

1^{er} Tournoi Mondial de Rugby Scolaire



Du 02 Septembre au 07 Septembre 2023

REGLEMENT DES COMPETITIONS

Notre Objectif :

ORGANISER LE PREMIER TOURNOI MONDIAL DE RUGBY SCOLAIRE (« La RHC ») POUR ASSOCIER SPORT ET EDUCATION DANS LE CADRE DU RÔLE SOCIÉTAL DE LA PROCHAINE COUPE DU MONDE DE RUGBY, CELEBRER LE BICENTENAIRE DE CE SPORT ET AINSI 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 nécessaires au bon déroulement des 3 tournois. Etant entendu que ces changements seront communiqués en temps voulu aux délégations.

Table des matières :

NOTRE OBJECTIF	1
REGLEMENT GENERAL	3
REGLEMENT RUGBY 7	4
Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	4
Article 2 - COMPOSITION DES EQUIPES	4
Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES	4
Article 4 - ATTRIBUTION DES POINTS ET CLASSEMENTS	4
Article 5 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE BRASSAGE)	7
Article 6 - CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES	8
Article 7 - CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULES	9
Article 8 - TABLEAU DES OPPOSITIONS DES PHASES FINALES	10
Article 9 - CAS DE FORFAIT	10
Article 10 - DURÉE DES MATCHS	11
Article 11 - TERRAINS	11
Article 12 - BALLONS	11
Article 13 - EFFECTIFS ET REMPLACEMENTS	12
Article 14 - LE PLAQUAGE	13
Article 15 - ESSAI ET TRANSFORMATION	13
Article 16 - ARBITRAGE - JEU DELOYAL – SECURITE DES JOUEURS (EUSES)	13
Article 17 - COUP D’ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI	13
Article 18 - MELEE ORDONNEE ET TOUCHE	15
Article 19 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC	15
Article 20 - BANC DE TOUCHE	16
Article 21 - PHARMACIE	16
Article 22 - GESTION DES EQUIPES	16
Article 23 - TENUE DES JOUEURS (EUSES)	17
Article 24 - ARRÊT DU MATCH POUR INCIDENT	17
Article 25 - ARRÊT EN CAS DE FORCE MAJEURE	17
REGLEMENT CULTUREL	
PREAMBULE	18
Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	19
Article 2 - COMPOSITION DES EQUIPES	19
Article 3 - PLANNING	20
<u>RUGBY SHORT</u>	21
DEROULEMENT DU TOURNOI	21
EVALUATION	22
<u>RUGBY CHEF</u>	23
DEROULEMENT DU TOURNOI	24
EVALUATION	25

REGLEMENT GENERAL

La Rugby Heritage Cup Pontlevoy 2023® est une compétition mondiale pour les jeunes âgés entre 13 et 14 ans issus d'établissements scolaires ou de regroupements de ceux-ci, de clubs, d'académies ou d'associations.

Cette compétition se déroule avec 24 équipes de garçons et 20 équipes de filles sur 3 tournois qui attribuent des points à chaque équipe pour les 4 épreuves selon le barème suivant :

- 1- Rugby Sevens : 200 points (garçons et filles)
- 2- Rugby Short :100 points
- 3- Rugby Chef : 100 points

Dans certains cas, les équipes filles et garçons d'une même délégation peuvent être associées pour les tournois Rugby Chef et Rugby Short. Dans ce cas, les points sont attribués aux deux équipes, filles comme garçons.

Pour chaque épreuve, un classement propre est effectué pour l'attribution des points et pour récompenser les 3 premiers de chacune d'entre elles.

A l'issue des 3 tournois, un classement général est établi et l'équipe ayant obtenu le plus de points au cumul des 3 tournois, est déclarée vainqueur de la Rugby Heritage Cup Pontlevoy

REGLEMENT RUGBY 7

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

L'épreuve de rugby de la Rugby Heritage Cup Pontlevoy 2023® se jouera selon les règles du jeu de rugby. Le présent règlement précise les conditions spécifiques de la Rugby Heritage Cup en complément des règles de World Rugby

Cette compétition s'adresse aux **joueurs(se) né(es) entre le 08/09/2008 et le 07/09/2010 sauf exception validée par le comité d'organisation.**

Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe peut présenter au minimum 9 participants(es) et au **maximum 12 participants(es) + 2 staffs.**

Les 12 équipiers(ères) indiqué(e)s sur la feuille de match seront les mêmes que ceux de la feuille de régulation lors du tournoi.

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

Aucun joueur(euse) ne devra être sous le coup d'une suspension ou sanction sportive.

Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES

Pour donner suite à la phase de poules, les équipes sont réparties sur 3 compétitions (Cup, Plate et Development). Chaque équipe peut prétendre au trophée mis en jeu dans son niveau respectif.









Article 4 - COMPOSITION DES POULES









La composition des poules des tournois (garçons et filles) a fait l'objet d'un tirage au sort le 20 juin 2023 avec 24 équipes de garçons et 20 équipes de filles et est présentée ci-dessous.









