



22^E TOURNOI

ASSOCIATION

SECTION PALOISE

SAMEDI 30 MAI 2026

PLAINE DU HAMEAU

STADE DU HAMEAU

Poussins U10, né(e)s en 2016/2017
Benjamin U12 né(e)s en 2014/2015



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les mots du président :

Le samedi 30 mai 2026 se déroulera la 22^{ème} édition du tournoi de la Section Paloise, regroupant les catégories Poussins et Benjamins.

Comme chaque année, nous souhaitons que cette journée soit une grande fête pour les enfants, éducatrices, éducateurs, parents et tous les amoureux du ballon ovale qui raffolent de jeu de mouvement, de courses folles et d'essais.

Votre présence est pour nous la reconnaissance de la confiance et de l'amitié que vous portez à notre club, qui ne cesse d'améliorer son image de club phare du Béarn. Pour cela, l'ensemble des bénévoles, des partenaires qui œuvrent pour la réussite d'un tel rassemblement sont réjouis de votre engagement.

Dans ce tournoi, le Fair-Play et le respect des autres qu'ils soient joueur(se)s, éducateur(trice)s, arbitres ou bénévoles sera le fil rouge de cette journée qui sera dédiée au jeu, au plaisir de découvrir des adversaires d'autres horizons, dans une estime mutuelle qui représente l'école de rugby, école de la vie.

Vous trouverez dans cette plaquette, toutes les informations nécessaires au bon déroulement de ce tournoi.

Que le rugby soit à l'honneur ce jour-là et encore un grand merci de votre participation.

Le Président de la Section Paloise Rugby

Sylvain GUILHEM



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Informations utiles pour le bon déroulement du tournoi :

→ Contact si demande d'informations pour le jour du tournoi :

URRUTY Camille (Responsable de l'école de rugby de la Section Paloise) :

Numéro de téléphone : 06 18 67 61 15

Adresse mail : educsportif.sectionpaloiseasso@gmail.com

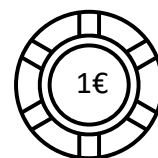
→ Le jour du tournoi, il est interdit d'amener et d'utiliser planchas, barbecues et autres accessoires pouvant prendre feu, au niveau du stade du Hameau et de sa plaine.



→ Un système de jetons sera mis en place pour consommer à la buvette/restauration rapide (1 jeton = 1€).

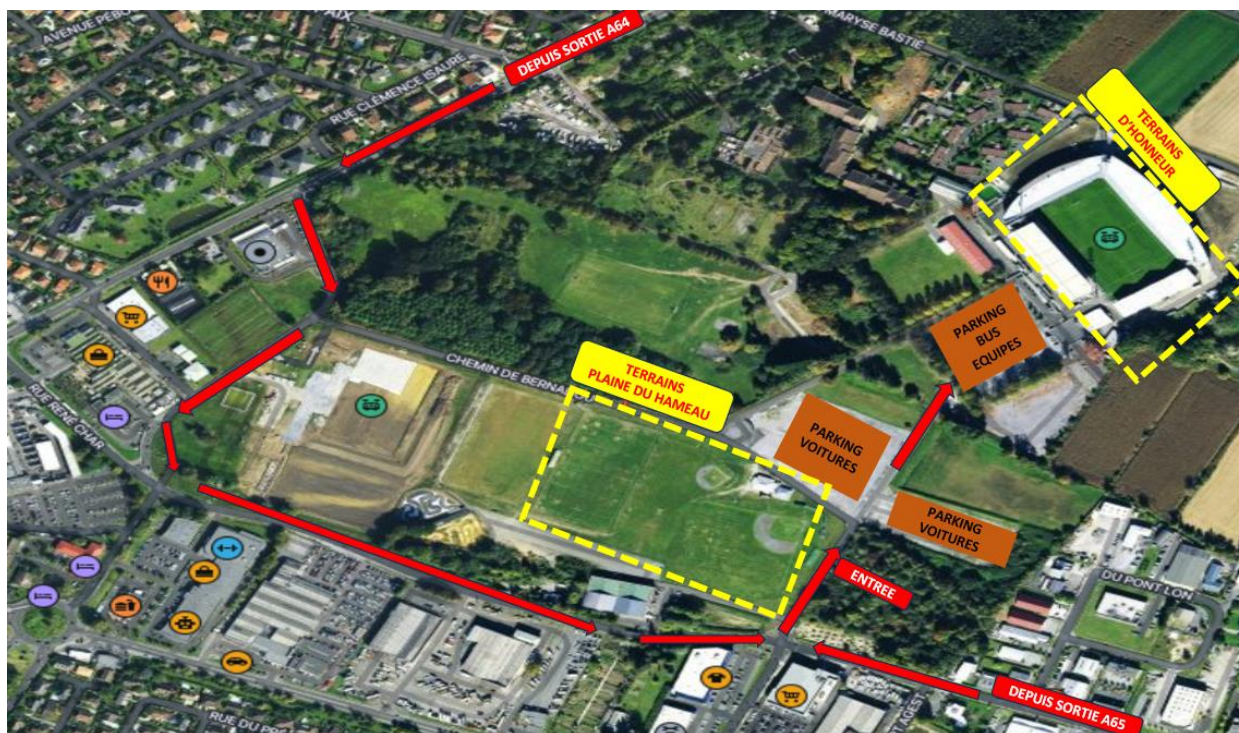
Des guichets pour acheter des jetons seront mis en place aux alentours de chaque buvette (soit un sur le Hameau et un sur la plaine).

