



Document d'aide à la préparation et à la mise en place des rencontres USEP Rugby



la ligue de
l'enseignement

F.D.L. de la Vienne

Identification du sport collectif de base : le rugby

- **Espace de jeu :**
=> de 20 à 30 m sur 10 à 20 m selon nombre de joueurs (5x5, 6x6 à 7x7) sur terrain herbeux et souple
- **Cible(s) et marque(s) :**
=> zone arrière de ligne d'en but pour pose du ballon avec contact corps-ballon-sol
- **Nombre d'équipes et de joueurs :**
=> 6 x 6 ou 7 x 7 joueurs
- **Temps de jeu :**
=> 2 mi-temps de 7 minutes maximum
- **Partie(s) du corps permettant de jouer avec l'engin :**
=> essentiellement les mains
- **Contacts physiques possibles dans le jeu :**
=> bras/parties centrale et/ou basse du corps lors des placage et/ou immobilisation d'un porteur de ballon
- **Modalités de conservation et échange d'engin :**
=> prise et porté du ballon uniquement dans le sens du jeu vers sa ligne d'en but
=> conservation et porté vers la ligne d'en but de la balle possibles jusqu'au contact ballon-sol
=> transmission-passe uniquement vers l'arrière

LES RÈGLES FONDAMENTALES



Le ballon est posé (aplati) sur ou derrière la ligne de but adverse.



En possession du ballon

⇒ je peux courir avec lui, le passer, le botter.

Je peux plaquer le porteur de ballon.

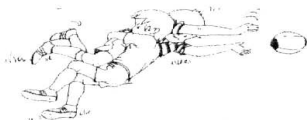
Ne pas faire aux autres ce qu'on ne veut pas que l'on nous fasse.

Jeu collectif d'opposition à base de lutte (contacts) et de course (évitements)

Le rugby s'appuie sur 4 RÈGLES FONDAMENTALES
Autour du principe fondamental : AVANCER pour marquer

Esprit du jeu

- * À tout instant du jeu, le ballon est LIBRE pour le mouvement
- * Liberté totale d'action sur le ballon
- * Ne pas faire aux autres ce qu'on ne veut pas que l'on nous fasse (prise au cou, croche-pied, etc...)



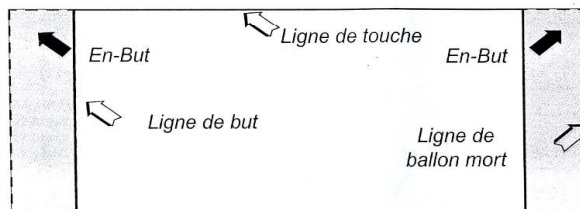
Liberté du ballon.
Le porteur de ballon, plaqué, amené et tenu au sol doit passer, lâcher ou poser le ballon



Tout joueur situé en avant du partenaire porteur du ballon est **hors-jeu** : pour jouer, il devra se replacer en arrière du porteur de ballon, d'où la

CONDITIONS DE MISE EN PLACE DE L'ACTIVITÉ

- ⇒ Équipes de 5 à 10 joueurs
- ⇒ Maillots permettant de différencier les équipes
- ⇒ Ballons : 1 ballon pour le jeu global
Plusieurs ballons pour les situations de jeu aménagées
- ⇒ Terrain rectangulaire



L'aire de jeu est comprise entre les 2 lignes de ballon mort et entre les 2 lignes de touche.

Les zones de marque sont les en-but.

Les remises en jeu se font au minimum à 5 mètres des lignes

- De but.
- De touche.

De manière pratique, un rectangle suffit : touches et lignes de but

Ces limites devront être balisées avec de nombreux cônes.

Longueur et largeur du terrain :

La longueur du terrain doit être suffisante pour permettre la réorganisation défensive et le rebondissement du jeu : 20 m.

La largeur varie suivant les âges, les intentions pédagogiques et le nombre d'enfants :

Un terrain étroit favorisera les situations d'affrontements.

