

CAHIER DES CHARGES

ORGANISATION DE TOURNOI DE RUGBY À 5



FFR



FFR

SOMMAIRE

1. MODALITES DE PARTICIPATION	4
1.1 Licence et assurance des joueurs et joueuses	4
1.2 Catégories de tournois	5
2. ORGANISATION SPORTIVE	6
2.1 Déclaration de tournoi	6
2.2 Terrains	6
2.3 Matériel	7
2.4 Règles du jeu	7
2.5 Arbitrage	8
2.6 Formules de tournoi	8
2.7 Organisation sportive	9
2.8 Médical – Sécurité	10
3. BUDGET	11
4. COMMUNICATION	12
5. CHECK LIST ORGANISATION	13
ANNEXES	15
1°) Synthèse des règles du Rugby à 5	16
2°) Format de compétition à 16 équipes	17
3°) Format de compétition à 6 équipes	20
4°) Formulaire de demande d'organisation	21
5°) Feuille de match	22
6°) Feuille de score	23



Depuis plusieurs années, la **Fédération Française de Rugby** s'est engagée dans un développement structuré et national de nouvelles formes de jeu afin de poursuivre sa croissance.

Pour ce faire, elle a obtenu une Délégation Ministérielle, en 2008, pour la discipline du **Rugby à 5**.

Compte tenu de l'accès facile et sécurisé de sa pratique, le Rugby à 5 présente un fort potentiel en termes de nouveaux licenciés. Il ouvre la pratique du rugby à un large public et permet de compléter la saison rugbystique mais aussi pratiquer sur des espaces non exploités à ce jour.

La Fédération Française de Rugby encourage les Liges et les clubs à développer cette pratique en organisant des tournois de rugby à 5. Pour aider à l'organisation de ces tournois, la FFR met à disposition ce **cahier des charges** de préconisation pour l'organisation de tournois de rugby à 5. Chaque responsable de l'épreuve est à même de l'adapter à la réalité hormis les règles du jeu. Il a vocation d'apporter des conseils et des recommandations utiles quel que soit le type de manifestation organisée.

QU'EST-CE QUE LE RUGBY A 5 ?

C'est une pratique :

- Accessible à tous les publics
- Spectaculaire, ludique, d'évitement, de passes
- Sans contact
- Hyper active
- Mixte
- A effectif réduit et modulable

LES PUBLICS CONCERNES PAR LE RUGBY A 5

Les licenciés :

- D'une association affiliée à la FFR
- D'un regroupement occasionnel sous le nom d'une association affiliée à la FFR

Les joueurs et/ou joueuses muni(e)s d'une licence en cours de validité dans la catégorie :

- Compétition
- Loisirs
- Nouvelles Pratiques

Les non licencié(e)s :

- Ayant signé un « Pass Rugby » déclaration en amont auprès de la Ligue Régionale



1. MODALITES DE PARTICIPATION

1.1 Licence et assurance des joueurs et joueuses

Chaque équipe qui participe au tournoi doit être soit une **association affiliée à la FFR** soit un **regroupement occasionnel** sous le nom d'une association affiliée à la FFR. (Pour les championnats de France, le titre ne peut être décerné qu'à une association affiliée à la FFR).

Pour pouvoir participer à un tournoi de rugby à 5 et disposer d'une assurance : chaque joueur ou joueuse devra être **licencié(e) à la FFR** dans une des catégories suivantes : « **compétition** » ou « **loisir** » ou « **nouvelles pratiques** ». Si le joueur ou la joueuse n'est pas licencié il pourra signer un « **Pass Rugby** » lui permettant d'être assuré au même titre qu'un joueur licencié (démarches à suivre ci-dessous).

CAS 1 : Les joueurs licenciés FFR

- Les joueurs sont couverts par leur licence FFR si le tournoi a bien été **déclaré** à la Ligue Régionale sur laquelle se déroule la compétition et qu'il respecte les règlements FFR du rugby à 5.
- En cas d'accident, il convient de remplir une déclaration d'accident :
 - o Renseignements concernant le club : indiquer ceux du club du blessé
 - o N° de licence : indiquer le numéro de licence du joueur
 - o L'accident s'est produit au cours : cocher la case « Nouvelles Pratiques »
 - o Association en présence : écrire journée de masse

CAS 2 : Les joueurs non licenciés FFR

Si le ou les joueurs ne sont pas licenciés à la FFR l'organisateur devra **impérativement** réaliser les démarches suivantes :

- En amont du tournoi :
 - Dans le cadre de la déclaration de tournoi :
 - o C'est à l'organisateur d'indiquer, sur ce document (cf annexe 4), le nombre de non licenciés attendus. Celui-ci peut être approximatif.
 - o En fonction de ces indications, la Ligue qui accueille la compétition sollicitera la prise en charge, par la FFR, de l'assurance de ces personnes. Elle sera identique à celle des licenciés FFR.