Paiement par espèces ou CB possible.



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

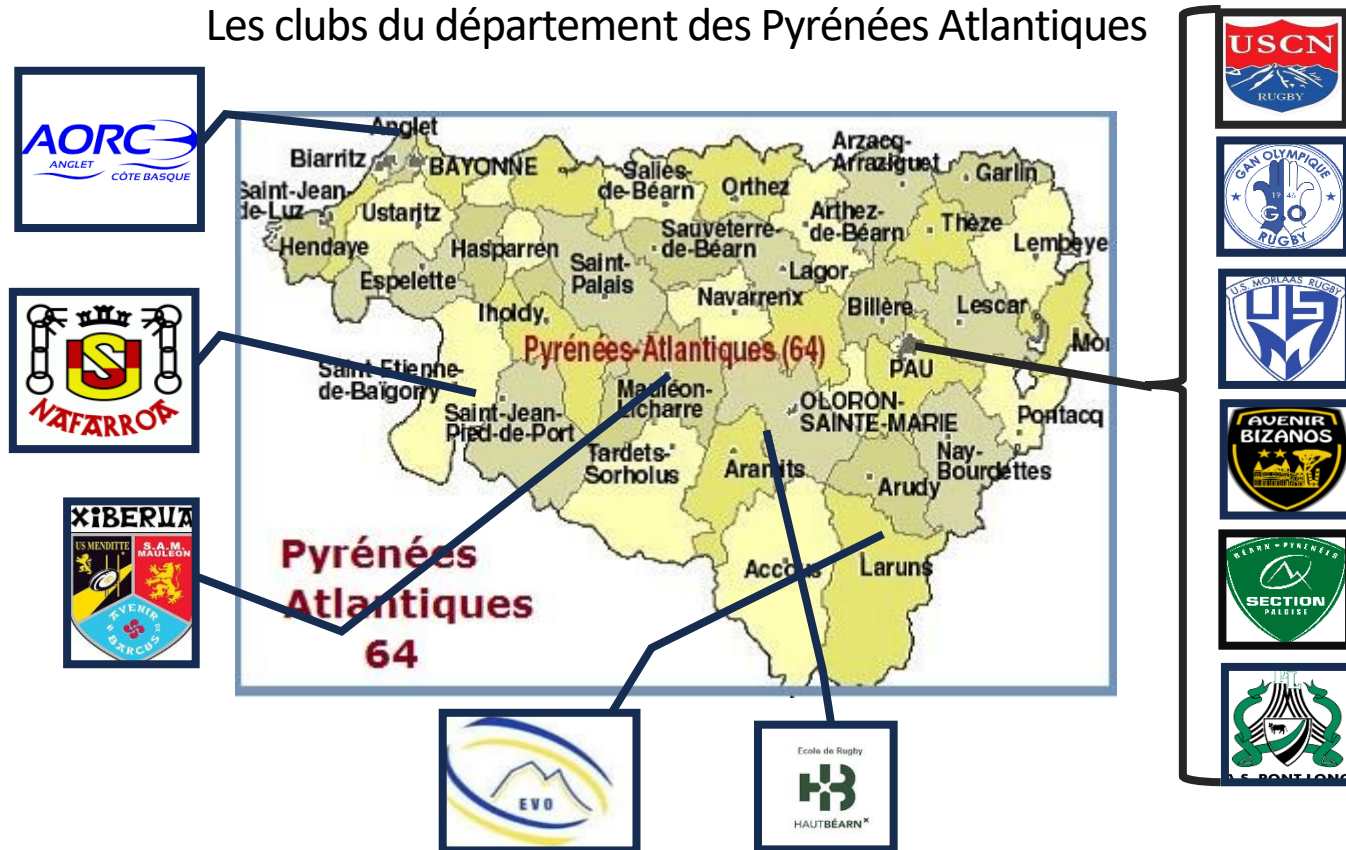
Le plan du site de la journée :