Un terrain large favorisera les situations de contournements.

Source documentaire :
Document "jouons au rugby (5-7 ans)"
FFR-UFOLEP-USEP
CRDP Lille

Nombre de Joueurs/Équipe	Terrain étroit	Terrain normal	Terrain large
6	5 m	10 m	15 m
8	10 m	15 m	20 m
>10	15 m	20 m	25 m



Situation de découverte de l'activité sur terrain non herbeux: le "rugby-flag"

Matériel spécifique (ceintures-flags) disponible auprès de l'USEP

Nombre de joueurs	De 4 à 10 joueurs
Nombre de joueurs sur le terrain	4, 5 ou 6 joueurs en fonction des dimensions du terrain
Remplacements	Chaque fois qu'un porteur du ballon se fait arracher un flag
Terrain	20 x 40 m (terrain de handball) avec 2 en-but de 2 m (5 ou 6 joueurs) 28 x 15 m (terrain de basket) avec 2 en-but de 2 m (4 ou 5 joueurs)
Matériel	1 ballon de rugby 1 ceinture avec 2 flags-foulards sur le côté des hanches Il faut avoir les 2 flags accrochés pour avoir le droit de jouer

Le jeu

Seul le jeu à la main est autorisé
Pas de jeu au pied
Pas de plaquage, ni d'accrochage de maillot ou partie du corps
L'arrachage d'un flag correspond à un plaquage et donne lieu à un arrêt momentané du jeu

Reprise du jeu après la prise d'un flag (plaquage réussi)

- le défenseur pose le flag au sol à l'endroit de l'arrachage
- le porteur du ballon le pose au sol près de son flag qu'il récupère, sort sur la touche pour le remettre et est remplacé par un partenaire en attente. Son équipe se place à 5 m en défense
- pendant ce temps l'autre équipe relance le jeu par une passe obligatoire

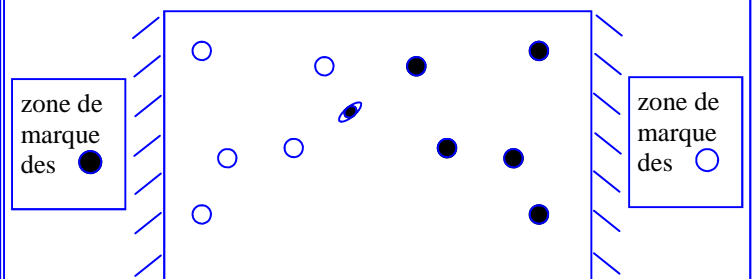
Remise en jeu - Faute	Où ?	Comment ?
Coup d'envoi début de partie	Au centre du terrain	Ballon posé au sol – Adversaire à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon
Coup d'envoi après essai	Au centre du terrain	Remis en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai. Ballon posé au sol – Adversaires à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon
* En avant ou ballon injouable * Sortie en touche * Faute dans l'en-but et à moins de 5 mètres de la ligne de but	A l'endroit de la faute, à 5 m de toute ligne Ballon à l'équipe qui n'est pas responsable de la faute	Ballon posé au sol – Adversaires à 5 m. Le jeu commence lorsque l'attaquant se saisit du ballon.

Source documentaire :
Site USEP
<http://www.usep.org>

Jeu collectif de base + évolution(s) vers le rugby:

"Gagne-terrain"










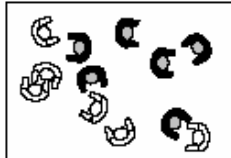

























- **Règles du jeu :**
2 équipes en 4x4 ou 5x5 sur terrain 20x10 m avec 1 ballon pour marquage d'essai(s) pour construction progressive et inter-active des règles fondamentales du rugby scolaire - plusieurs séquences de 2 à 3 min
- **Marque / évaluation :**
marquer des buts en posant le ballon dans la zone de marque derrière sa ligne d'en but
- **Conditions particulières / évolutions :**
vers la forme de jeu de rugby de référence



