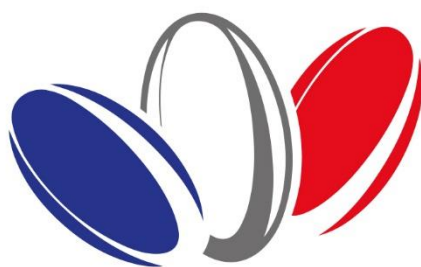


1^{er} tournoi mondial de rugby scolaire



RUGBY
HERITAGE CUP

PONTLEVOY
2023

02 Septembre 2023 au 07 Septembre 2023

REGLEMENT SPORTIF

Table des matières

Préambule	3
Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES	3
Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES	3
Article 4 – ATTRIBUTION DES POINTS ET CLASSEMENTS	3
Article 5 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE BRASSAGE)	4
Article 6 – CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES	6
Article 7 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULES	7
Article 8 - TABLEAU DES OPPOSITIONS DES PHASES FINALES	8
Article 9 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (MATCHES DE CLASSEMENT)	8
Article 10 – CAS DE FORFAIT	9
Article 11 - DURÉE DES MATCHS	9
Article 12 - TERRAINS	10
Article 13 - BALLONS	10
Article 14 – EFFECTIF ET REMPLACEMENTS	10
Article 15 -LE PLAQUAGE	10
Article 16 -ESSAI ET TRANSFORMATION	10
Article 16 -JEU DELOYAL – SECURITE DES JOUEURS(ES)	11
Article 17 - COUP D’ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI	12
Article 18 – MELEE ORDONNEE et TOUCHE	12
Article 19 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC	14
Article 20 - BANC DE TOUCHE	14
Article 21 - PHARMACIE	14
Article 22 – GESTION DES EQUIPES	15
Article 23 - TENUE DES JOUEURS	15
Article 24 - ARRÊT DU MATCH POUR INCIDENT	15
Article 25 - ARRÊT EN CAS DE FORCE MAJEURE	15

Préambule

ORGANISER LE PREMIER TOURNOI MONDIAL DE RUGBY ÉDUCATIF POUR ENRICHIR LE RÔLE SOCIÉTAL DE LA PROCHAINE COUPE DU MONDE DE RUGBY ET TRANSMETTRE CET HERITAGE A TOUS LES ENFANTS DU MONDE.

Tous les destinataires et lecteurs acceptent la possibilité que le comité d'organisation de la RHC se réserve le droit d'apporter, aux informations techniques décrites dans ce document, tous les changements qu'il jugera nécessaire au bon déroulement du tournoi sportif. Etant entendu que ces changements seront communiqués en temps voulu aux délégations.

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

La Coupe Du Monde de Rugby Educatif se jouera selon les règles du jeu de rugby telles qu'elles sont précisées dans ce document.

Cette compétition s'adresse à **toutes les équipes affiliées à une Fédération Scolaire**, aux catégories jeunes, c'est-à-dire aux **Joueurs(se) né(es) entre le 08/09/2008 et le 07/09/2010**.

Pour pouvoir participer à la compétition, chaque joueur devra être titulaire d'une carte de qualification « **Rugby scolaire** » en cours de validité dans la catégorie **Joueurs(se) né(es) entre le 08/09/2008 et le 07/09/2010**, et devra ne pas être sous le coup d'une suspension.

Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe peut présenter au **maximum 12 joueurs + 2 staffs**.

Les 12 joueurs indiqués sur la feuille de match seront les mêmes que ceux de la feuille de régulation lors du tournoi.

Aucun changement de joueur sur la feuille de match ne pourra être réalisé après le dépôt de la feuille.

Une **équipe peut être composée de joueurs licenciés dans différentes associations affiliées (scolaire, fédération)**, tous les joueurs doivent faire partie de l'école qu'ils représentent, sauf dérogation accordée par l'organisateur.

Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES

Suite à la phase de brassage les équipes sont réparties sur 3 tournois (Cup, Plate et Développement). Chaque équipe peut prétendre au trophée mis en jeu dans son niveau respectif.

