



# Webb Ellis Beach Rugby

5ème édition

En partenariat avec Jeff TORDO ancien capitaine du XV de France et l'association « Les Cœurs du Campanin »

**20 - 21 août 2010 Plage  
des Sablettes à Menton**



# Programme et inscriptions

Vendredi 20 Août 2010

## « la journée des enfants »

Grande initiation gratuite pour les enfants de la plage et des centres aérés, menées par les dirigeants et éducateurs du Rugby Club Menton Webb Ellis.

Mise en place de deux structures gonflables agréées FFR, jeu directement sur la plage, utilisation de chaussures de sports recommandées.

- Début de l'initiation **10h30** : Mise en place d'ateliers et d'exercices de base d'apprentissage du rugby sur les structures gonflables.
- Pause repas **12h00.**
- Tournoi de beach rugby (jeu à touché sans plaquages ni contacts) **14h00.**
- Fin du tournoi et remise des récompenses (goodies) **16h30.**



# Programme et inscriptions

Samedi 21 Août 2010 : Tournoi Adultes de Beach rugby

-Rendez vous **10h00 Plage des sablettes au pied de la vieille ville de Menton, pour les inscriptions.**

Inscription au tournoi : **7 EUROS** par personne.

**Une équipe doit comporter au minimum 7 joueurs et 10 maximum.**

- Annonce des poules **10h25.**
- Début du tournoi **10h30.**
- Pause repas **12h30.**
- Reprise du tournoi **14h00.**
- Remise des prix **17h00.**

**Utilisation de chaussures de sport recommandées.**



**Présence d'une buvette et d'un point restauration sur le site du Webb Ellis Beach Rugby. Possibilité à l'inscription du matin de réserver son panier repas.**

**5 Euros = 1 sandwich + 1 boisson.**

# Programme et inscriptions

Notre partenaire restauration sur la manifestation vous accueille :

**Gordon.B**  
*Le resto*

*Spécialités locales  
Cuisine traditionnelle*



9, quai Gordon Bennet - Menton, Vieux Port | tél. 04 93 57 45 89 - 06 50 33 84 85  
gordon.b@hotmail.com

