

Trophée Rugby

hauts-de-seine

Inscriptions par l'Extranet des Collèges
du 5 août au 4 décembre 2019 inclus

Contact > Secteur Sport Scolaire > 01 41 37 10 62 > sportscolaire@hauts-de-seine.fr

Présentation

Rassemblement départemental de rugby pendant lequel les collèges des Hauts-de-Seine se rencontrent et défendent leurs couleurs.

Le Trophée Rugby Hauts-de-Seine s'articule autour de deux challenges qui sont :

- le Tournoi,
- le Challenge des Ateliers,

Un vainqueur du Trophée Rugby Hauts-de-Seine sera proclamé ; il s'agira de **la classe** qui aura gagné le plus de points, cumulés à travers les classements de leurs deux équipes lors du Tournoi et du Challenge des Ateliers.

Rappel : Les classes non mixtes ne peuvent pas prétendre au titre de vainqueur du Trophée Rugby mais peuvent remporter séparément le Tournoi et le Challenge des Ateliers.

Le Département se réserve le droit à des fins organisationnelles de modifier certains points du présent règlement.

Objectif

Il s'agit de rassembler une classe de 5^{ème} dans le cadre d'un projet collectif autour du rugby.

Les différents aspects pédagogiques et comportementaux y seront travaillés afin que chacun des élèves puissent s'exprimer à son niveau dans **un projet classe**.

Cette journée permet d'appliquer les acquis enseignés lors des séquences d'apprentissage de rugby dans le collège.

Bénéficiaires

Ce dispositif est ouvert à tous les élèves de 5^{ème} des collèges publics et des collèges privés sous contrat du département, des ULIS ainsi qu'aux jeunes issus d'établissements spécialisés des Hauts-de-Seine.

Inscription

Via l'Extranet des Collèges à une date définie par l'administration chaque année : du 5 août au 4 décembre 2019.

L'identification de la (ou des) classe(s) sélectionnée(s) ainsi que la liste administrative de chaque classe devront être communiquées au Conseil départemental avant le 4 décembre 2019.

IMPORTANT

Il appartient aux Chefs d'Établissement et aux professeurs en E.P.S. de vérifier que l'ensemble des élèves disposent d'une autorisation parentale, et qu'ils ne font pas l'objet de contre-indication médicale pour participer à toutes les phases du Trophée Rugby. Les autorisations individuelles de reportage photographique devront être remises au Conseil départemental le jour de la finale.

Afin de ne pas retarder les informations qui sont données simultanément à l'ensemble des collègues, **il est donc important de respecter le délai d'envoi des documents (la fiche d'identification et la liste administrative)**. L'organisation des transports ne peut se faire qu'à réception de l'ensemble des documents.

L'organisation s'attachera à satisfaire l'ensemble des inscriptions. La date de validation des inscriptions par le Chef d'Établissement sur l'Extranet des collèges hiérarchise les demandes dans le cas du dépassement des places disponibles ou des crédits alloués au dispositif. Si possible, une classe par collègue demandeur sera privilégiée.

Conditions de participation

Le Trophée Rugby Hauts-de-Seine concerne, au sein de chaque établissement, tous les élèves d'une même classe dont la participation sera bien entendu fonction de leur condition physique, de leur âge et de leur motivation. L'ensemble de la classe devra se rassembler autour de ce projet. Chaque établissement pourra, dans la limite des places disponibles, inscrire une ou plusieurs classes de 5^{ème}.

Chaque classe devra obligatoirement inscrire au moins 2 équipes dont 1 de filles et 1 de garçons. Pour les établissements non mixtes, au moins 2 équipes de filles ou 2 équipes de garçons devront être obligatoirement constituées.

Il est recommandé que l'équipe soit au moins constituée de 8 joueurs (7 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant) et de 15 joueurs au maximum. Il est formellement interdit de modifier la constitution des équipes durant tout le tournoi. L'équipe doit être obligatoirement **constituée d'élèves de la même classe**, une sélection d'établissement entraînerait la disqualification immédiate.

Le jour du Trophée, si l'équipe a moins de 6 joueurs sur le terrain, l'équipe est déclarée forfait. Par contre, si une équipe ne joue qu'à 6, l'adversaire est contraint d'en faire autant à 6.

Un tournoi « filles » et un tournoi « garçons » seront organisés en parallèle, permettant de favoriser le jeu et la pratique de tous les élèves par catégorie.