Article 4 – ATTRIBUTION DES POINTS ET CLASSEMENTS

Toutes les équipes participent à la phase de brassage. Cela détermine le niveau de compétition à laquelle elle s'engage. A l'issue du brassage, les équipes seront classées en fonction de leurs résultats et réparties sur 3 niveaux :

- CUP
- PLATE
- DEVELOPPEMENT

Le classement général de chaque niveau (CUP / Plate / Développement) est pris en compte dans le classement final de la Coupe de l'Héritage (compétition sportive et culturelle), selon le barème suivant :

Classement	Compétition	Points
1 ^{re}	CUP	100
2 ^e		98
3 ^e		96
4 ^e		94
5 ^e		92
6 ^e		90
7 ^e		88
8 ^e		86
9 ^e	PLATE	84
10 ^e		82
11 ^e		80
12 ^e		78
13 ^e		76
14 ^e		74
15 ^e		72
16 ^e		70
17 ^e	Développement	68
18 ^e		66
19 ^e		64
20 ^e		62
21 ^e		60
22 ^e		58
23 ^e		56
24 ^e		54

Article 5 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE BRASSAGE)

La composition des poules des tournois (garçons et filles) sera effectuée sous forme de tirage au sort.

Filles			Poule D (PFD)	Poule E (PFE)	Poule F (PFF)
Poule A (PfA)	Poule B (PfB)	Poule C (PfC)	Equipe 1	Equipe 1	Equipe 1
Equipe 1	Equipe 1	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 2	Equipe 2
Equipe 2	Equipe 2	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 3	Equipe 3
Equipe 3	Equipe 3	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 4	Equipe 4
Equipe 4	Equipe 4	Equipe 4			

Garçons		
Poule A (PgA)	Poule B (PgB)	Poule C (PgC)
Equipe 1	Equipe 1	Equipe 1
Equipe 2	Equipe 2	Equipe 2
Equipe 3	Equipe 3	Equipe 3
Equipe 4	Equipe 4	Equipe 4
Poule D (PgD)	Poule E (PgE)	Poule F (PgF)
Equipe 1	Equipe 1	Equipe 1
Equipe 2	Equipe 2	Equipe 2
Equipe 3	Equipe 3	Equipe 3
Equipe 4	Equipe 4	Equipe 4

Article 6 – CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES

Un match contre chaque équipe de la poule.

- Un match **gagné** attribue **3 points**
- Un match **nul** **2 points**
- Un match **perdu** **1 point**

⇒ Le **forfait** d'une équipe :

- **0 point** pour l'équipe forfait avec un goal average **négatif de – 25** (5 essais).
- **3 points pour l'adversaire** avec un goal average **positif de +25** (5 essais).

Poules non équilibrées :

En cas de poule(s) non équilibrée(s), conséquence du forfait d'une équipe (exemple : 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes). Dans la ou les poule(s) avec un nombre inférieur d'équipes, les équipes qui auraient dû jouer contre l'équipe forfait marqueront 3 points et +25 au goal average (5 essais).

Classement en cas d'égalité dans une poule :

A l'issue des matchs de poule, **si deux équipes** d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des points suivants dans l'ordre :

1. Résultat du match particulier opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre. En cas d'égalité lors du match opposant les deux équipes, le classement est alors effectué par comparaison des points suivants :
 2. Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
 3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule.
 4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.
 5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 7. Le nombre de carton(s) jaunes(s) sur l'ensemble des matchs de poules
- Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :
8. Equipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge).

A l'issue des matchs de poule, **si plus de deux équipes** d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des points suivants dans l'ordre:

1. Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
 2. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule.
 3. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.
 4. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 5. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
- Si l'égalité persiste entre deux des équipes à départager :
6. Résultat du match opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre.
- Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :
7. Le nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poules
 8. Equipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge).

Article 7 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULES

A l'issue de la phase de brassage, les équipes (Filles et Garçons) sont qualifiées dans 3 niveaux :

