Trophée Rugby/Flag Rugby
hauts-de-seine

Inscriptions par l'Extranet des Collèges
du 28 octobre 2013 au 10 janvier 2014 inclus

Contact > Christelle Ruster > 01 41 37 10 62 > sportscolaire@cg92.fr

Règlement Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine

Présentation

Rassemblement départemental de flag rugby et de rugby pendant lequel les collèges des Hauts-de-Seine se rencontrent et défendent leurs couleurs.

Le Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine s'articule autour de trois challenges qui sont :

- le Tournoi,
- le Challenge des Ateliers,
- le Challenge Culturel **/ optionnel**.

Un vainqueur du Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine sera proclamé ; il s'agira de **la classe** qui aura gagné le plus de points, cumulés à travers les classements de leurs deux équipes lors du Tournoi et du Challenge des Ateliers.

Un prix spécial sera décerné pour le vainqueur du Challenge culturel, qui demeure optionnel.

Le Département se réserve le droit à des fins organisationnelles de modifier certains points du présent règlement.

Objectif

Il s'agit de rassembler une classe de 5ème dans le cadre d'un projet collectif autour du rugby ou du flag rugby.
Les différents aspects pédagogiques et comportementaux y seront travaillés afin que chacun des élèves puissent s'exprimer à son niveau dans **un projet classe**.

Cette journée permet d'appliquer les acquis enseignés lors du cycle rugby ou flag rugby dans le collège.

Bénéficiaires

Ce dispositif est ouvert à tous les élèves de 5ème des collèges publics et des collèges privés sous contrat du département, des ULIS ainsi qu'aux jeunes issus d'établissements spécialisés des Hauts-de-Seine.

Inscription

Via l'Extranet des Collèges à une date définie par l'administration chaque année : du 28 octobre 2013 au 10 janvier 2014.

L'identification de la (ou des) classe(s) sélectionnée(s) ainsi que la liste administrative de chaque classe devront être communiquées au Conseil général à une date définie par l'administration chaque année : au plus tard le 10 janvier 2014.

IMPORTANT

Il appartient aux Chefs d'Etablissement et aux professeurs en E.P.S. de vérifier que l'ensemble des élèves disposent d'une autorisation parentale, et qu'ils ne font pas l'objet de contre-indication médicale pour participer à toutes les phases du Trophée Rugby/Flag Rugby.
Les autorisations individuelles de reportage photographique devront être remises au Conseil général le jour de la finale.

Dès réception de l'ensemble des fiches d'identification de classes et donc des effectifs à transporter, les horaires de cars seront communiqués. **L'organisation des transports ne peut se faire qu'à réception de l'ensemble des fiches d'identification.** Afin de ne pas retarder les informations qui sont données simultanément à l'ensemble des collèges, **il est donc important de respecter le délai d'envoi de ces documents.**

L'organisation s'attachera à satisfaire l'ensemble des inscriptions. La date de validation des inscriptions par le Chef d'Etablissement sur l'Extranet des collèges hiérarchise les demandes dans le cas du dépassement des places disponibles ou des crédits alloués au dispositif. Si possible, une classe par collège demandeur sera privilégiée.

Conditions de participation

Le Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine concerne, au sein de chaque établissement, tous les élèves d'une même classe dont la participation sera bien entendu fonction de leur condition physique, de leur âge et de leur motivation. L'ensemble de la classe devra se rassembler autour de ce projet. Chaque établissement pourra, dans la limite des places disponibles, inscrire une ou plusieurs classes de 5ème.

Chaque classe devra obligatoirement inscrire dans le tournoi de son choix (rugby ou flag rugby) 2 équipes dont 1 de filles et 1 de garçons. Pour les établissements non mixtes, 2 équipes de filles ou 2 équipes de garçons devront être obligatoirement constituées.

Un tournoi « filles » et un tournoi « garçons » seront organisés en parallèle, permettant de favoriser le jeu et la pratique de tous les élèves par catégorie.

Niveau de classe : 5ème - seuls les élèves âgés de 12 ans, 13 ans et 14 ans sont autorisés à jouer.

Il est recommandé que l'équipe soit au moins constituée de 10 joueurs (7 joueurs sur le terrain et 3 remplaçants) et de 15 joueurs au maximum. Il est formellement interdit de modifier la constitution des 2 équipes durant tout le tournoi.

