

**21 & 22
AVRIL
2018**



TROPHÉE ADRIEN PLA

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

PLAINE DES JEUX
COLETTE BESSON

**SAMEDI 14H30
DIMANCHE 9H00**

RESTAURATION

SUR PLACE

ENTRÉE

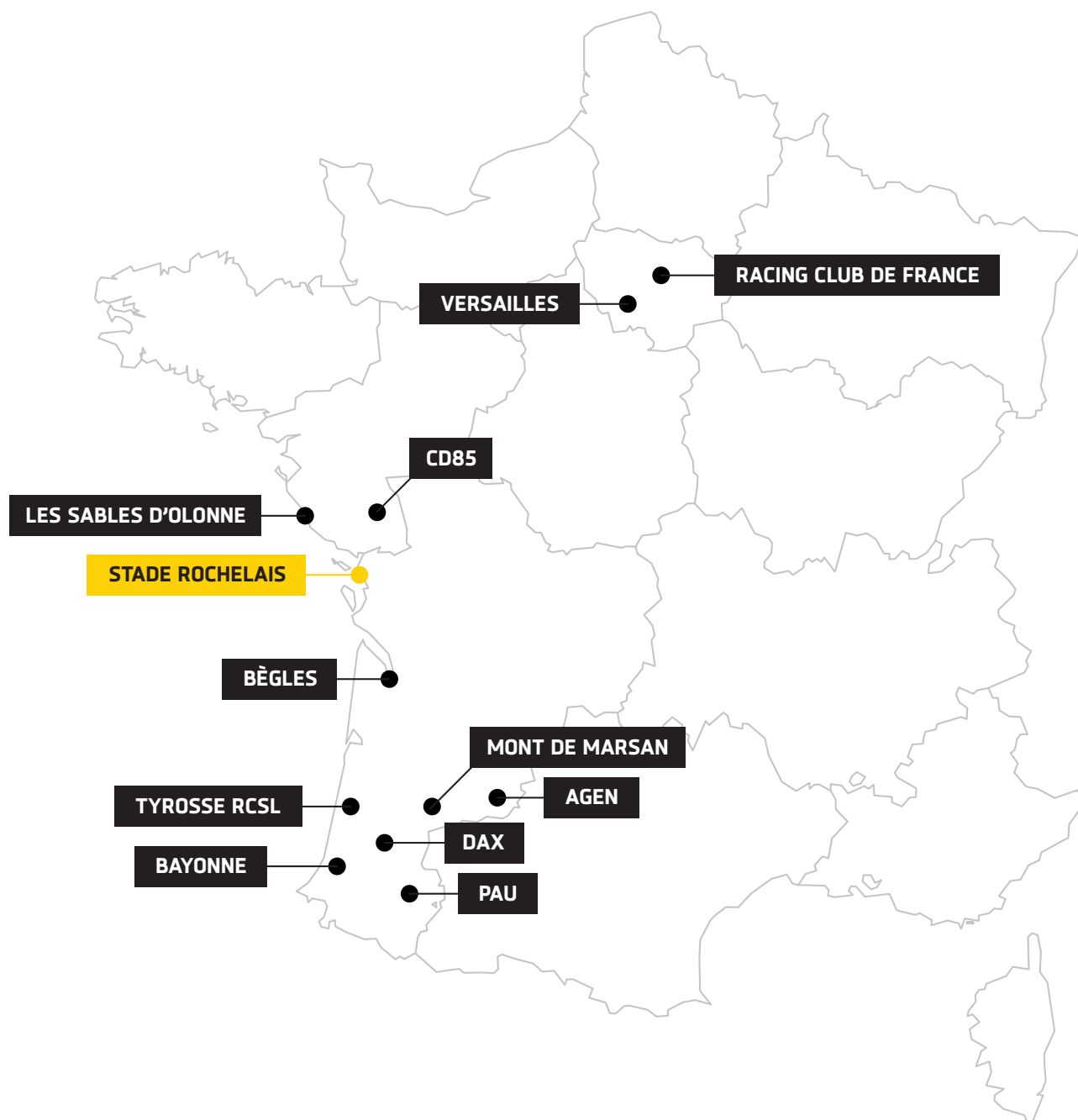
GRATUITE



**STADE
ROCHELAIS**

RENSEIGNEMENT SUR

STADEROCHELAIS.COM



LES ÉQUIPES

LES POULES

POULE A	TERRAIN 3
DAX	
—	
BAYONNE	
—	
VERSAILLES	

POULE B	TERRAIN 3
STADE ROCHELAIS	
—	
PAU	
—	
LES SABLES D'OLONNE	

POULE C	TERRAIN 5
AGEN	
—	
BÈGLES	
—	
TYROSSE RC SL	

POULE D	TERRAIN 5
RACING 92	
—	
MONT DE MARSAN	
—	
CD 85	

LES JOURNÉES

SAMEDI 21 AVRIL 2018 APRÈS-MIDI

Entre 12 h 00 et 13 h 00 - Accueil des équipes à la plaine des jeux Colette Besson, au « club XV », boulevard Aristide Rondeau. Remise des licences, des passeports pour le XV, des feuilles de match. **Les licences doivent être rangées dans l'ordre des feuilles de match.** Chaque équipe sera prise en charge par un accompagnateur du Stade Rochelais durant les deux jours du tournoi.

13 h 30 - Réunion des éducateurs (1 par équipe au moins) et des arbitres, salle du « Club XV »

14 h 30 - Début des rencontres

17 h 00 - Fin des rencontres

18 h 00 - Pot pour l'encadrement des équipes au club XV.

À partir de 18 h 30 - Repas des équipes à la Bodéga Port-Neuf, stade Marcel Deflandre. (8 min à pied)

20 h 00 - Repas officiel, deux représentants par club y sont invités.

Remise des plannings du lendemain.

DIMANCHE 22 AVRIL 2018

8 h 00 - Accueil à la plaine des jeux Colette Besson.

9 h 00

Début des rencontres des poules finales.

Prévoir des compléments énergétiques (barres de céréales...)

