CAHIER DES CHARGES

ORGANISATION DE TOURNOI DE RUGBY À 5

FFR

Mise à jour – Août 2020

SOMMAIRE

1. MODALITES DE PARTICIPATION 4

1.1 Licence et assurance des joueurs et joueuses 4
1.2 Catégories - Tournois 5
1.3 Catégories – Finales Nationales de Rugby à 5 6

2. ORGANISATION SPORTIVE **6**

2.1 Déclaration de tournoi 6
2.2 Terrain 6
2.3 Matériel 7
2.4 Règles du jeu 8
2.5 Arbitrage 9
2.6 Formules de tournoi 9
2.7 Gestion sportive 10
2.8 Médical – Sécurité 11

3. BUDGET **12**

4. COMMUNICATION **13**

5. CHECK LIST ORGANISATION **14**

ANNEXES **15**

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'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 Ligues 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
- Mixte
- A effectif réduit et modulable
- Sport Loisir-Bien-Être
- Sport-Santé
- Sport Entreprise

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 :

- Rugby Loisir (avec ou sans plaquage)
- Compétition

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 « Rugby Loisir » avec ou sans plaquage.** 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 « RUGBY LOISIR SANS PLAQUAGE »

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 :

  - C'est à l'organisateur d'indiquer, sur ce document (cf annexe 4), le nombre de non licenciés attendus. Celui-ci peut être approximatif.
  - 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 « RUGBY LOISIR SANS PLAQUAGE »
        - 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 - 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** » : Minimum 2 femmes par équipe sur le terrain lors de la rencontre ; Sont autorisés à participer les joueurs âgés de 14 ans révolus et les joueuses âgées de 15 ans révolus

- Catégorie « **Open Masculin** » : Sont autorisés à participer, les joueurs âgés de 14 ans révolus

- Catégorie « **Open Féminin** » : Sont autorisées à participer, les joueuses âgées de 15 ans révolus

1.3 Catégories - Finales Nationales de Rugby à 5

<u>Les tournois qualificatifs aux finales nationales de Rugby à 5</u>, organisés par les Ligues Régionales et Comité Départementaux, doivent utiliser le règlement des finales nationales (ci-dessous).

Les finales nationales de Rugby à 5 sont réservées aux licenciés *FFR « Rugby Compétition », « Rugby Loisir » avec ou sans plaquage*, organisées selon 4 catégories :

- Catégorie « **+35 ans** » : 35 ans révolus (le nombre d'hommes et/ou de femmes sur le terrain est libre).

- Catégorie « **Mixte** » : Minimum 2 femmes par équipe sur le terrain lors de la rencontre ; Sont autorisés à participer :
  - Les joueurs âgés de 18 ans révolus
  - Les joueuse âgées de 15 ans révolus

- Catégorie « **Open Masculin** » **18 ans et plus.**

- Catégorie « **Open Féminin** » **15 ans et plus.**

Pour les joueurs masculins, le nombre maximum de **mineurs** par équipe, autorisés à participer aux finales nationales de Rugby à 5 en catégorie **« Open Masculin » et « Mixte » est de 2**.

2. ORGANISATION SPORTIVE

2.1 Déclaration de tournoi

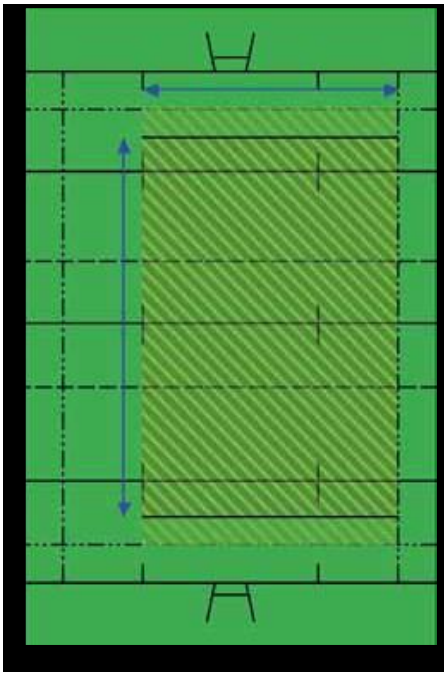
L'organisateur devra **déclarer** son tournoi auprès de la FFR via sa Ligue Régionale. Pour ce faire il devra envoyer à sa Ligue la **demande d'autorisation de tournoi** complétée, disponible en annexe 4, au moins **15 jours avant le déroulement** de la compétition. Cette démarche est indispensable pour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