RUGBY HERITAGE CUP









PONTLEVOY - 02 AU 07 SEPTEMBRE 2023















POULE A					
GARÇONS			FILLES		
EQUIPE		N°	EQUIPE		N°
 EARLSTON HIGH SCHOOL	ECOSSE	1G	 EARLSTON HIGH SCHOOL	ECOSSE	1F
 COLLEGE JEAN MOULIN	FRANCE	2G	 COLLEGE JEAN MOULIN	FRANCE	2F
 CONDOR SEVENS	NOUVELLE-ZELANDE	3G	 CONDOR SEVENS	NOUVELLE-ZELANDE	3F
 ACADEMIA TEN	PORTUGAL	4G	 LES MAKIS DES ENFANTS DE L'OVALE	MADAGASCAR	4F

POULE B					
GARÇONS			FILLES		
EQUIPE		N°	EQUIPE		N°
 RUGBY SCHOOL	ANGLETERRE	9G	 RUGBY SCHOOL	ANGLETERRE	9F
 COLLEGE DE PONTLEVOY	FRANCE	10G	 COLLEGE DE PONTLEVOY	FRANCE	10F
 IONA COLLEGE	AUSTRALIE	11G	 STUARTHOLME SCHOOL	AUSTRALIE	11F
 OLD RESIAN CLUB	ARGENTINE	12G	 UNION RUGBY CLUB DUMBEA	NOUVELLE-CALEDONIE	12F

POULE C					
GARÇONS			FILLES		
EQUIPE		N°	EQUIPE		N°
 BALLYCLARE HIGH SCHOOL	IRLANDE DU NORD	5G	 JAPAN RUGBY SEVENS ACADEMY	JAPON	5F
 JUNIOR RUGBY BRESCIA ASC	ITALIE	6G	 COLLEGE LA GARENNE	FRANCE	6F
 TONGA COLLEGE	TONGA	7G	 TONGA U15 FILLES	TONGA	7F
 SHAMAS RUGBY FOUNDATION	KENYA	8G	 SHAMAS RUGBY FOUNDATION	KENYA	8F

POULE D					
GARÇONS			FILLES		
EQUIPE		N°	EQUIPE		N°
 ST MICHAEL'S COLLEGE	REPUBLIQUE D'IRLANDE	13G	 ROBERT CLACK SCHOOL	ANGLETERRE	13F
 GEORGIA RUGBY UNION	GEORGIE	14G	 COLLEGES AULNAY	FRANCE	14F
 ACS ACADEMY BUCAREST	ROUMANIE	15G	 EQUIPE CENTRE-VAL DE LOIRE	FRANCE	15F
 EASTERN BAY OF PLENTY	NOUVELLE-ZELANDE	16G	 EASTERN BAY OF PLENTY	NOUVELLE-ZELANDE	16F

POULE E					
GARÇONS			FILLES		
EQUIPE		N°	EQUIPE		N°
 YSGOL GYFUN GWYR	PAYS DE GALLES	17G	 YSGOL GYFUN GWYR	PAYS DE GALLES	17F
 AS MONACO RUGBY	MONACO	18G	 COLLEGE BON ACCUEIL	FRANCE	18F
 DON BOSCO ASHALAYAM	INDE	19G	 DON BOSCO ASHALAYAM	INDE	19F
 LOMAGUNDI COLLEGE	ZIMBABWE	20G	 LOMAGUNDI COLLEGE	ZIMBABWE	20F

POULE F		
GARÇONS		
EQUIPE		N°
 CLIFTON COLLEGE	ANGLETERRE	21G
 COLLEGES NORD ISERE	FRANCE	22G
 COLEGIO MONTEMAR	CHILI	23G
 WHITCHURCH RFC	PAYS DE GALLES	24G

Article 5 – ATTRIBUTION DES POINTS ET CLASSEMENTS

Toutes les équipes participent à la phase de poules. A l'issue de cette phase, les équipes seront classées en fonction de leurs résultats et réparties sur 3 niveaux :

- CUP
- PLATE
- DEVELOPMENT

Pour les 24 équipes de garçons le classement général de chaque niveau (Cup / Plate / Development) est pris en compte dans le classement final de la Rugby Heritage Cup (Compétition sportive et culturelle), selon le barème suivant :

Classement	Compétition	Points
1 ^{re}	Cup	200
2 ^e		196
3 ^e		192
4 ^e		188
5 ^e		184
6 ^e		180
7 ^e		176
8 ^e		172
1 ^{re}	Plate	168
2 ^e		164
3 ^e		160
4 ^e		156
5 ^e		152
6 ^e		148
7 ^e		144
8 ^e		140
1 ^{re}	Development	136
2 ^e		132
3 ^e		128
4 ^e		124
5 ^e		120
6 ^e		116
7 ^e		112
8 ^e		108

Pour les 20 équipes de filles, le classement général de chaque niveau (Cup / Plate / Development) est pris en compte dans le classement final de la Rugby Heritage Cup (Compétition sportive et culturelle), selon le barème suivant :

Classement	Compétition	Points
1 ^{re}	Cup	200
2 ^e		196
3 ^e		192
4 ^e		188
5 ^e		184
6 ^e		180
7 ^e		176
8 ^e		172
1 ^{re}	Plate	168
2 ^e		164
3 ^e		160
4 ^e		156
5 ^e		152
6 ^e		148
7 ^e		144
8 ^e		140
1 ^{re}	Development	136
2 ^e		132
3 ^e		128
4 ^e		124

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 :
L'équipe 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.
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 :
L'équipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge de toute l'équipe).