## Menu du Midi :

1 Salade au choix

+

1 Coupe de glace 2 Boules

+

1 Soda **ou** 1 Verre de vin

**16 Euros**

## Menu du Soir :

Magrets Fumés et sa salade campagnarde

**Et**

1/2 Magret au Miel

**Et**

2 Boules de glace sorbet Citron

**24 Euros**

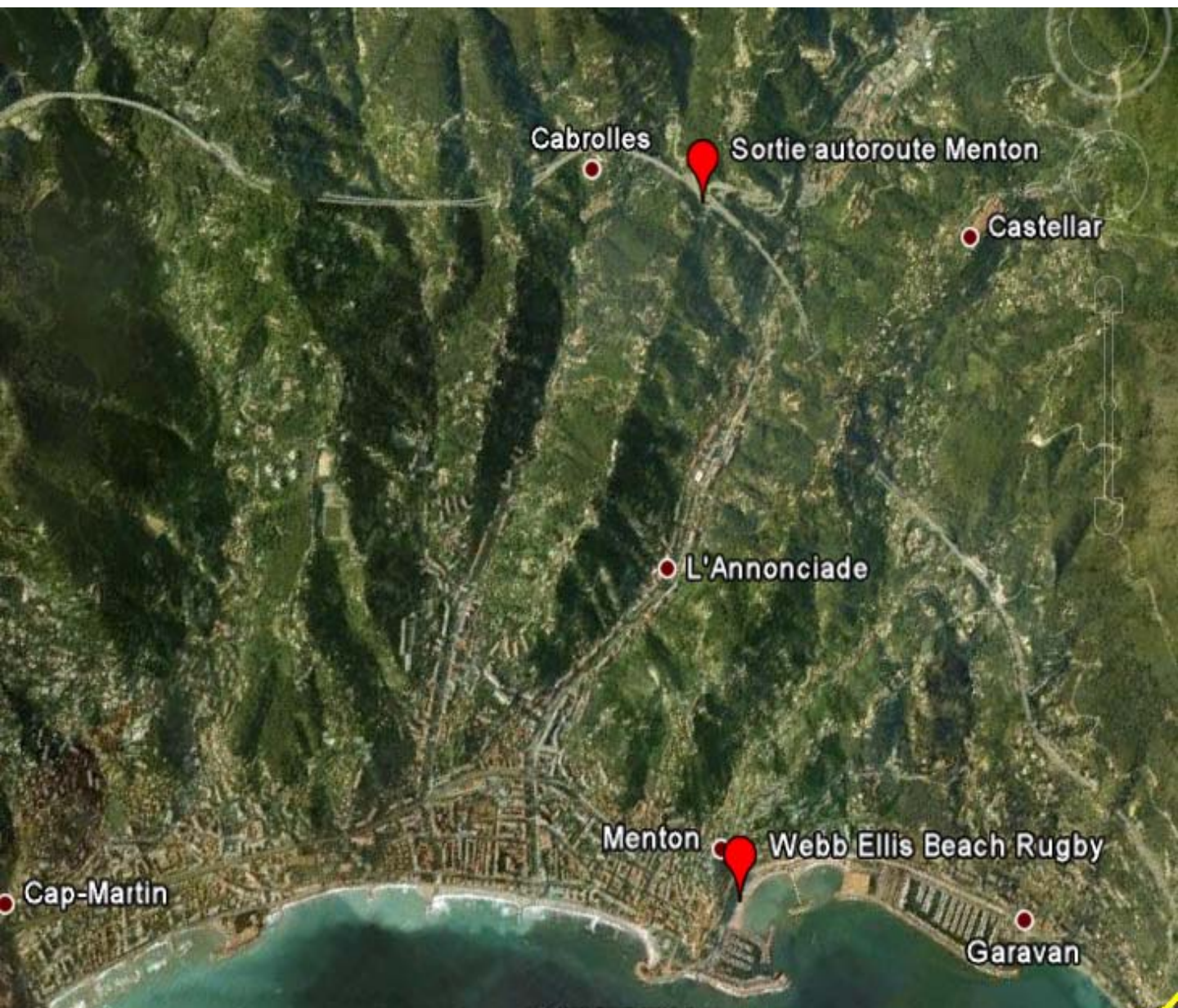
Réservations: A l'inscription du tournoi le matin

# Programme et inscriptions

CONTACT :

Téléphonique : 06 18 95 46 11.

Mail : [contact@rugbyclubwebbellis.com](mailto:contact@rugbyclubwebbellis.com).



# Partenaires

Cette année la cinquième édition du Webb Ellis Beach Rugby se déroulera en présence de Jeff TORDO ancien capitaine du XV de France parrain de la manifestation.

Chaque année le Rugby Club Menton Webb Ellis associe à cet évènement une association caritative et fera un don à celle-ci. Le jour du tournoi une cagnotte sera mis à la disposition de tous les participants désireux de vouloir faire une bonne action.

Cette année le Rugby Club Menton Webb Ellis remettra un chèque à l'association :

« Les Cœurs du Campanin »

La Ville de Menton a encouragé et permis la réalisation du projet soutenu par Pierre Gérace, Conseiller municipal en charge de la solidarité, de créer une association de bienfaisance qui vienne en aide aux plus démunis.

Baptisée « Les Cœurs du Campanin », elle a pour mission de mettre à la disposition des Mentonnais en difficulté, gratuitement, des denrées alimentaires dont la pérennité est limitée dans le temps, récupérées auprès des grandes et moyennes surfaces.

# Partenaires



AGENCE MARTINI  
TRANSACTIONS GESTION  
LOCATIVE  
TEL : 04 93 57 32 32  
[www.agencemartini.com](http://www.agencemartini.com)  
[Agence.martini@wanadoo.fr](mailto:Agence.martini@wanadoo.fr)

TÉL. : 04.93.28.10.25  
[WWW.SEGUI-PAOLI.GENERALI.FR](http://WWW.SEGUI-PAOLI.GENERALI.FR)





CONSEIL GENERAL  
DES ALPES-MARITIMES



**Menton**  
MA VILLE EST UN JARDIN



MINISTÈRE  
DE LA JEUNESSE,  
DES SPORTS  
ET DE LA  
VIE ASSOCIATIVE



# NOM DE L'EQUIPE :

	Prénom	Nom
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

# Règlement

## **Nombre de joueurs**

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

Tout remplacement ne peut avoir lieu que lorsque le ballon est mort.