Niveau de classe : 5^{ème} - seuls les élèves âgés de 12 ans, 13 ans et 14 ans sont autorisés à jouer.

Le Trophée Rugby Hauts-de-Seine concerne également les élèves en situation de handicap. Selon la nature du handicap, les élèves pourront participer à l'événement soit en intégrant le tournoi des collégiens, soit en évoluant dans un tournoi spécifique adapté à leurs capacités. Les élèves scolarisés en ULIS pourront être intégrés dans les équipes collèges, soit constituer une équipe dans le tournoi des élèves en situation de handicap.

Les différentes phases du Trophée Rugby

1. Une phase d'initiation et de préparation dans le cadre d'un cycle rugby, dirigée par un professeur en E.P.S.
2. Des tournois inter-classes afin de qualifier une ou plusieurs classes de 5^{ème} par établissement.
3. Une phase départementale qui aura lieu **le mardi 10 mars 2020** au Stade départemental Yves-du-Manoir à Colombes, pendant laquelle chaque classe participe en parallèle à un tournoi et à un challenge des ateliers.

Date d'effet :

Le présent règlement est applicable chaque année à compter de l'année 2018, sous réserve de la reconduction du dispositif et du vote des crédits par l'Assemblée départementale au titre du budget concerné.

Trophée Rugby Hauts-de-Seine : UN PROJET CLASSE

Pour gagner le **Trophée Rugby Hauts-de-Seine**, la classe doit cumuler le maximum de points à travers :

- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » lors du Tournoi.
- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » lors du Challenge des Ateliers.

Si une classe inscrit 3 équipes (2 équipes filles + 1 équipe garçons ou 2 équipes garçons + 1 équipe filles), son classement sera établi sur le résultat de sa meilleure équipe doublée.

Les classes non mixtes ne peuvent pas prétendre au titre de vainqueur du Trophée Rugby mais peuvent remporter séparément le Tournoi et le Challenge des Ateliers.

La classe vainqueur remportera un trophée, remis en jeu chaque année.

Présentation et règlement du Tournoi

Présentation

Le tournoi a 2 catégories, une catégorie « filles » et une catégorie « garçons ».

Le tournoi s'organise avec une phase de poule le matin et des phases finales l'après-midi.

Cette journée est arbitrée et encadrée par des étudiants et par des éducateurs du Comité départemental de rugby des Hauts-de-Seine.

Classement

Deux classements seront établis en fin de journée, l'un pour la catégorie « filles », l'autre pour la catégorie « garçons ». Une récompense pourra être attribuée aux vainqueurs par catégorie.

Règlement spécifique

Un tirage au sort, réalisé avant les rencontres par le Comité départemental de rugby des Hauts-de-Seine, le responsable des étudiants et la Direction des Actions Sportives, permet la constitution des poules.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres avec une phase de poule et une phase finale.

Le décompte des points se fait de la façon suivante :

☒ Victoire = 3 points

☒ Nul = 1 point

☒ Défaite = 0 point

☒ Forfait = 0 point pour l'équipe non présente/forfait (victoire pour l'équipe adverse de 3 points + 2 essais marqués)

Bonus si au moins 3 essais marqués par match : 1 point

Pondération entre les essais marqués et encaissés

Lors des phases finales et pour partager 2 équipes en cas d'égalité dans le temps imparti : « mort subite » (suppression d'un joueur toutes les 30 secondes)

Si une équipe est absente lors d'un coup d'envoi, l'équipe est déclassée (annulation des résultats acquis lors des matches effectués par l'équipe absente).

Ex : si une équipe est absente dans une poule de 4, le classement s'effectuera pour les 3 autres équipes en fonction des résultats acquis lors des confrontations pour les 3 équipes restantes.

Sur un match de classement, l'équipe déclarée forfait sera dernière du classement.

Règlement rugby

Equipes/Joueurs

Une équipe se compose de 8 joueurs au minimum (7 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant) et de 15 joueurs au maximum.

Les remplaçants peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se signaler à l'arbitre.

Le jour du Trophée, les équipes constituées de moins de 6 joueurs, ne seront pas autorisées à participer.

Si une équipe est absente lors d'un coup d'envoi, l'équipe est déclassée (annulation des résultats acquis lors des matches effectués par l'équipe absente).