- Le jour du tournoi :
 - L'organisateur a l'obligation lors de l'accueil des équipes de faire remplir un « **Pass Rugby** » aux personnes non licenciées FFR afin d'attester de leur participation au tournoi. Une copie de celui-ci devra être transmise en cas d'accident.
 - En cas d'accident, il convient de remplir une déclaration d'accident
 - Renseignements concernant le club : indiquer ceux du club organisateur
 - N° de licence : écrire Rugby à 5
 - L'accident s'est produit au cours : cocher la case « Nouvelles Pratiques »
 - Association en présence : écrire journée de masse

- Au lendemain du tournoi :
 - L'organisation doit transmettre les Pass Rugby à la Ligue qui devra les conserver.

1.2 Catégories de tournois

Les tournois doivent être organisés selon 4 catégories :

- Catégorie « **+35 ans** » : 35 ans révolus ; (Le nombre d'hommes et/ou de femmes sur le terrain est libre)
- Catégorie « **Mixte** » : 18 ans et plus (féminin et masculin) sont autorisées à participer les joueuses âgées de 16 ans révolus licenciées rugby « compétition » « joueuse moins de 18 ans » ;
Minimum 2 femmes sur le terrain lors de la rencontre ;
- Catégorie « **Open Masculin** » 18 ans et plus ;
- Catégorie « **Open Féminin** » 16 ans et plus (sont autorisées à participer les joueuses âgées de 16 ans révolus licenciées rugby « compétition » « joueuse moins de 18 ans » ;

2. ORGANISATION SPORTIVE

2.1 Déclaration de tournoi

L'organisateur devra **déclarer** son tournoi auprès de la FFR via sa Ligue Régionale. Pour ce faire il devra envoyer à sa Ligue la **demande d'autorisation de tournoi** complétée, disponible en annexe 4, au moins **15 jours avant le déroulement** de la compétition. Cette démarche est indispensable pour l'assurance.

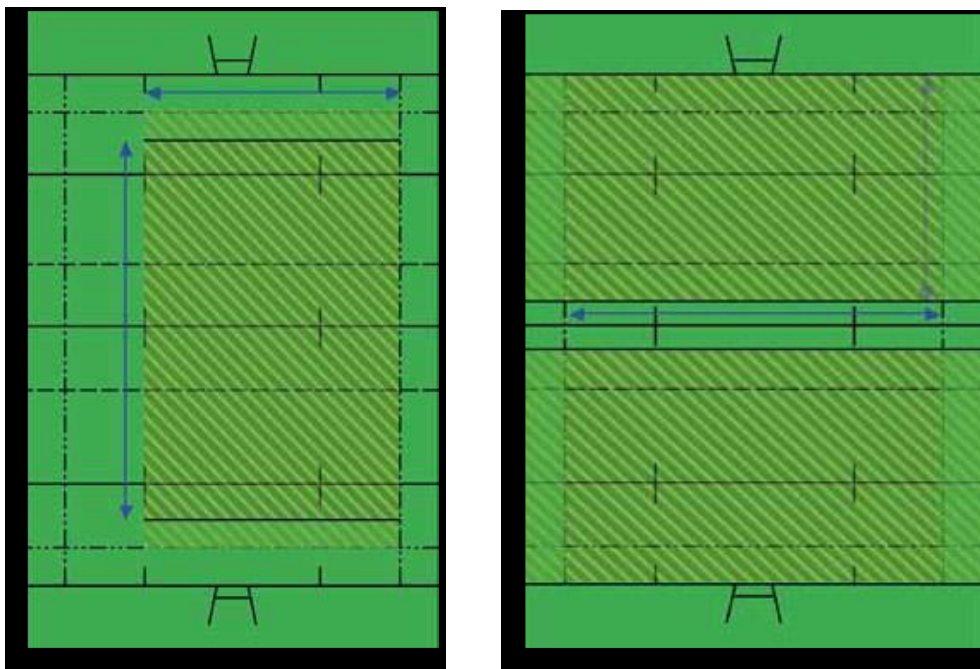
L'organisateur doit y indiquer entre autre le nombre approximatif de joueurs non licenciés qui participeront au tournoi afin que la Ligue prenne les dispositions auprès de la FFR (assurance + Pass rugby).

