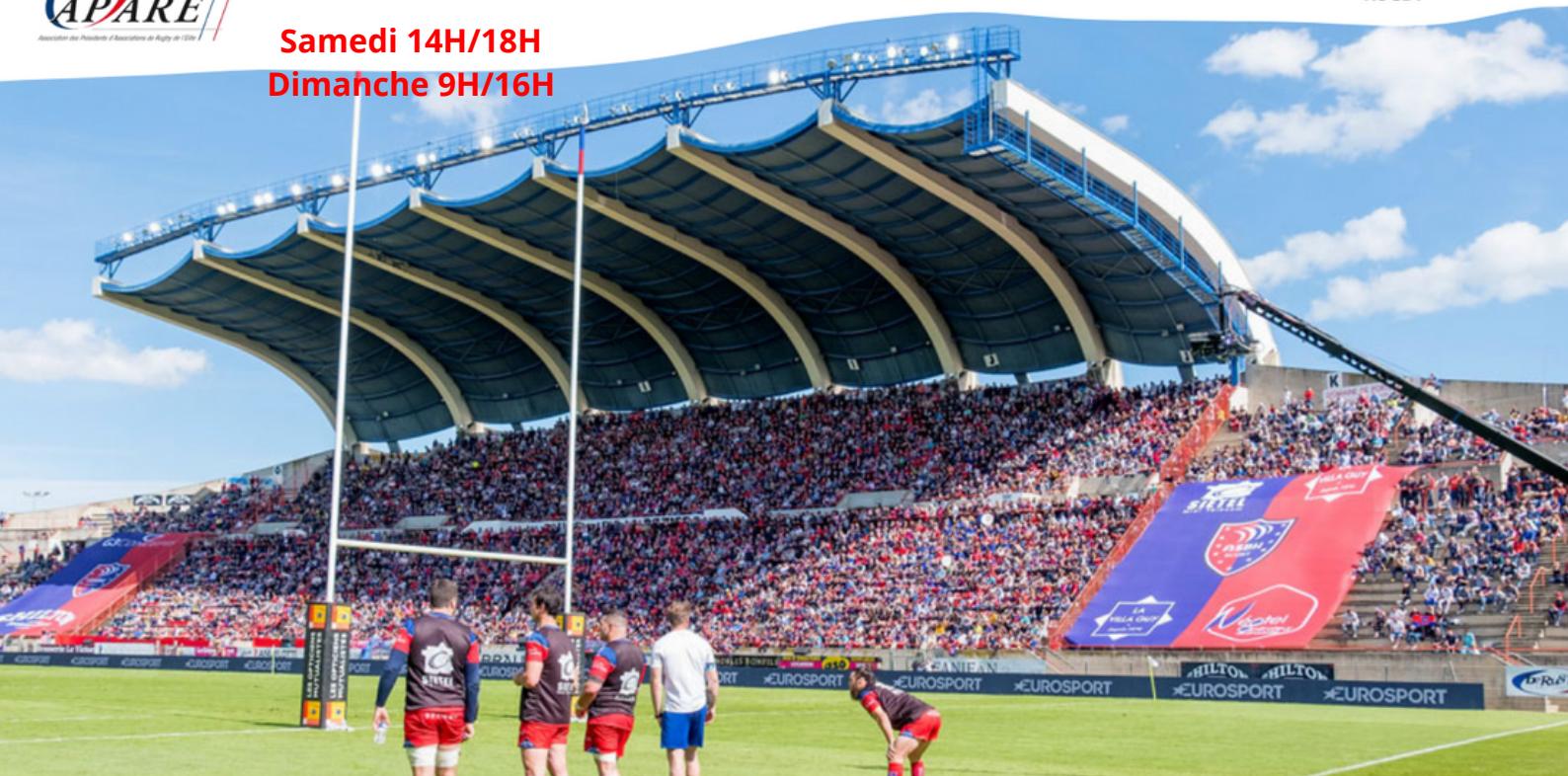


CHALLENGE PIERRE LACANS U14



Samedi 14H/18H
Dimanche 9H/16H

30 AVRIL & 1ER MAI 2022
Stade Raoul Barrière - BEZIERS



LE MOT DES PRESIDENTS



Après 2 ans d'interruption à cause du COVID, le Challenge Pierre LACANS est de retour au Stade Raoul BARRIERE les 30 avril et 1 mai 2022

L'ASBH qui pour rappel fait partie des clubs fondateurs du Super Challenge de France organise depuis des années des tournois à l'intention des jeunes des écoles de rugby. L'étape biterroise du Super Challenge rassemblera 12 belles équipes de moins de 14 ans venues de la France entière le week-end du 1 mai.