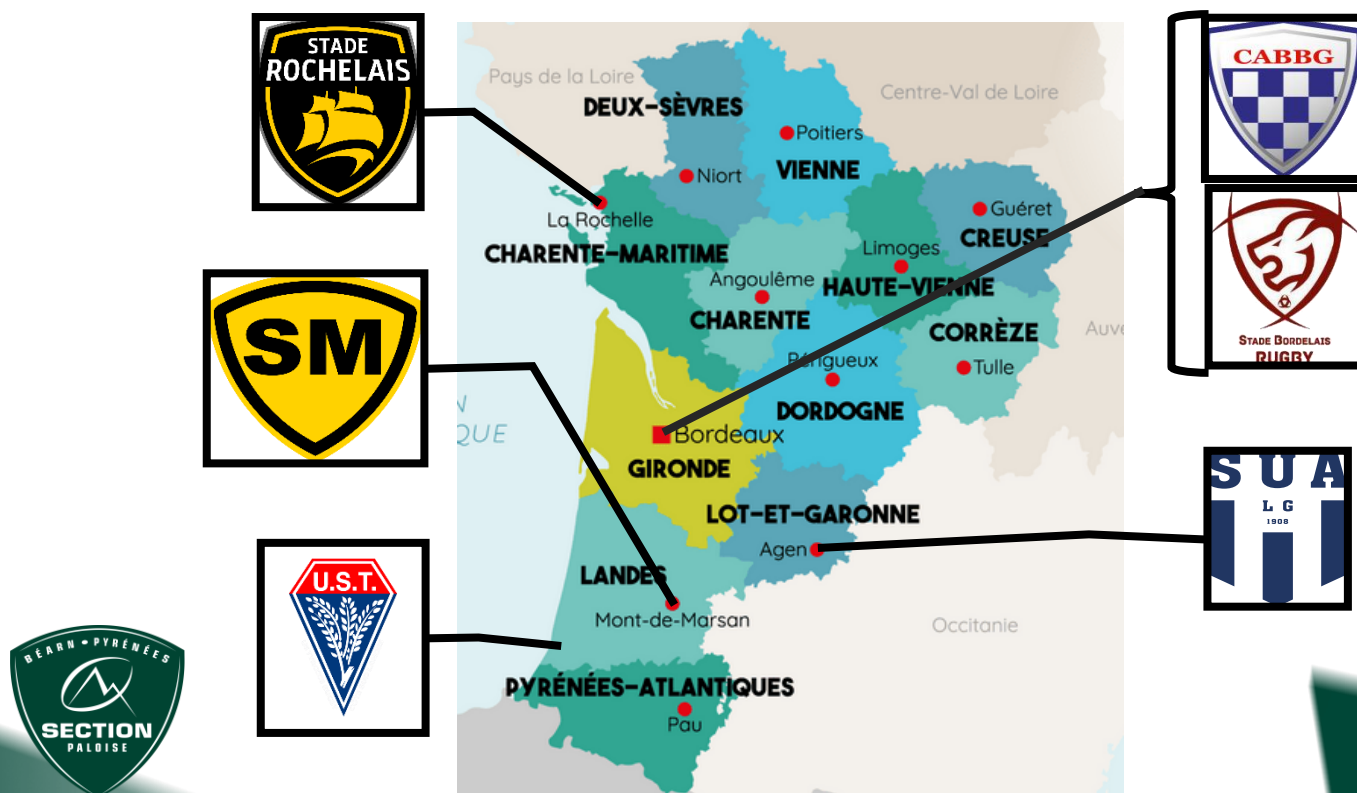
ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les clubs participants à cette 22^{ème} édition :