2.2 Terrains

Les matchs pourront se jouer sur une surface de jeu **gazonnée**, ou **recouverte de gazon synthétique** mais pourront aussi se dérouler sur **surface dure**.

La dimension de l'aire de jeu doit être entre **50 et 70 m de longueur** et **35 et 50 m de largeur** en fonction des infrastructures disponibles.

Si le tournoi se déroule sur un terrain de rugby, il est possible de réaliser un ou deux terrains de rugby à 5 sur un terrain traditionnel (deux terrains dans le sens de la largeur).





2.3 Matériel

L'organisateur devra prévoir le **matériel suivant** :

- Tables et chaises pour l'accueil, les tables de marque, l'espace restauration
- Tentes pour abriter les tables de marque, l'espace restauration
- Sonorisation : sono ou mégaphone ou corne de brume : une par terrain
- Chronos : 2 par terrain
- Talkie Walkie : pour mettre en relation : les tables de marque – responsable terrain – coordinateur tournoi
- Sifflets : 1 par arbitre
- Ballons
- Plots
- Chasubles
- Panneaux pour afficher les résultats, les classements, le programme
- Feuilles de matchs (cf annexe 5)
- Feuilles de scores (cf annexe 6)
- Récompenses
- Matériel de bureau
- Signalétique pour les différents espaces (terrains, vestiaires, accueil, espace restauration)
- Pass Rugby
- Déclarations d'accidents

2.4 Règles du jeu

L'organisateur du tournoi s'engage à faire **respecter les règles du rugby à 5** telles qu'elles sont stipulées par la FFR. Elles sont disponibles sur le site de la FFR (<https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/rugby-a-5/documents-utiles>). Un récapitulatif des règles du jeu est disponible en annexe 1.



En amont du tournoi l'organisateur communiquera le règlement de la compétition aux équipes inscrites. Le jour du tournoi, l'organisateur réalisera un briefing à l'attention des participants et des arbitres.

2.5 Arbitrage

Des arbitres officiels peuvent être désignés pour la compétition. Sinon, chaque équipe nomme deux arbitres pour toute la durée du tournoi. Ils arbitreront lorsque leur équipe ne joue pas. L'organisateur affectera les arbitres sur chaque match en amont du tournoi pour gagner du temps le jour J.

2.6 Formules de tournoi

Chaque équipe doit réaliser le même nombre de matches. En fonction du nombre d'équipes par catégorie l'organisateur définira le nombre de poules et d'équipes par poule.

La durée de matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles et de la durée du tournoi. Chaque équipe ne devra pas jouer plus de 80 minutes sur une journée et 60 minutes sur une demi-journée.

Selon le nombre d'équipes engagées et de ce fait le nombre de poules, les tournois pourront s'organiser en deux phases :

- La phase de poule : avec dans chaque poule toutes les équipes qui se rencontrent.

Les points attribués lors de la phase de poule sont les suivants :

- Match gagné : **4 points**
- Match nul : **2 points**
- Match perdu : **0 point**
- Bonus offensif : match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1 point**
- Bonus défensif : match perdu par au plus 2 essais d'écart : **1 point**
- Match forfait : **0 point**
- Match gagné par forfait : **5 points**

En cas d'égalité de points à l'issue de la phase de poule, les équipes seront départagées comme suivant :

1. Différence d'essais (essais marqués – essais encaissés)
2. Nombre d'essais marqués
3. Tirage au sort

- La phase finale : selon les résultats de la phase de poule. Selon le nombre d'équipes engagées il peut y avoir un tableau de phase finale principal et un de consolante. Les matchs de classement seront organisés afin que toutes les équipes soient classées et jouent le même nombre de matchs.

A titre d'exemple vous trouverez en annexe 2 et 3 les formats de tournois à 6 ou 16 équipes.

2.7 Organisation sportive

L'organisation sportive d'un tournoi nécessite :