- Cup
- Plate
- Developpement

<p style="text-align: center;">Cup Filles</p> <p>1^{re} équipe de la poule PfA 1^{re} équipe de la poule PfB 1^{re} équipe de la poule PfC 1^{re} équipe de la poule PfD 1^{re} équipe de la poule PfE 1^{re} équipe de la poule PfF 1^{re} équipe classée 2^e 2^e équipe classée 2^e</p>	<p style="text-align: center;">Plate Filles</p> <p>3^e équipe classée 2^e 4^e équipe classée 2^e 5^e équipe classée 2^e 6^e équipe classée 2^e 1^{re} équipe classée 3^e 2^e équipe classée 3^e 3^e équipe classée 3^e 4^e équipe classée 3^e</p>	<p style="text-align: center;">Developpement Filles</p> <p>5^e équipe classée 3^e 6^e équipe classée 3^e 4^e équipe de la poule PfA 4^e équipe de la poule PfB 4^e équipe de la poule PfC 4^e équipe de la poule PfD 4^e équipe de la poule PfE 4^e équipe de la poule PfF</p>
<p style="text-align: center;">Cup Garçons</p> <p>1^{re} équipe de la poule PgA 1^{re} équipe de la poule PgB 1^{re} équipe de la poule PgC 1^{re} équipe de la poule PgD 1^{re} équipe de la poule PgE 1^{re} équipe de la poule PgF 1^{re} équipe classée 2^e 2^e équipe classée 2^e</p>	<p style="text-align: center;">Plate Garçons</p> <p>3^e équipe classée 2^e 4^e équipe classée 2^e 5^e équipe classée 2^e 6^e équipe classée 2^e 1^{re} équipe classée 3^e 2^e équipe classée 3^e 3^e équipe classée 3^e 4^e équipe classée 3^e</p>	<p style="text-align: center;">Developpement Garçons</p> <p>5^e équipe classée 3^e 6^e équipe classée 3^e 4^e équipe de la poule PgA 4^e équipe de la poule PgB 4^e équipe de la poule PgC 4^e équipe de la poule PgD 4^e équipe de la poule PgE 4^e équipe de la poule PgF</p>

Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans l'ordre suivant :

1. Points classement
 2. Un ou des éventuels cartons rouges
 3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de poule. L'équipe ayant la meilleure différence de points est classée devant les autres.
 4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.
 5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 7. Le nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poules
- Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :
8. Equipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge).

Dans le cas où le nombre d'équipes n'est pas identique dans toutes les poules :

⇒ Le rang de classement dans la poule est toujours le premier à considérer. Les 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2es, les 3es et les 4es.

⇒ Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans le même ordre que précédemment.

Article 8 - TABLEAU DES OPPOSITIONS DES PHASES FINALES

Les phases finales de chaque tournoi (Cup, Plate, Développement) se déroulent en matches uniques selon le schéma suivant :

- ¼ de finale
- ½ finale
- Finale

Organisation des ¼ de finales :

Développement / Plate / Cup Filles	
1 ^{er} match de ¼ finale	1 ^{re} équipe / 8 ^e équipe
2 ^e match de ¼ finale	2 ^e équipe / 7 ^e équipe
3 ^e match de ¼ finale	3 ^e équipe / 6 ^e équipe
4 ^e match de ¼ finale	4 ^e équipe / 5 ^e équipe

Développement / Plate / Cup Garçons	
1 ^{er} match de ¼ finale	1 ^{re} équipe / 8 ^e équipe
2 ^e match de ¼ finale	2 ^e équipe / 7 ^e équipe
3 ^e match de ¼ finale	3 ^e équipe / 6 ^e équipe
4 ^e match de ¼ finale	4 ^e équipe / 5 ^e équipe

Organisation des ½ finales

Développement / Plate / Cup Filles	
1 ^{er} match de ½ finale	Vainqueur 1 ^{er} match de ¼ finale / Vainqueur 4 ^e match de ¼ finale
2 ^e match de ½ finale	Vainqueur 2 ^e match de ¼ finale / Vainqueur 3 ^e match de ¼ finale

Développement / Plate / Cup Garçons	
1 ^{er} match de ½ finale	Vainqueur 1 ^{er} match de ¼ finale / Vainqueur 4 ^e match de ¼ finale
2 ^e match de ½ finale	Vainqueur 2 ^e match de ¼ finale / Vainqueur 3 ^e match de ¼ finale

Finales

Développement / Plate / Cup Filles	
Petite finale	Perdant 1 ^{er} match de ½ finale / Perdant 2 ^e match de ½ finale
Finale	Vainqueur 1 ^{er} match de ½ finale / Vainqueur 2 ^e match de ½ finale

Développement / Plate / Cup Garçons	
Petite finale	Perdant 1 ^{er} match de ½ finale / Perdant 2 ^e match de ½ finale
Finale	Vainqueur 1 ^{er} match de ½ finale / Vainqueur 2 ^e match de ½ finale

Article 9 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (MATCHES DE CLASSEMENT)

Les équipes non qualifiées pour les phases finales jouent un match de classement pour les 5^e, 6^e, 7^e et 8^e places.