À partir de 11 h 30 - Repas des équipes qui en ont réservé, à la Bodéga Port-Neuf, stade Marcel Deflandre. Priorité à celles qui joueront en premier l'après-midi.

14 h 00 - Reprise des rencontres

15 h 30 - Fin des rencontres

16 h 00 - Remise des récompenses au podium.
Remise des goûters, des licences et des repas froids du retour pour les équipes qui en ont souhaité, au club XV.

L'ACCÈS AUX TERRAINS EST RÉSERVÉ AUX JOUEURS ET AUX PERSONNES MUNIES DE BADGES

L'ACCÈS AUX TRIBUNES DU STADE MARCEL DEFLANDRE N'EST PAS AUTORISÉ.

ARRIVÉE VESTIAIRES

Toutes les rencontres du samedi auront lieu à la Plaine des jeux Colette Besson
et débiteront impérativement à 14 h 30

Rendez-vous à l'accueil, au club XV, plaine des jeux entre 12 et 13 h

Stationnement des cars :

Boulevard Aristide Rondeau
Avenue du Président Wilson
Place de l'île de France

Accès aux vestiaires de la plaine des jeux :

Boulevard Aristide Rondeau.

Accès aux vestiaires du fronton :

Avenue du Président Wilson

**Déposer les licences, les feuilles de match, les passeports pour le XV
le plus tôt possible pour vérification, au « Club XV », entre 12 et 13 h.**

CLUBS	LIEUX	VESTIAIRES N°
Racing 92 / Pau	Plaine des Jeux	1
Bègles / Mont de Marsan	Plaine des Jeux	2
Bayonne / Tyrosse RCSL	Plaine des Jeux	3
Dax	Plaine des Jeux	4
Arbitres	Plaine des Jeux	Algéco
Filles	Plaine des Jeux	V - Arbitres
La Rochelle	Plaine des Jeux - Fronton	1 - Porte gauche
Les sables d'Olonne / CD 85	Plaine des Jeux - Fronton	2 - Porte gauche
Agen	Plaine des Jeux - Fronton	3 - Porte droite
Versailles	Plaine des Jeux - Fronton	4 - Porte droite
Filles	Plaine des Jeux - Fronton	V - Arbitres