- Un coordinateur général du tournoi qui a pour mission :
 - D'établir le programme sportif (mise à jour en cas de désistement d'une équipe le jour J)
 - De s'assurer que le dispositif médical est en place et opérationnel
 - De contrôler et s'assurer que les conditions de sécurité sont respectées tout au long du tournoi
 - D'assurer le briefing d'avant tournoi avec les responsables d'équipes et les arbitres
 - De s'assurer du bon respect du timing.
 - De contrôler la mise en place et le fonctionnement de la table de marque
 - D'intervenir en dernier ressort sur les litiges non résolus par la table de marque
 - D'établir le classement général en fonction du retour des tables de marques
 - En fin de tournoi de rassembler les résultats et les transmettre à la Ligue dont dépend le tournoi
- La table de marque : une table de marque pour deux terrains de rugby à 5 à placer au milieu de terrain traditionnel. Prévoir au minimum deux personnes par table de marque qui auront pour mission de :
 - Gérer le temps avec deux chronomètres
 - Appeler les équipes et arbitres en amont pour le match suivant à l'aide d'un mégaphone. Les équipes doivent être prêtes à entrer sur le terrain 5 minutes avant le démarrage de leur rencontre. Il est impératif que le timing soit respecté.
 - Inscrire les résultats communiqués par le responsable terrain sur la feuille de score
 - Faire signer les feuilles de score aux capitaines et arbitres à la fin des rencontres
 - Communiquer les résultats et le classement au coordinateur général
- Les Responsables terrain : une personne par terrain de rugby à 5. Ils ont pour mission de
 - Superviser le bon déroulement sur le terrain
 - S'assurer que les équipes sont prêtes à entrer sur le terrain au moins 5 minutes avant la fin de la rencontre qui précède



- Noter et communiquer les résultats à la table de marque
- S'assurer que les arbitres et capitaines vont bien signer la feuille de score à la fin de chaque rencontre
- Signaler les litiges à la table de marque
- Répondre aux éventuelles questions des joueurs

2.8 Médical - Sécurité

Toutes les dispositions devront être prises afin d'assurer l'assistance médicale nécessaire au cours de cette manifestation, cela pour les participants comme pour le public.

Tout organisateur de tournoi a le devoir de prendre toutes les dispositions permettant d'assurer la sécurité normale des participants : encadrement, joueurs et spectateurs.

Selon les règlements généraux de la Fédération Française de Rugby :

Lorsqu'un club organise un Tournoi et quels que soient les effectifs, il est recommandé de prendre les dispositions suivantes :

- Prévenir par courrier le centre de secours le plus proche de la tenue de la manifestation,
- Avoir les coordonnées du médecin de service le plus proche et le moyen de le joindre rapidement,
- Prévenir, par courrier, la structure hospitalière la plus proche de la tenue de la manifestation,
- Laisser libre un accès pour les véhicules de secours,
- Identifier et rendre repérables, notamment parmi les éducateurs formés, les personnes présentes titulaires d'un PSC1 (sachant que la formation PSC1 est obligatoire pour la formation de l'éducateur !)
- Avoir une pharmacie de secours à disposition (avec une liste minimale de produits établie par le médecin du club)

Effectif joueurs compris entre **400 et 800 joueurs** :

Il est recommandé d'ajouter aux mesures générales ci-dessus :

- La présence d'une antenne de secours constituée de personnes qualifiées n'ayant aucune autre fonction sur le tournoi, disposant d'un équipement minimum, notamment pour évacuer du terrain un blessé,
- L'existence ou la mise en place d'un lieu approprié pour effectuer des soins ou attendre l'intervention des secours (pièce accessible avec un brancard, toile de tente, etc).

3. BUDGET

Pour aider les organisateurs à établir le budget du tournoi, ci-dessous, quelques postes que l'on trouve habituellement sur les budgets des tournois de rugby à 5. Cette liste n'est pas exhaustive. Il convient de l'adapter à la configuration du tournoi.

- Les dépenses à prévoir concernent :
 - Le poste de secours
 - La location d'une sonorisation, de tentes, de tables, de chaises (si la mairie ne peut en mettre à disposition du club)
 - Les récompenses : trophées, objets promotionnels
 - La restauration pour un indispensable moment de convivialité en fin de tournoi
 - Le photographe/caméraman
 - Impressions d'affiches

 - L'assurance des pratiquants : les licenciés sont couverts par leur licence et les non licenciés par la FFR qui contracte une assurance de masse :
 - si la demande a été faite lors de la déclaration du tournoi
 - si le tournoi respecte les règles fédérales du rugby à 5
 - si les PASS Rugby sont complétés le jour J

- Les recettes à prévoir concernent :
 - La restauration : soit avec un paiement à la buvette, soit lors du paiement des frais d'inscription des équipes qui prennent en compte la restauration.
 - Frais d'inscription au tournoi (prévoir des attestations de paiement à remettre aux équipes lors de l'accueil).
 - Tombola



4. COMMUNICATION

La communication autour de l'évènement est importante afin d'informer les équipes du déroulement du tournoi.

