



Festival Scolaire 2023

TOURNOI DE RUGBY CM1



Ce tournoi concerne uniquement les associations sportives scolaires des écoles élémentaires ou primaires régulièrement affiliées à l'USEP de Polynésie ou à l'ASSEP.

Condition sine qua non : appartenir à une classe de CM1, être licencié à l'USEP ou à l'ASSEP, le maître de la classe étant animateur.

Point important :

Lors de l'inscription au tournoi, la liste complète de la classe devra être jointe et dûment certifiée par la direction de l'école.

Engagements :

Chaque classe qui s'engage représentera son école et présente :

- 1 équipe de garçons 6 joueurs, les autres sont remplaçants
- 1 équipe de filles 6 joueuses, les autres sont remplaçantes

Formule retenue :

La formule du tournoi retenue est celle du championnat : tout le monde se rencontre dans sa poule...

A l'issue des matchs on procède à l'addition des points obtenus par **l'équipe des garçons** et par ceux **de l'équipe des filles** : *Le classement met en valeur la classe.*

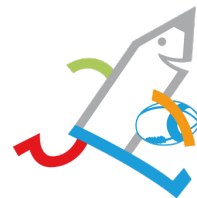
Condition de jeu

- Chaque classe devra prévoir leur propre jeu de chasubles au couleur de l'école si possible.
- Les chaussures avec crampons sont interdites.
- Évolution sur un terrain de dimension adaptée (22,50 x 25 m).
- Ballon des matchs : taille 4 convenablement gonflé.

Règlement

- Règlement du rugby « toucher 2 secondes »
- Durée : 2 mi-temps de 5 minutes avec arrêt de 1 minute pour changement de terrain
- Possibilité de changement continu de joueurs.
- L'arbitrage devra se faire par les enfants dans la mesure du possible.

Les règles USEP du Rugby « Toucher 2 secondes »



LE BALLON ET LES JOUEURS :

- Le ballon utilisé est de taille 4.
- Il doit être correctement gonflé.
- Une équipe se compose de 6 joueurs.
- Les remplacements doivent être signalés à l'arbitre et se font pendant les arrêts de jeu.
- Un joueur « remplacé » peut reprendre part à la rencontre en qualité de « remplaçant ».

L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS :

- Chasuble identique pour tous les joueurs d'une même équipe.
- Les chaussures avec crampons sont interdites.
- Les chaussures de tennis sont tolérées sous réserve d'une entente préalable entre les équipes en présence avant leur match.
- Les montres, chaînes, bracelets seront retirés avant les rencontres.

DURÉE DES RENCONTRES :

- Un match se compose de 2 périodes de jeu de 5 minutes chacune.
- L'arrêt à la mi-temps sera de 1 minute au maximum.

LE TOUCHER :

- Les défenseurs ne peuvent pas agir sur le ballon porté par l'attaquant.
- Les défenseurs peuvent toucher avec les 2 mains simultanément le porteur de balle dans la zone située : au-dessus du bassin et en-dessous des épaules, de face, sur les côtés ou dans le dos.
- Toutes les actions de pousser, attraper, ceinturer, plaquer sont **interdites**.

LA RÈGLE DES 2 SECONDES :

- Lorsque le porteur de balle est touché, il a 2 secondes pour faire une passe ou marquer un essai (si la situation de jeu se présente) sans obligation de s'arrêter, sinon le ballon est rendu aux adversaires. Les défenseurs n'ont pas le droit d'empêcher la passe.

LA MARQUE :

- Pour marquer l'essai le joueur doit aplatir le ballon au sol sur ou derrière la ligne d'en-but (le ballon ne doit pas rebondir).
- L'équipe qui aura marqué le plus de points aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré match nul.

LE HORS-JEU et L'EN-AVANT :

- Le défenseur peut intercepter le ballon à condition qu'il parte de son camp. Dans le cas contraire, il est en position de hors-jeu.
- Le porteur de balle (PB) ne peut pas passer à son partenaire s'il est positionné devant lui (une ligne virtuelle passe par le ballon et est parallèle aux lignes de l'en-but).

LES REMISES EN JEU :

- Pour toute remise en jeu, les 2 équipes respectent un espace de 5 m minimum.
- Au début du match, de la mi-temps ou après un essai, la remise en jeu se fait au centre du terrain.
- Au coup de sifflet, le joueur porteur de balle (PB) ramasse le ballon au sol et est obligé de faire une passe en arrière pour que le jeu commence.
- Les joueurs en défense ne peuvent monter sur le PB que lorsque la 1^{ère} passe est faite.
- Pour les en-avant, pénalité et touche, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute.
- Dans la mesure du possible, faire réaliser les remises en jeu par un élève différent à chaque fois.

FAUTES ET COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS :

- **Fautes passibles d'une pénalité :**
Un joueur sera sanctionné d'une pénalité, quand il commet l'une des fautes suivantes :
 - Actions de pousser, attraper, ceinturer ou plaquer,
 - Le jeu au pied
 - La passe en avant
- **Fautes passibles d'exclusion :**
Un joueur sera exclu du terrain (et ne sera pas remplacé), quand il commet l'une des fautes suivantes :
 - Faute grossière
 - Acte de brutalité
 - Propos ou gestes blessants, injurieux ou grossiers.

L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS :

- Les rencontres seront arbitrées par des jeunes officiels USEP appartenant à une autre classe.
- Une rencontre ne peut se dérouler sans qu'un arbitre soit nommé. Il sera muni d'un sifflet.
- L'arbitre reste le seul juge quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il sera assisté de 2 arbitres de touche.
- Le chronométrage de la rencontre sera assuré par un enfant.

- Les animateurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider les jeunes arbitres dans leurs fonctions. Le respect et l'acceptation des décisions de l'arbitre seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.

LE RÔLE DE L'ARBITRE :

L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.

L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.

Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs. L'arbitre est maître de toutes les décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que se soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.

Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.

Il ne doit intervenir que lorsque cela s'avère nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.

L'arbitre peut se tromper, le joueur doit le savoir et l'accepter car lui-même n'est pas infallible. Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre, l'aider à maintenir l'esprit du jeu.

DES VIDÉOS pour mieux comprendre les règles :

<https://youtu.be/LybAvjNzJMo>

<https://www.dailymotion.com/video/x7os61z>



Festival Scolaire 2023

TOURNOI DE RUGBY CM1



FEUILLE D'ENGAGEMENT

Mardi 28 mars 2023

Ecole :

Classe de CM1 : Effectif :

Responsable :

EQUIPE DE GARCONS	EQUIPE DE FILLES
NOM - Prénom	NOM - Prénom
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.
9.	9.
10.	10.
11.	11.
12.	12.
13.	13.
14.	14.
15.	15.
16.	16.

Les responsables soussignés certifient que les participants sont titulaires de licences USEP ;

L'animateur de la classe

Le DIRECOLE