L'équipe doit être obligatoirement **constituée d'élèves de la même classe**, une sélection d'établissement entraînerait la disqualification immédiate.

Le Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine concerne également les élèves en situation de handicap. Selon la nature du handicap, les élèves pourront participer à l'événement soit en intégrant le tournoi des collégiens, soit en évoluant dans un tournoi spécifique adapté à leurs capacités. Les élèves scolarisés en ULIS peuvent donc s'inscrire avec leurs camarades. Une rencontre préalable avec le professeur sera nécessaire afin d'adapter au mieux la pratique du rugby ou du flag rugby.

Détails de l'opération

Une phase d'initiation et de préparation dans le cadre d'un cycle rugby ou flag rugby, dirigée par un professeur en E.P.S.

1. Des tournois inter-classes afin de qualifier une ou plusieurs classes de 5ème par établissement.
2. Une phase de qualification départementale qui aura lieu le jeudi 27 mars 2014 au Stade départemental Yves du Manoir à Colombes, pendant laquelle chaque classe participe en parallèle à un tournoi, à un challenge des ateliers et, en option, à un challenge culturel.

Date d'effet :

Le présent règlement est applicable chaque année à compter de l'année 2014, sous réserve de la reconduction du dispositif et du vote des crédits par l'Assemblée départementale au titre du budget concerné.

Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine : UN PROJET CLASSE

Pour gagner le **Trophée Rugby/Flag Rugby Hauts-de-Seine,** la classe doit cumuler le maximum de points à travers :

- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » lors des tournois (rugby ou flag rugby).

- le classement de ses 2 équipes par catégories « filles » et « garçons » au Challenge des Ateliers.

La classe vainqueur remportera un trophée, remis en jeu chaque année.

Présentation et règlement des Tournois

Présentation

2 tournois sont organisés en parallèle, le tournoi Rugby et le tournoi Flag Rugby. Chaque tournoi a 2 catégories, une catégorie « filles » et une catégorie « garçons ».
Chaque classe participe seulement à l'un des 2 tournois.
Les tournois s'organisent avec une phase de poule le matin et des phases finales l'après-midi.
Cette journée est arbitrée et encadrée par des étudiants et par des éducateurs du Comité départemental de rugby des Hauts-de-Seine.

Fair-Play

Son objectif est de valoriser le bon comportement des élèves avant, pendant et après les rencontres.
Chacun des matchs sera évalué par l'arbitre sur 4 grands critères :
Relation au jeu – Relation aux adversaires – Attitude envers le corps arbitral – Attitude hors du terrain.

1. RELATION AU JEU (PENALISATIONS)

Pas de gestes déplacés – volontairement ou involontairement.

2. RELATION AUX ADVERSAIRES

Equipe respectant les adversaires (pendant et après le match) : gestes de fair-play (rendre le ballon après un coup de sifflet ; serrer la main aux adversaires).

3. ATTITUDE ENVERS LE CORPS ARBITRAL

Equipe respectant les arbitres : à l'écoute, et dialoguant avec l'arbitre central. Applique spontanément les décisions des arbitres. Pas de contestation. Le capitaine joue son rôle de relais entre l'arbitre et ses joueurs. Serrer la main aux arbitres, les remercier.

4. ATTITUDE HORS DU TERRAIN

Encourage les autres équipes, pas de propos déplacés en tant que spectateur, respect de l'environnement…

Chaque carton jaune enlève à l'équipe 1 point sur le résultat final du match.
(Ex : match gagné avec un carton jaune = 2 points au lieu de 3)
Un seul carton rouge durant le tournoi disqualifie l'équipe.

Classement

Deux classements par tournoi (rugby et flag rugby) seront établis en fin de journée, l'un pour la catégorie « filles », l'autre pour la catégorie « garçons ». Une récompense pourra être attribuée aux vainqueurs de chaque tournoi par catégorie.

Règlement spécifique

Un tirage au sort, réalisé avant les rencontres par le Comité départemental de rugby des Hauts-de-Seine, le responsable des étudiants et la Direction des Actions Sportives, permet la constitution des poules.
Chaque équipe dispute plusieurs rencontres avec une phase de poule et une phase finale.