Article 7 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULES

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

- Cup
- Plate
- Development

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 :

L'équipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge de toute l'équipe).

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 2emes, les 3emes et les 4emes.

⇒ 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 MATCHS

TERRAINS/ FIELDS		ROUGE / RED				BLANC / WHITE				BLEU / BLUE					
SAMEDI 02 SEPT	POULES / POOLS / CE A	10H00	MATCH 1	EARLSTON HIGH SCHOOL	COLLEGE JEAN MOULIN	MATCH 13	BALLYCLARE HIGH SCHOOL	JUNIOR RUGBY BRESCIA ASC	MATCH 25	YSGOL GYFUN GWYR	AS MONACO RUGBY				
		10H30	MATCH 2	EARLSTON HIGH SCHOOL	COLLEGE JEAN MOULIN	MATCH 14	JAPAN RUGBY SEVENS ACADEMY	COLLEGE LA GARENNE	MATCH 26	YSGOL GYFUN GWYR	COLLEGE BON ACCUEIL				
		11H00	MATCH 3	CONDOR SEVENS	ACADEMIA TEN	MATCH 15	JUNIOR RUGBY BRESCIA ASC	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 27	DON BOSCO ASHALAYAM	LOMAGUNDI COLLEGE				
		11H30	MATCH 4	CONDOR SEVENS	LES MAKIS DES ENFANTS DE L'OVALE	MATCH 16	COLLEGE LA GARENNE	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 28	DON BOSCO ASHALAYAM	LOMAGUNDI COLLEGE				
		12H00	MATCH 5	EARLSTON HIGH SCHOOL	CONDOR SEVENS	MATCH 17	BALLYCLARE HIGH SCHOOL	TONGA COLLEGE	MATCH 29	YSGOL GYFUN GWYR	DON BOSCO ASHALAYAM				
		12H30	MATCH 6	EARLSTON HIGH SCHOOL	CONDOR SEVENS	MATCH 18	JAPAN RUGBY SEVENS ACADEMY	TONGA U15 GIRLS	MATCH 30	YSGOL GYFUN GWYR	DON BOSCO ASHALAYAM				
		14H00	MATCH 7	COLLEGE JEAN MOULIN	ACADEMIA TEN	MATCH 19	TONGA COLLEGE	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 31	AS MONACO RUGBY	LOMAGUNDI COLLEGE				
		14H30	MATCH 8	COLLEGE JEAN MOULIN	LES MAKIS DES ENFANTS DE L'OVALE	MATCH 20	TONGA U15 GIRLS	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 32	COLLEGE BON ACCUEIL	LOMAGUNDI COLLEGE				
		15H00	MATCH 9	EARLSTON HIGH SCHOOL	ACADEMIA TEN	MATCH 21	BALLYCLARE HIGH SCHOOL	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 33	YSGOL GYFUN GWYR	LOMAGUNDI COLLEGE				
		15H30	MATCH 10	EARLSTON HIGH SCHOOL	LES MAKIS DES ENFANTS DE L'OVALE	MATCH 22	JAPAN RUGBY SEVENS ACADEMY	SHAMAS RUGBY FOUNDATION	MATCH 34	YSGOL GYFUN GWYR	LOMAGUNDI COLLEGE				
		16H00	MATCH 11	COLLEGE JEAN MOULIN	CONDOR SEVENS	MATCH 23	TONGA COLLEGE	JUNIOR RUGBY BRESCIA ASC	MATCH 35	AS MONACO RUGBY	DON BOSCO ASHALAYAM				
		16H30	MATCH 12	COLLEGE JEAN MOULIN	CONDOR SEVENS	MATCH 24	TONGA U15 GIRLS	COLLEGE LA GARENNE	MATCH 36	COLLEGE BON ACCUEIL	DON BOSCO ASHALAYAM				
		DIMANCHE 03 SEPT	POULES / POOLS / DF B	10H00	MATCH 37	RUGBY SCHOOL	COLLEGE DE PONTLEVOY	MATCH 49	ST MICHAEL'S COLLEGE	GEORGIA RUGBY UNION	MATCH 61	CLIFTON COLLEGE	COLLEGES NORD ISERE		
10H30	MATCH 38			RUGBY SCHOOL	COLLEGE DE PONTLEVOY	MATCH 50	ROBERT CLACK SCHOOL	COLLEGES AULNAY	MATCH 62	0	0				
11H00	MATCH 39			IONA COLLEGE	OLD RESIAN CLUB	MATCH 51	ACS ACADEMY BUCAREST	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 63	COLEGIO MONTEMAR	WHITCHURCH RFC				
11H30	MATCH 40			STUARTHOLME SCHOOL	UNION RUGBY CLUB DUMBEA	MATCH 52	EQUIPE CENTRE-VAL DE LOIRE	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 64	0	0				
12H00	MATCH 41			RUGBY SCHOOL	IONA COLLEGE	MATCH 53	ST MICHAEL'S COLLEGE	ACS ACADEMY BUCAREST	MATCH 65	CLIFTON COLLEGE	COLEGIO MONTEMAR				
