



# Rassemblement EDR

*Bourgogne-Franche Comté*

*Samedi 25 Mai 2024*



**STADE ROBERT BOBIN**

**39100 DOLE**



## Déroulement de la journée :

|               |   |
|---------------|---|
| 8h00 à 9h00   | <p>Accueil des équipes au stade Robert Bobin<br/>         Vestiaires en libre accès<br/>         Modification des poules en fonction des absences<br/> <b><u>Impératif pour confirmer vos effectifs :</u></b><br/>             Appeler de 8h à 8h30 au 06 59 10 77 17 (Thibault LECLERC)<br/>             06 76 06 99 57 (Sonia ROUGETET)</p> |
| 9h15 à 9h45   | <p>Appel des équipes en face des vestiaires<br/>         Photo de l'ensemble des participants<br/>         Distribution des feuilles de match aux responsables terrain</p>  |
| 10h00         | <p>Début des rencontres du matin (<b>respecter l'heure impérativement. Tout équipe non présente sera déclarée forfait</b>)</p>  |
| 12h00         | <p>Fin des rencontres du matin</p>  |
| 12h00 à 14h00 | <p>Pause déjeuner</p>   |
| 14h00         | <p>Reprise des matchs de l'après-midi</p>   |
| 17h00         | <p>Remise des récompenses</p>   |
| 17h15         | <p>Pot de l'amitié</p>  |



## Organisation des terrains



## Informations complémentaires :

Les 3 terrains sont en herbe (M8, M10 et M12)

Nous mettons à disposition de l'ensemble des clubs plusieurs vestiaires qui seront en libre accès sous la responsabilité de chacun



# Rassemblement EDR - Ligue BGFC

## Règlement sportif :

- Application du règlement « Rugby Educatif »
- Arbitrage par les éducateurs des clubs qui ne jouent pas
- Nombre de joueurs maxi par équipe :
  - M8 : 9 joueurs
  - M10 : 13 joueurs
  - M12 : 20 joueurs

## Déroulement du Tournoi :

- 1 terrain = 1 niveau de pratique
- U8 : 4 poules de 4 équipes soit 16 équipes
- U10 : 4 poules de 4 équipes soit 16 équipes
- U12 : 3 poules de 5 équipes soit 15 équipes
  
- Poules de niveau l'après -midi :
  - Poule des 1<sup>ers</sup>
  - Poule des 2<sup>èmes</sup>
  - Poule des 3<sup>èmes</sup>
  - Poule des 4<sup>èmes</sup>

Les éducateurs (2 par équipe max) devront porter **un chasuble** pour pouvoir **accéder aux terrains** .



## *Informations Diverses :*

### *ACCES BUS ET VOITURE*

Le parking situé avenue de Lahr n'est pas accessible par les bus et voitures (fête foraine).

Merci de vous garer à l'endroit situé sur le plan.

***L'accès des EDR se fera par la passerelle située rue d'Azans***



- L'accès en bus sera géré par des bénévoles rue d'azans

- Tout au long de la journée, les buvettes seront ouvertes avec boissons diverses et sandwiches.
- Un goûter et une médaille seront remis par la Ligue à chaque joueur.

## *Contacts:*

### *US DOLE - Organisation extra-sportive*

Yannick VIELLARD

[Yannick.viellard1897@orange.fr](mailto:Yannick.viellard1897@orange.fr)

06 62 86 46 27

### *Ligue BGFC - Organisation sportive*

Sonia ROUGETET

[just.rougetet@wanadoo.fr](mailto:just.rougetet@wanadoo.fr)

06.76.06.99.57

Matthieu FLEURUS

[ctcbassin3@gmail.com](mailto:ctcbassin3@gmail.com)

06.33.26.05.26

# *Bon Tournoi à tous !*



# RÈGLEMENT

## RELATIF AUX OBJETS DANS LES STADES

### Objets interdits

*Prohibited Items*



### Objets soumis à autorisation

*Items subject to prior authorisation*



• Tout objet pouvant servir d'arme par destination (couteau, outils...) : ces objets ne peuvent pas donner lieu à un dépôt en consigne.

• L'accès au stade est interdit à toute personne en état d'ébriété ou sous l'emprise de stupéfiant.

• Les banderoles, drapeaux ou panneaux contenant un message à caractère raciste, xénophobe, politique, philosophique sont interdits (contrôle visuel obligatoire).

• Si un propriétaire d'objet non autorisé refuse de s'en séparer, l'accès au stade lui sera interdit.

Conformément aux dispositions du Code du Sport, toute infraction aux interdictions ci-dessus sera passible de poursuites judiciaires

# REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

|   |   |   |
|---|---|---|
| NOMBRE DE JOUEURS                       | 5 contre 5 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).  |   |
| REPLACEMENTS                            | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 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.<br>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         |   |
|   | <b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – <b>Sanction</b> : CF   |   |
| UTILISATEURS                            | <b>Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m</b>   |   |
|   | Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m  |   |
|   | <b>Si le ballon au sol est injouable</b> : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m  |   |
|   | <b>Le raffut EDR</b> : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de le plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)   |   |
| OPPOSANTS                               | L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras  |   |
|   | Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille 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. |   |
|   | 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 :<br>Sanction : CF – adversaires à 5m  |   |
|   | <b>Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon</b>  |   |
| CONSIGNES ARBITRAGE                     | Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.  |   |
|   | Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.  |   |
| MARQUE                                  | Essai = 5 points. <b>Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement</b>   |   |
| REMISE EN JEU                           | Où ?  | Comment ?   |
| COUP D'ENVOI                            | Au centre du terrain – <b>Possibilité de jouer rapidement</b>   | <b>CF à 5m de toute ligne</b><br><b>Adversaires à 5m</b><br>Un CF peut être joué de plusieurs façons :<br>- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),<br>- en coup de pied tombé (drop) ou<br>- en coup de pied de volée<br>CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse |
| COUP DE RENVOI<br>Après essai           | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - <b>Possibilité de jouer rapidement</b>  |   |
| COUP DE RENVOI<br>DES 22 METRES         | A 5m de l'en-but.<br>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,<br>A 5 mètres de toute ligne   |   |
| SORTIE EN TOUCHE<br>OU TOUCHE INDIRECTE | A l'endroit de la sortie.<br>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<br>Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.  |   |
| TRANSFORMATION<br>DROP TIR AU BUT       | NON   |   |

5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. HORMIS

CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES. LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES



# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

|   |  |   |
|---|--|---|
| NOMBRE DE JOUEURS   | Pratique à 7/ Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir Compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).  |   |
| REPLACEMENTS  | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (11 joueurs maximum par équipe)   |   |
| TERRAIN   | 40 mètres (en-but non compris) X 30 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 la sécurité) ou un éducateur.   |   |
| JEU DELOYAL   | Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.<br>Le remplacement est obligatoire.<br>Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.   |   |
|   | <b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF<br><b>Le raffut EDR</b> : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)   |   |
| PLAQUAGE  | Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds.<br>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF - adversaires à 5m<br>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<br>Adversaires à 5 mètres<br>Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement  |
| COUP DE RENVOI<br>Après essai   | Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai   |   |
| COUP DE RENVOI<br>« 22m »   | A 5m de l'en-but.<br>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.  | Coup de pied tombé<br>Adversaires à 5 mètres<br>Possibilité de jouer rapidement   |
| EN AVANT<br>ou ballon injouable   | A l'endroit de la faute,<br>A 5 mètres de toute ligne  | CF à 5m de toute ligne<br>Adversaires à 5m<br>Un CF peut être joué de plusieurs façons :<br>- pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains),<br>- en coup de pied tombé (drop) ou<br>- en coup de pied de volée |
| SORTIE EN TOUCHE<br>OU TOUCHE INDIRECTE   | A l'endroit de la sortie.<br>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.   | CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse<br>L'équipe qui bénéficie d'un CF a 5 secondes pour le jouer sinon CF à l'équipe adverse     |
| TOUCHE DIRECTE  | Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci<br>Dans le cas contraire : à l'endroit où le coup de pied a été réalisé.  |   |
| TRANSFORMATION<br>DROP TIR AU BUT   |  |   |
| AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE PEUT S'ENGAGER IMMEDIATEMENT EN TOUCHE AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEEES) - 5 ESSAIS D'ECARTAGE EN CAS DE BUT EN TOUCHE - MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. |  |   |
| HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)  |  |   |



# REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

|  |  |  |
|--|--|--|
| NOMBRE DE JOUEURS  | Pratique à 10 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).  |  |
| REPLACEMENTS   | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (20 joueurs maximum par équipe)   |  |
| TERRAIN  | 50m (en-but non compris) X 45m   |  |
| BALLON   | Taille 4   |  |
| TEMPS DE JEU   | Voir tableau   |  |
| ARBITRAGE  | 2 joueurs titulaires du passeport arbitrage et un éducateur accompagnant ou 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 DÉLOYAL  | Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.<br>Le remplacement est obligatoire.<br>Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.   |  |
|  | <b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF<br><b>Le raffut EDFR</b> : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (Interdit sur le visage)  |  |
| PLAQUAGE   | Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement entre la taille et les pieds<br>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sans sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m<br>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<br>Adversaires à 5 mètres   |
| COUP DE RENVOI<br>Après essai  | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai  | Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement<br><b>Tout Coup d'Envoi et Renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)</b>   |
| COUP DE RENVOI<br>« 22m »  | A 10 mètres de l'en-but (ligne des 15 m)   | Coup de pied tombé<br><b>Adversaires derrière la ligne – Si renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)</b>   |
| EN AVANT<br>ou ballon injouable  | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne   | <b>Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2</b><br>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).<br>Liaisons des joueurs de 1 <sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV).<br>Lignes de hors-jeu à 5 mètres.<br>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.<br>Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée.<br>L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT<br>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF.<br>Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe.<br>Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée.<br>Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol.<br>La mêlée n'est jamais rejouée.<br>Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF<br>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   | Remplacée par le Coup franc  |
| COUP FRANC   | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne   | Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée - CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse   |
| SORTIE EN TOUCHE<br>OU TOUCHE INDIRECTE  | A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.   | <b>Touche = Conquête disputée.</b><br>1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur.<br>Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).<br>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).<br>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (lanceur et profondeur).<br>Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement.<br>Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.<br>Non-participants à 5 mètres.<br>En cas de lancer non droit = CF à l'équipe adverse (pas d'autre choix)   |
|  | 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 REPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEE(S) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. |  |  |
| <b>HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</b>  |  |  |