Situations de découverte (sélection des outils téléchargeables sur site "Scolarugby" usep.org) :

COURSES + LUTTES + MANIPULATIONS

OBJECTIFS : Maitriser le contact avec le sol et avec les partenaires lors des déplacements avec le ballon

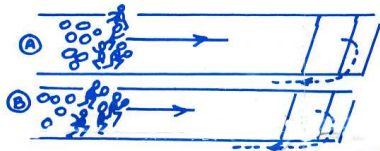
N°	BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
LES AUTOS TAMPONNEUSES					
E 13	Courir, faire des passes et se toucher.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule..	On se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre élève et qu'on se regarde dans les yeux. Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon. - Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur ou de couleurs différentes.
LES POULES ET LES RENARDS					
E 14	Conservé ou récupérer le ballon	2 équipes de 6 à 10 joueurs. 	Les joueurs  ont un ballon chacun et court avec les  dans l'espace. Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons.	Les  et les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  par ballon récupéré. Respect de la règle : idem 13	Se regrouper en faisant un cercle debout <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; text-align: center;">Source documentaire : Site USEP http://www.usep.org</div>
CEINTURER					
E 4	Courir et entrer en contact avec un autre joueur	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottent dans l'espace en se mélangeant.	Lorsqu'un élève croise un autre élève, ils s'attrapent tous les 2 par la taille. Une équipe ceinture l'autre Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	- Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. - Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
E 5	 : attraper et mettre au sol.  : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les  Au signal les  doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  si la ligne franchie. Respect de la règle : idem 4	- Départ côte à côte sans contact préalable. - Départ debout avec ou sans ballon pour les  - Départ debout avec ou sans prise préalable - pour les  - Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
E 6	 : se déplacer pieds joints sans se faire attraper  : attraper et faire tomber les 	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Les  tombés sortent de l'espace (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : idem 4	- Les  ont un ballon dans les mains. - Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.

Jeux et situations complémentaires :

JE MARQUE

1

SITUATION : **les plus rapides**



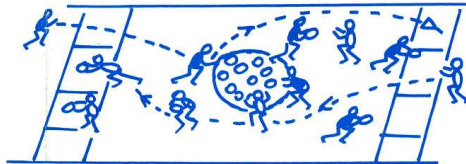
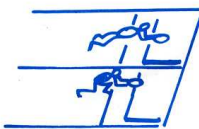
ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 4 équipes (A et B) jouent ; C et D gèrent,
- 15 ballons A,
- 15 ballons B,
- 2 tapis ou zones matérialisées.

CONSIGNE : "Au signal, posez les ballons sur le tapis. Ne transportez qu'un ballon à la fois. L'équipe gagnante est celle qui a posé tous ses ballons sur le tapis".

AMÉNAGEMENT :

ÉVOLUTION :



Matérialisez une zone interdite qui oblige à plonger, sauter.

"Portez le maximum de ballons sur son tapis".

Source documentaire :
Document "Mises en jeux"
Inspection Académique d'Indre et Loire

Procédures de définition et
de renforcement des règles
du jeu de base :

- Espace de jeu :

=> agrandir le terrain pour le développement des phases d'attaque (jusqu'à 30 x 20 m)

- Cible(s) et marque(s) :

=> modulation possible de la largeur de la ligne d'en but pour intensification de l'attaque-défense

- Nombre d'équipes et de joueurs :

=> modulation possible du nombre de joueurs de 3 à 7 par équipe avec possibilité de situations avec déséquilibre des 2 équipes pour intensification des rapports d'attaque-défense

- Modalités de conservation et échange d'engin :

=> nécessité d'établir et stabiliser les règles liées au placage et à l'immobilisation des porteurs de ballon

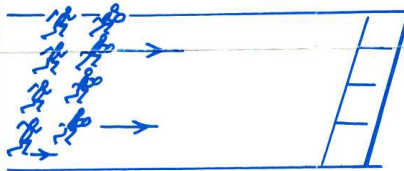
=> nécessité d'établir et stabiliser les règles liées aux passes et prises de balle (règles simples de hors-jeu)

Autres : => gérer au mieux les problèmes éventuels liés à l'hétérogénéité des gabarits et à la mixité ...