12H30	MATCH 42			RUGBY SCHOOL	STUARTHOLME SCHOOL	MATCH 54	ROBERT CLACK SCHOOL	EQUIPE CENTRE-VAL DE LOIRE	MATCH 66	0	0				
14H00	MATCH 43			COLLEGE DE PONTLEVOY	OLD RESIAN CLUB	MATCH 55	GEORGIA RUGBY UNION	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 67	COLLEGES NORD ISERE	WHITCHURCH RFC				
14H30	MATCH 44			COLLEGE DE PONTLEVOY	UNION RUGBY CLUB DUMBEA	MATCH 56	COLLEGES AULNAY	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 68	0	0				
15H00	MATCH 45			RUGBY SCHOOL	OLD RESIAN CLUB	MATCH 57	ST MICHAEL'S COLLEGE	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 69	CLIFTON COLLEGE	WHITCHURCH RFC				
15H30	MATCH 46			RUGBY SCHOOL	UNION RUGBY CLUB DUMBEA	MATCH 58	ROBERT CLACK SCHOOL	EASTERN BAY OF PLENTY	MATCH 70	0	0				
16H00	MATCH 47			COLLEGE DE PONTLEVOY	IONA COLLEGE	MATCH 59	GEORGIA RUGBY UNION	ACS ACADEMY BUCAREST	MATCH 71	COLLEGES NORD ISERE	COLEGIO MONTEMAR				
16H30	MATCH 48			COLLEGE DE PONTLEVOY	STUARTHOLME SCHOOL	MATCH 60	COLLEGES AULNAY	EQUIPE CENTRE-VAL DE LOIRE	MATCH 72	0	0				
MARDI 05 SEPTEMBRE	1/4 FINALS / 1/2 FINALS			10H00	MATCH 73	24 ^{ème} G	17 ^{ème} G	MATCH 81	16 ^{ème} G	9 ^{ème} G	MATCH 89	8 ^{ème} G	1 ^{er} G		
		10H30	MATCH 74	20 ^{ème} F	17 ^{ème} F	MATCH 82	16 ^{ème} F	9 ^{ème} F	MATCH 90	8 ^{ème} F	1 ^{er} F				
		11H00	MATCH 75	23 ^{ème} G	18 ^{ème} G	MATCH 83	15 ^{ème} G	10 ^{ème} G	MATCH 91	7 ^{ème} G	2 ^{ème} G				
		11H30	MATCH 76	19 ^{ème} F	18 ^{ème} F	MATCH 84	15 ^{ème} F	10 ^{ème} F	MATCH 92	7 ^{ème} F	2 ^{ème} F				
		12H00	MATCH 77	22 ^{ème} G	19 ^{ème} G	MATCH 85	14 ^{ème} G	11 ^{ème} G	MATCH 93	6 ^{ème} G	3 ^{ème} G				
		12H30	MATCH 78	-	-	MATCH 86	14 ^{ème} F	11 ^{ème} F	MATCH 94	6 ^{ème} F	3 ^{ème} F				
		14H00	MATCH 79	21 ^{ème} G	20 ^{ème} G	MATCH 87	13 ^{ème} G	12 ^{ème} G	MATCH 95	5 ^{ème} G	4 ^{ème} G				
		14H30	MATCH 80	-	-	MATCH 88	13 ^{ème} F	12 ^{ème} F	MATCH 96	5 ^{ème} F	4 ^{ème} F				
		MARDI 05 SEPTEMBRE	CLASSEMENT 5/6/7/8	15H00	MATCH 97	L M73	L M75	MATCH 101	L M81	L M83	MATCH 105	L M89	L M91		
				15H30	MATCH 98	-	-	MATCH 102	L M82	L M84	MATCH 106	L M90	L M92		
				16H00	MATCH 99	L M77	L M79	MATCH 103	L M85	L M87	MATCH 107	L M93	L M95		
				16H30	MATCH 100	-	-	MATCH 104	L M86	L M88	MATCH 108	L M94	L M96		
				JEUDI 07 SEPTEMBRE	1/2 FINALS	9H00	MATCH 109	W M73	W M75	MATCH 113	W M81	W M83	MATCH 117	W M89	W M91
9H30	MATCH 110	17 ^{ème} F	20 ^{ème} F			MATCH 114	W M82	W M84	MATCH 118	W M90	W M92				
10H00	MATCH 111	W M77	W M79			MATCH 115	W M85	W M87	MATCH 119	W M93	W M95				
10H30	MATCH 112	18 ^{ème} F	19 ^{ème} F			MATCH 116	W M86	W M88	MATCH 120	W M94	W M96				
JEUDI 07 SEPTEMBRE	CLASSEMENT 3/4	11H30	MATCH 121			L M113	L M115	MATCH 122	L M109	L M111	MATCH 123	L M117	L M119		
		12H00	MATCH 124	L M110+74	L M112+76	MATCH 125	L M118	L M120	MATCH 126	L M114	L M116				
		GRANDES FINALES	14H00		Development		ORDRE DES MATCHS GARÇONS FILLES TIRE AU SORT	FINALS							
			14H30		Plate			MATCH 127	W M109	W M111					
			15H00		Elite			MATCH 128	W M110	W M112					
15H30		TEXTE NOIR Garçons / Boys		MATCH 129	W M113	W M115									
16H00		TEXTE ROUGE Filles / Girls		MATCH 130	W M114	W M116									
16H30		L Mxx Perdant (Loser) du match xx		MATCH 131	W M118	W M120									
16H30		W Mxx Gagnant (Winner) du match xx		MATCH 132	W M117	W M119									