Développement / Plate / Cup Filles	
Classement 5 ^e et 6 ^e	
Classement 7 ^e et 8 ^e	

Développement / Plate / Cup Garçons	
Classement 5 ^e et 6 ^e	
Classement 7 ^e et 8 ^e	

Article 10 – CAS DE FORFAIT

Forfait simple :

Définition : Peut être considérée comme ayant déclaré forfait simple pour un match toute équipe :

- Ne se présentant pas sur l'aire de jeu au plus tard 2 minutes après l'heure fixée pour le début du match.
- Refusant de jouer sur le terrain désigné par le comité d'organisation.
- Refusant de jouer pour cause de l'absence de l'arbitre désigné.
- Ne présentant pas au coup d'envoi l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer une rencontre de rugby à 7.
- Quittant le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre.

Sanction :

Points terrain

- Equipe responsable du forfait : 0 point
- Equipe non responsable du forfait : 3 points

Points de marque

- Equipe responsable du forfait : moins 25 points (5 essais)
- Equipe non responsable du forfait : 25 points (5 essais)

Forfait général :

Définition : Peut être considérée comme étant en situation de forfait général, toute équipe :

- Se retirant d'elle-même du niveau pour lequel elle s'est qualifiée que ce soit avant le premier match ou au cours de la compétition.
- Ayant cumulé trois forfaits simples lors d'un même tournoi

Conséquences sur le classement des équipes restant en compétition :

Points « terrain »

- 3 points terrains pour tous les matchs joués ou restant à jouer contre l'équipe forfait général.

Points de marque

- Seront ajouté 25 « points de marque » par match « gagné par forfait » contre l'équipe forfait général. Lorsqu'une équipe est forfait général à n'importe quel moment de la compétition, tous ses résultats antérieurs sont annulés.

Article 11 - DURÉE DES MATCHS

Une partie dure 14 minutes (divisée en deux mi-temps d'un maximum de 7 minutes chacune), plus le temps perdu.

La mi-temps est une pause d'un maximum de 2 minutes.

En cas de match nul et un recours à des **prolongations** (matchs de phases finales) :

- Avant le début des prolongations, l'arbitre organise un tirage au sort de la même manière qu'avant le match (l'équipe remportant celui-ci ayant le choix entre donner le coup d'envoi et la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongation)
- Le jeu reprendra après une minute de pause, avec des périodes d'un maximum de cinq minutes
- Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause
- Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Article 12 - TERRAINS

Terrain de 56 m x 46 m (= ½ terrain de rugby à 15 contre 15).

Article 13 - BALLONS

- Filles : Taille 4
- Garçons : Taille 4
- Seuls les ballons officiels du tournoi seront utilisés pour les matches.

Article 14 – EFFECTIF ET REMPLACEMENTS

Nombre de joueurs maximum par équipe :

- 12 joueurs au maximum sur la feuille de match en début de tournoi
- 12 joueurs maximum sur la feuille de régulation au début de chaque match
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

Nombre de joueurs minimum par équipe :

- 5 joueurs sur le terrain (à tout moment du match, au moins 3 joueurs pouvant jouer en mêlée et au moins 2 trois-quarts).

Remplacements :

- Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.
- Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à cinq joueurs lors d'un même match :
- Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors du match.

Si un joueur est substitué, il pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :

- Jusqu'à 5 substitutions tactiques maximum par match ;
- Les joueurs substitués pour raison tactique peuvent également revenir en jeu pour remplacer un joueur ayant une blessure qui saigne, un joueur blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ou un joueur sorti sur commotion cérébrale ou suspicion de commotion cérébrale. Un tel retour en jeu n'est pas comptabilisé comme une substitution tactique.

Remplacements sur coup de pied de pénalité :

- Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut effectuer des changements
- Si cette équipe effectue des changements, l'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité pourra également en effectuer.

Article 15 -LE PLAQUAGE

- L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle
- Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol.
- Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds :
- Tout joueur au sol doit libérer son ballon et le rendre disponible.
- Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.