JE MARQUE / TU M'EMPÊCHES

2

SITUATION : **gendarmes et voleurs**



ORGANISATION MATÉRIELLE :

- 4 équipes :
A et B jouent → inverser,
C et D gèrent
- foulards dans la ceinture,
- ballons (1 pour deux),
- tapis ou zones matérialisées,
A → voleurs
B → gendarmes.

CONSIGNE : "Au signal, les A s'emparent du ballon posé au sol et vont le poser sur le tapis. Les B essaient de rattraper les A pour leur prendre le foulard". Comptabiliser les prises, inverser, comparer.

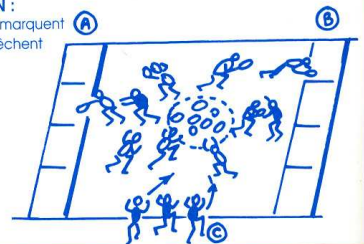
AMÉNAGEMENTS : La prise du foulard peut être remplacée par une tache dans le dos ou une immobilisation (dans ce cas, prise en dessous des épaules).

La place des gendarmes variera : entre les tapis et les voleurs, sur les côtés du terrain.

Le ballon sera tenu, puis posé, puis lancé (de face, de côté, d'en haut...).

ÉVOLUTION :

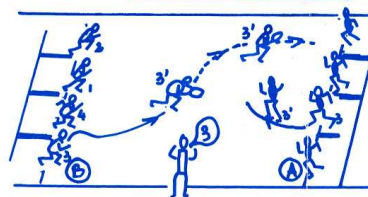
Les A et B marquent
Les C empêchent



JE MARQUE ET/OU JE T'EMPÊCHE

3

SITUATION : **le béré**



ORGANISATION MATÉRIELLE :

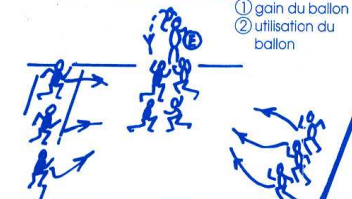
- 3 équipes (A et B) jouent C gère,
- joueurs numérotés (pour les petits ; foulards, chasubles),
- 1 ballon,
- des tapis,
- 1 foulard par enfant à la ceinture.

CONSIGNE : "A l'appel de son numéro, courir, prendre le ballon et le poser sur le tapis opposé sans perdre sa vie". Comptabiliser les points par équipe.

AMÉNAGEMENT : Appeler plusieurs n° en décalage. Mettre le ballon en jeu de diverses façons (posé, roulé, lancé).

ÉVOLUTION : Dans chaque équipe : rôles différenciés

- ① gain du ballon
- ② utilisation du ballon



On avance pour marquer des points comme au foot-ball américain.

Jeux et situations complémentaires (suite) :

Source documentaire :
Document "jouons au rugby (5-7 ans)"
FFR-UFOLEP-USEP
CRDP Lille

Titre : Découverte de la marque. Exercice sans opposition. Une seule équipe joue.

Objectif : S'orienter en mouvement sur le terrain. Avancer, ramasser le ballon et courir, le poser pour marquer.

Organisation Matérielle

X X		O O
XXX		O O
X		O O O
X X		O

- Terrain orienté 20 m x 15 m
- 8 joueurs / équipe
- 8 ballons sur le terrain

Tâches

A : Ramasser un ballon et marquer un essai.
B : Même situation mais on compte le temps mis pour marquer tous les essais.

Consignes 1 et 2

L'équipe "X" : Les enfants ramassent les ballons éparpillés sur le terrain (1 par enfant) et vont marquer leur essai, l'équipe "O" reste sur place. On inverse les rôles.