Les clubs du département des Pyrénées Atlantiques

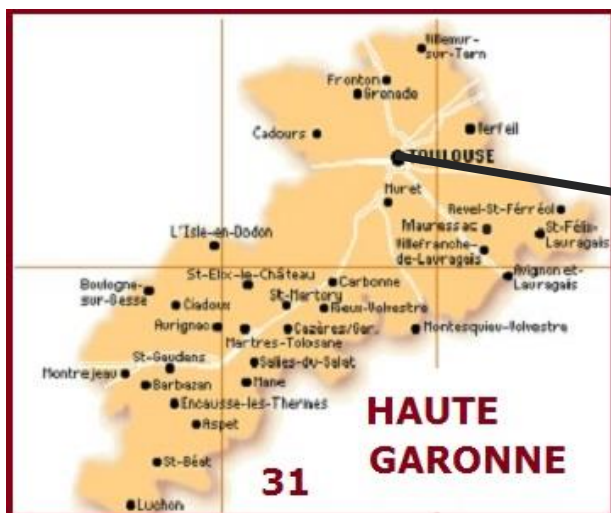


Les clubs de la région Nouvelle Aquitaine

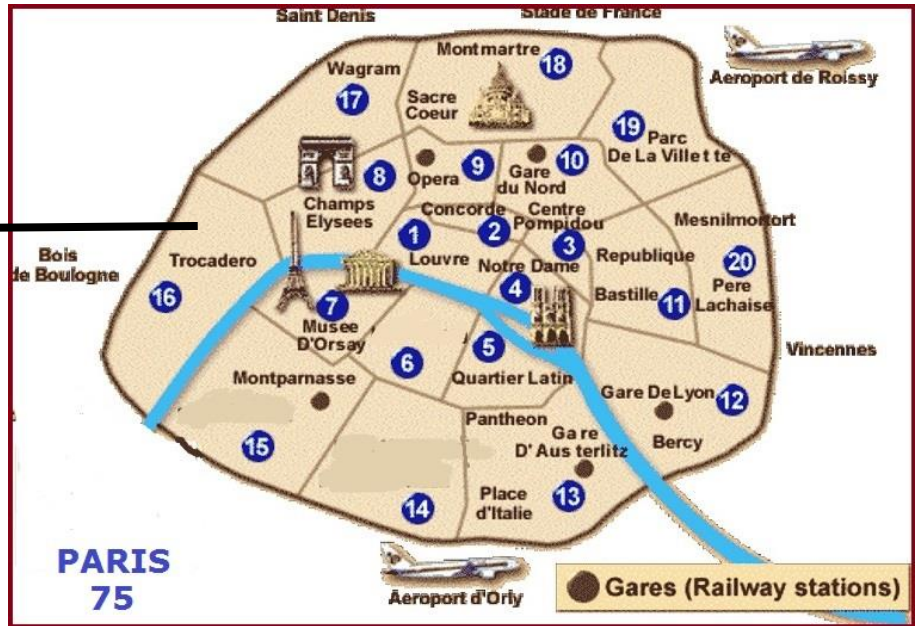


ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les clubs hors la région Nouvelle Aquitaine



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Le programme de la journée :

MATIN

ENTRE 8H-8H30 : ACCUEIL DES EQUIPES

1. Les responsables des équipes devront se présenter au chalet « accueil » à l'entrée du stade. Les licences ainsi que la fiche de participation des joueurs devront être remis et seront conservées tout au long de la journée par le club organisateur.
Vous sera remis une poche avec à l'intérieur :
 - Les heures et oppositions de la matinée
 - Les accréditations pour les encadrants
 - Des packs d'eau
 - Les tickets de restauration pour les clubs qui ont réservé les repas sur place
 - Le plan des terrains
2. Les équipes se changent dans l'enceinte du stade du Hameau dans le hall VIP. Des box seront mis en place pour chaque équipe.
L'accès au Hall VIP sera contrôlé sous présentation de l'accréditation avec la vignette n°4
« accès Hall VIP »

