



Dunkerque, le 20 septembre 2019

Florent CAULIER

Coordonnateur UNSS de district

Aux enseignants EPS

Du District UNSS de Dunkerque

Objet : Tournoi de rugby 2019 – Présentation et fiches d'inscriptions

MEDIATHEQUE U.N.S.S.
36, rue du jeu de Paume
59140 Dunkerque

COORDONNATEURS
Nicolas ARGOUD
Alexandre BAILLEUL
Florent CAULIER

TELEPHONE
06 28 22 32 78

ADRESSE ELECTRONIQUE
unss.dunkerque@gmail.com

SITE INTERNET
www.unss59dunkerque.fr

Chers collègues, Je vous prie de trouver en ci-joint la présentation du tournoi U.N.S.S. de Touch Rugby, qui aura lieu :

Mercredi 16 octobre 2019 à partir de 9h00 (arrivée des équipes) au Stadium du Littoral de Grande-Synthe. En partenariat avec le R.U.D.L. Le Touch Rugby ne nécessite pas de Certificat Médical.

Nous vous demandons de remplir le formulaire en ligne, que vous souhaitez inscrire des équipes ou non (cela nous permet de savoir si nous devons attendre des établissements ou non) :

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdEi8sSt8V55CfANm_Y8SehS0UawtN_tQ5dgriT7_Mulx5B7w/viewform

Comme pour les précédentes éditions, un centre d'entraînement ponctuel permettra à vos élèves de s'entraîner, sous la houlette des éducateurs du R.U.D.L., les deux mercredi précédents.

Pour les inscriptions rendez-vous sur OPUSS, compétition « Tournoi de Touch Rugby ».

L'équipe des coordonnateurs de district reste à votre disposition pour toute communication éventuelle. Dans l'attente de votre retour, je vous prie de recevoir, chers collègues, l'expression de mes salutations distinguées.

Pour les C.D.D.

Florent CAULIER



TOURNOI UNSS de Touch Rugby

Mercredi 16 octobre

Stadium du Littoral à Grande Synthe

CONVOCATION DES JURYS

Cette liste de jurys tient lieu de **convocation à 8h00 au Stadium du Littoral pour les collègues inscrits sur cette liste**. En cas de d'indisponibilité, merci de trouver rapidement un remplaçant et de prévenir Nicolas ARGOUD.

Poste	Jurys
SECRETARIAT	BAILLEUL Alexandre DEPATURE Sylvie HERLEZ Aurélien JOSSELIN Isabelle
RESPONSABLES TERRAINS	ARGOUD Nicolas BLANCHARD Didier DAMBRINE Marie-Rose DEVEYCX Elodie DUCASTEL Sylvain DUVAL Éric FLOUQUET Philippe MAJERUS Alix ROGIER Christelle BAUET Clément CAMPION Nicolas ENGRAND Guillaume GARET Anita GELLES Maxime PEDUCELLE Yannick RIBEIRO Philippe VANDEWALLE Ruben
INFORMATIQUE - PHOTOS	CAULIER Florent
SONO et MICRO	BULCKAEN Sylvain GODIN David
RESTAURATION Poste de pointage accueil, Puis courses	LAVIE Delphine DESPLACES Chantal
BUS	WEISPECKER Vincent

Pensez à signaler votre présence dès votre arrivée au secrétariat, à récupérer votre Polo et à vous présenter vers 8h30 au secrétariat pour le briefing avec Nicolas ARGOUD et Mélanie DEWAILLY.



TOURNOI UNSS de Touch Rugby

Stadium du Littoral à Grande Synthe

REGLEMENT Touch Rugby à 5

LEXIQUE

Attaquant : Joueur ou équipe en possession du ballon, dans le but d'inscrire un essai dans l'en-but adverse.

Utilisateur : Joueur de l'équipe attaquante.

Opposant : Joueur défenseur ou équipe qui s'oppose à l'équipe qui possède le ballon.

Défenseur : Joueur ou équipe n'ayant pas la possession du ballon et essayant d'empêcher l'équipe attaquante de marquer un essai.