Évolutions du jeu

La situation peut être modifiée par :

- > Le placement des enfants autour du terrain,
- > La position des ballons (éparpillés-regroupés),
- > La largeur du terrain (ex : marquer de touche à touche),
- > L'opposition de quelques joueurs adverses.

Consignes 3 et 4

Idem 3 →

Au signal, 4 X et 4 O ramassent les ballons et vont marquer un essai dans l'en-but adverse. Les autres joueurs n'interviennent pas. Les autres joueurs défendent leur en-but.

Comportements observés	Comportements attendus
- Pousse le ballon en voulant le ramasser.	←→ - Ramasse le ballon sans problème.
- Se trompe de ligne.	←→ - Va marquer.
- Jette le ballon.	←→ - Pose le ballon.
- N'intervient pas.	←→ - S'oppose.

Titre : Avancer en situation d'opposition (avancée individuelle ou collective)

Objectif :
Pour le porteur du ballon : prendre conscience de l'adversaire
Pour les autres : entrer dans le rôle de partenaire (utilisateur ou opposant)

Organisation Matérielle

X	A		O
XXX	O		O
XX	O		O
X X			O

- Terrain orienté 20 m x 15 m
- 8 joueurs / équipe
- l'animateur est mobile sur la ligne, ballon en main.

Tâches

Marquer un essai.

Consignes

L'animateur donne le ballon à un enfant qui doit aller marquer, son équipe l'aide. L'autre équipe défend et peut récupérer le ballon pour aller marquer. Arrêt de la situation en cas de blocage du ballon. Les opposants sont placés dans les zones.

Lancement du jeu : Veiller à ce que chaque enfant soit sollicité lors du lancement du jeu

Variante :

- Terrain plus étroit 10 x 20.
- Terrain plus large 20 x 20.
- Nombre d'opposants dans les zones.
- Zones d'intervention des opposants.
- Entrée latérale des opposants.

Comportements observés	Comportements attendus
- Reste sur place	←→ - Va marquer
- S'arrête avant le contact	←→ - Avance au contact
- Les partenaires ne viennent pas aider le porteur du ballon	←→ - Les partenaires viennent aider

Titre : Avancer en situation d'opposition (avancée individuelle ou collective)

Objectif : Pour le porteur du ballon : prendre conscience de l'adversaire
Pour les autres : entrer dans le rôle de partenaire
Pour les opposants : s'opposer et arrêter le porteur du ballon.

Organisation Matérielle

XX		O O O O
XX	A	O O O O
XX		
XX		

- Terrain orienté
- 8 joueurs par équipe
- 1 animateur mobile
- 20 m x 15 m

Tâches

Marquer un essai seul ou avec ses partenaires.

Consignes

Le jeu est lancé quand un enfant a le ballon dans les mains. La position de départ des défenseurs varie.

Évolutions du jeu

XX		O O
XX		O O
XX		
XX		

- On peut varier les points de départ des défenseurs
- Les effectifs peuvent changer dans les différents groupes.
- Il peut y avoir plus de 2 groupes de défenseurs.

Comportements observés	Comportements attendus
Des utilisateurs : - Court là où il n'y a personne, vers l'adversaire, en fuyant l'adversaire.	←→ - Avance rapidement vers la cible ou fait avancer les partenaires dans les espaces libres.
Des opposants : - Regarde et court avec le porteur du ballon.	←→ - S'oppose à l'avancée en attrapant le porteur du ballon ou en occupant l'espace libre.



Règlement de rencontre USEP Scolarugby

Principes d'organisation générale des rencontres

⇒ Prise en compte de la mixité :

- Il s'agit pour chaque équipe de respecter sur l'ensemble des phases un nombre de filles ou de garçons correspondant à la moitié de l'effectif + ou - 1.
Exemple pour 7 joueurs : 4 garçons + 3 filles ou 4 filles + 3 garçons.
- Si la mixité, telle qu'elle est définie, n'est pas respectée, les résultats de l'équipe ne pourront être comptabilisés.