Article 9 – 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.
- 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

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

Points de marque

- Équipe responsable du forfait : moins 25 points (5 essais)
- Équipe 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 les adversaires de tous les matchs joués ou restant à jouer contre l'équipe forfait général.

Points de marque

- Seront ajoutés 25 « points de marque » par match « gagné par forfait » pour l'adversaire 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 10 - DURÉE DES MATCHS

Une partie dure 14 minutes (divisée en deux mi-temps d'un maximum de 7 minutes chacune), plus le temps perdu. Seul l'arbitre ou l'officiel de match présent est garant de la durée de la rencontre.

La mi-temps est de 2 minutes.

En cas de match nul et un recours à des **prolongations pour les 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 prolongation)
- Le jeu reprendra après une minute de pause, avec **une période unique de quatre minutes**.
- Pendant la prolongation de 4 minutes, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Décision en cas d'égalité à la fin de la prolongation unique :

A l'issue des matchs de phase finales, si les deux équipes ont le même nombre de points, le vainqueur sera désigné par comparaison des points suivants dans l'ordre :

1. Résultat du match particulier opposant les deux équipes concernées. Si ce match n'a pas eu lieu ou en cas d'égalité lors du match opposant les deux équipes, le classement est alors effectué par comparaison des points suivants :
2. le nombre de cartons rouges sur l'ensemble du tournoi
3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs du tournoi.
4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs du tournoi.
5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs du tournoi.
6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs du tournoi.

7. Le nombre de cartons jaunes sur l'ensemble des matchs du tournoi

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :
L'équipe la plus jeune est déclarée gagnante (moyenne d'âge de toute l'équipe).

Article 11 - TERRAINS

Aire de jeu de 51 m x 42 m

Article 12 - BALLONS

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

Article 13 – EFFECTIFS ET REMPLACEMENTS

Nombre de joueurs(euses) par équipe :

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

Nombre de joueurs(euses) minimum par équipe :

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

Remplacements :

- Ils se font pendant les arrêts de jeu, et sur blessure. Ils se font au centre du terrain. Le remplaçant ne peut rentrer avec l'accord de l'arbitre que quand le joueur qu'il remplace est sorti.
- Un arbitre peut demander le remplacement d'un joueur qui est énervé afin qu'il se calme sur la touche
- Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.
- Une équipe peut remplacer jusqu'à cinq joueurs(euses) lors d'un même match :
- Une équipe peut remplacer tactiquement le même joueur (euse) plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 remplacements tactiques au total lors du match.

Si un joueur(euse) est remplacé(e), il(elle) pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :

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

Remplacements sur coup de pied de pénalité :

- Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut effectuer des changements si elle le décide et arrête le jeu. Elle peut jouer la pénalité rapidement sans changement.
- Si cette équipe effectue des changements, l'équipe contre qui est sifflée le coup de pied de pénalité pourra également en effectuer.

Article 14 -LE PLAQUAGE

- **Le plaquage doit être exécuté obligatoirement avec les 2 bras sans soulever et effectué impérativement entre la taille et les pieds.**
- Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.
- **Attention : Il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire**
- **Le passage en force est interdit** : Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
- **Le plaquage à deux ou plusieurs en même temps sur le porteur du ballon est également interdit.**
- Tout joueur(euse) porteur du ballon ne doit pas projeter son buste vers l'avant en arrivant au contact d'un adversaire.
- La règle du « plaqueur-plaqué » ci-dessous et de l'intervention des soutiens doivent permettre la continuité du jeu et éviter les « déblayages » irréguliers et dangereux.
- À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de plaquage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum).
- **Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc....)**
- L'opposant ne peut pas bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille, il doit plaquer le porteur de balle ou tenter d'arracher le ballon (mains directement au ballon) et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.
- Le joueur(euse) bloqué(e) debout avec un soutien, par un opposant ne peut plus être amené(e) au sol si l'arbitre indique la création d'un maul.
- Tout joueur(euse) 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 15 -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.