Article 16 -ESSAI ET TRANSFORMATION

Un essai est marqué quand un joueur attaquant :

- Est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
- Est le premier à effectuer un touché à terre quand le ballon dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul atteint la ligne de but.
- Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et qu'un mouvement continu l'entraîne dans l'en-but adverse et qu'il est le premier à effectuer un touché à terre.
- Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but adverse et peut tendre immédiatement le ou les bras et faire un touché à terre.

Conformément au geste fondateur du rugby, quand un essai est marqué, cela permet à cette équipe de tenter une transformation, qui peut être un coup de pied placé ou un drop. Toutes les transformations sont tentées immédiatement à la fin de la rencontre en alternant les 2 équipes. Chaque tentative doit être effectuée par un joueur différent choisi parmi les 12 joueurs inscrits sur la feuille de match.

➤ Le botteur :

- Doit botter sur le repère prévu à cet effet (22 mètres face au poteaux)
- Doit placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee. Le botteur peut bénéficier de l'assistance d'un placeur. Le botteur ne peut utiliser aucune autre forme d'aide pour botter.
- Doit botter en 45 secondes à compter du moment où il a pris la marque, même si le ballon tombe et doit être remplacé. Si le délai est dépassé, la transformation est refusée.
- Les équipes participantes doivent rester derrière le botteur, à l'exception du coéquipier qui tient le ballon, doit se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté.
- Si le ballon tombe avant que le botteur ne commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon.
- Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, le botteur peut soit botter soit tenter un drop-goal.

Article 16 -JEU DELOYAL – SECURITE DES JOUEURS(ES)

Carton jaune :

- Exclusion temporaire : 2 minutes (ne pas retenir la carte de qualification). Le temps est pris en compte dès sa sortie de l'aire de jeu. Le joueur est remplacé.
- Au deuxième carton jaune reçu par l'équipe lors du même match, le joueur n'est pas remplacé.

N.B. : tout joueur ou joueuse qui tente de retarder volontairement la reprise rapide du jeu doit être sanctionné(e) par un carton jaune.

- Un joueur cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi.
- Un joueur cumulant trois cartons jaunes lors d'une même phase (brassage ou finale), n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin de la phase (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci). Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.
- Retour carton jaune sur coup de pied de pénalité :
Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune ;
- L'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité ne peut pas faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non-fautive fait elle aussi retourner au jeu un tel joueur.

Carton rouge :

- Un carton rouge entraîne l'exclusion immédiate du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs. Un rapport sera rédigé et envoyé à la commission de discipline du tournoi.
- Les sanctions sont gérées sur 2 niveaux :
 - Acte d'anti-jeu volontaire : Arbitres + Superviseurs (exclusions temporaires)
 - Acte de violence Sanction anti-sportive : Comité Sportif (exclusions définitives de la compétition)

Carton bleu :

En cas de suspicion de commotion cérébrale (choc à la tête, cervicales, ...) par l'arbitre, les éducateurs encadrants ou le staff médical de l'organisation, le joueur recevra un carton bleu stipulant sa sortie immédiate du terrain et son exclusion définitive de la compétition. Le joueur pourra alors être remplacé immédiatement.

Article 17 - COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

Qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi ?

Coup d'envoi

Les capitaines seront appelés à la mi-temps du match précédent pour le choix du terrain et du coup d'envoi. Si un des deux capitaines ne se présente pas, il aura perdu le toss.

Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Position de l'équipe du botteur lors du coup d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Coup d'envoi ou coup de renvoi à moins de 5 mètres et non joué par un adversaire

Le ballon doit atteindre au minimum la ligne des 5 mètres de l'adversaire.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Ballon botté directement en touche

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. Il ne peut pas être botté directement en touche.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Ballon allant dans l'en-but

Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

Article 18 – MELEE ORDONNEE et TOUCHE

Formation d'une mêlée ordonnée

Nombre de joueurs : 3.

Une mêlée ordonnée doit comprendre 3 joueurs de chaque équipe. Ces 3 joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin. Les mêlées sont simulées (pas de poussée), le ballon n'est pas contesté. Le relayeur ne suit pas la progression du ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité.

Commandements de l'arbitre : 3 Temps = « Flexion » « Liez » « Jeu ».