⇒ Prise en compte des valeurs (égalité des chances, comportements, esprit sportif) sur l'ensemble des phases :

- Lorsqu'un joueur, de façon isolée, ne respectera pas l'esprit sportif, il viendra à l'arbitre de le sanctionner (exclusion du jeu, par exemple).
- Lorsqu'une équipe, dans son ensemble, ne respectera pas l'esprit sportif, il conviendra de lui infliger un point de pénalité qui viendra réduire le nombre de points de l'équipe pour le match concerné.

RÈGLEMENT « BALLE OVALE » : PRINCIPES DE JEU

JOUEURS	Équipes mixtes de sept joueurs sur le terrain. Les remplaçants pourront entrer en jeu à n'importe quel moment de la partie. Chaque classe constitue deux équipes de niveau sans possibilité pour les joueurs de passer d'une équipe à l'autre. L'enseignant de la classe veillera à ce que l'ensemble des joueurs participe activement au jeu..
TERRAIN	30 m (de ligne de but à ligne de but) x 20 m ou 20 m x 15 m (en fonction du niveau et de l'âge des joueurs)
DURÉE DU JEU	La durée des matches dépendra du nombre d'équipe. Le temps total de jeu de l'enfant sur l'ensemble de la rencontre ne pourra dépasser 36 minutes (ex. : 6 matches de 6 mn).
BUT	Poser le ballon au sol derrière la ligne de but adverse.
DEVOIRS ET DROITS DES JOUEURS	Tout joueur peut attraper le ballon, <i>courir en le portant à une ou deux mains</i> , le passer,... ; le jeu au pied est interdit. <i>L'arrêt du porteur se fait en le ceinturant avec ses deux bras.</i> <i>Le joueur ceinturé doit passer le ballon à un partenaire, le lâcher vers l'arrière ou marquer l'essai.</i> <i>Obligation pour tous d'être debout pour rejouer le ballon.</i> Il convient de porter une attention toute particulière aux joueurs pour empêcher des interventions dangereuses (sanctionner systématiquement toutes les actions au-dessus des épaules et les crocs en jambes).
HORS JEU	Tout joueur situé en avant d'un partenaire jouant le ballon n'a pas le droit de faire action de jeu.
EN AVANT	Le ballon ne peut être passé à un partenaire situé devant le porteur de ballon.

RÈGLEMENT « BALLE OVALE » : PRINCIPES D'ARBITRAGE

- L'arbitrage est pris en charge soit par les adultes (enseignants, éducateurs sportifs), soit par les enfants (usépiens ou jeunes officiels UNSS).

	OÙ	COMMENT
ENGAGEMENT DÉBUT DE PARTIE	au centre du terrain	ballon présenté par l'arbitre à l'équipe qui engage les adversaires se trouvent à 5 mètres
ENGAGEMENT APRÈS ESSAI	au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
EN AVANT VOLONTAIRE OU BALLON INJOUABLE	à l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	
PÉNALITÉ	à l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	à l'endroit de la sortie (5 mètres de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT, FAUTE DANS L'EN-BUT À MOINS DE 5 MÈTRES DE LA LIGNE DE BUT	à 5 mètres de la ligne de but en face de la faute (5 mètres de la touche)	

Source documentaire :
Site USEP
<http://www.usep.org>



FEUILLE DE RENCONTRE "Sports Co"

TOURNOI DE :	DATE :
TERRAIN n° :	et
NIVEAU :	LIEU :

Poule de 3 équipes

Nom des équipes	Points par match						Total	Classement	
	1	2	3	4	5	6			
A									
B									
C									

Match gagné : 3 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point

Source documentaire :
Site USEP 86
<http://alecole.educ.cg86.fr/usep/>

Ordre des matches	Points	Score final	Evolution de la marque				Score final	Points	Arbitrage (2) et Secrétariat (1)
			Equipes / couleur						
1				A	B				C
2				B	C				A
3				A	C				B
4				B	A				C
5				C	B				A
6				A	C				B



