



TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 02 OCTOBRE 2026



DOSSIER D'INSCRIPTION

Le dossier d'inscription est à retourner complété (pages 2 & 3) et avec règlement avant le 25/09/2026 !

UN DOSSIER PAR EQUIPE

Au Rugby Club du Pays d'Ancenis
(290 Rue des Jeux Olympiques, 44150 ANCENIS-ST-GEREON)

Ou

Par mail à l'adresse : rebecca.rcpa@gmail.com

Frais d'inscription : 150€ par équipe

(Ce tarif comprend la participation au tournoi, un t-shirt et un repas d'après match).

Chèque à l'ordre du RCPA

Contacts :

Rebecca Hall - 06.48.95.28.57

Alexis Vivies : - 06.81.60.71.95

Vous recevrez un mail dans les plus brefs délais à la suite du dépôt de votre inscription afin de vous confirmer votre participation au Tournoi Inter-Entreprises.

Ces documents constitue l'inscription de votre entreprise à la 2ème édition du Tournoi Inter-Entreprise du RCPA.

Nous sommes heureux de vous compter parmi nos participants.



TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 02 OCTOBRE 2026



L'ENTREPRISE

NOM DE L'ENTREPRISE :

.....

NOMBRE D'EQUIPE :

NOM / PRENOM / FONCTION DU REPRESENTANT :

.....

MAIL ET TELEPHONE DU REPRESENTANT :

.....

Etes-vous partenaire du RCPA : OUI NON

Si non, souhaitez vous être contacté pour être informé de nos offres partenariats et nos projets RSE Entreprises : OUI NON

INFORMATIONS :

- Une équipe = Entre 5 et 10 participant.e.s
- Les équipes sont mixtes
- Le tournoi est en Rugby à Toucher (sans plaquages).
- Si vous n'avez n'a pas la possibilité d'inscrire le minimum de joueurs(es) requis (5), vous pouvez créer une équipe en vous associant à une autre entreprise ou "emprunter" des joueur.se.s du RCPA.
- Le RCPA a souscrit à une assurance FFR "initiation ou promotion du rugby, hors compétition", spécifiquement pour cet événement.



TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 02 OCTOBRE 2026



DÉROULÉ DE LA SOIRÉE



● 18H00

ACCEUIL DES EQUIPES

- Remise des tickets repas et lots
- Vestiaires



● 18H45

TEMPS D'ÉCHANGE

- Explication collective des règles
- Annonce de la composition des poules
- Echauffements



● 19H15

DEBUT DU TOURNOI

- 4 à 6 matchs par équipe



● 21H00

FIN DU TOURNOI

- Séance photo des équipes
- Remise du trophée au gagnant et récompenses pour tous
- Retour aux vestiaires



● 21H30

SOIREE CONVIVIALE

- Repas conviviale et locale
- Buvette
- Animations





TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 02 OCTOBRE 2026



REGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe est composée de 10 joueur.e.s au maximum mais ne avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu dont seulement 2 ayant déjà ou jouant au rugby.

Remplacements : Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le jeu est en cours. Le changement ne doit pas gêner le déroulement du jeu.

ATTENTION : Nous limitons à 2 personnes, le nombre de joueurs par équipe ayant joué ou jouant au rugby.

DUREE DE LA PARTIE

Une rencontre dure 8 minutes, sans mi-temps. Il y aura 3 minutes d'arrêt de jeu entre chaque match afin de changer les équipes.

DIMENSIONS DU TERRAIN

Le tournoi se déroulera sur un terrain de rugby en herbe ou synthétique que nous diviserons en 4 terrains. Ils auront une dimension de 45 mètres de longueur sur 30 mètres de largeur avec des en-butts d'une longueur de 2 mètres.

Des couloirs de circulation seront mis en place : 2 mètres au centre du terrain et 1 mètre entre les terrains.

COMPTABILISATION DES POINTS

Match gagné : 3 points

Match nul : 1 point

Match perdu : 0 point

L'ARBITRAGE

Des licencié.e.s du RCPA arbitreront les matchs.

Un responsable sera présent sur chaque terrain à la table de marque pour gérer le chronomètre ainsi que le score.

Pour rappel, les arbitres et référents du tournoi seront là pour vous accompagner toute la soirée. Alors n'hésitez pas à les solliciter !

LE TOUCHÉ

Le toucher est réalisé par un joueur sur le porteur du ballon entre les épaules (bras inclus) et le bassin à 2 mains pleines simultanément.

Le nombre maximal de touchers consécutifs est de 5. Au 6ème touché, le ballon change d'équipe. Une annonce sera faite par l'arbitre lors du dernier touché.

