

Tournoi des Géants

Organisation M8, M10, Seven M12

Chaque club pourra inscrire :

- Une équipe pour la catégorie Seven M12.
- Une équipe pour la catégorie M10.
- Deux équipes maximums pour la catégorie M8.

Les inscriptions seront arrêtées à :

- 16 équipes pour la catégorie Seven M12
- 16 équipes pour la catégorie des M10.
- 20 équipes pour la catégorie des M8.
- Catégorie " GEANT SEVEN M12": 7 joueurs + 5 remplaçants
- Catégorie " GEANT BLEU" Catégorie M10 : 10 joueurs + 5 remplaçants
- Catégorie "GEANT ROUGE" Catégorie 8M : 5 joueurs + 3 remplaçants

DATE LIMITE D'ENGAGEMENT : 31 MARS 2021

DUREE DU RASSEMBLEMENT

Afin que 18h00 soit une limite effective, remise des récompenses comprises, les rencontres débuteront impérativement à

09h30 le Dimanche 06 juin 2021

Tous les clubs devront être présents au stade Pierre Albaladéjo **au plus tard à 8h45**

CONTROLE DE L'IDENTITE DES JOUEURS

Ce contrôle ne devrait pas avoir lieu, les éducateurs faisant généralement preuve d'esprit sportif. Toutefois à la demande des clubs, pour éviter d'éventuels abus, des contrôles de licence pourront être effectués :

- À la diligence des responsables du Cercle Jules Ferry chargés du contrôle des licences,
- À la demande du club adverse avant et pendant la rencontre auprès des responsables.

Seules les licences F.F.R. permettront de participer à cette manifestation.

À tout moment l'éducateur doit être capable de présenter les pièces justificatives. Dans l'hypothèse où un joueur ne pourra pas justifier de sa licence FFR, ce joueur ne pourra pas participer au tournoi.

Si une fraude est constatée, le joueur en faute ne pourra pas continuer le tournoi et l'équipe de ce joueur ne pourra pas être classée (0 point).

L'ARBITRAGE

Pour la catégorie M10, les rencontres seront arbitrées par des jeunes joueurs du club (M14 et M16), ces jeunes arbitres seront encadrés et soutenus par des arbitres fédéraux et des éducateurs diplômés du club CJF.

Pour la catégorie M8 et Seven M12, cette fonction sera à charge des éducateurs des clubs invités.

COMPORTEMENT DES DIRIGEANTS ET DES EDUCATEURS

Nous rappelons le caractère éducatif du "Rassemblement des Géants" et nous attachons une grande importance à la bonne tenue des joueurs, des éducateurs, des dirigeants et des supporters.

Il est recommandé aux éducateurs de freiner toutes passions excessives vis à vis des jeunes joueurs, des éducateurs des autres clubs, des organisateurs.

Les organisateurs ne toléreront aucune malveillance vis à vis de nos jeunes arbitres.

Le responsable du tournoi pourra éventuellement exclure de l'enceinte tout éducateur dont l'attitude serait préjudiciable au bon déroulement de ce rassemblement.

TOURNOI

Le tournoi comprendra deux phases.

- Une phase de brassage le matin de 09h30 à 12h00
- Une phase de classement l'après-midi de 14h00 à 16h30

REGLEMENT DE LA PHASE DE BRASSAGE

Dans la mesure du possible, chaque poule sera constituée par des équipes issues de comités départementaux, régionaux et autres extérieures au comité.

A l'issue de cette phase de brassage, les équipes seront classées de 1 à 4 par poules de niveau pour les M10 et de 1 à 5 par poules de niveau pour les M8 en tenant compte de :

- Victoire : 3 points ; nul : 2 points ; défaite : 1 point ; forfait : 0 point

En cas d'égalité

Goal average général
Goal average particulier
Nombre d'essais marqués
Nombre d'essais encaissés
Note fair-play des équipes
Pile ou face

REGLEMENT DE LA PHASE DE CLASSEMENT

Les équipes seront classées de 1 à 4 (ou 5) en fonction des catégories Seven M12 , M10 ou M8 en tenant compte de :

- Une poule des 1^{ers} du brassage du matin
- Une poule des 2^{èmes} du brassage du matin
- Une poule des 3^{èmes} du brassage du matin
- Une poule des 4^{èmes} du brassage du matin
- Une poule des 5^{èmes} du brassage du matin (Concerne que les M8)

Victoire : 3 points ; nul : 2 points ; défaite : 1 point ; forfait : 0 point

En cas d'égalité, le nombre d'essais marqués dans la phase de brassage du matin seront pris en compte.

Si toujours égalité, seront pris en considérations :

- Nombre de joueurs exclus (le matin et l'après midi)
- Goal average général du brassage (matin)
- Goal average particulier (après-midi)
- Nombre d'essais marqués
- Nombre d'essais encaissés
- Fair-Play de la phase de brassage
- Pile ou face

Règlement sportif SEVEN M12

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 + 5 remplaçants	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	50 mètres (en-but non compris) X 30mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Poule de 3 (2 fois 8'), Poule de 4 (2 fois 7')	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi. Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Adversaires à 5 mètres Coup franc
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	Adversaires à 5 mètres Coup franc
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée simulée L'équipe qui introduit gagne le ballon
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup franc Adversaires à 5 mètres
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	Coup franc Adversaires à 5 mètres Remise en jeu à 3 mètres de la touche
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES)		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 joueurs + 5 remplaçants	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	50 mètres (en but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Poule de 3 (3 fois 6 ') poule de 4 (2 fois 7') Poule de 5 (2 fois 5')	
ARBITRAGE	Arbitrage effectué par des M12, M14 ou M18 du CJF RUGBY	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds. Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI "22m"	A 10 mètres de la ligne d'en-but	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètre de toute ligne	<p>Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3èmes lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'arbitre-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 m de toutes lignes	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	<p>Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.</p>
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	<p>Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.</p>
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) -

HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres (en but non compris) X 20 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Match de 5, 6, 2x4 minutes selon taille des poules	
ARBITRAGE	Cette fonction sera à charge des éducateurs des clubs invités.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon immédiatement	
	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	Si le ballon au sol est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : CF – adversaires à 5m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p>CF à 5m de toute ligne</p> <p>Adversaires à 5m</p> <p>Un CF peut être joué de plusieurs façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI des 22m	à 5 mètres de la ligne d'en-but Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
EN AVANT	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TRI AU BUT	NON	

ATTRIBUTION DES RECOMPENSES

Les récompenses suivantes seront attribuées :

- Trois boucliers des « GEANTS » Seven M12, M10 et M8. De la Poule A (*)
- Un trophée au club le plus fair-play.
- Deux trophées pour les meilleurs arbitres jeunes.
- Une coupe au premier, au deuxième et au troisième M12, M10 et M8 du Poule A
- Une coupe aux premiers des niveau B, C, D, E
- Trophées Cercle Jules Ferry (un par équipe engagée).
- Une médaille individuelle à chaque participant.
- Un gouter pour chaque joueur.

(*) Ces trophées seront remis en jeu lors de l'édition suivante. Ils seront donc restitués au CJF Rugby avant ou lors du prochain tournoi.

Nota :
La coupe de l'équipe la plus fair-play sera remise par rapport à une notation réalisée par les arbitres et la table de marque lors de la phase de brassage (matin).