Ce sera l'occasion pour ces jeunes d'honorer la mémoire de Pierre LACANS, trop tôt disparu et qui portait très haut en tant que capitaine les couleurs bleu et rouge. Il incarnait aussi ce que ses anciens équipiers aujourd'hui rassemblés autour de Jean Michel BAGNAUD appellent « l'esprit Pierrot ». Cela veut dire beaucoup de chose, à commencer par le respect, l'éthique, le beau jeu, l'envie d'entreprendre, de ne pas subir, d'imposer son jeu.

Nous souhaitons à toutes et tous, joueurs (es), éducateurs (trices), accompagnateurs, parents... la bienvenue à BÉZIERS. L'ASBH va tout faire pour vous accueillir dans les meilleures conditions possibles et permettra aux jeunes pratiquants de démontrer leur savoir faire sur les terrains biterrois.

Cette étape du Super Challenge de France verra les meilleures équipes se rapprocher de la qualification pour la finale, qui aura lieu à TOULON tout début juin.

Profitez bien de votre séjour biterrois, et, « lâchez vous » sur le terrain pour vous et nous faire plaisir en pratiquant le meilleur jeu possible.

Sportivement.

Eric FREITAS Président de l'ASBH

Gérard TUGAS Co Président de l'ASBH
Président du Super Challenge de France



PROGRAMME GENERAL

Samedi 30 Avril :

A 11h - Cérémonie dépôt de la gerbe sur la stèle Pierre LACANS en présence de ses anciens coéquipiers

A 12h - Accueil des équipes (Tribune d'Honneur - Salons du Stade au dessus des vestiaires)

- Dépôt du règlement de la restauration par les clubs
- Présentation des licences FFR signées - **Classer les licences par ordre numérique (Poste 1 à 23)**
- Contrôle des passeports
- Remise des badges d'accès terrains

A 13h15 - Réunion des éducateurs - Présence obligatoire d'un éducateur par équipe

A 14h00 - Début des rencontres

A 17h30 - Fin des rencontres

A 18h00 - Classement de la journée et détermination des poules pour le dimanche

A 18h30: Diner des équipes dans les salons de la Tribune d'Honneur

A 20h00 - Repas convivial (2 représentants / club) au restaurant la Forêt Enchantée route de Sauvian à Béziers

Dimanche 01 mai :

A 8h00 - Rendez-vous au stade

A 9h00 - Début des rencontres

A partir de 11h : Début des déjeuners pour les équipes ayant commandé les repas à l'issue de leur dernier match de la matinée

A 13h00 - Fin des rencontres

A 14h30 - Début des rencontres de l'après-midi

A 16h00 - Fin des matchs

A 16h15 - Fin du tournoi, remise des récompenses uniquement aux équipes présentes



PLAN DU STADE RAOUL BARRIERE



Equipes & Poules



POULE A

Annexe 1

- MONTAUBAN
- COLOMIERS
- NARBONNE

POULE B

Annexe 2

- LYON
- NICE
- BÉZIERS

POULE C

Annexe 1

- TOULON
- CARCASSONNE
- LA VALETTE

POULE D

Annexe 2

- PROVENCE
- MONTPELLIER
- MARSEILLE

Equipes & Poules



Equipes & Poules



Equipes & Poules





A VOTRE ARRIVÉE, VOTRE ACCUEIL SERA ASSURÉ PAR :

- ERIC BERTRAND 06 05 55 28 19

AFIN D'ASSURER LE BON DÉROULEMENT DU CHALLENGE, NOUS VOUS DEMANDONS DE BIEN VOULOIR :