A cet effet, la Fédération Française de Rugby met à votre disposition des supports de communication, affiches et flyers personnalisables. Vous pouvez ainsi librement compléter les informations pratiques : date, horaire et lieux. Les documents devront être demandés auprès du service communication de la FFR, deux mois avant votre tournoi. La campagne d'affichage doit débuter quelques semaines avant l'évènement.

Votre évènement peut également être relayé dans la revue « Les Echos du Rugby à 5 », disponible sur le site de la FFR, en amont et après, avec des photos et des articles.

Enfin, il est important de prendre contact avec les médias locaux (presse, télévision) deux semaines avant l'évènement pour en faire la promotion.

5. CHECK LIST ORGANISATION

En amont du tournoi

- Solliciter l'autorisation du club et de la municipalité pour l'utilisation des installations
- Déclarer le tournoi à la Ligue sur laquelle se déroule l'événement (cette démarche est indispensable pour l'assurance) : formulaire en annexe 4.

Attention : pensez à préciser la présence de non licenciés et leur nombre afin que la Ligue prenne les dispositions nécessaires auprès de la FFR (assurance + pass rugby)

- Prendre les mesures nécessaires en termes de sécurité : (cf 2.8)
- Solliciter la municipalité pour la mise à disposition de matériel (liste 2.3)
- Etablir le budget du tournoi (cf 3)
- Envoyer les informations utiles à la venue des équipes (adresse, plan, horaires, programme des matches, contacts sur place)
- Organiser le format du tournoi et du programme des matchs (horaires, oppositions, arbitres)
- Prévenir les médias locaux dont le magazine de la ville

Le jour J

- Sportif : réajuster le programme sportif (en fonction des éventuels forfaits) et gestion de la table de marque et des terrains
- Signalétique des espaces (Plan du site, orientation avec des flèches, panneaux...)
- Accueil des équipes :
 - vérification des licences
 - récupération des feuilles de matchs
 - faire remplir les pass rugby aux joueurs non licenciés
 - donner le programme de la journée à chaque équipe
 - donner le règlement du tournoi
 - briefing des équipes sur le règlement, l'arbitrage, l'organisation générale du tournoi
- Accueil et briefing des bénévoles sur leurs missions
- Tenir à jour et afficher les scores, classements, programmes des phases finales
- Animer le site par la présence d'un speaker, par de la musique. La convivialité est essentielle dans le Rugby et bien sûr dans le Rugby à 5.



Après le tournoi

- Envoyer les Pass Rugby à la Ligue
- Communiquer sur l'événement : résultats, photos, articles (vous pouvez envoyer les résultats, articles, photos afin de les intégrer dans les « Echos du Rugby à 5 »).



ANNEXES

1°) Synthèse des règles du jeu du Rugby à 5	16
2°) Format de compétition à 16 équipes	17
3°) Format de compétition à 6 équipes	20
4°) Formulaire de demande d'autorisation de tournoi	21
5°) Feuille de match	22
6°) Feuille de score	23

ANNEXE 1 : SYNTHÈSE DES RÈGLES DU JEU DU RUGBY A 5

EFFECTIF	11 joueurs sur la feuille de match : 5 sur le terrain + 6 remplaçants ; remplacements illimités
TERRAIN	Surface du sol : gazonnée, synthétique, dure Aire de jeu : longueur : entre 50 et 70m ; largeur : entre 35 et 50m
TEMPS DE JEU	Le temps de jeu maximum pour une rencontre est de 20 minutes. Une rencontre est composée de deux périodes allant de 5 à 10 minutes et d'une mi-temps de 1 à 2 minutes. La durée des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, de terrains disponibles et la durée du tournoi. Ne pas dépasser 60 minutes par ½ journée; 80 minutes par journée par équipe
COUP D'ENVOI	Coup de pied de volée ou tombé d'au moins 5 mètres restant sur le terrain. Si, sur un coup d'envoi le ballon franchi 5 mètres et revient vers la zone du coup d'envoi, le coup d'envoi sera à refaire (à répéter autant de fois que nécessaire) L'équipe qui engage ne peut avancer que lorsque le ballon est saisi ou bloqué du pied par l'équipe adverse.
DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR	L'objectif du rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et l'empêcher d'en marquer. Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle. Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains, des épaules au bassin. Le jeu au pied est autorisé si la balle est reprise sans rebond par le botteur ou un partenaire en jeu. Ballon tombé au sol : balle à l'adversaire.
LE TOUCHER	Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un « toucher ». Le « toucher » s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin. Le nombre de toucher est limité à 5. Au 6 ^{ème} , un changement de possession est effectué à l'endroit du 6 ^{ème} toucher. L'équipe qui perd la possession doit poser le ballon immédiatement à l'endroit du 6 ^{ème} toucher et reculer à une distance de 5 mètres à partir du point de remise en jeu Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur
ESSAIS	Aplatir le ballon au sol, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en-but avec toute partie du corps comprise en la taille et le cou. Chaque essai vaut 1 point - Après essai, l'équipe qui a marqué, engage.
HORS JEU	Les partenaires du porteur du ballon, placés en-avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse. Lors de la remise en jeu d'un « toucher », les joueurs placés devant le dernier pied de leur partenaire concerné par le touché.
REFUS DE JEU	Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en pick and go, vise un joueur en approche de la zone toucheur-touché...), montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif sera avertie par les arbitres « Attention, non jeu » et a 5 secondes pour jouer le ballon (si elle ne le fait pas, l'arbitre accordera une pénalité pour l'équipe adverse).
JEU DELOYAL	Le jeu déloyal comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, plongeon délibéré sur un ou des joueurs pour marquer l'essai...) Les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciable au jeu et à toute action d'anti-jeu. Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non possibilité de remplacement : exclusion temporaire de 1 minute du joueur fautif.
PENALITE ET REMISE EN JEU	Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes, les adversaires à 5 mètres. Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle. Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.