Joueurs de première ligne

Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel en direction de la ligne de but de l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité.

Alignement en touche

L'alignement est composé à minima de 2 joueurs, un lanceur et un relayeur pour l'équipe qui bénéficie du lancer entre la ligne des 3 mètres et le dernier joueur attaquant de l'alignement.

L'équipe opposée doit aligner au maximum le même nombre de joueurs et un verrouilleur. L'aide au saut n'est pas autorisée (sanction : coup de pied franc)

Le joueur opposé au lanceur (verrouilleur) doit être à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur).

Les 2 relayeurs doivent se positionner sur une ligne à 2 mètres de l'alignement.

Article 19 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC

Comment sont donnés les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs ?

Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

Coup de pied de pénalité et coup de pied franc : options et obligations

Les pénalités ne sont pas tentées (pas de points). Le botteur peut choisir de taper en touche directement. Son équipe bénéficiera alors du lancer en touche (uniquement sur pénalité).

Article 20 - BANC DE TOUCHE

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

Rouge : entraîneur

Blanc : soigneur

Jaune : adjoint-terrain

Tous les joueurs remplaçants porteront des chasubles et seront autorisés à rentrer sur le terrain pour apporter l'eau.

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton jaune ou un carton rouge.

Ces décisions peuvent notamment intervenir à la suite :

- De la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- De son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- De ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche.

Le Comité Sportif statuera sur la sanction notamment en termes de durée :

- Suspension d'un ou plusieurs matches
- Pour le tournoi.

Sanction : Coup de pied de pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

Article 21 - PHARMACIE

Les joueurs participants doivent en cas de besoin, avoir une pharmacie, sur l'aire de jeu. L'organisation mettra en place un dispositif de secours adapté à la compétition.

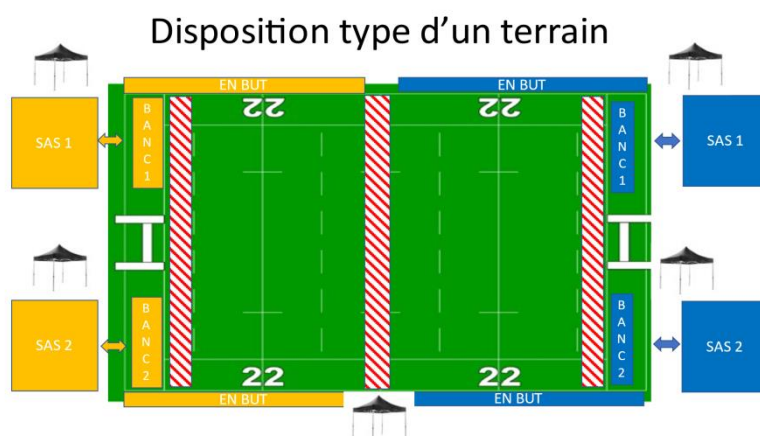
Article 22 – GESTION DES EQUIPES

Retard d'une équipe

Les équipes doivent être présentes et prêtes au moment du coup d'envoi de leurs matchs.

- Tout retard **inférieur à 2 minutes** sera sanctionné par **– 25 points** au goal-average de la rencontre.
- Tout retard de **plus de 2 minutes**, entraînera une sanction d'un **forfait simple sur le match (0 point terrain et – 25 points** au goal-average total).

Pour éviter les retards, les équipes se présenteront dans les Sas 15 minutes avant le coup d'envoi.



Article 23 - TENUE DES JOUEURS

Les joueurs doivent disputer un match en tenue complète (maillot de rugby, short, bas et chaussures de sport). Chaque joueur doit conserver son numéro de maillot pour l'intégralité du tournoi, s'il change de maillot et de numéro il devra impérativement l'indiquer à l'organisation (table de marque).

Une équipe ne peut pas refuser de jouer sous prétexte de défaut dans l'équipement de l'adversaire.

L'équipement (crampons, protège épaule, etc.) doit être conforme aux normes en vigueur édictées par World Rugby et aux décisions de la commission des arbitres.