Le décompte des points se fait de la façon suivante :

⌦Victoire = 3 points ⌦Nul = 1 point ⌦Défaite = 0 point
Bonus si au moins 3 essais marqués par match : 1 point
Pondération entre les essais marqués et encaissés

Règlement rugby

Equipes/Joueurs
Une équipe se compose de 10 joueurs au minimum (7 joueurs sur le terrain et 3 remplaçants) et de 15 joueurs au maximum.
Les remplaçants peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.

Equipement des joueurs
Une tenue sportive est obligatoire : short (ou survêtement) et tee-shirt (ou maillot). Les élèves vêtus en tenue de ville (jeans, chaussures …) ne sont pas acceptés sur le terrain par les arbitres. Les chaussures à crampons sont interdites (moulés acceptés).
L'enseignant doit se munir d'un jeu de chasubles ou de maillots, d'un ballon, d'un sifflet et d'un chronomètre.

Dimensions du terrain ; taille du ballon et temps de jeu
La surface du terrain est de 30m x 40m. Les ballons utilisés : taille n°4.
La durée des matches est adaptée en fonction des horaires et en concertation avec les professeurs en E.P.S.. En tout état de cause, le temps de jeu global est limité à 60 minutes.

Marquage des points
Seuls les essais sont comptés. Il n'y a ni pénalité, ni drop, ni transformation. Le jeu au pied n'est pas autorisé, toutes les phases de jeu sont donc jouées à la main, même après une faute (pas de risque de coup de pied porté sur une main récupérant une balle au sol). Il n'y a ni touche placée, ni mêlée ordonnée, ni regroupement.

Remise en jeu
- Engagement de début de match : mise en jeu par l'équipe qui gagne le toss au centre du terrain.
- Lors de la 2ème mi-temps : remise en jeu par l'équipe opposée au centre du terrain.
- Après un essai : remise en jeu à la main par l'équipe qui a encaissé l'essai au centre du terrain.
- Toutes les remises en jeu se font ballon en main.
- Lors d'une sortie de balle, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.
- Le ballon peut également être posé au sol puis touché avec le pied, la remise en jeu est alors effectuée.
- Le relayeur doit être systématiquement passeur.
- Les défenseurs ne sont remis en jeu (ils ne peuvent pas bouger) qu'après le contact du pied sur le ballon.
- La remise en jeu peut s'effectuer rapidement, au pied de l'arbitre, avec son consentement.
- Lors d'un coup de renvoi (1), d'un en avant, d'un ballon injouable (2) ou d'une pénalité (3), la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute.

(1) COUP DE RENVOI : ordonné par l'arbitre si un joueur défenseur a aplati le ballon dans son en-but, alors qu'un attaquant l'y avait fait rentrer. La remise en jeu doit être réalisée à 5 mètres de la ligne d'en-but.
Si c'est le défenseur qui recule jusqu'à son en-but et y aplatit le ballon, la remise en jeu sera au bénéfice des attaquants, à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'arrêt du jeu.

hauts-de-seine CONSEIL GÉNÉRAL
www.hauts-de-seine.net
Ces dispositifs sont mis en oeuvre par le Conseil général des Hauts-de-Seine

(2) BALLON INJOUABLE : si, malgré les efforts de libération du ballon par les joueurs concernés, le ballon est sous un amas de joueurs (situations dangereuses), l'arbitre arrête le jeu et rendra le ballon à l'équipe qui progresse.
NB : les joueurs AU SOL, n'ont pas le droit de disputer le ballon, ils doivent IMMEDIATEMENT se relever et se replacer derrière la zone de plaquage (sinon PENALITE).
(3) PENALITE : arrêt du jeu par l'arbitre en cas de faute de jeu ou faute « grave » (geste dangereux, jeu au sol).

Hors jeu
En attaque : tout partenaire devant le porteur de ballon n'a pas le droit de faire action de jeu. Il doit se placer en arrière de la ligne passant par le ballon.
En défense : il doit rentrer sans gêner dans son camp. Il doit faire action de repli et être en mouvement.

Interception
L'interception est autorisée sous réserve de certaines conditions, sauf s'il s'agit d'un geste d'anti-jeu.

Le tenu (le jeu au sol)
La règle oblige le joueur à **lâcher le ballon**, geste qui le protège.
Ainsi, le ballon devient disponible pour les autres joueurs, la continuité du jeu est possible.
Les joueurs qui disputent le ballon doivent être sur leurs appuis, et ne peuvent intervenir que dans l'axe du joueur au sol.