ANNEXE 2 : FORMAT DE COMPETITION A 16 EQUIPES

- 4 poules de 4 équipes avec matchs de classement
- Si égalité des équipes dans les poules : dans un premier temps le goal average (essais marqués – essais encaissés) dans un second temps le nombre d’essais marqués
- 6 matchs de 2x7 minutes par équipe
- 1 minute entre les matchs
- Les équipes qui terminent 1^{ères} et 2^{èmes} de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale du tableau principal.
- Les équipes qui terminent 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale de consolante.

PHASE DE POULE :

	TERRAIN 1	TERRAIN 2		TERRAIN 3	TERRAIN 4
POULE A	Eq. 1 / Eq. 2	Eq. 3 / Eq. 4	POULE C	Eq. 9 / Eq. 10	Eq. 11 / Eq. 12
POULE B	Eq. 5 / Eq. 6	Eq. 7 / Eq. 8	POULE D	Eq. 13 / Eq. 14	Eq. 15 / Eq. 16
POULE A	Eq. 1 / Eq. 3	Eq. 2 / Eq. 4	POULE C	Eq. 9 / Eq. 11	Eq. 10 / Eq. 12
POULE B	Eq. 5 / Eq. 7	Eq. 6 / Eq. 8	POULE D	Eq. 13 / Eq. 15	Eq. 14 / Eq. 16
POULE A	Eq. 1 / Eq. 4	Eq. 2 / Eq. 3	POULE C	Eq. 9 / Eq. 12	Eq. 10 / Eq. 11
POULE B	Eq. 5 / Eq. 8	Eq. 6 / Eq. 7	POULE D	Eq. 13 / Eq. 16	Eq. 14 / Eq. 15

TABLEAU DE CLASSEMENT A L'ISSUE DES PHASES DE POULE :

POULE A			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 1		
2	Equipe 2		
3	Equipe 3		
4	Equipe 4		

POULE B			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 5		
2	Equipe 6		
3	Equipe 7		
4	Equipe 8		

POULE C			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 9		
2	Equipe 10		
3	Equipe 11		
4	Equipe 12		

POULE D			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 13		
2	Equipe 14		
3	Equipe 15		
4	Equipe 16		

*** Nombre de points :**

Match gagné : **4 points**

Match nul : **2 points**

Match perdu : **0 point**

Bonus offensif : match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1 point**

Bonus défensif : match perdu par au plus 2 essais d'écart : **1 point**

Match forfait : **0 point**

Match gagné par forfait : **5 points**

TABLEAU PHASE FINALE - PRINCIPAL :