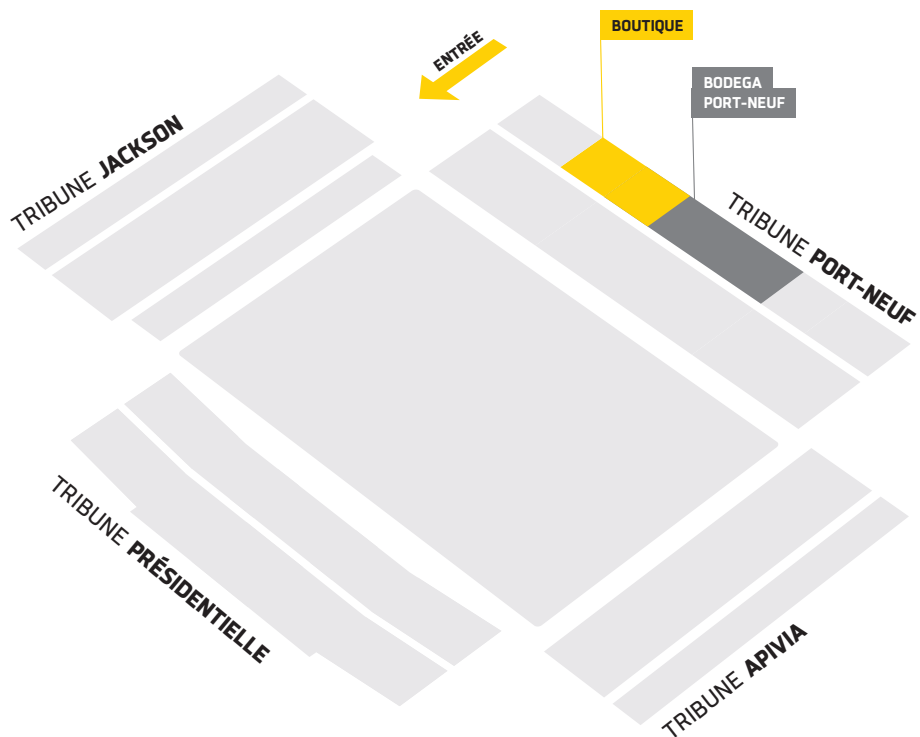
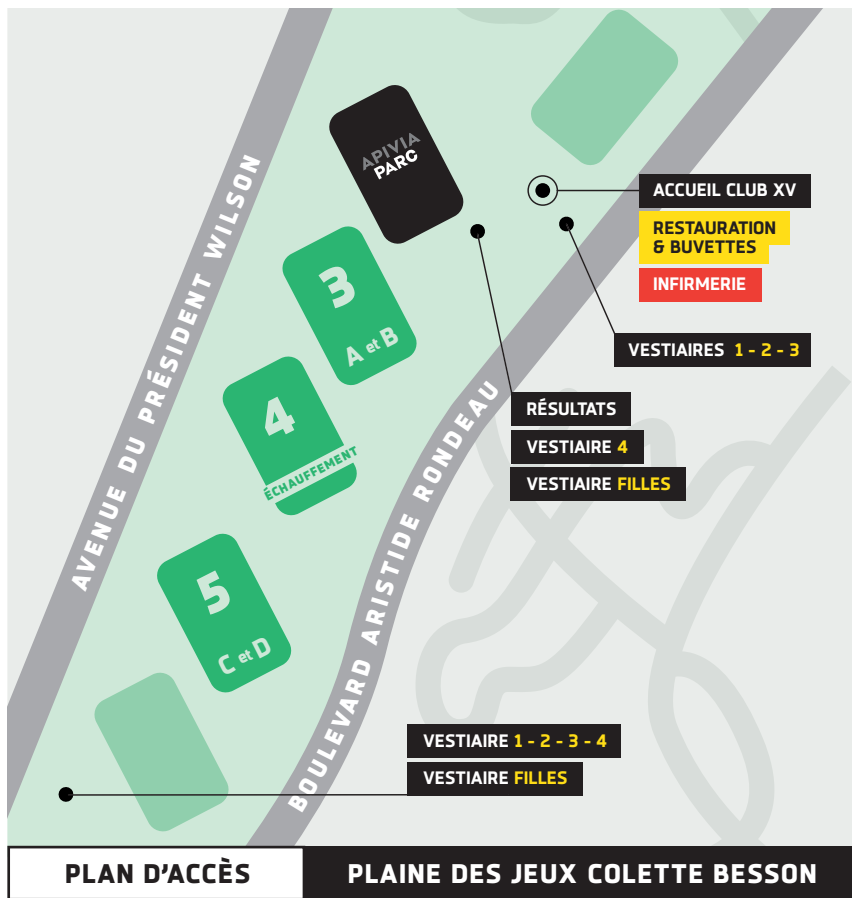
MERCI DE BIEN RANGER LES SACS PAR CLUB