S'il n'y a pas de contact entre 2 joueurs (soit mêlée spontanée ou ruck) les soutiens peuvent intervenir de n'importe où.
A des fins pédagogiques et sécuritaires, **les touches et les mêlées telles qu'elles sont structurées en club ne sont pas utilisées en initiation scolaire.**
L'arbitrage pédagogique et les remarques de l'arbitre permettent de faire comprendre aux élèves la mesure des fautes commises (qui peuvent aller de petites maladresses non sanctionnables pour permettre un certain volume de jeu, aux gestes plus violents, à condamner plus fortement afin de **faire comprendre** leur caractère dangereux et prohibé.

Anti-jeu
L'anti-jeu se caractérise par la volonté de « casser » le jeu (empêcher volontairement la transmission du ballon entre deux attaquants), des gestes dangereux (raffut violent, plaquage haut), des attitudes antisportives (jeter le ballon hors du terrain alors que l'arbitre vient de siffler…).

Droits et devoirs du joueur
En Attaque :
- le joueur peut porter, aplatir ou lancer le ballon à ses partenaires, en arrière ou sur la ligne virtuelle passant par le ballon.
- il ne peut le jouer au pied.
- il peut raffûter ou empêcher, de la main, la prise de son ballon (RAFFUT AUTORISE, mais pas au niveau du visage).
- il peut percuter, sauter lors d'un duel et tourner sur lui-même.

En Défense :
- le joueur non porteur de balle peut plaquer un adversaire porteur du ballon (dans les conditions **raisonnables de la sécurité** des joueurs : pas de coup d'épaule, de coude, pas de percussion, pas de plaquage type prise de judo).

- un PLAQUAGE se définit par un ceinturage (aux hanches ou aux cuisses) avec les bras, qui entraîne la chute du porteur de balle ET DU PLAQUEUR (les percussions sont interdites pour plaquer – elles sont sanctionnées).

Règles de sécurité
Attitudes strictement interdites :
- aucun geste dangereux ne peut être toléré.
- pas de coup, pas de contact au-dessus des épaules.
- pas de tirage de cheveux.
- pas de strangulation.
- pas de croche-pied ou toute autre action de jambes.
- pas de percussion sans ballon.
- pas de raffût au dessus des épaules.
- pas de tirage de maillot pour envoyer l'adversaire au sol ou l'« éjecter » du terrain.

« **Le joueur est responsable de la sécurité de son adversaire** »

Exclusion temporaire ou définitive

Toute contestation ou faute grave est sanctionnée par un carton jaune signifiant l'exclusion temporaire du joueur durant 2 minutes. En cas de récidive, le joueur est définitivement exclu du match par un carton rouge. Les enseignants et encadrants sont responsables de l'attitude de leurs joueurs. En cas de contestation, ils doivent s'adresser à la table de marque et non aux arbitres.

Réclamation
Elle doit se faire immédiatement après le match avec l'arbitre et le plaignant (le match doit arriver à son terme quelle que soit la raison de la contestation). Une commission est composée d'un membre du Conseil général des Hauts-de-Seine, d'un membre du Comité départemental de rugby ainsi que d'un responsable des arbitres. Après explication de la situation, les 3 responsables se prononcent.

Règlement flag rugby

Principes généraux

Deux équipes se rencontrent dans un jeu de gagne terrain.

Chacune, à son tour, assume le statut d'équipe attaquante avec un « Capital de 3 Vies » ou « 3 Ballons », pour parvenir à aplatir le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.

L'équipe qui défend doit s'organiser collectivement pour empêcher la progression du ballon porté par l'équipe attaquante, en suivant les règles fondamentales qui déterminent les droits et les devoirs de toute joueuse ou joueur.
Chaque perte de « vie » ou de « balle » peut correspondre :
- à la prise d'un des foulards du porteur de balle par un défenseur.
- à toute action de l'attaque entraînant la perte du ballon : passage du porteur en touche ou balle envoyée en touche, percussion, raffut, et toutes autres fautes techniques.
Le décompte des « 3 vies ou balles » perdues implique le changement de statut des deux équipes.
La nouvelle équipe attaquante débute son offensive à partir du lieu de perte du 3ème ballon.
Pas de touches et mêlées placées ; pas de mauls ; pas de jeu au pied ; remises en jeu à la main à l'endroit de la sortie ou de la faute.
- en avant, la balle change de main.