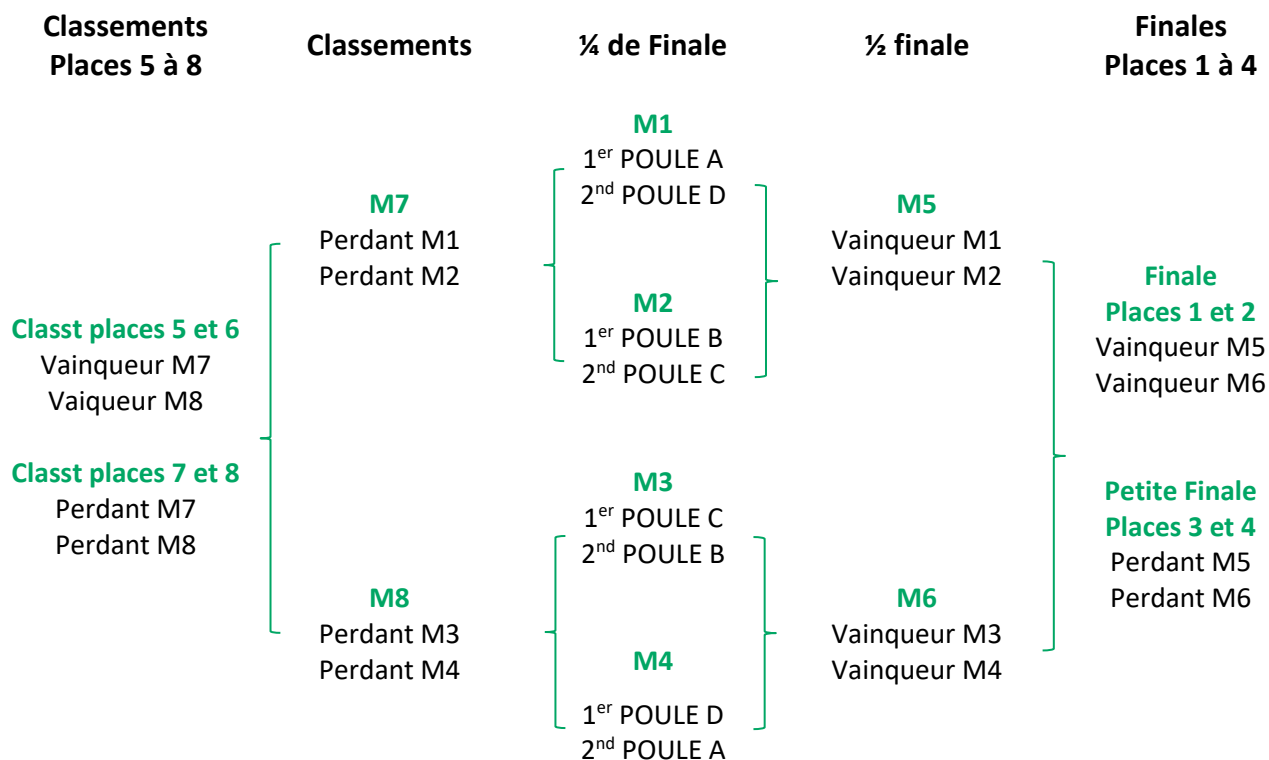
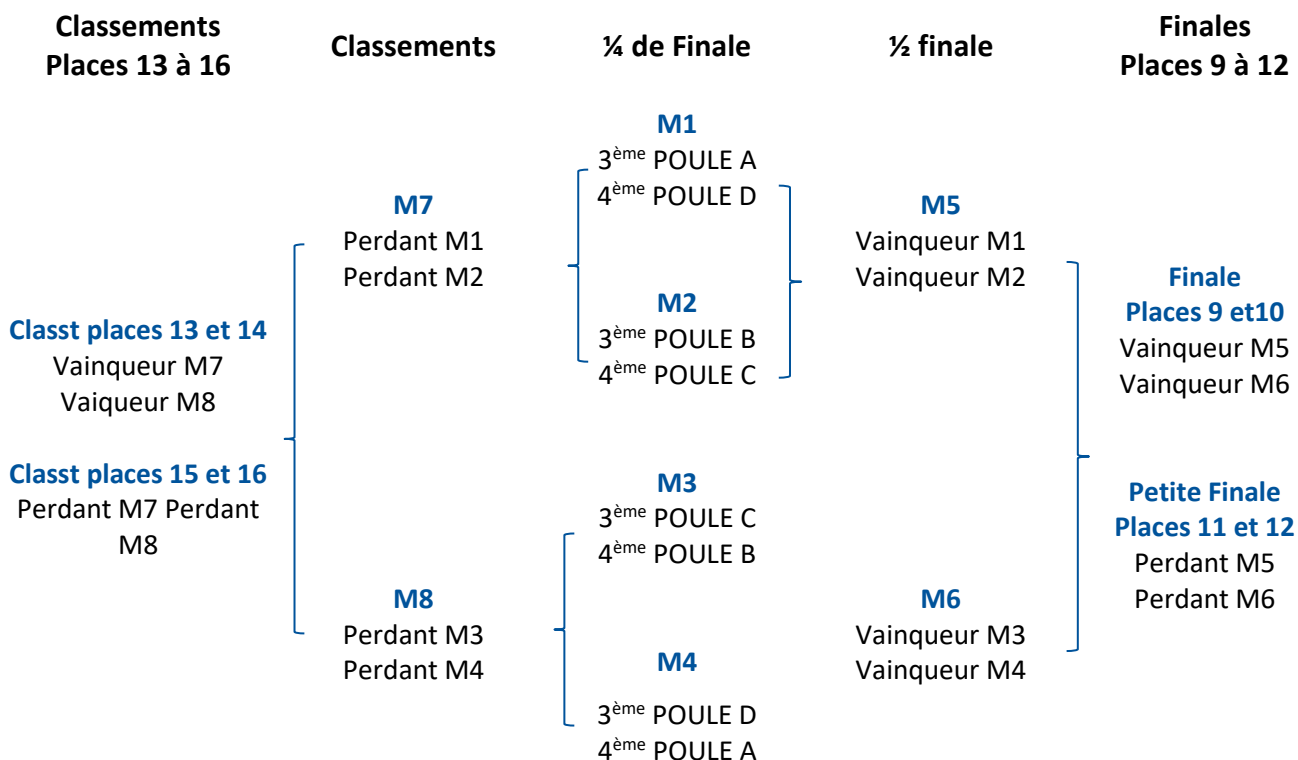