Equiperment des joueurs et de l'encadrement

Une tenue de sport est obligatoire : short (ou survêtement) et tee-shirt (ou maillot). Les élèves en tenue de ville (jeans, chaussures...) ne sont pas acceptés sur le terrain par les arbitres. Les chaussures à crampons sont interdites (**moulés recommandés**).

Cheveux attachés. Tous les bijoux sont interdits !

L'enseignant doit se munir d'un jeu de chasubles ou de maillots.

Dimensions du terrain ; taille du ballon et temps de jeu

La surface du terrain est de 25m x 40m. Les ballons utilisés : taille n°4, légèrement dégonflés.

La durée des matches est adaptée en fonction des horaires et en concertation avec les professeurs en E.P.S. En tout état de cause, le temps de jeu global pour la journée est limité à 60 minutes.

Marquage des points

Seuls les essais sont comptabilisés. Il n'y a ni pénalité, ni drop, ni transformation.

Règles de sécurité

Le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire ; toute mise en danger, férocité ou brutalité sont sévèrement sanctionnées ; le seuil d'agressivité toléré est fixé à la combativité (ne pas faire mal, ne pas blesser volontairement).

Attitudes strictement interdites :

- aucun geste dangereux ne peut être toléré, qu'il soit volontaire ou involontaire.
- pas de coup, pas de contact au-dessus des épaules.
- **pas de « passage en force »** (défier physiquement et frontalement un adversaire en dépassant l'intensité de la combativité).
- **pas de plaquage au-dessus des hanches.**
- pas de tirage de cheveux.
- pas de strangulation.
- pas de croche-pied ou toute autre action de jambes (type prise judo ou lutte).
- pas de percussion sans ballon.
- pas de raffût au-dessus des épaules.
- pas de demi-tours ou tours sur soi-même (pour le porteur de balle).
- pas de tirage de maillot pour envoyer l'adversaire au sol ou le projeter hors du terrain.

Droits et devoirs du joueur

En Attaque :

- le joueur peut porter et transmettre le ballon à ses partenaires, en arrière ou à hauteur (passe latérale).
- il ne peut le jouer au pied.
- le ballon doit être déposé (aplati) sur ou derrière la ligne de marque pour valider un essai.
- il peut raffûter ou empêcher, de la main, la prise de son ballon (raffut autorisé, sous les épaules).
- il peut « percuter » (sans passage en force) ; les tours sur soi-même (toupie) sont interdits.
- les courses en travers (dépassant 5 mètres sont interdites, sauf en cas de débordement).
- le relayeur peut jouer rapidement, avec l'accord de l'arbitre.

En Défense :

- le défenseur peut plaquer un adversaire porteur du ballon (dans les conditions raisonnables de sécurité : pas de coup d'épaule, de coude ; pas de percussion ou projection ; pas de volonté de faire mal). Il faut saisir l'adversaire aux hanches, sous les hanches et l'accompagner au sol. Saisir le maillot est interdit, tout comme les plaquages au-dessus du bassin.
- le défenseur peut jouer l'« arrachage » du ballon.
- le défenseur peut « bloquer » ou « stopper » son adversaire debout en l'encerclant avec ses deux bras.
- les plaquages à deux sont strictement interdits.
- les plaquages doivent être sécuritaires et ne pas mettre en danger un adversaire (qui est un partenaire de jeu).

Hors-jeu

La ligne de hors-jeu sur remise en jeu se situe à 5 m.

En attaque : tout partenaire devant le porteur de ballon n'a pas le droit de faire action de jeu. Il doit se placer en arrière de la ligne passant par le ballon.

En défense : le joueur doit rentrer dans son camp sans gêner. Il doit faire action de repli et être en mouvement.

Tenu (le jeu au sol)

La règle oblige le joueur tenu au sol à **lâcher ou libérer le ballon**.

Ainsi, le ballon devient disponible pour les autres joueurs, la continuité du jeu est possible.

Les joueurs qui disputent le ballon doivent être sur leurs appuis et ne peuvent intervenir que dans l'axe du joueur au sol.

Rucks et Mauls

Un ruck peut exister si le premier joueur soutien (attaquant ou défenseur) enjambe un ballon libéré au sol. Le ruck est annoncé par l'arbitre et matérialise alors les lignes de hors-jeu. Poussées interdites sur les rucks.

Les mauls ne sont pas autorisés

Touches et mêlées

Elles sont remplacées par des remises en jeu à la main ; « relayeur-passeur ». Si le relayeur ne réalise pas une passe, le ballon change de main.