Lorsqu'un joueur touche le porteur du ballon, le "toucheur" et le "touché" s'arrêtent à l'endroit précis du touché, sur le commandement de l'arbitre. Ils se retrouvent debout l'un en face de l'autre à l'endroit du touché. Le "touché", pose le ballon entre ses jambes pour permettre à un joueur de son équipe de jouer le ballon (relayeur).



TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 02 OCTOBRE 2026



REGLES DU JEU

L'équipe défensive doit se trouver derrière le dernier pied de leur partenaire "toucheur".

Le "toucheur" et le "touché" ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur : a fait une passe, a parcouru 5 mètres ballon en main ou s'est fait touché dans la zone des 5 mètres.

Lorsqu'il y a **simultanéité entre la passe et le toucher, le jeu continue** sans que le touché ne soit compté. Il faut donc bien écouter l'arbitre !

TOUCHER DANS L'EN-BUT

Si un joueur attaquant est touché dans l'en-but adverse, la remise en jeu s'effectue par la même équipe à 5 mètres avant la ligne d'en-but, face à l'endroit où l'action s'est arrêtée.

L'ESSAI

Lorsqu'une équipe attaquante aplatit le ballon dans l'en-but adverse, un essai est accordé. Un essai = 1 point.

Un essai en plongeant sera compté seulement si un défenseur ne se trouve pas en face de l'attaquant lors du plongeon. Par conséquent, toucher un joueur en l'air ne comptera pas.

LA PENALITE

La pénalité est une sanction suite à une faute commise par le.s joueur.s. Les causes peuvent être :

- Un en-avant ou une passe en-avant
- Une touche
- Un changement de main après un 6ème toucher
- Un hors-jeu : Après un toucher, un joueur de l'équipe défendante n'a pas fait l'effort de se replier derrière les pieds de son partenaire "toucheur" et fait action de jeu ou gêne le lancement de l'attaque
- Un jeu déloyal : Un mauvais geste, une attitude antisportive ou dangereuse, une remise en cause régulière des décisions des arbitres

Lors d'une pénalité, l'équipe défendante doit se trouver à au moins 5 mètres de la remise en jeu. Pour remettre en jeu le ballon, l'équipe attaquante doit taper le ballon au sol à l'endroit de la faute ou l'endroit désigné par l'arbitre. En cas de pénalité, le nombre de toucher reprend à 0.

En cas de jeu déloyal à répétition et/ou en cas de non-respect de l'esprit du tournoi, les arbitres s'autorisent le droit de faire sortir et remplacer le joueur.

L'AVANTAGE

Un avantage peut être obtenu par une équipe à la suite d'une faute commise par l'équipe adverse.

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe obtient ou non un avantage. Celui-ci doit être territorial, c'est-à-dire la distance gagnée par rapport à l'endroit de la faute. L'avantage prend fin quand l'équipe a parcouru au minimum 5 mètres en direction de but adverse.

Si celui-ci ne se concrétise pas pour l'équipe non fautive, l'arbitre revient à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.



TOURNOI INTER-ENTREPRISES VENDREDI 03 OCTOBRE 2025



REGLES DU JEU

LE JEU AU PIED

Le jeu au pied est utilisé principalement dans 2 circonstances :

- Lors du coup d'envoi d'un match
- Lors de la reprise de jeu suite à un essai

Le jeu au pied est libre mais le ballon doit parcourir au moins 5 mètres et ne pas sortir de l'aire de jeu. Lors du jeu au pied, l'équipe qui engage ne peut aller défendre que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui le réceptionne.

Dans le jeu courant, si un joueur donne un coup de pied dans un ballon, il devra être récupéré de volée (sans que le ballon ne touche le sol).

L'EN-AVANT OU LA PASSE EN AVANT & BALLON TOMBÉ

Suite à un en-avant ou une passe en avant, une pénalité sera accordée à l'équipe adverse. Si le ballon est récupéré par l'adversaire, la règle de l'avantage s'applique.

Ballon tombé au sol: la remise en jeu se fera au point de chute du ballon par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité. Si l'avantage est accordé par l'arbitre, le jeu peut se dérouler sans attendre.

BALLON RENDU MORT DANS L'EN-BUT

Le ballon est rendu mort lorsque :

- Celui-ci est aplati
- Sorti en touche
- Sorti de l'aire de jeu

Si l'équipe rend le ballon mort après l'avoir rentré dans son propre en-but, l'équipe adverse obtient une pénalité à 5 mètres de la ligne d'en-but.

Si une équipe rend le ballon mort dans l'en-but adverse sans l'avoir aplati, l'équipe adverse obtient une pénalité à 5 mètres de la ligne d'en-but.

DERNIERE ACTION

Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce "dernière action". A la suite de cette annonce, le match s'achève suite à un toucher, un essai ou une sortie en touche.

BON MATCHS !