- RESPECTER LES HORAIRES**
- REMPLIR LES 3 FEUILLES DE MATCH (EXEMPLAIRES REÇUS PAR VOIE ÉLECTRONIQUE) ET LES DÉPOSER À LA TABLE DE L'ORGANISATION**
- DÉPOSER LES LICENCES CLASSÉES DANS L'ORDRE DE LA FEUILLE DE MATCH**

UN RESPONSABLE VOUS INDIQUERA LES VESTIAIRES. LEUR NOMBRE ÉTANT LIMITÉ ET NON FERMÉS À CLEF, MERCI DE FAIRE SUIVRE VOS SACS PAR SÉCURITÉ

LA MUNICIPALITÉ MET À NOTRE DISPOSITION L'ENSEMBLE DU COMPLEXE SPORTIF POUR QUE CES COMPÉTITIONS SE DÉROULENT DANS LES MEILLEURES CONDITIONS
NOUS DEMANDONS À TOUS LES PARTICIPANTS DE RESPECTER LES LOCAUX ET AUX ÉDUCATEURS DE VEILLER AU BON COMPORTEMENT DE LEUR ÉQUIPE

L'ASBH DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ EN CAS D'INCIDENT EN DEHORS DU STADE

NOUS RESTONS À VOTRE DISPOSITION POUR TOUT RENSEIGNEMENT COMPLÉMENTAIRE



SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif

CLUBS :

NE SONT ADMIS AU TOURNOI QUE LES ÉQUIPES DE CLUB ET LES RASSEMBLEMENTS RECONNUS OFFICIELLEMENT PAR LA FFR

LES ORGANISATEURS SE RÉSERVENT LE DROIT DE VÉRIFIER L'IDENTITÉ DES PARTICIPANTS, À TOUT MOMENT DU DÉROULEMENT DU TOURNOI

EN CAS D'ABSENCE D'UNE ÉQUIPE, SI UNE POULE NE PRÉSENTE PAS 3 CLUBS UNE PÉRÉQUATION SERA FAITE

UNE COMMISSION DE DÉCISION EST CONSTITUÉE POUR TRANCHER TOUTE QUESTIONS RELATIVE AU DÉROULEMENT DU TOURNOI, ELLE AURA TOUTE LATITUDE NOTAMMENT POUR PRENDRE DES SANCTIONS SPORTIVES EN CAS D'INCIDENT. UN COMPTE RENDU SERA TRANSMIS À LA FFR.

SONT AUTORISÉS À PARTICIPER AU TOURNOI LES JOUEURS NÉS EN 2008 OU 2009. LES FILLES NÉES EN 2007, 2008 OU 2009.

LE NOMBRE DE JOUEURS MAXIMAL PAR ÉQUIPE EST DE 23.

LE NOMBRE DE « DOUBLES LICENCES » VALIDÉES AU PLUS TARD PAR LA FFR LE 11/01/2022 EST LIMITÉ À 8

LA CHARTE DES ÉQUIPES EN COMPÉTITION EST À REMETTRE LORS DU DÉPÔT DES LICENCES ANNEXE 1

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



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 »**
- 8 DOUBLES LICENCES MAXIMUM SONT AUTORISÉES**
- 2 « JEUNES JOUEURS ARBITRES » À JOUR DE LEUR PASSEPORT**
- AU MOINS 1 ÉDUCATEUR ACCOMPAGNANT FORMÉ OU EN COURS DE FORMATION FÉDÉRALE**

CONDITION ADDITIONNELLE : PRÉSENCE SUR LE TERRAIN EN DÉBUT DE MATCH D'AU MOINS 19 JOUEURS SUSCEPTIBLES DE JOUER DONT 9 JOUEURS DE DEVANT SINON LE MATCH SE JOUE MAIS SERA COMPTABILISÉ COMME PERDU

DANS LE CAS OÙ LES OBLIGATIONS NE SONT PAS RESPECTÉES, L'ÉQUIPE FAUTIVE VERRA SES RENCONTRES PERDUES AVEC 0 POINT ET - 25 AU GOAL-AVERAGE, COMME PAR EXEMPLE, POUR UN JOUEUR SANS VALIDATION « PASSEPORT DE DEVANT » QUI NE POURRA PAS OCCUPER UN POSTE EN MELEE.

