

REGLEMENT SUPER CHALLENGE DE FRANCE

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.

L'une des équipes présente **moins de 19 joueurs en début de rencontre** ou **moins de 9 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant »**.

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 0 point et -25 de goal average. Le classement de la poule ou du tournoi est calculé sans l'équipe en carence.

Le nombre de « doubles licences » est limité à 8 sur la feuille de match. **Celles-ci devront avoir été validées avant le 31 janvier 2023** (la vérification sera faite à partir de la date d'édition de la carte de qualification si elle est antérieure au 31 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.

**En cas de blessure, celle-ci doit être confirmée par le service médical.*

Les changements de joueurs sont illimités pendant les arrêts de jeu 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 admises sur le banc 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 2022/2023

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~~PDF ci-contre) qui s'appliquent pour tout autre point non spécifié.



13-m14-22-23-jeu-a
-xv.pdf

• CLUBS : (suivant directives FFR)

Ne sont admis au tournoi que les équipes de club affiliés à la FFR. Les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'identité des participants, à tout moment du déroulement du tournoi.

• AGES DES JOUEURS :

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés en 2009 ou 2010. Les filles nées en 2008, 2009 ou 2010.

• FEUILLES DE MATCHES :

Elles seront déposées auprès du responsable du tournoi avec les licences des joueurs et des éducateurs, classées dans l'ordre inscrit sur la feuille.

Le nombre maximal de joueurs est fixé à 23:

- dont **au moins 9 joueurs « passeport de devant ».**

- **jusqu'à 8 doubles licences maximum** sont autorisées (celles-ci devront être **validées au 31/01/2023**)

- 2 « jeunes joueurs arbitres » à jour de leur passeport,

- au moins 1 éducateur accompagnant formé ou en formation fédéral, présent sur le banc de touche

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 de licence ne pourra pas participer au tournoi, sans qualification « passeport de devant » ne pourra occuper un poste de devant.

* L'équipe fautive verra ses rencontres perdues avec 1 point et - 25 au goal-average.

• 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 un forfait dans la poule sera appliqué

• **Une COMMISSION de DECISION...** est constituée pour trancher toute questions relatives au déroulement du tournoi, elle aura toute latitude pour prendre des sanctions sportives en cas d'incident et transmettra un compte rendu à la FFR. Cette commission doit être composée a minima du responsable sportif du plateau, du ou des délégués du Super_Challenge de France et du représentant départemental (lorsqu'il y en a). La commission devra recevoir le joueur fautif, son éducateur et l'arbitre de la rencontre.

• 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) :

Chaque équipe doit prévoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes. En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche changera de maillots, en veillant à ce que chaque joueur conserve, tout le tournoi, le numéro sous lequel il est identifié sur la feuille de match.

• CHANGEMENT DE JOUEURS :

Le nombre de changement de joueurs est illimité pendant les arrêts de jeu 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).

• EXCLUSION

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 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 **5 minutes**. Le joueur sera alors remplacé.

Si 2 cartons jaunes dans une même match, l'arbitre attribuera un carton rouge, le joueur sortira du terrain et sera suspendu pour le match suivant.

Pour un même joueur, 3 cartons jaunes sur le tournoi, le joueur devra quitter le terrain et ne pourra plus participer aux prochains matchs du tournoi match (équivalent à un carton rouge en cas d'égalité).

3. CARTON ROUGE

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

Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2022/2023

4. FAUTE GRAVE

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

La commission de décision rédigera un rapport qui sera transmis à la **commission de discipline de la ligue concernée (du joueur) ou de la FFR.**

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 de la FFR.

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 de décision statuera sur les décisions à prendre.

• TERRAIN

Terrain de jeu normal.

• ARBITRAGE :

L'arbitrage est organisé avec des arbitres des académies désignés par la FFR.

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 personnes en possession de leur badge et **chasuble**. (Un rectangle délimitera l'emplacement réservé aux 4 personnes. Celles-ci devront être inscrits sur la feuille de match et avoir leur licence en règle).

Les arbitres, les délégués et/ou représentants départementaux et/ou 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 point

• COUPS DE PIEDS :

Règle normale rugby à XV.

• TRANSFORMATIONS :

Tout de suite après l'essai en face du point où il a été marqué. Le temps de la transformation sera décompté du temps réel **(arrêt du temps lorsque l'essai est marqué et reprise du temps au coup de renvoi).**

• TOUCHE :

Gain du terrain : règles du rugby à XV

Formation de l'alignement : règles du rugby à XV

Aide au sauteur autorisée selon les règles expérimentales

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

Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

• MELEE ORDONNEE

Disputée uniquement par des 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 1 pt et -25 au goal average par rencontre.

• PASSAGE EN FORCE ET PLAQUAGE

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

Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2022/2023

Les cas d'égalité :

Egalité à deux équipes :

- * Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s) ou éducateur(s)
- * Nombre de sanction(s) / carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
- * Résultat de l'opposition directe entre 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.

Egalité à trois équipes (poule de 3) :

- * Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s) ou éducateur(s)
- * Nombre de sanction(s) / carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
- * 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.

Egalité à trois ou quatre équipes (poule de 4 ou plus)

- * Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s) ou éducateur(s)
- * Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
- * 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.

En cas d'égalité parfaite :

- * si le tournoi se déroule sur 2 journées, le classement de la veille (1^{ère} journée) est pris en compte
- * Pour la phase qualificative (journée du samedi) : tirage au sort
- * Pour la phase finale : le classement des clubs à l'issue de la phase qualificative sera pris en compte

Annexe : précision en cas d'effectif incomplet

Moins de 19 joueurs en début de rencontre ou moins de 9 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant »

2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) « joueur(ses) de devant » à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- L'équipe ne présente que 8 joueurs titulaires du passeport de devant : on joue à XV contre XV avec des mêlées « pédagogiques ».
- L'équipe présente moins de 8 joueurs titulaires du passeport de devant : le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3^{ème} ligne centre)
 - à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3^{èmes} lignes ailes)
 - à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3^{ème} ligne)
 - ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

En dessous de 5 joueurs titulaires du passeport joueur de devant, les mêlées sont remplacées par des coups francs. Pas de mêlées simulées.

L'une des équipes présente moins de 15 joueurs

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point et –25 au GA. 2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique)
 - à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3^{ème} ligne centre)
 - à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3^{èmes} lignes ailes)
 - à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3^{ème} ligne)
 - ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 10 joueurs sur le terrain, le match est arrêté (cas réglementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 15 joueurs

2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3^{ème} ligne centre)
 - à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3^{èmes} ligne aile)
 - à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3^{ème} ligne)
 - ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 10 joueurs sur le terrain, (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs) le match est arrêté (cas réglementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

Phase 3 et 4 M14/M15F Elite Saison 2022/2023

En cours de match, l'une des équipes a un joueur exclu temporairement ou définitivement

- L'équipe concernée fait entrer sur le terrain un joueur remplaçant afin de rétablir l'égalité numérique.
- Si le joueur exclu joue à un poste de devant, il sera remplacé par un joueur titulaire du passeport joueur de devant.
- En cas de carence de joueur de devant à la suite de l'exclusion :
 - Exclusion temporaire : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 en attendant la rentrée du joueur exclu.
 - Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 jusqu'à la fin du match.