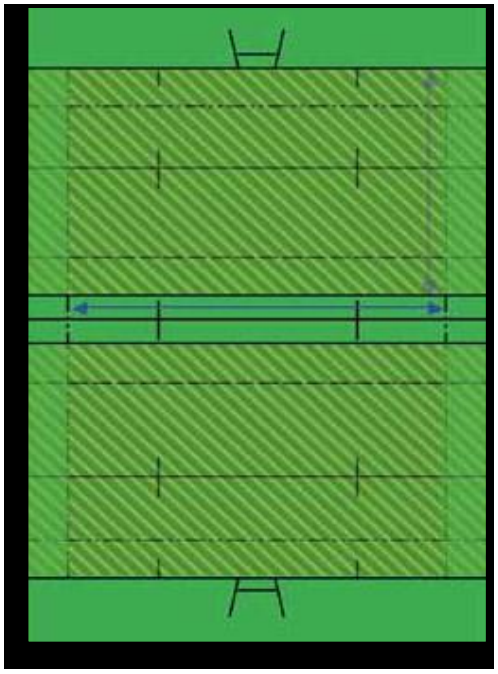
L'organisateur doit y indiquer entre autres le nombre approximatif de joueurs non licenciés qui participeront au tournoi afin que la Ligue prenne les dispositions auprès de la FFR (assurance + Pass rugby).

2.2 Terrain

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 Gestion Sportive

La gestion 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'événement 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 modifiables et flyers (https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/rugby-a-5/documents-utiles). Vous pouvez ainsi librement compléter les informations pratiques : dates, horaires et lieux.

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'organisation 21

5°) Feuille de match 22

6°) Feuille de score 23

ANNEXE 1 : SYNTHESE DES REGLES 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.
JEU AU PIED	Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol. Si le ballon est récupéré par un adversaire, avant ou après avoir touché le sol, un avantage pourra être accordé.
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 (bras inclus) Le nombre de « toucher » est limité. Au 6ème toucher, un changement de possession est effectué à l'endroit du 6ème « toucher ». La remise en jeu s'effectue selon les modalités d'une pénalité. 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 ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé le ballon ou s'est éloigné balle en main, de 5 mètres de la cellule toucheur-touché
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	Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il interfère sur le jeu. Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « toucher ». Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.
REFUS DE JEU	Une équipe qui, par son absence d'initiative montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, sera avertie par les arbitres, poing levé de l'arbitre + communication verbale « Attention, non jeu ». A partir de la fin de cette communication de l'arbitre, l'équipe a 3 secondes maximum pour jouer le ballon. Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive
JEU DELOYAL	Il 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 préjudiciables 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	Remise en jeu suite à une pénalité : 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. La pénalité peut être jouée rapidement par l'équipe utilisatrice. Si faute de l'équipe adverse, 5 mètres supplémentaires par rapport au point de la 1ère faute. Un joueur a la possibilité de jouer la pénalité pour lui-même. Dès que le joueur relève le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer, s'ils sont en jeu. Une pénalité accordée à une équipe, remet à zéro le compteur du nombre de « toucher » pour cette même équipe.