Tout joueur remplacé pour des raisons tactiques, ne peut revenir en jeu y compris pour remplacer un joueur blessé.

Une équipe peut désigner jusqu'à 3 remplaçants ou remplaçants tactiques.

## **Équipement des joueurs**

Un joueur doit porter un short et un tee-shirt. Le port de chaussettes est également autorisé. Tout autre port d'équipement n'est pas autorisé.

## **Durée de la partie**

Une partie dure au maximum 10 minutes. Elle est divisée en deux mi-temps de 5 minutes de jeu chacune.

Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées.

La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du tournoi.

## **Officiels de match**

L'arbitre peut être assisté de deux juges de touche, dont le rôle

est conforme aux dispositions fixées par les règles du jeu

de l'International Rugby Board.

## **Manière de jouer**

1. Un match commence par un coup d'envoi.

2. Le jeu au pied est interdit (seul le jeu à la main est autorisé).

3. Le plaquage est interdit. Seul, le toucher à deux mains simultanément, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est légal.

Sont exclus la tête, les bras, les jambes.

4. Chaque toucher tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt du jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci. Au troisième toucher consécutif, la possession du ballon change d'équipe.

5. Suite à un toucher, la remise en jeu doit se faire à la marque précise toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être, soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession.

6. Le ballon doit être mis en contact avec le sol :

- avant d'être passé, à la suite d'un toucher, ou

- avant d'être joué, dans le cas d'une pénalité

## **Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.**

7. Après un toucher, ou après un changement de la possession, passe est obligatoire.

## **Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.**

8. Lorsqu'il y a simultanément entre passe et le toucher, l'arbitre laissera le jeu se dérouler.

9. Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.

## **Jeu déloyal**

Un joueur peut être averti par l'arbitre.

Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1 minute 30.

Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre.

Jeu dangereux. Sont considérés comme actes dangereux :

- Tout plaquage, de quelque manière que ce soit,

- La « cuillère »

- Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot,

- De commettre une quelconque action d'anti-jeu.

## **Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.**

### **En - jeu**

Sur toute les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but située à deux mètres ou en arrière du point de marque.

Lorsque le joueur choisit de jouer rapidement la remise en jeu (suite à un toucher ou à une pénalité), tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, peut toutefois intervenir en défense. Cette disposition ne s'applique qu'aux joueurs adverses qui se trouvent devant le porteur du ballon.

### **En-avant et passe en avant**

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera au point de faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un toucher.

### **Coup d'envoi et coup de renvoi**

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps : il est donné au centre de la ligne médiane en coup de pied tombé. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par lignes de touche et lignes de but).

S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive, au centre du terrain, cela selon les modalités de remise en jeu après pénalité.

Coup de pied de reprise de jeu après obtention de points : la remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a concédé les points, selon les modalités du coup d'envoi.

### **Toucher sur coup d'envoi**

Lorsque la récupération du ballon sur coup d'envoi et le toucher ont lieu simultanément, l'équipe qui a récupéré le ballon effectuera une remise en jeu selon les modalités de remise en jeu après toucher. Un tel toucher ne sera cependant pas comptabilisé.

### **Touché**

Les dispositions de sortie en touche sont celles fixées par les règles du Jeu de l'International Board. Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après toucher. Le point de marque est fixé face au point ou a eu lieu la sortie en touche, à 5 mètres de la ligne de touche.

### **Pénalités**

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après toucher. Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des touchers.

Le joueur qui joue la pénalité n'est pas tenu de faire une passe. Il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

### **En-but**

Touché en but par l'équipe défendante : Lorsque l'équipe défendante fait un toucher en but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, 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 après toucher.

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 sera effectuée par l'équipe défendante, 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 après toucher.

Essai : Lorsque l'équipe attaquante fait un toucher en but dans l'en-but adverse, un essai sera accordé. L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subit un « toucher en l'air » de la part du défenseur (essai sur plongeon).