LES ÉQUIPES DEVONT ÊTRE PRÉSENTES 45 MINUTES SUR LE TERRAIN ATTRIBUÉ AVANT LE DÉBUT DES RENCONTRES.

EN CAS DE COULEURS IDENTIQUES, L'ÉQUIPE LA PLUS PROCHE CHANGERÀ 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.

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



CHANGEMENT DE JOUEURS :

IL EST ILLIMITÉ ET N'EST POSSIBLE QUE PENDANT UN ARRÊT DE JEU SIFFLÉ PAR L'ARBITRE OU SUR BLESSURE. LE CHANGEMENT S'EFFECTUE AU CENTRE DU TERRAIN APRÈS L'ACCORD DU CHEF DE PLATEAU. CHAQUE JOUEUR DE LA FEUILLE DE MATCH DOIT FAIRE AU MOINS UNE MI-TEMPS ENTIERE SUR UN MÊME MATCH PAR JOURNÉE (SINON ÉQUIPE CLASSÉE DERNIÈRE DE POULE).

TOUT JOUEUR EXCLU DEVRA RESTER PENDANT LA DURÉE DE SA SANCTION AUPRÈS DU CHEF DE PLATEAU.

CARTONS :

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 APRÈS AVOIR ENTENDU L'ÉDUCATEUR ET LE JOUEUR CONCERNÉ.

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



FAUTE GRAVE

AGRESSION SUR L'ARBITRE OU AUTRE COMPORTEMENT TRÈS GRAVE : LES FAUTIFS SERONT EXCLUS DU TOURNOI. LA COMMISSION DISCIPLINE STATUERA.

TOUT JOUEUR, ÉDUCEUR, DIRIGEANT, OU SUPPORTER ENVAHISANT LE TERRAIN À LA SUITE D'UN INCIDENT SANS AUTORISATION DU DÉLÉGUÉ ENTRAÎNERA « MATCH PERDU » AVEC SANCTIONS ÉVENTUELLES PAR LA COMMISSION DE DISCIPLINE. UN ÉDUCEUR POURRA APRÈS ACCORD DU CHEF DE PLATEAU OU DU DÉLÉGUÉ, PÉNÉTRER SUR LE TERRAIN POUR CALMER LE OU LES JOUEURS DE SON ÉQUIPE.

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.

ARBITRAGE

IL SERA ASSURÉ PAR DES JEUNES ARBITRES ISSUS DES ACADEMIES PÔLES ESPOIRS. ILS SONT DÉSIGNÉS PAR LA FFR.

AUCUN RECOURS À LA VIDÉO N'EST POSSIBLE.

LE RÔLE DE JUGE DE TOUCHE SERA ASSURÉ PAR LES ARBITRES EN CAS DE NOMBRE SUFFISANT OU À DÉFAUT PAR UN REMPLAÇANT DE CHAQUE ÉQUIPE ET NON PAR UN ÉDUCEUR

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



BANC DE TOUCHÉ :

SERONT ADMIS SUR LE BANC DE TOUCHÉ QUATRE ÉDUCATEURS MAXIMUM EN POSSESSION DE LEUR BADGE ET CHASUBLE FFR ET INSCRITS SUR LA FEUILLE DE TOURNOI

UN RECTANGLE DÉLIMITERA L'EMPLACEMENT RÉSERVÉ AUX ÉDUCATEURS.

LES ARBITRES, LES DÉLÉGUÉS ET CHEFS DE PLATEAU S'ASSURERONT DU RESPECT DE CES 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

LE TEMPS DE LA TRANSFORMATION SERA DÉCOMPTÉ AVEC REPRISE DU TEMPS LORSQUE LE BUTEUR A TIRÉ

TOUCHÉ :

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

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



MELEE ORDONNÉE

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.