NE LAISSEZ AUCUNE AFFAIRE DANS LES VESTIAIRES

Pour les clubs ayant réservé des repas :

L'encadrement des clubs et les joueurs devront retirer leurs chaussures à crampons pour pénétrer dans la Bodéga Port-Neuf, au stade Marcel Deflandre lors des repas.

PLANS D'ACCÈS



QUALIFICATION

LE SAMEDI :

Rencontres des 4 poules (A, B, C et D) de 3 équipes.
Temps de jeu de 2 x 11 minutes, et changement de camps
(avec arrêt pour la ou les transformations et blessures)

Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour le Challenge principal (places 1 à 4)
Les deuxièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 5 à 8.
Les troisièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 9 à 12.

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).

A L'ISSUE DES POULES DU SAMEDI :

RENCONTRES DU DIMANCHE :

- Poule E = Places 1 à 4.
 - Poule F = Places 5 à 8
 - Poule G = Places 9 à 12.
- Pas de rencontres de classement,
classement à l'intérieur de chaque poule.*

DANS LE CAS D'EX - AEQUO SERONT PRIS EN COMPTE :

POUR LES MATCHES DE POULES DU SAMEDI ET DIMANCHE MATIN :

1. Un ou éventuels carton(s) rouge sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)

Un joueurs ayant eu 2 cartons jaunes même dans des matches différents écopera d'un carton rouge et ne pourra disputer le match suivant. Il n'y aura pas de « points classement » en pénalité pour les équipes.

2. Un ou des éventuels carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).

3. Résultat du match particulier opposant les deux équipes concernées.

Le vainqueur sera classé devant l'autre.

Si l'égalité persiste, le classement est alors effectué par comparaison des points suivants :

4. La différence de points (goal avérage) sur l'ensemble des matches de la poule.

5. La différence d'essais sur l'ensemble des matches de poule

6. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matches de poule.

7. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matches de poule.

POUR LES RENCONTRES DU DIMANCHE :

8. Le meilleur classement de la veille

RÈGLEMENT

• 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.

• ÂGES DES JOUEURS

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés en 2004 & 2005. Les filles nées en 2003/2004/2005.

• NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs obligatoire par équipe est de 23.

• FEUILLES DE MATCHES

Elles seront déposées au responsable du site avec les licences des joueurs et des éducateurs. Seules les licences des participants seront déposées et classées dans l'ordre inscrit sur la feuille

• 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.

• EXPULSION

1. CARTON BLANC

Tout joueur écopant d'un carton blanc sera exclu cinq minutes. Il sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton blanc équivaldra 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 dans des matches différents équivaldra 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.

4. FAUTE GRAVE

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

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

• 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 jeu des non participants : règles du rugby à XV
Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

• MÊLÉE ORDONNÉE

- **Joueurs et joueuses titulaires du passeport joueur de devant**
- Mêlée éducative sans impact en formation 3 + 4 + 1
- Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes)
- Talonnage autorisé
- Pas de possibilité de regagner le ballon
- Lignes de hors-jeu à 5 mètres
- Le ballon doit être joué sans délai

L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact.