Article 24 - ARRÊT DU MATCH POUR INCIDENT

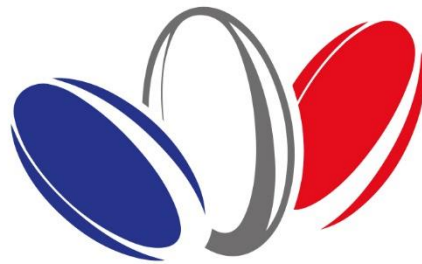
L'arbitre ou le responsable de la commission sportive sont seuls juges pour décider si le match doit être interrompu à cause d'incidents graves, mais cette décision ne doit être prise que lorsqu'il y a impossibilité absolue de continuer à jouer.

Article 25 - ARRÊT EN CAS DE FORCE MAJEURE

Le coordonnateur des arbitres, le responsable de la commission sportive et le responsable médical peuvent se réunir et décider si le match doit être interrompu à cause d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple).

En aucun cas la décision de l'arbitre d'arrêter le match par suite d'incidents ne saurait être assimilée à un cas de force majeure.

1^{er} tournoi mondial de rugby scolaire



RUGBY
HERITAGE CUP

PONTLEVOY
2023

02 Septembre au 07 Septembre 2023

REGLEMENT CULTUREL

Table des matières

Préambule.....	19
Planning	20
Rugby Short.....	20
Déroulement du challenge :	20
Evaluation.....	21
Rugby Chef	23
Déroulement du challenge :	23
Evaluation.....	23

Préambule

Dans le cadre de La Coupe de l'Héritage Rugby Pontlevoy 2023 l'organisation propose à tous ses participants un challenge culturel basé sur 2 épreuves :

- Rugby Short
- Rugby Chef

Chaque délégation devra tourner une vidéo sur une des valeurs éducatives de World Rugby plus la valeur Transmission. Ce challenge a pour objet de récompenser l'école qui mettra en scène une de ces 6 valeurs de la manière la plus compréhensible, originale, créative et fun !

Dans un même temps, chaque délégation devra réaliser deux apéritifs typiques de leur pays. Ce concours a pour objet la réalisation de recettes pour faire découvrir les richesses culinaires de leur pays. En plus de l'aspect gustatif de ce concours, chaque école devra décorer son stand et proposer une présentation ludique et attrayante de son apéritif.

Tous les destinataires et lecteurs acceptent la possibilité que le comité d'organisation de la RHC se réserve le droit d'apporter, aux informations techniques décrites dans ce document, tous les changements qu'il jugera nécessaire à la bonne réalisation du tournoi culturel. Etant entendu que ces changements seront communiqués en temps voulu aux délégations.

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les épreuves culturelles de la Coupe de l'Héritage Pontlevoy 2023 se déroulent selon les règles décrites dans le présent document.

Cette compétition s'adresse à **toutes les équipes sans exception.**

Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque délégation doit être composée de 12 filles et 12 garçons. **Les 24 enfants doivent participer** et ils doivent constituer 2 équipes mixtes avec :

- Rugby Short : 6 garçons + 6 filles
- Rugby Chef : 6 garçons + 6 filles dont **3 garçons + 3 filles maximum alloués aux taches de cuisine** et les autres aux taches de présentation du stand

Dans l'éventualité où une école ne présente pas de délégation mixte, elle sera systématiquement associée à l'école complémentaire de son pays.

Article 3 - PLANNING

		Samedi 02/09/2023	Dimanche 03/09/2023	Lundi 04/09/2023	Mercredi 06/09/2023
9h	Tirage au sort valeurs	Délégations 1 & 2 Poules B, D, F	Délégations 1 & 2 Poules A, C, E	Délégations 3 & 4 Poules A, C, E	Délégations 3 & 4 Poules B, D, F
15h	Montage vidéo				
15h30	Cuisine				
18h	Présentation vidéo				
18h30	Présentation culinaire				

Rugby Short

Crouch, Touch, Pause, Screen !

Chaque délégation doit présenter un Capitaine Vidéo en charge de réaliser, monter et présenter une vidéo en coordination avec les membres de sa délégation.

Déroulement du challenge :

Le jour de leur participation à l'épreuve, l'école, via son « Capitaine vidéo » va tirer au sort une des valeurs du rugby proposée par l'organisation et d'une valeur propre à son équipe.

