateurs.

Arbitrage et points terrain

L'arbitrage se fera par un éducateur diplômé et maîtrisant le règlement du rugby à X de la catégorie.

Horaires

Pour mener à bien chaque tournoi, un **effort de ponctualité** sera demandé.

Le **début des rencontres** se fera à **11h00** précises avec **accueil** des équipes à **partir de 10h15**. Des aménagements pourront être apportés afin de conduire le tournoi sur une seule demi-journée lorsque les journées.

Organisation des tournois

Tournoi à **15 équipes (match de 1 x 10 minutes ou 8 minutes)**

1 poule de 7 et 1 poule de 8 soit 6 matches ou 7 matchs par équipe puis 2 matchs de classement.

Tournoi à 8 équipes (match de 2 x 8 minutes)

2 poule de 4 soit 3 matches par équipe puis 2 matchs de classement.

Tournoi à 7 équipes (match 2 x 7 minutes)

1 poule de 7 soit 6 matches par équipe.

Points terrain à l'issue des rencontres :

Victoire 3 points, Match nul 2 points, Défaite 1 point.

En cas d'égalité de points terrain à l'issue d'une phase de poule

En cas d'égalité de points terrain **entre 2 équipes**, 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 (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

En cas d'égalité de point terrain **entre 3 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Points terrain entre les équipes à égalité
3. Différence de points générale (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

NB : dans le cas d'une égalité à 3, dès lors qu'une équipe a pu être départagée, nous départageons les 2 équipes restantes suivant les cas d'égalité à 2.

En cas d'égalité au score sur un match « sec »

En cas d'égalité **entre 2 équipes** à l'issue d'une rencontre de classement, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Première équipe à avoir marqué au cours de la rencontre
3. Mort subite avec retrait d'un joueur après chaque minute

En cas d'égalité à la fin de la seconde journée

En cas d'égalité de points terrain entre des équipes à l'issue de la seconde journée, le classement de la seconde journée s'imposera pour les départager.

Résultats, points de bonus administratif

Dès la fin du tournoi et au plus tard le lendemain, les clubs recevant sont priés d'envoyer **par scan ou photo** les feuilles de résultats et d'observation, **signées des éducateurs de chaque équipe présente**, aux adresses mail suivantes : f.queneherve@free.fr et crt29@bretagnerugby.fr afin de déterminer les classements provisoires dès le lundi et organiser la journée suivante.

L'organisation du championnat départemental des écoles de rugby doit permettre à chaque équipe de jouer un maximum de rencontres à son niveau et de ce fait de répondre à son exigence de formation du jeune joueur. Le choix de la majorité des clubs de mettre en place des poules espoirs géographiques répond également à un enjeu de réduction des coûts de transport, la mise en commun de cars lors des déplacements étant par ailleurs encouragée.



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

Une feuille par équipe

Date : _____

Lieu : _____

Nom du club ou du rassemblement : _____

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

Si rassemblement

Club 1 (Support) :		
Club 2 :		
Club 3 :		
Club 4 :		

-1 Catégorie :

<input type="checkbox"/> -06 - Lutins	<input type="checkbox"/> -08 - Mini-Poussins	<input checked="" type="checkbox"/> -10 : Poussins	
<input type="checkbox"/> -12 - Benjamins	<input type="checkbox"/> -14 - Minimes à XV		<small>(Cocher la catégorie-désirée)</small>

Nom de l'équipe : _____

Joueurs	Noms	Prénoms	n° Licences	Club(s)	Arbitre (-12 & -14)	J. devant (-14 à XV)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
	0		0	0	0	0

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

	Noms	Prénoms	n° Licences	Motif
Retrait de licence				

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.

L'organisateur doit retourner cette feuille au comité départemental ou régional (en fonction de la rencontre) avec la feuille des résultats



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 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. 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 : 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	
	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 REPETES) - 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 ».

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

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 10 contre 10							
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 10 contre 10							
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					