



TOURNOI NATIONAL DES GEANTS



30 & 31 MAI 2026

ORGANISATION SPORTIVE





TOURNOI MINIMES à XV et BENJAMINS à X PREMIERS PAS à V MINI-POUSSINS à V et POUSSINS à VII REGLEMENT

Tournoi par catégories FFR / Rugby Digest

Le **TOURNOI des GEANTS** est un tournoi réservé exclusivement aux catégories :

- ↳ "Minimes U14" enfants de moins de 14 ans nés en 2012 - 2013
- ↳ "Benjamins U12" enfants de moins de 12 ans nés en 2014 - 2015
- ↳ "Poussins U10" enfants de moins de 10 ans nés en 2016 - 2017
 - Une catégorie U10 - moins de 10 ans nés en 2016/2017 (Confirmée)
 - Une catégorie U10 - moins de 10 ans nés en majorité en 2017 (Débrouillée)
- ↳ "Mini-Poussins U8" enfants de moins de 8 ans nés en 2018 - 2019
 - Une catégorie U8 - moins de 8 ans nés en 2018/2019 (Confirmée)
 - Une catégorie U8 - moins de 8 ans nés en majorité en 2019 (Débrouillée)
- ↳ "Premiers Pas U6" enfants de moins de 6 ans nés en 2020

La participation à ce tournoi se fera sur invitation de l'Ecole de Rugby de Frontignan

Le **TOURNOI des GEANTS** comprendra 16 à 20 clubs et une centaine d'équipes.

Le **TOURNOI des GEANTS** se déroulera le samedi matin (3 matches) et le samedi après midi (3 matches) pour les U14 et U10 ; le samedi après midi seulement pour les U6, le dimanche matin (3 matches) et le dimanche après midi (3 matches) pour les U8 et le U12.

Les ½ journées de temps libre sont réservées à la multi-activité.

Règles du jeu

Les arbitres appliqueront les règles du jeu de la balle ovale édités par la F.F.R. de la catégorie «Benjamins RE 10 x 10», «Minimes RE 15 x 15» (Rugby Digest 2024/2025).

Les arbitres appliqueront les règles du jeu de la balle ovale édités par la F.F.R. de la catégorie «Premiers Pas à 5 ceinturé», «Mini-Poussins JCO 5 x 5» et «Poussins RE 7 x 7 » (Rugby Digest 2024/2025).

Nombre de joueurs

- ↳ 15 joueurs par équipe sur le terrain dans la catégorie "Minimes"
22 joueurs maximum sur la feuille de match et remplacements illimités
- ↳ 10 joueurs par équipe sur le terrain dans la catégorie "Benjamins"
16 joueurs maximum sur la feuille de match et remplacements illimités
- ↳ 5 joueurs par équipe sur le terrain dans la catégorie Premiers Pas
- ↳ 5 joueurs par équipe sur le terrain dans la catégorie Mini-Poussins
- ↳ 7 joueurs par équipe sur le terrain dans la catégorie Poussins

Terrain

- ⇒ 3 terrains (90 mètres X 56 mètres) pour les Minimes M14
- ⇒ 6 terrains (56 mètres X 30 mètres) pour les Benjamins M12
- ⇒ 2 terrains (22 mètres X 12 mètres) pour les Premiers Pas M6
- ⇒ 8 terrains (30 mètres X 20 mètres) pour les Mini-Poussins M8
- ⇒ 8 terrains (40 mètres X 30 mètres) pour les Poussins M10

Durée d'une rencontre

- ⇒ Une seule mi-temps de 12 minutes pour la catégorie ''Minimes''
- ⇒ Une seule mi-temps de 10 minutes pour la catégorie ''Benjamins''
- ⇒ Une seule mi-temps de 5 minutes pour la catégorie ''Premiers Pas''
- ⇒ Une seule mi-temps de 6 minutes pour la catégorie ''Mini-Poussins''
- ⇒ Une seule mi-temps de 8 minutes pour la catégorie ''Poussins''

Durée du tournoi

Afin que 16h30 soit une limite effective (remise des récompenses comprises), les rencontres débuteront impérativement à 9h30 heures.

Tous les clubs devront être présents au stade Freddy Bigotière à 9h00 au plus tard

Temps de jeu

- ⇒ Minimes : 90 minutes maxi sur deux ½ journées (3 matches par ½ journée)
- ⇒ Benjamins : 90 minutes maxi sur deux journées ½ (3 matches par ½ journée)
- ⇒ Premiers Pas : 30 minutes en ½ journée
- ⇒ Mini-Poussins : 75 minutes maxi sur deux ½ journées (3 matches par ½ journée)
- ⇒ Poussins : 85 minutes maxi sur deux journées ½ (3 matches par ½ journée)

Nombre de rencontres

Le **TOURNOI des GEANTS** respecte scrupuleusement les temps de jeu prévus dans le Rugby Digest 2024/2025. Les temps de jeu correspondent à la durée TOTALE des matchs du tournoi.