1. FLEXION

2. LIEZ

3. PLACEMENT

- Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF
- Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C.
- La mêlée n'est jamais rejouée.
- Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CPF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée.

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.

- Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique
Mêlée à 7 = 3-4 / Mêlée à 6 = 3-2-1 / Mêlée à 5 = 3-2

5. ENTRÉE OU ENVAHISSEMENT DU TERRAIN

Tout joueur, éducateur, dirigeant, ou supporter envahissant le terrain suite à 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 un point. La commission du tournoi statuera sur les décisions à prendre.

• 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.

• **TERRAIN** Terrain de jeu normal.

• **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).

• DÉCOMPTE DES POINTS

Victoire : 3 points Nul : 2 points Défaite : 1 point
Abandon du terrain : 1 point

• ARBITRAGE

L'arbitrage sera assuré par des jeunes arbitres issus des poles ou écoles d'arbitrages. Ils sont désignés par la FFR.

• JUGES DE TOUCHE

Le rôle de juge de touche sera impérativement assuré par un remplaçant et non par un éducateur ou par les arbitres si nombre nécessaire.

• BANC DE TOUCHE :

Ne seront admis sur le banc de touche que quatre éducateurs en possession de leur gilet.
(Un carré délimitera l'emplacement réservé aux 4 éducateurs. Ceux-ci devront être inscrits sur la feuille de match et avoir accès terrain).

Les arbitres, les délégués et chefs de plateau s'assurent du respect de ces deux derniers points.

Le minimum est de 11 joueurs pour une équipe. En cas de match à effectif réduit, l'équipe aura ses rencontres de poule perdues avec 1pt et -10 au goal avéragé

• CLUBS OU REGROUPEMENTS (suivant directives FFR)

Ne sont admis au tournoi que les équipes de club ou de regroupements reconnus officiellement par la FFR. Les comités départementaux seront invités à composer une équipe sans les joueurs des équipes présentes sur le tournoi et les équipes « pros ».

Munissez-vous de vos licences FFR, de vos documents de regroupement de clubs.

Les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'identité des participants, à tout moment du déroulement du tournoi.

• SANCTIONS

Le joueur qui ne pourra présenter les pièces exigées ci-dessus ne pourra pas participer au tournoi.

• FORFAIT D'ÉQUIPE

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) question(s) relative(s) au déroulement du tournoi.

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

CONDITIONS POUR JOUER A XV

Il sera demandé de respecter le règlement concernant les obligations pour jouer à XV.

*Absence de « jeunes joueurs arbitres » à jour de leur passeport, de l'éducateur accompagnant.

*Manque de joueurs « passeport de devant » : Prêt de joueurs ou jeu en effectif incomplet en équilibre numérique.

Dans le cas où les obligations ne sont pas respectées : L'équipe fautive verra ses rencontres perdues.

Comités départementaux : Tout joueur licencié en club Top 14 et ProD2 ne pourra jouer avec le CD.

Double licence : Sur les dates des plateaux Phase 3, les joueurs en double licence, la priorité est donnée aux clubs. Un joueur ayant participé à une rencontre avec le CD ne pourra revenir en club.

FEUILLE DE MATCH



Club : Date et lieu :

n° de téléphone portable du responsable :

	NOMS DES ÉDUCATEURS	PRÉNOM	DIPLÔME	N° DE LICENCE FFR	VALIDATION
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					

	NOMS DES ÉDUCATEURS	PRÉNOM	DIPLÔME	N° DE LICENCE FFR	VALIDATION
1					
2					
3					

	NOM DE L'ÉDUC. SÉCURITÉ	PRÉNOM	DIPLÔME	N° DE LICENCE FFR	VALIDATION
4					

	NOMS JEUNES ARBITRES	PRÉNOM	DIPLÔME	N° DE LICENCE FFR	VALIDATION
1					
2					