9H30 : DEBUT DU TOURNOI

1. **POUSSINS M10**
 - Poule 1, 2, 3 et 4 : Terrain sur le Stade du Hameau
2. **BENJAMINS M12**
 - Poule 1, 2, 3 et 4 : Terrain sur la plaine du Hameau
3. Sur chaque terrain seront présentes des personnes de l'organisation :
 - Chef de plateau
 - Arbitres



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

12H : ORGANISATION REPAS + APRES-MIDI

1. Sur chaque site, des stands seront présents pour vous proposer de la restauration rapide (sandwichs, frites, boissons...).
2. Repas au niveau de la tente berbère pour les équipes ayants réservées un repas. Sur tout le site du tournoi pour les équipes apportant un pique-nique (tribune du stade si pluie).
3. Les classements et compositions des poules de l'après-midi seront affichés en face de l'espace vestiaire Hall VIP escalier A.
4. **13H** : Les responsables de chaque équipe devront se rendre dans le bureau du « Pôle Sportif » Escalier A porte de gauche pour récupérer les roulements des rencontres de l'après-midi.

APRES-MIDI

13h40 : REPRISE DES COMPETITIONS

1. **POULE 1 et 2 POUSSINS M10 et POULE 1 BENJAMINS M12**
 - Terrain d'honneur – Stade du Hameau
2. **POULE 3 / 4 POUSSINS M10**
 - Terrains 1 / 2 – Plaine du Hameau
3. **POULE 2 / 3 / 4 BENJAMINS M12**
 - Terrains 1 / 2 / 3 – Plaine du Hameau

16h30 : FIN DU TOURNOI

1. Récupération des licences au club house (escalier A)
2. Réception des gouters offert
3. Douches disponibles au niveau des vestiaires de la tribune honneur du stade du Hameau et au niveau de la plaine du Hameau.

17h : REMISE DES BOUCLERS DANS LA TRIBUNE HONNEUR DU STADE DU HAMEAU



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Le règlement du tournois pour la catégorie poussins -M10- :

Tous les joueurs participant au tournoi doivent être licenciés à la

F.F.R. Nombre maxi de joueur : **16**

Durée des rencontres : 7 minutes → 35 min de jeu par équipes à l'issue de la matinée.

En cas de réclamation, les responsables des écoles de rugby doivent être en mesure de justifier

l'identité, l'âge et l'appartenance au club de chacun de leurs joueurs.

En cas d'égalité parfaite, (même nombre de points, même nombre d'essais marqués et encaissés) dans une même poule, interviennent les cartons, le score entre les deux équipes, en cas de nul, avantage à l'équipe la plus éloignée.

Matin sur le terrain du stade du Hameau :

- 24 équipes réparties en 4 poules de 6
- Nombre de remplaçants : illimités

RÉPARTITIONS DES TERRAINS

- **POULE 1** TERRAIN N°1 **POULE 2** TERRAIN N°2
- **POULE 3** TERRAIN N°3 **POULE 4** TERRAIN N°4

Après-midi :

- ❖ En fonction de la phase de brassage du matin, les équipes sont réparties dans 4 poules de 6

- **POULE 1** = les 1° et les 2 meilleurs 2° **POULE 2** = Les 2° qui restent et les 3°
- **POULE 3** = Les 4° et les 2 meilleurs 5° **POULE 4** = Les 5° qui restent et les 6°

- ❖ **RÉPARTITION DES TERRAINS :**

- **POULE 1 et 2** TERRAIN DU Hameau
- **POULE 3 et 4** **TERRAIN 1 ET 2 Plaine DU HAMEAU**

- ❖ **TEMPS DE JEU**

- **POULE 1, 2** **7 mn**
- **POULE 3, 4** **7 mn**

MÉTHODE DE CLASSEMENT :

VICTOIRE : 4 PTS

NUL : 2 PTS

DÉFAITE : 1 PTS

Les matchs de poules du matin permettront un classement des équipes suivant les points de match, le nombre d'essais marqués, le nombre d'essais encaissés.