Equipes/Joueurs
Une équipe se compose de 10 joueurs au minimum (7 joueurs sur le terrain et 3 remplaçants) et de 15 joueurs au maximum.

Les remplaçants peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre.

Equipement des joueurs
Une tenue sportive est obligatoire : short (ou survêtement) et tee-shirt (ou maillot). Les élèves vêtus en tenue de ville (jeans, chaussures …) ne sont pas acceptés sur le terrain par les arbitres. Les chaussures à crampons sont interdites (moulés acceptés).
L'enseignant doit se munir d'un jeu de chasubles ou de maillots, des ceintures de flag, d'un ballon, d'un sifflet et d'un chronomètre.

Dimensions du terrain ; taille du ballon et temps de jeu
La surface du terrain est de 30m x 40m. Les ballons utilisés sont de taille 4. Le temps de jeu (matches) est fonction des contraintes (horaires – météorologie). Le temps de jeu total dans la journée n'excède pas 1 heure.

Remise en jeu
- Engagement de début de match : mise en jeu par l'équipe qui gagne le toss.
- Lors de la 2ème mi-temps : remise en jeu par l'équipe opposée.
- Après un essai : remise en jeu à la main par l'équipe qui a encaissé l'essai.
- Le ballon doit être touché avec le pied ; il peut également être posé au sol puis touché avec le pied ; la remise en jeu est alors effectuée et l'élève-remiseur doit passer son ballon ; le relayeur est systématiquement passeur.
- Les défenseurs ne sont remis en jeu (ils ne peuvent pas bouger) qu'après le contact du pied sur le ballon.
- La remise en jeu peut s'effectuer rapidement, au pied de l'arbitre, avec son consentement.
L'arbitre laisse tout de même la possibilité aux défenseurs de se replacer.

Hors jeu
En attaque : tout partenaire devant le porteur de ballon n'a pas le droit de faire action de jeu. Il doit se placer en arrière de la ligne passant par le ballon.
En défense : il doit rentrer sans gêner dans son camp. Il doit faire action de repli et être en mouvement.

Interception
L'interception est autorisée : elle doit être réussie, sinon, remise en jeu pour l'adversaire.

Foulard du porteur arraché : implique un arrêt de jeu

En Attaque : - le joueur ayant perdu une vie :
1. se place à l'endroit où l'adversaire lui a arraché le foulard.
2. fait la remise en jeu au signal de l'arbitre.
3. récupère son foulard et peut reprendre le jeu.

En Défense : - le défenseur porteur du foulard :
1. crie « Flag », et pose le foulard au sol.
2. l'équipe qui défend recule à 5 mètres le plus vite possible.

- Un flag est considéré comme pris lorsque le porteur de balle est encore en possession de la balle.
- A la perte de la 3ème Vie : la remise en jeu se fait par le joueur le plus proche du lieu de l'action, après recul à 5 mètres de la nouvelle équipe qui défend.

Anti-jeu
L'anti-jeu se caractérise par : Empêcher la transmission
Jeu dangereux : Percussion - Pousser en touche - Empêcher la prise du Flag - Raffut - ½ tour - Sauter - Empêcher volontairement la transmission du ballon entre deux attaquants.
Ces gestes sont sanctionnés par les arbitres en fonction de leur gravité : de l'avertissement à l'exclusion ; toutes les sanctions sont signalées à la table de marque qui entérine les décisions. Prise en compte de ces fautes dans l'évaluation du fair-play.

Tenue vestimentaire
- Maillot, tee-shirt ou chasuble dans le short. La ceinture de flag est serrée au niveau de la taille, par dessus la chasuble.
- Les crampons sont interdits (les joueurs peuvent utiliser des baskets ou des moulés).
- Les deux flags, déroulés, sont positionnés au niveau des hanches, sur les côtés.
Attention : lorsqu'un flag est perdu sans l'intervention d'un adversaire, le joueur ne peut intervenir sur une action.