PAS DE TRANSFORMATION.

Article 16 – ARBITRAGE - JEU DELOYAL – SECURITE DES JOUEURS(EUSES)-

Arbitrage : un officiel qualifié désigné par le comité d'organisation, assisté de deux juges de touche.
Pour les 6 finales des 3 niveaux, des arbitres d'en but seront désignés par le comité d'organisation

Carton jaune :

- Exclusion temporaire : 2 minutes. Le temps est pris en compte dès sa sortie de l'aire de jeu. Le joueur(euse) n'est pas remplacé(e).

- Le joueur(euse) exclu(e) doit alors se rendre sur la chaise prévue à cet effet pour y purger la durée de son exclusion. Il(elle) retournera sur l'aire de jeu avec l'accord de l'arbitre lors d'un arrêt de jeu.

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(euse) cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu(e) de celui-ci et n'est pas autorisé(e) à participer au prochain match du tournoi.
- Un joueur(euse) cumulant trois cartons jaunes lors d'une même phase (poule ou finale), n'est plus autorisé(e) 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(e) deux cartons jaunes lors de celui-ci). Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.

Carton rouge :

- **Les joueurs(euses) ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui.**
- **Toute forme de plaquage dangereux sera immédiatement sanctionnée d'un carton jaune ou d'un carton rouge selon le degré de dangerosité.**
- Un carton rouge entraîne l'exclusion immédiate du joueur(euse), qui n'est plus autorisé(e) à participer à la rencontre ou à plusieurs 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, acte anti-sportif : Commission de discipline (exclusions définitives de la compétition). Aucun support audiovisuel ne sera accepté.

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(euse) recevra un carton bleu stipulant sa sortie immédiate du terrain et son exclusion définitive de la compétition. Le joueur(euse) 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 doivent se présenter à la mi-temps du match précédent le leur 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 sur coup d'envoi

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 = « crouch », « bind », « set »).

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. Puis un lanceur pour l'équipe qui bénéficie du lancer et un relayeur. Le lancement doit se faire 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 en position adverse du lanceur est obligatoire (verrouilleur) et 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 à la suite d'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 point). Le botteur peut choisir de taper en touche directement. Son équipe bénéficiera alors du lancer en touche (uniquement sur pénalité).

Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.

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

Tous les joueurs(euses) remplaçant(e)s porteront des chasubles et seront autorisé(e)s à rentrer sur le terrain pour apporter l'eau.

Comportement des entraîneurs et des joueurs sur le banc de touche.

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

La commission de discipline 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.

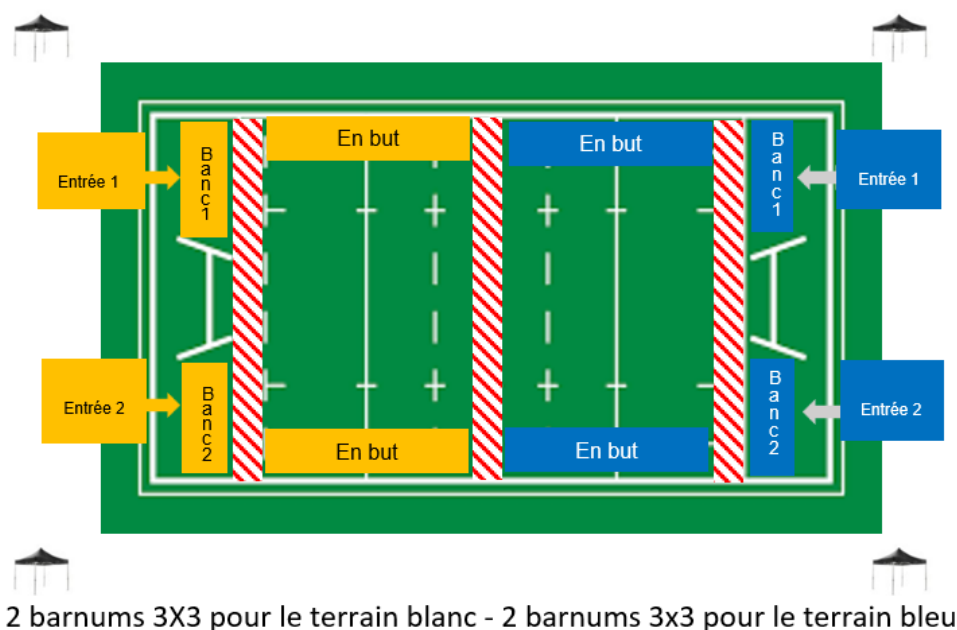
Article 22 – GESTION DES EQUIPES

Un barnum 3X3 sera mis à la disposition de chaque équipe près du terrain pour regrouper les affaires des joueurs(euses) ; voir suggestion non contractuelle ci-dessous.