TABLEAU PHASE FINALE – CONSOLANTE :



ANNEXE 3 : FORMAT DE COMPETITION A 6 EQUIPES

- 2 poules de 3 équipes avec matchs de classements
- Si égalité des équipes dans les poules : dans un premier temps le goal average (essais marqués – essais encaissés) dans un second temps le nombre d’essais marqués
- 3 matchs de 2x7 minutes avec uniquement changement de côté à la mi temps
- 1 minute entre les matchs

PHASE DE POULE :

HEURE	POULE	DUREE	MATCH	EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE ARBITRE
10H00	POULE A	2x7	1	A1	A2	A3
10H15	POULE B	2x7	2	B2	B3	B1
10H30	POULE A	2x7	3	A1	A3	A2
10H45	POULE B	2x7	4	B2	B1	B3
11H00	POULE A	2x7	5	A2	A3	A1
11H15	POULE B	2x7	6	B3	B1	B2

TABLEAU DE CLASSEMENT A L'ISSUE DES PHASES DE POULE :

POULE A			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 1		
2	Equipe 2		
3	Equipe 3		

POULE B			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 4		
2	Equipe 5		
3	Equipe 6		

PHASE FINALE :

11H45	Classement 5 et 6	2x7	7	3 ^{ème} poule A	3 ^{ème} poule B	1 ^{er} poule A ou B
12H00	Petite finale 3 et 4	2x7	8	2 ^{ème} poule A	2 ^{ème} poule B	3 ^{ème} poule A ou B
12H15	Finale 1 et 2	2x7	9	1 ^{er} poule A	1 ^{er} poule B	2 ^{ème} poule A ou B



FEUILLE DE MATCH

RUGBY
5

Nom du tournoi :

Date du tournoi :

Lieu du tournoi :

EQUIPE

Nom de l'équipe/ club support :

Nom et coordonnées du capitaine :

Catégorie : : +35 ANS MIXTE OPEN FEMININ (+16) OPEN MASCULIN (+18)

COMPOSITION DE L'EQUIPE

(11 joueurs maximum)

	NOM	PRENOM	NUMERO DE LICENCE OU INDIQUER PASS RUGBY ¹	ARBITRE ²
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

ARBITRES

(à remplir si ce ne sont pas les joueurs qui réalisent l'arbitrage)

	NOM	PRENOM	NUMERO DE LICENCE OU INDIQUER PASS RUGBY ¹
1			
2			

¹ Les licences (originaux ou photocopies) seront contrôlées sur place par l'organisateur. Elles doivent comporter une photo et être signées. Les Pass Rugby devront impérativement être complétés et envoyés à la Ligue après le tournoi

² Deux arbitres doivent être mentionnés par feuille de match

Signature :



RUGBY
5

FEUILLE DE SCORE

NOM DU TOURNOI :

MATCH N°

EQUIPE 1 :	POULE :	EQUIPE 2 :
------------	---------	------------

SCORE	

NOM	SIGNATURE	SIGNATURE	NOM	
MANAGER Equipe 1				MANAGER Equipe 2

NOM	SIGNATURE	SIGNATURE	NOM	
Arbitre 1				Arbitre 2