Droits et devoirs du joueur
En Attaque :
- le joueur peut porter, aplatir ou lancer le ballon à ses partenaires, en arrière ou sur la ligne virtuelle passant par le ballon.
- il ne peut le jouer au pied, le lancer en l'air pour passer un adversaire et le récupérer sans faire d'en-avant.
- il ne peut raffûter ou empêcher, de la main, la prise de son flag (RAFFUT INTERDIT).
- il ne peut percuter, ne doit pas sauter lors d'un duel, ni tourner sur lui-même.
Si un attaquant se fait arracher le flag alors qu'il était en l'air pour marquer l'essai, celui-ci n'est pas accordé.

En Défense :
- le joueur gagne son duel lorsqu'il parvient à arracher le flag.
- la percussion et le tirage de maillot sont strictement interdits.

Règles de sécurité
Les attitudes strictement interdites :
- aucun geste dangereux ne peut être toléré.
- pas de coup, pas de contact au-dessus des épaules.
- pas de tirage de cheveux.
- pas de strangulation.
- pas de croche-pied ou toute autre action de jambes.
- pas de raffut.

« **Le joueur reste responsable de la sécurité de son adversaire** »

Exclusion temporaire ou définitive

Toute contestation ou faute grave est sanctionnée par un carton jaune signifiant l'exclusion temporaire du joueur durant 2 minutes. En cas de récidive, le joueur est définitivement exclu du match par un carton rouge. Les enseignants et encadrants sont responsables de l'attitude de leurs joueurs. En cas de contestation, ils doivent s'adresser à la table de marque et non aux arbitres.

Réclamation
Elle doit se faire immédiatement après le match avec l'arbitre et le plaignant (le match doit arriver à son terme quelle que soit la raison de la contestation). Une commission est composée d'un membre du Conseil général des Hauts-de-Seine, d'un membre du Comité départemental de rugby ainsi que d'un responsable des arbitres. Après explication de la situation, les trois responsables se prononcent.

Présentation et règlement du Challenge des Ateliers

Présentation

Organisé sous forme d'ateliers techniques simples reprenant quelques fondamentaux (passe sur cible, coup de pied de transformation, réception de coup de pied - sous réserve de modifications), ce challenge développe la mise en valeur d'habiletés techniques et pédagogiques du rugby et du flag rugby, que les élèves auront travaillées lors du cycle d'initiation.

Evaluation

Chaque équipe sera évaluée selon les thématiques ci-dessous (sous réserve de modifications) :

Passe sur cible – Coup de pied – Réception de coup de pied (chandelle)

Un classement « Challenge des Ateliers » par catégorie « filles » et « garçons » sera établi en fin de journée et une récompense pourra être attribuée aux vainqueurs de chaque catégorie.

IMPORTANT :

- Pendant les matchs où les équipes sont en attente de jouer, elles doivent **impérativement** aller sur les ateliers.
- Chaque équipe est divisée en 3 groupes (1 groupe de 5 joueurs différents par atelier). Si une équipe est constituée de moins de 15 élèves, certains élèves passeront sur les autres ateliers afin que l'effectif de chaque groupe soit de 5. La note finale des ateliers correspond à la moyenne des notes obtenues sur chaque atelier.

Présentation et règlement du Challenge Culturel

Présentation

Le Challenge Culturel rassemble la classe entière, autour d'une production sous la forme d'une affiche. Ce challenge reste facultatif.
Son objectif est de valoriser le travail de la classe et l'investissement de chacun.
Ce challenge permet aux élèves moins investis dans la pratique sportive de participer et d'apporter leur plus-value.

Le thème sera défini chaque année par l'administration : par exemple « le Fair-play dans le rugby ».

Chaque affiche pourra être éventuellement exposée le jour du tournoi.

L'affiche devra répondre aux critères suivants:

- Dimension format (à définir) de type A2 par exemple
- Support papier

- L'affiche devra être apposée sur un support mural

Evaluation
Elle sera effectuée lors d'une commission d'évaluation composée entre de Conseillers généraux, d'agents du Département, de représentants du Comité départemental de rugby des Hauts-de-Seine et des arbitres ainsi que de deux professeurs d'EPS.

Cette affiche devra être déposée sur rendez-vous dans les locaux de la Direction des Actions Sportives à une date définie par l'administration chaque année : au plus tard le 14 février 2014.

La note attribuée à chacune des créations donnera le classement du Challenge Culturel.

Contacts organisation
Conseil général des Hauts-de-Seine

Direction des Actions Sportives – Secteur Sport Scolaire
2/16 Boulevard Soufflot – 92000 Nanterre