Retard d'une équipe :

Pour éviter les retards, les équipes se présenteront 7 minutes avant le coup d'envoi devant les entrées de terrain et être présentes à la mi-temps du match qui précède leur match. Elles doivent être prêtes au moment du coup d'envoi de leurs matches.

- 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).



Article 23 - TENUE DES JOUEURS (EUSES)

Les joueurs doivent disputer un match en tenue complète (maillot de rugby, short, bas et chaussures de sport). Chaque joueur(euse) doit conserver son numéro de maillot pour l'intégralité du tournoi. S'il(elle) 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 ou le responsable de la commission sportive ou le responsable médical peuvent décider si le match doit être interrompu :

- 1- **à cause d'une trop grande différence de niveau physique entre les équipes** posant un risque de sécurité pour les joueurs(euses). Dans ce cas, les points sont attribués selon le score à l'arrêt du match
- 2- **ou à cause** d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple). Là encore, les points sont attribués selon le score à l'arrêt du match.

En cas d'arrêt et d'égalité, les équipes se départageront conformément aux articles 6 et 7 du présent règlement.

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.

Fin du règlement Rugby 7

REGLEMENT CULTUREL

Table des matières :

Préambule	18
Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	19
Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES	19
Article 3 - PLANNING	19
<u>RUGBY SHORT</u>	20
DEROULEMENT DU TOURNOI	21
EVALUATION	22
<u>RUGBY CHEF</u>	23
DEROULEMENT DU TOURNOI	24
EVALUATION	25

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 tournois :

- Rugby Short
- Rugby Chef

Rugby Short : chaque équipe devra tourner une vidéo sur une des valeurs du rugby. Ce tournoi a pour objet de récompenser la délégation qui mettra en scène une de ces valeurs de la manière la plus compréhensible, originale, créative et fun !

Rugby Chef : Dans un même temps, chaque équipe devra réaliser un plat typique de son 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 équipe devra décorer son stand et proposer une présentation ludique et attrayante de son plat.

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Les épreuves culturelles de la Rugby Heritage Cup 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

Les équipes participantes sont issues soit :

- 1- **D'une délégation mixte** (maximum 12 filles & 12 garçons) soit 6 filles & 6 garçons maximum pour chacune des épreuves culturelles Rugby Short et Rugby Chef dont pour ce dernier 3 garçons + 3 filles maximum affectés aux tâches de cuisine et les autres aux tâches de présentation du stand.
- 2- **D'une délégation non mixte** (maxi 12 filles OU maxi 12 garçons) soit 6 filles OU 6 garçons maximum pour chacune des épreuves culturelles (Rugby short & Rugby chef).

Article 3 - PLANNING

		Samedi 02/09/2023	Dimanche 03/09/2023	Lundi 04/09/2023	Mercredi 06/09/2023
9h00	Tirage au sort des valeurs et lancement de Rugby Short	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
15h30	Montage vidéo				
	Ou lancement Rugby Chef				
18h00	Présentation vidéo				
	Ou présentation culinaire				
18h30	Fin de la compétition				

Rugby Short

Crouch, Touch, Pause, Screen !

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

Déroulement du tournoi :

Le jour de leur participation à l'épreuve, entre 08h00 et 9h00, le Capitaine Vidéo va tirer au sort une des valeurs du rugby proposée par l'organisation. Les valeurs proposées sont : les 5 valeurs définies par World Rugby ci-dessous plus la valeur « Transmission » :

- Discipline
- Intégrité
- Passion
- Respect
- Solidarité



Une fois la valeur choisie, l'équipe ou la délégation aura à sa disposition :

- Du matériel vidéo / son (1 smartphone, 1 microphone, 1 light-panel)
- Un smartphone équipé d'une application de montage CapCut, simple d'utilisation. Le soir avant la compétition entre 20h et 21h, le smartphone sera mis à disposition des coaches pour permettre à leurs équipes de prendre en main l'application CapCut. Ensuite les smartphones seront repris aux équipes pour le lendemain.
- Une salle de montage commune à toutes les équipes, accessible à partir de 15h30.
- Seul(e)s 2 membres de l'équipe seront accepté(e)s dans la salle.
- Un référent, membre de l'organisation, accompagnera l'équipe ou la délégation sur le cadrage, l'enregistrement et le montage de la vidéo.

La vidéo devra présenter à 18h le jour même, de la meilleure des manières, la valeur choisie en respectant les conditions suivantes :

- La vidéo ne devra pas dépasser 45 secondes.
- Tous les participants de l'équipe (garçons et/ou filles) devront figurer sur la vidéo.

Lors de la soirée, l'équipe ou la délégation disposera d'un maximum de 4 min pour présenter sa vidéo, commenter la manière dont ils ont relevé ensemble ce défi culturel 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 :

- Les Capitaines vidéo **des autres équipes ou délégations** (30% de la note)
- Un jury d'experts (70% de la note)

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

Crouch, Touch, Pause, Screen!