**** RÈGLEMENT RUGBY À XV ECOLE DE RUGBY ****

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



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 OPPOSÉS LES ÉQUIPES CONCERNÉES.**
- * **GOAL-AVERAGE GÉNÉRAL SUR L'ENSEMBLE DES RENCONTRES DE LA POULE.**
- * **LE MEILLEUR CLASSEMENT DE LA VEILLE.**

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



LES CAS D'ÉGALITÉ :

X-AEQUO DANS LES POULES DU SAMEDI (4 POULES DE 3 CLUBS), SERONT PRIS EN COMPTE :

ÉGALITÉ 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.**

ÉGALITÉ 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.**

EN CAS D'ÉGALITÉ PARFAITE :

- * POUR LES TOURNOIS PHASE 3 : LE COMITÉ DU TOURNOI TRANCHERA (TIRAGE AU SORT SI BESOIN)**

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Règlement sportif



DURÉE DES RENCONTRES :

2 X 11 MINUTES

TEMPS DE JEU TOTAL SUR 3 1/2 JOURNÉES :

110 MINUTES

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



TABLEAU DES RENCONTRES

SAMEDI APRES-MIDI

ANNEXE 1

ANNEXE 2

Toulon-La Valette

14H00

Montauban-Narbonne

Provence-Marseille

14H40

LOU-ASBH

Carcassonne-La Valette

15H20

Colomiers-Narbonne

Monptellier-Marseille

16H00

Nice-ASBH

Toulon-Carcassonne

16H40

Montauban-Colomiers

Provence-Montpellier

17H20

LOU-Nice



TABLEAU DES RENCONTRES

DIMANCHE MATIN

ANNEXE 1

POULE G1G / 4G

9H00

ANNEXE 2

POULE G2G / 3G

POULE F1F / 4F

9H40

POULE F2F / 3F

POULE E1E / 4E

10H20

POULE E2E / 3E

POULE G1G / 3G

11H00

POULE G2G / 4G

POULE F1F / 3F

11H40

POULE F2F / 4F

POULE E1E / 3E

12H20

POULE E2E / 4E



TABLEAU DES RENCONTRES

DIMANCHE APRÈS-MIDI

ANNEXE 1

POULE G1G / 2G

14H30

ANNEXE 2

POULE G3G / 4G

POULE F1F / 2F

15H10

POULE F3F / 4F

POULE E1E / 2E

15H50

POULE E3E / 4E

ANNEXE 1



Super Challenge De France - U14 Charte sportive

Charte à signer par le responsable de la catégorie et à remettre lors du dépôt des licences

Article 1 : Le responsable et le capitaine s'engagent à préparer l'équipe de façon éducative. Un représentant du tournoi peut assister à la mise en condition et écouter les commentaires sur le terrain.

Article 2 : Chacun doit respecter l'arbitrage.

Article 3 : Seules 4 personnes licenciées dont un éducateur diplômé sont autorisées à occuper la zone réservée sur le terrain. Aucun éducateur ne doit se trouver le long de la touche côté opposé. Un éducateur sera porteur d'une chasuble ou brassard (fourni par le chef de plateau) il sera le Monsieur Sécurité de son équipe, de ses supporters.

Article 4 : Les remplaçants doivent se trouver derrière la main courante.

Article 5 : Le nombre maximum de joueurs est de 23.

Article 6 : Les changements se font librement, avec l'accord du délégué, par le centre du terrain. A aucun moment une équipe ne peut avoir plus de 15 joueurs sur le terrain.

Article 7 : Une équipe qui quitte le terrain pour contestation ou autre sera sanctionnée (la commission de discipline du SCFR se renseignera et informera le responsable de l'équipe fautrice).

Article 8 : Chaque club est responsable de ses supporters et se doit de les calmer en cas d'excès (voir article 3).

Article 9 : Les éducateurs doivent avoir une attitude correcte et doivent éviter de crier ou "hurler" au moindre incident de jeu.

Article 10 : Les équipes doivent se saluer en fin de rencontre.

Article 11 : Les règles de participation des joueurs sont celles de la FFR (voir règlement joint).

Article 12 : Chez les jeunes, l'enjeu ne doit jamais primer sur le jeu.

Club :

Nom et prénom de l'éducateur responsable :

Signature du responsable,