REGLEMENT MOINS DE 10 ANS JEU à 7

Saison 2025-2026

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7/ Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	40 mètres (en-but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé 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 jeu déloyal, ou plusieurs exclusions au cours du même plateau ou tournoi, exclusion définitive du plateau ou du tournoi.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF Le raffut EDR : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)	
PLAQUAGE	<p>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. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. 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</p> <p>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.</p> <p>RAPPEL : Aucun soutien, qu'il soit offensif ou défensif, ne peut amener au sol un soutien adverse : Sanction : Pénalité</p>	
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 - Possibilité de jouer rapidement
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 5m de l'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.	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Possibilité de jouer rapidement
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	<p>CF à 5 mètres de toute ligne</p> <p>Adversaires à 5 mètres</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 <p>CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but</p> <p>Possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse</p> <p>L'équipe qui bénéficie d'un CF a 5 secondes pour le jouer sinon CF à l'équipe adverse</p>
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 TIR AU BUT	NON	
<p>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) - 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (<u>le jeu au pied est autorisé</u>)		

ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Le règlement du tournois pour la catégorie benjamins -M12- :

Tous les joueurs participant au tournoi doivent être licenciés à la F.F.R. Nombre maxi de joueur : **16**

En cas de réclamation, les responsables des écoles de rugby doivent être en mesure de justifier

l'identité, l'âge et l'appartenance au club de chacun de leurs joueurs.

En cas d'égalité parfaite, (même nombre de points, même nombre d'essais marqués et même nombre d'essais encaissés) dans une même poule, interviennent les cartons, le score entre les deux équipes, en cas de nul, avantage à l'équipe la plus éloignée.

Matin sur la plaine du Hameau :

- 24 équipes réparties en 4 poules de 6
- Durée des rencontres : 8 minutes → 40 min de jeu par équipes à l'issue de la matinée
- Nombre de remplaçants : illimités

RÉPARTITIONS DES TERRAINS

- **POULE 1** TERRAIN N°1 **POULE 2** TERRAIN N°2
- **POULE 3** TERRAIN N°3 **POULE 4** TERRAIN N°4

Après-midi :

- ❖ En fonction de la phase de brassage du matin, les équipes sont réparties dans 4 poules de 6

- **POULE 1** = les 1° et les 2 meilleurs 2° **POULE 2** = Les 2° qui restent et les 3°
- **POULE 3** = Les 4° et les 2 meilleurs 5° **POULE 4** = Les 5° qui restent et les 6°

- ❖ **RÉPARTITION DES TERRAINS :**

- **POULE 1** TERRAIN D'HONNEUR DU Hameau
- **POULE 2, 3 et 4** **TERRAIN 1, 2 ET 3 Plaine DU HAMEAU**

- ❖ **TEMPS DE JEU**

- **POULE 1** 8 mn
- **POULE 2,3,4** 8 mn

MÉTHODE DE CLASSEMENT :

VICTOIRE : 4 PTS

NUL : 2 PTS

DÉFAITE : 1 PTS

Les matchs de poules du matin permettront un classement des équipes suivant les points de match, le nombre d'essais marqués, le nombre d'essais encaissés.





REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

JEU à X

Saison 2025-2026

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (20 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en-but non compris) X 45m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 joueurs titulaires du passeport arbitrage et un éducateur accompagnant ou 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 jeu déloyal, ou plusieurs exclusions au cours du même plateau ou tournoi, exclusion définitive du plateau ou du tournoi.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF Le raffut EDR : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)	
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. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. 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. RAPPEL : Aucun soutien, qu'il soit offensif ou défensif, ne peut amener au sol un soutien adverse : Sanction : Pénalité	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement Tout Coup d'Envoi et Renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but (ligne des 15 m)	Coup de pied tombé Adversaires derrière la ligne – Si renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	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 1 ^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} 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'éducateur-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 : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
		Remplacé par le Coup franc
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée – CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	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. En cas de lancer non droit = CF à l'équipe adverse (pas d'autre choix)
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	
	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 REPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les poules poussins -M10- :

POULE 1 :



POULE 2 :



POULE 3 :



POULE 4 :



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les poules benjamins -M12- :

