

# REGLEMENT SUPER CHALLENGE DE FRANCE

## GENERALITES

### Formule à 12 clubs sur 2 jours

Le samedi : rencontres des 4 poules de 3 : poules A, B, C et D.  
Temps de jeu de 2 fois 11 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations et blessures), et changement de camps à la mi-temps.

Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour les places de 1 à 4 (Poule E).  
Les deuxièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 5 à 8 (Poule F).  
Les troisièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 9 à 12 (Poule G).

Le dimanche : toutes les équipes jouent 3 rencontres avec un temps de jeu de 2 x 11 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations et blessures)

Le classement général du tournoi est établi en fonction des résultats dans les 3 poules.

### QUELQUES POINTS IMPORTANTS DU REGLEMENT :

La feuille de match prévoit un effectif de 23 joueurs en début de tournoi.  
Si en cours de tournoi, une équipe ne peut aligner en début de rencontre (en raison de blessés ou d'exclus) 19 joueurs dont 9 joueurs « passeport de devant », elle verra le ou les matches perdus avec 0 points et -25 au goal-average.

Le nombre de « doubles licences » est limité à 8 sur la feuille de match  
Celles-ci devront avoir été validées avant le 11 janvier 2022 (la vérification sera faite à partir de la date d'édition de la licence si elle est antérieure au 11 sinon à partir d'une liste des doubles licences validées fournies par la FFR).

Toutes les équipes joueront 5 rencontres durant le week-end.  
Chaque joueur présent sur la feuille de match devra OBLIGATOIREMENT effectuer une mi-temps complète le samedi et une mi-temps complète le dimanche. Une feuille de régulation sera tenue par le chef de plateau.  
En cas de non-respect de cette règle, le club sera rétrogradé à la dernière place de la poule du jour avec ses matches perdus à 0 point.

Les changements de joueurs sont illimités pendant les temps de pause ou sur blessures.  
Les changements s'effectuent OBLIGATOIREMENT par le centre du terrain après l'accord du chef de plateau.

Les personnes des équipes présentes sur le bord de touche doivent OBLIGATOIREMENT porter la chasuble FFR #BienJoué et le badge fourni par l'organisation du Challenge.

Merci d'être attentif au règlement ci-après et en particulier sur le passage en force et le placage.

## Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2021/2022

### REGLEMENT

Ce règlement précise les obligations dans le cadre d'un tournoi du Super challenge de France phase 3 et 4. Les dispositions ci-dessous précisent les documents FFR officiels du Rugby à XV Ecole de Rugby pour les m14 (pdf ci-contre) qui s'appliquent pour tout autre point non spécifié.



13-m14-jeu-a-xv-saisReglement\_pratique\_on-2021-2022.pdf m14\_challenge\_21\_2

#### • CLUBS : (suivant directives FFR)

Ne sont admis au tournoi que les équipes de club reconnues officiellement par la FFR. Munissez-vous de vos licences FFR. Les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'identité des participants, à tout moment du déroulement du tournoi.

#### • FORFAIT D'EQUIPE :

Le forfait tardif d'une équipe pourra être compensé par une équipe invitée par le club organisateur.

En cas d'impossibilité de remplacement, si une poule ne présente pas 3 clubs une péréquation sera faite.

. Une **commission de décision** est constituée pour trancher toute(s) questions(s) relative(s) au déroulement du tournoi.

. Une commission de discipline du SCF aura toute latitude pour prendre des sanctions sportives en cas d'incident et transmettra un compte rendu à la FFR.

#### • AGES DES JOUEURS :

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés en 2008 ou 2009. Les filles nées en 2007, 2008 ou 2009.

#### • NOMBRE DE JOUEURS :

Le nombre de joueurs maximal par équipe est de 23.

**Le nombre de « doubles licences » est limité à 8 (celles-ci devront être validées au 11/01/2022)**

#### • FEUILLES DE MATCHES :

Elles seront déposées auprès du responsable du tournoi avec les licences des joueurs et des éducateurs. Seules les licences des participants seront déposées et classées dans l'ordre inscrit sur la feuille. 23 joueurs maximum dont :

- au moins 12 joueurs « passeport de devant »,
- jusqu'à 8 doubles licences maximum sont autorisées
- 2 « jeunes joueurs arbitres » à jour de leur passeport,
- au moins 1 éducateur accompagnant formé ou en formation fédéral,

**Condition additionnelle:** Présence sur le terrain en début de match d'au **moins 19 joueurs** susceptibles de jouer (dont 9 joueurs de devant).

Dans le cas où les obligations ne sont pas respectées :

\* Le joueur qui ne pourra présenter : la licence ne pourra pas participer au tournoi ou sans « passeport de devant » occuper un poste de devant.

\* L'équipe fautive verra ses rencontres perdues avec 0 point et – 25 au goal-average.

#### • HORAIRES :

Les équipes devront être présentes 45 minutes sur le terrain attribué avant le début des rencontres.

Une réunion d'avant rencontre obligatoire réunira un éducateur de chaque club avec le responsable du site.

#### • MAILLOTS (couleurs) :

En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche changera de maillots. Aussi munissez-vous de 2 jeux de maillots de couleurs différentes.

Le joueur conservera, tout le tournoi, le numéro sous lequel il est listé même en cas de changement de couleur de maillot.