Par exemple :

Transmission

Intégrité
Solidarité
RESPECT
Discipline

Une fois la valeur choisie, l'école aura à sa disposition un studio où se trouvera :

- Du matériel vidéo / son (2 caméras, 1 microphone et un ordinateur équipé d'un logiciel de montage)
- Un référent, membre de l'organisation, accompagnera l'équipe sur le cadrage, l'enregistrement et le montage de la vidéo

La vidéo devra présenter de la meilleure des manières la valeur choisie en respectant les conditions suivantes :

- La vidéo ne devra pas dépasser 45 secondes
- Au moins 12 participants de la délégation (garçons et filles) devront figurer sur la vidéo

Lors de la soirée, l'école disposera d'un maximum de 4 min pour présenter sa vidéo, commenter la manière dont ils ont réalisé ensemble ce challenge et sa difficulté.

Evaluation

Cette vidéo sera jugée sur 3 critères :

- Contenu : capacité à formuler des messages clairs et le respect du thème (valeur choisie)
- Talents de communication : originalité des techniques de communication employées (sketch, prise de parole etc.)
- Divertissement : valeur pédagogique et réalisation distrayante (créatif, touchant, fun, émouvant).

Composition du jury et notation :

- Le vote de l'audience (70% de la note). Chaque participant pourra voter grâce à une application adéquate et simple avec une note de 1 à 5.
- Un jury de professionnels complètera la note pour les 30% restants.

La note globale est sur 100 points. Les membres du jury appliquent la grille d'évaluation. Le pourcentage de votes du public est transformé en points (100% = 70 points).

Crouch, Touch, Pause, Screen!

Grille d'évaluation

Date :

École :

Nom et prénom du juré :

Critères / Indicateurs		Points			
Contenu du message	Compréhension de la valeur (pas de hors sujet)	1	2	3	4
	Maitrise de la valeur	1	2	3	4
	Clarté du message via la vidéo	1	2	3	4
	Respect de la contrainte temps (45sec max)	1	2	3	4
Forme du message	Originalité de la vidéo	1	2	3	4
	Émotion suscitée :				
	- drôle ? Fun ?	1	2	3	4
	- touchant ? Émouvant ?	1	2	3	4
	Qualité du montage de la vidéo	1	2	3	4
TOTAL					/32
Observations					

Rugby Chef

La troisième mi-temps

Déroulement du challenge :

Chaque délégation doit présenter un Capitaine Culinaire qui représentera l'école tout au long du challenge.

Le thème des plats présentés est « Mon pays, Ma culture ».

La délégation aura à disposition une cuisine équipée et 3 Heures pour :

- Créer et réaliser intégralement deux entrées pour 30 personnes
- Décorer un stand de présentation aux couleurs de son pays et de ses plats afin de créer la meilleure ambiance possible lors de la dégustation.

Une fois les 3 heures écoulées, les Capitaines Culinaires des délégations qui ne sont pas en épreuve culinaires de chaque école en plus d'un chef cuisinier ou restaurateur iront dans chaque stand découvrir la présentation à la fois gustative et attrayante des participants. L'école aura en tout 10 minutes pour présenter son œuvre et servir tous ses convives.

Evaluation

Le challenge culinaire sera jugé sur 3 critères :

- Respect du thème (recette locale, association des ingrédients, dégustation)
- Inventivité (dressage du plat / assiette)
- Convivialité (présentation des plats, décoration du stand, ambiance générale)

Composition du jury et notation :

- Les Capitaines Culinaires des autres délégations (70% de la note)
- Le Chef professionnel (30% de la note)

La note globale est sur 100 points. Les Capitaines Culinaires et les membres du jury appliquent la grille d'évaluation.

La troisième mi-temps

Grille d'évaluation

Date :

École :

Nom et prénom du juré :

Critères / Indicateurs		Points			
Respect du thème « Mon pays, ma culture »	Recette locale	1	2	3	4
	Sensation d'être ailleurs	1	2	3	4
	Convivialité et chaleur de l'accueil et de la présentation	1	2	3	4
	Ambiance générale	1	2	3	4
Aspect gustatif	Est-ce que c'est bon ?	1	2	3	4
	Qualité et association des ingrédients	1	2	3	4
Créativité	Dressage des assiettes	1	2	3	4
	Décoration du stand	1	2	3	4
Organisation	Propreté du poste de travail	1	2	3	4
TOTAL					/36
Observations					