POULE 1 :



POULE 2 :



POULE 3 :



POULE 4 :

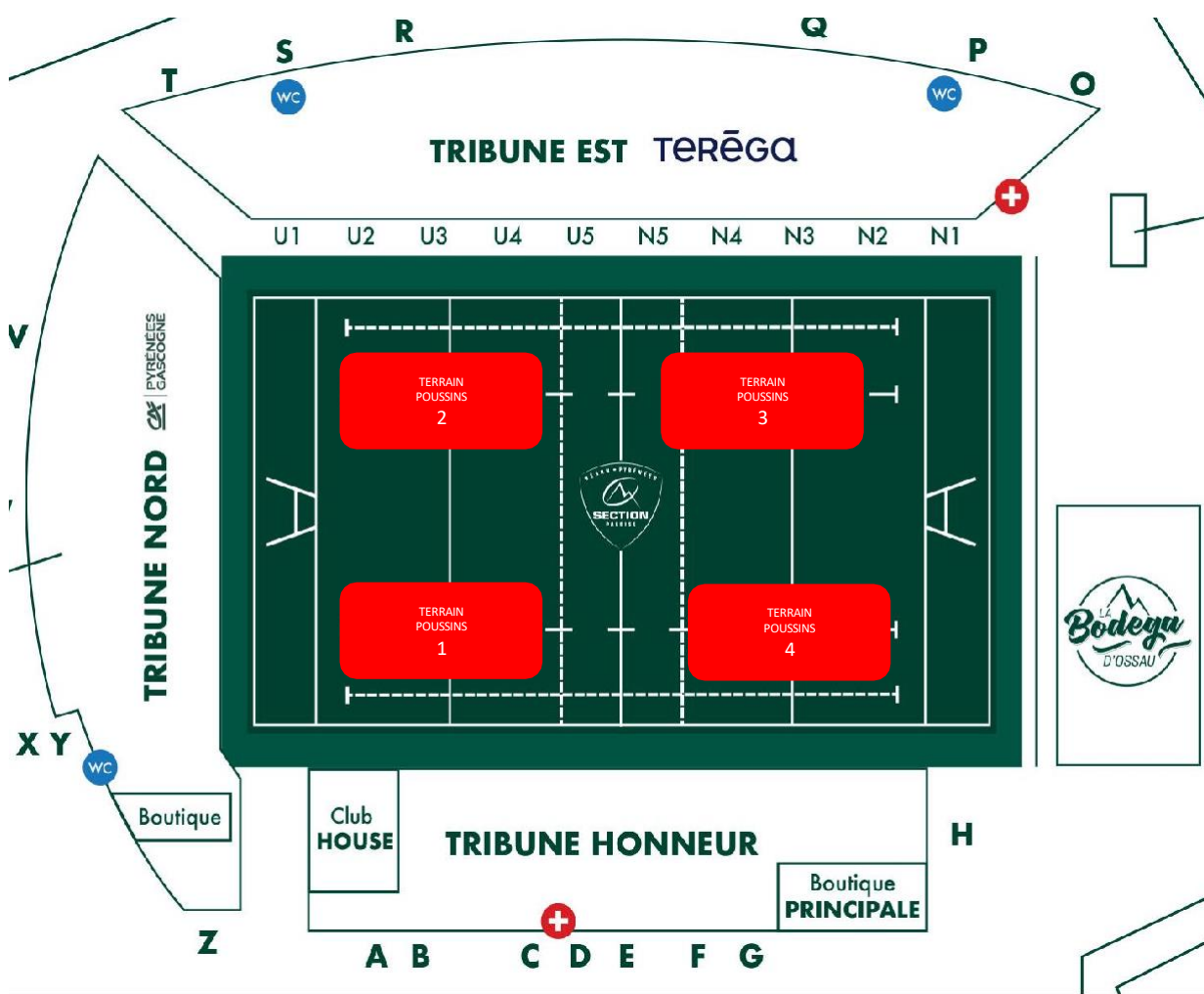


ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les terrains du matin :

Les poussins M10 :

AU STADE DU HAMEAU



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les terrains du matin :