Remise en jeu

- Le relayeur est systématiquement passeur, même derrière un ruck.
- Le ballon est touché avec le pied avant d'être passé par le relayeur.
- Il y a remise en jeu : - au coup d'envoi : 1^{ère} et 2^{ème} mi-temps ; au centre du terrain.
 - après un essai : remise en jeu à la main par l'équipe qui a encaissé l'essai au centre du terrain.
 - lors d'une sortie de balle, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie.
- Les défenseurs ne sont remis en jeu qu'après le contact du pied sur le ballon.
- La remise en jeu peut s'effectuer rapidement, au pied de l'arbitre, avec son consentement.
- Lors d'un coup de renvoi (1), d'un en-avant, d'un ballon injouable (2) ou d'une pénalité (3), la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute.

(1) COUP DE RENVOI : ordonné par l'arbitre si un joueur défenseur a aplati le ballon dans son en-but, alors qu'un attaquant l'y a fait rentrer. La remise en jeu doit être réalisée à 5 mètres de la ligne d'en-but. L'adversaire est placé à 5 mètres.

Si c'est le défenseur qui recule jusqu'à son en-but et aplatit le ballon, la remise en jeu sera au bénéfice des attaquants, à 5 mètres de la ligne de but.

(2) BALLON INJOUABLE : si, malgré les efforts de libération du ballon par les joueurs concernés, le ballon est sous un amas de joueurs (situations dangereuses), l'arbitre siffle et donne la remise en jeu à l'équipe qui progressait.

NB : les joueurs au sol n'ont pas le droit de disputer le ballon, ils doivent s'éloigner de la zone, se relever et se replacer derrière la zone de plaquage.

(3) PENALITE : arrêt du jeu par l'arbitre en cas de faute de jeu ou geste dangereux.

Interception

L'interception est autorisée si le joueur « joue » le ballon. Sinon : pénalité.

Anti-jeu

L'anti-jeu se caractérise par la volonté de « détruire », volontairement ou involontairement le jeu (empêcher la transmission du ballon entre deux attaquants), des gestes dangereux (raffut violent, plaquage haut), des attitudes antisportives (jeter le ballon hors du terrain alors que l'arbitre vient de siffler, retenir un adversaire par le maillot...). L'anti-jeu est sanctionné par un carton jaune.

Exclusion temporaire ou définitive

Toute contestation ou faute grave est sanctionnée par un carton jaune signifiant l'exclusion temporaire du joueur durant 2 minutes. En cas de récidive, le joueur est définitivement exclu du match par un carton rouge. Les enseignants et encadrants sont responsables de l'attitude de leurs joueurs. En cas de contestation, ils doivent s'adresser à la table de marque et non aux arbitres.

Réclamation

Elle doit se faire immédiatement après le match avec l'arbitre et le plaignant (le match doit arriver à son terme quelle que soit la raison de la contestation). Une commission est composée d'un membre du Conseil départemental des Hauts-de-Seine, d'un membre du Comité départemental de rugby ainsi que d'un responsable des arbitres.

Après explication de la situation, les 3 responsables se prononcent.

Présentation et règlement du Challenge des Ateliers

Présentation

Organisé sous forme d'ateliers techniques simples reprenant quelques fondamentaux (passe sur cible, coup de pied de transformation, réception de coup de pied - sous réserve de modifications), ce challenge développe la mise en valeur d'habiletés techniques et pédagogiques du rugby, que les élèves auront travaillées lors du cycle d'initiation.

Evaluation

Chaque équipe sera évaluée selon les thématiques ci-dessous (sous réserve de modifications) :

Passé sur cible – Coup de pied – Plaquage (sur sac de plaquage)

Un classement « Challenge des Ateliers » par catégorie « filles » et « garçons » sera établi en fin de journée et une récompense pourra être attribuée aux vainqueurs de chaque catégorie.

IMPORTANT :

- ❑ Pendant les matchs où les équipes sont en attente de jouer, elles doivent **impérativement** aller sur les ateliers.
- ❑ Chaque équipe est divisée en 3 groupes (1 groupe de 5 joueurs différents par atelier). Si une équipe est constituée de moins de 15 élèves, certains élèves passeront sur les autres ateliers afin que l'effectif de chaque groupe soit de 5. La note finale des ateliers correspond à la moyenne des notes obtenues sur chaque atelier.