FEUILLE DE RENCONTRE "Sports Co"

TOURNOI DE :	DATE :
TERRAIN n° :	et
NIVEAU :	LIEU :

Source documentaire : Site USEP 86 <http://alecole.educ.cg86.fr/usep/>

Poule de 4 équipes

	Nom des équipes	Cou- leur	Points par match						Total	Classement
			1	2	3	4	5	6		
A										
B										
C										
D										

Match gagné : 3 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Ordre des matches	Points	Score final	Evolution de la marque				Score final	Points	Secrétariat	Arbitre de l'équipe
			Equipes / couleur							
1			A	B						C
2			C	D				B	A	
3			A	C				D	B	
4			B	D				A	C	
5			D	A				C	B	
6			B	C				D	A	

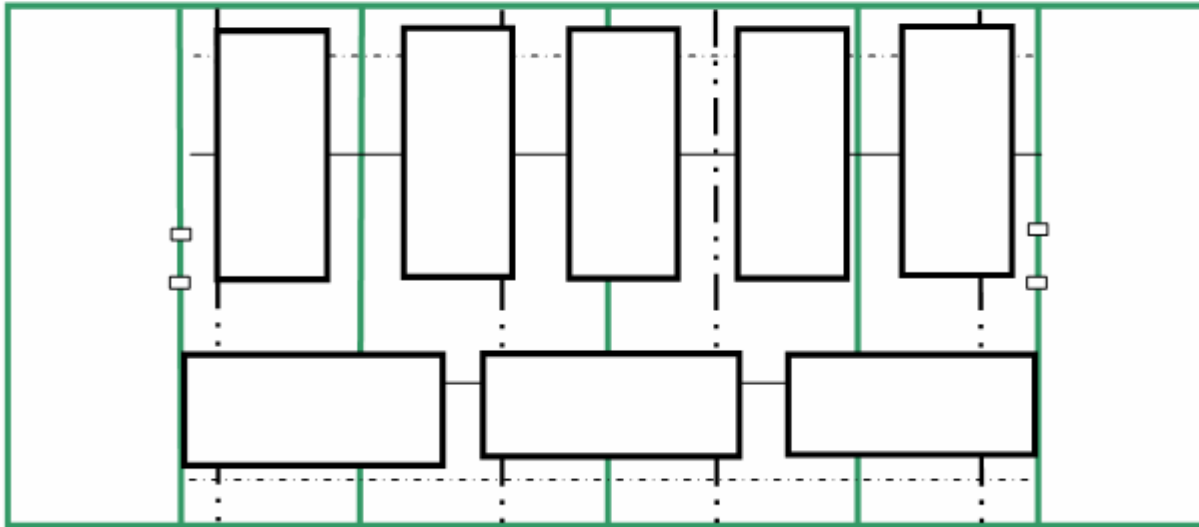


Implantation des terrains pour rencontre :

8 terrains USEP 20X15 ou 30x20 possibles sur un terrain de rugby ou de football

TRACAGE TERRAIN NORMAL

Source documentaire :
CD Rugby 86



Autres documents disponibles sur site USEP national <http://www.usep.org> (exemple) :

« ENSEMBLE AU RUGBY, ENSEMBLE DANS LA VIE »

L'Union Sportive de l'Enseignement du Premier Degré et la Fédération Française de Rugby félicitent le jeune sportif : _____ de l'école _____ pour sa participation

2005 - 2007

Le président de l'USEP
Jean-Michel SAUTREAU

Le président de la FFR
Bernard LAPASSET



Délégué départemental USEP, Thierry Poisson,
tél. 05.49.38.37.43 - e mail : tpoisson@foi86.org



la ligue de l'enseignement
18, rue de la brouette du vinaigrier
R P 187 - 86005 POITIFRS cedex