Grille d'évaluation

Date :

Équipe / Délégation :

Nom et prénom du juré :

Critères / Indicateurs		Jury	Points				Coefficient
Compréhension du message	Respect du thème : les valeurs du rugby	Lorraine	1		5		2
	Clarté du message		1	2	4	6	1
	Emotion suscitée		1	2	4	6	1
Créativité	Accessoires (déguisements,gadgets ...)	Lionel	1	2	4	6	1
	Mise en scène		1	2	4	6	1
	Bande son		1	2	4	6	1
Technique	Montage	Xavier	1	2	4	6	1
	Respect du temps imparti (45s)		1	2	4	6	1
	Audio (audible)		1	2	4	6	1
	Cadrage		1	2	4	6	1
Compréhension du message	Respect et clarté de la valeur présentée	Capitaines vidéo	1	2	4	6	2
Créativité	Accessoires, mise en scène, effets visuels		1	2	4	6	2
Technique	Qualité du montage, de l'audio et de la réalisation		1	2	4	6	2
TOTAL						/100	
Observations :							

Rugby Chef

La Troisième mi-temps

Déroulement du tournoi :

Chaque équipe ou délégation doit communiquer au plus tard pour le 30/06/2023 :

- **Le nom du plat et son histoire,**
- **La recette (liste d'ingrédients, matériel nécessaires, mode opératoire)**
- **Les quantités des ingrédients nécessaires.**

Chaque équipe ou délégation doit présenter un Capitaine Culinaire en charge de réaliser et présenter un plat de son pays en coordination avec les membres de sa délégation ou équipe.

Les équipes participantes sont issues soit :

- 1- De délégations mixtes (12 filles & 12 garçons d'une même provenance), 6 garçons et 6 filles sont affectés au concours. 6 participants, 3 garçons et 3 filles sont présents simultanément dans la cuisine, les 6 autres remplacent leurs camarades par 2 toutes les 45 minutes. Lorsqu'ils ne sont pas en cuisine, ils supportent leurs camarades à l'extérieur de la tente cuisine et s'occupent de la présentation du stand. Dans le temps imparti de 2h30, l'équipe doit :
 - a. Réaliser le plat
 - b. Préparer la décoration du stand de présentation
 - c. Dresser la préparation terminée et chaude (s'il s'agit d'un plat chaud) dans les contenants prévus à cet effet.
 - d. Rendre le stand propre, rangé et désinfecté.
- 2- De délégations non mixtes (12 filles OU 12 garçons) soit 6 filles OU 6 garçons pour chacune des épreuves culturelles (Rugby Short & Rugby Chef). Dans ce cas, le règlement est identique mais il n'y a pas de remplacement.

Le thème du plat présenté est « mon Pays, ma Culture ».

L'équipe ou la délégation aura à disposition une cuisine équipée (cf. plan de la cuisine et liste du matériel mis à disposition) et 2 heures 30 minutes pour :

- Créer, réaliser et présenter intégralement un plat de 2 kg fini (portionnable en 40 portions de 50g),
- 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, vous trouverez sur le plan fourni l'endroit où aura lieu la dégustation.
- Dresser 6 assiettes de 50 g (6 jurés). Le reste du plat est à partager avec les capitaines culinaires.



Le dressage s'effectuera dans une petite assiette blanche ou un petit bol ou ramequin blanc standard selon le type de plat et la manière dont il doit être dégusté.

Une fois l'épreuve terminée, un jury professionnel ainsi que les Capitaines Culinaires des équipes qui ne sont pas eux-mêmes en épreuves culinaires vont dans chaque stand découvrir la présentation des plats et des stands. L'équipe a en tout 15 minutes maximum pour présenter son œuvre et servir tous ses convives.

Evaluation

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

Grille d'évaluation

Date :

Equipe / Délégation :

Nom et prénom du juré :

Critères et indicateurs		Jury	Points				Coefficient
Respect du thème « Mon pays, ma culture »	Recette locale	Chefs	1		4		2
	Convivialité et chaleur de l'accueil et de la présentation	Capitaines Culinaires	1	2	4	6	1
	Ambiance générale	Capitaines Culinaires	1	2	4	6	1
	Quantité demandée (40 x 50g)	Chefs	1	2	4	6	2
Aspect gustatif	J'aime / Je n'aime pas	Capitaines Culinaires	1		2		1
	Qualité et association des ingrédients	Chefs	1	2	4	6	2
Créativité	Dressage des assiettes	Chefs	1	2	4	6	2
	Décoration du stand	Capitaines Culinaires	1	2	4	6	1
Organisation	Propreté du poste de travail	Chefs	1	2	4	6	2
0' déchet	Utilisation de l'ensemble des ingrédients (tous utilisés)	Chefs	1	2	4	6	2
	Utilisation de la quantité demandée pour chacun des ingrédients	Chefs	1	2	4	6	2
TOTAL						/100	
Observations							

Fin du règlement culturel