Avantage territorial : Distance gagnée par rapport à l'endroit de la faute lors d'un ballon récupéré par l'équipe défendant sur un ballon tombé de l'équipe attaquante.

Joueur en jeu : Joueur ne se trouvant pas en position de hors-jeu.

Relayeur : Joueur de l'équipe attaquante relevant le ballon sur une remise en jeu après un toucher.

REGLE 1 : LE TERRAIN

La taille du terrain sera définie en fonction des différentes catégories :

Equipe Mixte

*Collège 6ème/5ème : 46 mètres (en-but non compris) X 25 mètres

*Collège 4ème/ 3ème : 56 mètres (en-but non compris) X 46 mètres

*Lycée : 56 mètres (en-but non compris) X 46 mètres

REGLE 2 : LE BALLON

Le rugby à 5 est joué avec un ballon taille 4.

REGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs

Une équipe est composée de 10 joueurs et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.

Remplacements

Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant.

Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain. Le changement de joueur doit s'effectuer dans la zone dite « de remplacement », qui se situe au centre du terrain.

REGLE 4 : EQUIPEMENTS DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires.

Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont autorisées.

Les chaussures avec des semelles moulées sont conseillées.

Bijoux ou accessoires

Le port de bijoux ou accessoires pouvant s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs est interdit.

REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE

La durée des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles, et de la durée du tournoi.

REGLE 6 : OFFICIEL DE MATCH

Chaque partie est arbitrée par 1 ou 2 arbitres. Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

REGLE 7 : MANIERE DE JOUER

But du jeu

L'objectif du rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

Mode de jeu

Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon en arrière sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai.

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.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'origine du coup de pied.*

La règle de l'avantage peut s'appliquer, à l'appréciation des arbitres.

Le « toucher »

Le plaquage est interdit. 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.

Il est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin.

L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le « toucher » peut s'effectuer en nombre illimité.

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 rejouer que lorsque le relayeur a passé le ballon ou parcouru 5 mètres de celui-ci.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.*

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.

Remise en jeu

Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher ». Le ballon doit être posé au sol avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.*

Interception

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher », un essai ou un arrêt dû à une autre action.

REGLE 8 : AVANTAGE

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute l'aptitude pour prendre ses décisions.

L'avantage doit être territorial. Il doit être clair et réel. Si l'avantage de l'équipe non fautive ne se concrétise pas, l'arbitre revient à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.

REGLE 9 : ETABLISSEMENT DU SCORE

La marque

Un essai est accordé quand un attaquant qui n'a pas été touché aplatit 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 entre le cou et les hanches.

Un essai compte pour 1 point.

Si un joueur est touché lors d'un plongeon pour marquer, l'essai est accordé.

Le vainqueur

L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

REGLE 10 : JEU DELOYAL ET REFUS DE JEU

Jeu déloyal :

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et à toute action d'anti-jeu.

=> *Sanction : Une pénalité jouée à l'emplacement de la faute et remplacement ou exclusion du joueur fautif pour 2 minutes ou pour le match en cas de comportement vraiment excessif.*

Refus de jeu :

Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en pick and go) montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par les arbitres.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive*

REGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le remplacement 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 participe au 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.*

REGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN-AVANT ET BALLON TOMBE AU SOL

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

REGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps

Il est donné par un coup de pied libre. Ce dernier doit faire au minimum 5m et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend pour l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité.

L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Coup de pied de reprise de jeu après essai

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.

REGLE 14 : TOUCHE

Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain) ; la remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti selon les modalités de remises en jeu sur pénalité. Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

=> *Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.*

REGLE 15 : PENALITE

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.

REGLE 16 : EN-BUT

Toucher en-but par l'équipe qui défend

Lorsque l'équipe qui défend fait un « toucher » dans la zone d'en-but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu est effectuée par l'équipe qui attaque, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu sur une pénalité.

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort et selon les modalités de la remise en jeu sur pénalité.