Les benjamins M12

SUR LA PLAINE DU HAMEAU

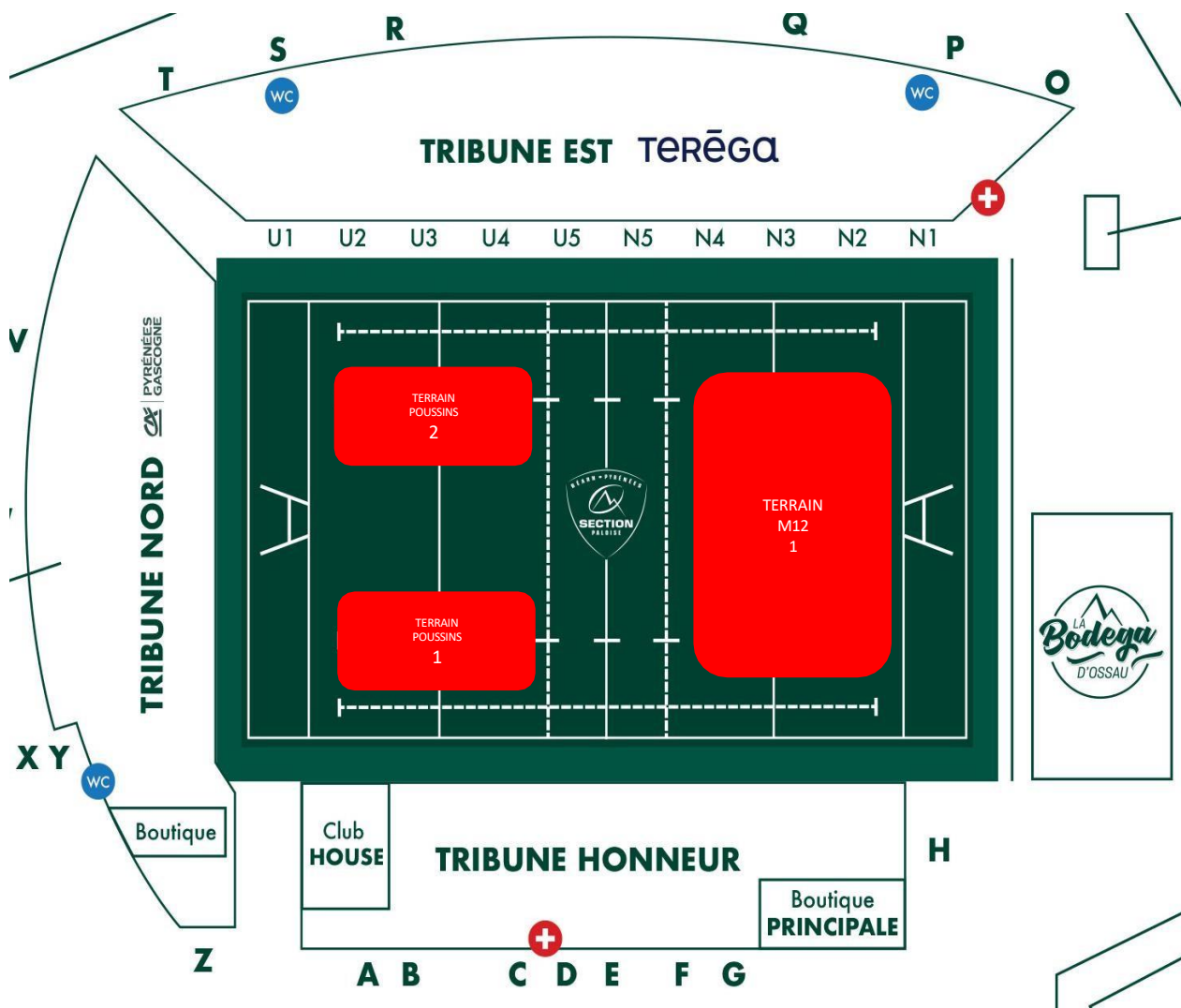


ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les terrains de l'après-midi :

Benjamins 1 + Poussins 1 et 2 :

AU STADE DU HAMEAU



ASSOCIATION SECTION PALOISE RUGBY

Les terrains de l'après-midi :

Benjamins 2, 3 et 4 + Poussins 3 et 4 :

SUR LA PLAINE DU HAMEAU