Minimes U14

- ⇒ Phase qualificative : 3 rencontres par équipe de 12 mns soit 36 minutes de jeu
 - ⇒ Phase de niveau : 3 rencontres par équipe de 12 mns soit 36 minutes de jeu
- Toutes les équipes joueront 6 rencontres soit 72 mns de jeu effectif.

Benjamins U12

- ⇒ Phase qualificative : 3 rencontres par équipe de 10 mns soit 30 minutes de jeu
 - ⇒ Phase de niveau : 3 rencontres maxi de 10 mns par équipe 30 minutes de jeu
- Toutes les équipes joueront 6 rencontres maxi soit 60 mns de jeu effectif.

Premiers Pas (U6) (sans classement)

- ⇒ Phase de jeu : 6 rencontres par équipe de 5 mns soit 30 minutes de jeu
- Toutes les équipes joueront 6 rencontres soit 30 mns de jeu effectif.

Mini-Poussins (U8)

- ⇒ Phase qualificative : 3 rencontres par équipe de 6 mns soit 18 minutes de jeu
 - ⇒ Phase de niveau : 3 rencontres par équipe de 6 mns soit 18 minutes de jeu.
- Toutes les équipes joueront 6 rencontres 36 mns de jeu effectif.

Poussins (U10)

- ⇒ Phase qualificative : 3 rencontres par équipe de 8 mns soit 24 minutes de jeu
 - ⇒ Phase de niveau : 3 rencontres par équipe de 8 mns soit 24 minutes de jeu
- Toutes les équipes joueront 6 rencontres maxi soit 48 mns de jeu effectif.

Arbitrage

L'arbitrage des rencontres sera confié à des arbitres officiels de la Ligue Occitanie Rugby pour les "Minimes à 15" et à des jeunes joueurs de l'école d'arbitrage du secteur de Montpellier et Carcassonne pour la catégorie "Benjamins".

Toutes les autres rencontres devraient être arbitrées par des jeunes joueurs de l'école d'arbitrage de Montpellier.

Contrôle des identités

Ce contrôle ne devrait pas avoir lieu, les éducateurs faisant généralement preuve d'esprit sportif. Toutefois à la demande des clubs d'une part, pour éviter d'éventuels malentendus d'autre part, les feuilles de matches dûment remplies devront être remises au responsable du tournoi.

Comportement des éducateurs

Il est recommandé aux éducateurs de réfréner toutes passions malsaines vis à vis des jeunes joueurs, des éducateurs des autres clubs, des organisateurs et en particulier de nos jeunes arbitres.

Le responsable du tournoi pourra éventuellement faire exclure de l'enceinte du stade toute personne dont l'attitude serait préjudiciable au bon déroulement de cette manifestation et compromettrait la participation de son club à ce tournoi l'année suivante.

Soins et Secours

La couverture médicale du **TOURNOI des GEANTS** sera assurée dans les conditions suivantes :

- L'association de la sécurité civile de l'Hérault
- Caserne des pompiers à 100 mètres du stade



TOURNOI MINIMES à XV et BENJAMINS à X PREMIERS PAS à V MINI-POUSSINS à V et POUSSINS à VII

ORGANISATION

Le **TOURNOI des GEANTS** comprendra deux phases :

LA PHASE QUALIFICATIVE

Elle sera constituée de 4 poules de quatre équipes

A l'issue de cette phase, les équipes seront classées de 1 à 4 en prenant en compte :

- ① les points issus du tableau
(victoire : 3 points, nul : 2 points, défaite : 1 point, forfait : zéro point) et en cas d'égalité
- ② nombre d'essais marqués (+),
- ③ équipe ayant encaissé le moins d'essai (-),

Cette phase permet de préparer la phase de niveau du tournoi des Géants

LA PHASE DE NIVEAU

Elle sera constituée de 4 poules de quatre équipes suivant le classement en phase qualificative

Poule 1 : 1^{er} poule 1 - 1^{er} poule 2 - 1^{er} poule 3 – 1^{er} poule 4

Poule 2 : 2^{ème} poule 1 - 2^{ème} poule 2 - 2^{ème} poule 3 - 2^{ème} poule 4

Poule 3 : 3^{ème} poule 1 - 3^{ème} poule 2 - 3^{ème} poule 3 - 3^{ème} poule 4

Poule 4 : 4^{ème} poule 1 - 4^{ème} poule 2 - 4^{ème} poule 3 - 4^{ème} poule 4

Il n'y a pas d'organisation en « match sec ». Les phases finales (1/4, demi finale et finale) sont interdites sur les tournois ou plateaux Ecoles de Rugby.

(*) Pas de classement pour les U6

Parité lors de la phase qualificative ou de la phase de niveau

Prise en compte de

- 1) Equipe qui n'aura pas eu de joueur exclu en cours de la rencontre
- 2) Classement des équipes en phase de qualification
- 3) Total point des équipes en phase de qualification
- 4) Nombre essais marqués en phase de qualification en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum
- 5) Nombre essais encaissés en phase de qualification en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum
- 6) Si toujours égalité en phase de qualification, les équipes seront classées exaequos en phase de niveau