#### • CHANGEMENT DE JOUEURS :

Le nombre de changement de joueurs est illimité pendant les temps de pause ou sur blessures. Le changement s'effectue au centre du terrain après l'accord du chef de plateau. Chaque joueur de la feuille de match doit faire une mi-temps entière par journée (**sinon équipe classée dernière de poule**).

#### • EXPULSION

**Tout joueur exclu devra rester pendant la durée de sa sanction auprès du chef de plateau.**

##### 1. CARTON BLANC

Tout joueur écopant d'un carton blanc sera exclu 2 minutes. Il sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton blanc équivaudra à la sanction d'un carton jaune. Pour un carton blanc, il n'y a pas d'incidence sur le cas d'égalité.

##### 2. CARTON JAUNE.

Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu cinq minutes. Le joueur sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton jaune même dans des matches différents équivaudra à la sanction d'un carton rouge.

##### 3. CARTON ROUGE

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu pour le match suivant. Il sera alors remplacé. Pas de points de pénalité pour l'équipe. La commission de discipline se réunira après la rencontre afin de déterminer la sanction finale.

## Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2021/2022

### 4. FAUTE GRAVE

Agression sur l'arbitre ou autre comportement très grave : Les fautifs seront exclus de la journée. La commission discipline statuera.

#### Entrée ou envahissement du terrain

Tout joueur, éducateur, dirigeant, ou supporter envahissant le terrain à la suite d'un incident sans autorisation du délégué entraînera « MATCH PERDU » avec sanctions éventuelles par la Commission de discipline. Un éducateur pourra après accord du chef de plateau ou du délégué, pénétrer sur le terrain pour calmer le ou les joueurs de son équipe.

#### Abandon du terrain

Toute équipe quittant le terrain avant la fin d'une partie et sans y avoir été invitée par les organisateurs pour force majeure aura match perdu avec -2 points. La commission du tournoi statuera sur les décisions à prendre.

- **TERRAIN**

Terrain de jeu normal.

- **ARBITRAGE :**

L'arbitrage sera assuré par des jeunes arbitres issus des pôles ou écoles d'arbitrages. Ils sont désignés par la FFR. L'arbitrage se fera à 2. Aucun recours à la vidéo n'est possible.

- **JUGES DE TOUCHE :**

Le rôle de juge de touche sera assuré par les arbitres si nombre suffisant, à défaut par un remplaçant de chaque équipe et non par un éducateur.

- **BANC DE TOUCHE :**

Ne seront admis sur le banc de touche que quatre éducateurs en possession de leur badge et **chasuble**. (Un rectangle délimitera l'emplacement réservé aux 4 éducateurs. Ceux-ci devront être inscrits sur la feuille de match et avoir leur licence en règle).

### Les arbitres, les délégués et chefs de plateau

s'assureront du respect de ces deux derniers points.

- **DECOMPTE DES POINTS :**

Victoire : 3 points    Nul : 2 points  
Défaite : 1 point    Abandon du terrain : -2 points  
Moins de 19 joueurs en début de match : 0 points

- **COUPS DE PIEDS :**

Règle normale rugby à XV.

- **TRANSFORMATIONS :**

Tout de suite après l'essai là où a été marqué l'essai (le temps de la transformation sera décompté avec reprise du temps lorsque le buteur a tiré).

- **TOUCHE :**

Gain du terrain : règles du rugby à XV

Formation de l'alignement : règles du rugby à XV

Pas d'aide au sauteur.

Lignes des hors-jeux des non participants : règles de rugby à XV

Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

- **MELEE ORDONNEE**

Joueurs et joueuses titulaires du passeport joueur de devant

Si une équipe ne peut présenter le nombre suffisant de passeports « joueurs de devant » avant la rencontre ou en cours de rencontre, la rencontre se déroulera à effectif réduit.

- Equipe à effectif incomplet, obligation d'égalité numérique :

Mêlée à 7 = 3 – 4

Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1

Mêlée à 5 = 3 – 2

En cas de match à effectif réduit, l'équipe aura ses rencontres de poule perdues avec 0 pt et -25 au goal average.

- **PASSAGE EN FORCE ET PLAQUAGE**

**\*\* Règlement Rugby à XV Ecole de Rugby \*\***

## Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2021/2022

### Les cas d'égalité :

#### 1. Ex-aequo dans les poules du samedi (4 poules de 3 clubs), seront pris en compte :

##### 1.1 Egalité à deux équipes :

- \* Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
- \* Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).
- \* Résultat du match particulier opposant les deux équipes concernées.
- \* Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.

##### 1.2 Egalité à trois équipes :

- \* Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
- \* Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).
- \* Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.

##### 1.3 En cas d'égalité parfaite :

- \* Pour les tournois phase 3 : le comité du Tournoi tranchera (tirage au sort si besoin)
- \* Pour les finales A et B phase 4 : le classement des clubs à l'issue de la phase 3.

#### 2. Ex-aequo dans les poules du dimanche (3 poules de 4 clubs), seront pris en compte :

##### 2.1 Egalité à deux équipes :

- \* Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
- \* Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).
- \* Résultat de la rencontre ayant opposé les deux équipes concernées.
- \* Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le meilleur classement de la veille.

##### 2.2 Egalité à trois ou quatre équipes :

- \* Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
- \* Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).
- \* Goal-average sur l'ensemble des rencontres de la poule ayant opposé les équipes concernées..
- \* Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposé les équipes concernées.
- \* Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposées les équipes concernées.
- \* Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- \* Le meilleur classement de la veille.