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 1ères et 2èmes de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale du tableau principal.
- Les équipes qui terminent 3èmes et 4èmes 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 :

Classements Places 5 à 8	Classements	¼ de Finale	½ finale	Finales Places 1 à 4
		M1 1er POULE A 2nd POULE D		
	M7 Perdant M1 Perdant M2		**M5** Vainqueur M1 Vainqueur M2	**Finale Places 1 et 2** Vainqueur M5 Vainqueur M6
Classt places 5 et 6 Vainqueur M7 Vaiqueur M8		**M2** 1er POULE B 2nd POULE C		
		M3 1er POULE C 2nd POULE B		**Petite Finale Places 3 et 4** Perdant M5 Perdant M6
Classt places 7 et 8 Perdant M7 Perdant M8	**M8** Perdant M3 Perdant M4	**M4** 1er POULE D 2nd POULE A	**M6** Vainqueur M3 Vainqueur M4	

TABLEAU PHASE FINALE – CONSOLANTE :

Classements Places 13 à 16	Classements	¼ de Finale	½ finale	Finales Places 9 à 12
		M1 3ème POULE A 4ème POULE D		
	M7 Perdant M1 Perdant M2		**M5** Vainqueur M1 Vainqueur M2	**Finale Places 9 et10** Vainqueur M5 Vainqueur M6
Classt places 13 et 14 Vainqueur M7 Vaiqueur M8		**M2** 3ème POULE B 4ème POULE C		
		M3 3ème POULE C 4ème POULE B		**Petite Finale Places 11 et 12** Perdant M5 Perdant M6
Classt places 15 et 16 Perdant M7 Perdant M8	**M8** Perdant M3 Perdant M4	**M4** 3ème POULE D 4ème POULE A	**M6** Vainqueur M3 Vainqueur M4	

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	3ème poule A	3ème poule B	1er poule A ou B
12H00	Petite finale 3 et 4	2x7	8	2ème poule A	2ème poule B	3ème poule A ou B
12H15	Finale 1 et 2	2x7	9	1er poule A	1er poule B	2ème poule A ou B

Demande d'organisation d'une manifestation de Rugby à 5 / Beach Rugby

(Fiche à transmettre à la Ligue Régionale, une **semaine** avant la manifestation)

Club Demandeur		**Code FFR :**	
Responsable			
Tel :		**E-Mail:**	

Les coordonnées du responsable ne seront utilisées que dans le cadre de l'organisation de la manifestation.

Type de demande : ☐ Tournoi Rugby à 5 ☐ Rencontres Amicales Rugby à 5 ☐ Tournoi de Beach Rugby

Nom de la manifestation	
Catégorie(s)	☐ U14 ☐ Open Masculin ☐ Open Féminin ☐ Mixte ☐ +35 ans ☐ Entreprise
Date et Heure	
Adresse complète	

Type de joueurs :	☐ L'organisateur s'engage à ce que tout les participants soient licenciés auprès de la **FFR**
	☐ Non licenciés* (Nombre attendu / **Estimation obligatoire** :)

* Conformément au Cahier des Charges d'organisation d'un tournoi de Rugby à 5, la Fédération Française de Rugby **prendra en charge l'assurance pour les joueurs non licenciés**. L'organisateur a, en contrepartie, l'obligation de faire remplir à chacun un **Pass Rugby** qui devra être retourné à la Ligue Régionale pour saisie dans Oval-e.

Cachet du club demandeur	**Nom et signature du demandeur**

Nom de la Ligue Régionale	AURA RUGBY AUVERGNE RHÔNE-ALPES	
Décision de la Ligue Régionale de Rugby	☐ Oui	☐ Non
Signature et cachet de la Ligue Régionale de Rugby		

FEUILLE DE MATCH

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** ☐ **OPEN MASCULIN** ☐

COMPOSITION DE L'EQUIPE

(11 joueurs maximum)

	NOM	PRENOM	MINEURS (INDIQUER "X" SI MINEUR)	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 ARBITRE[2] 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 :

FFR

RUGBY 5

FEUILLE DE SCORE

NOM DU TOURNOI :

MATCH N°

CATEGORIE :

EQUIPE 1 :	POULE :	EQUIPE 2 :

SCORE	

	NOM	SIGNATURE	SIGNATURE	NOM	
MANAGER Equipe 1					MANAGER Equipe 2

	NOM	SIGNATURE	SIGNATURE	NOM	
Arbitre 1					Arbitre 2