

SUPER CHALLENGE DE FRANCE

TOURNOI ROBERT LABATUT



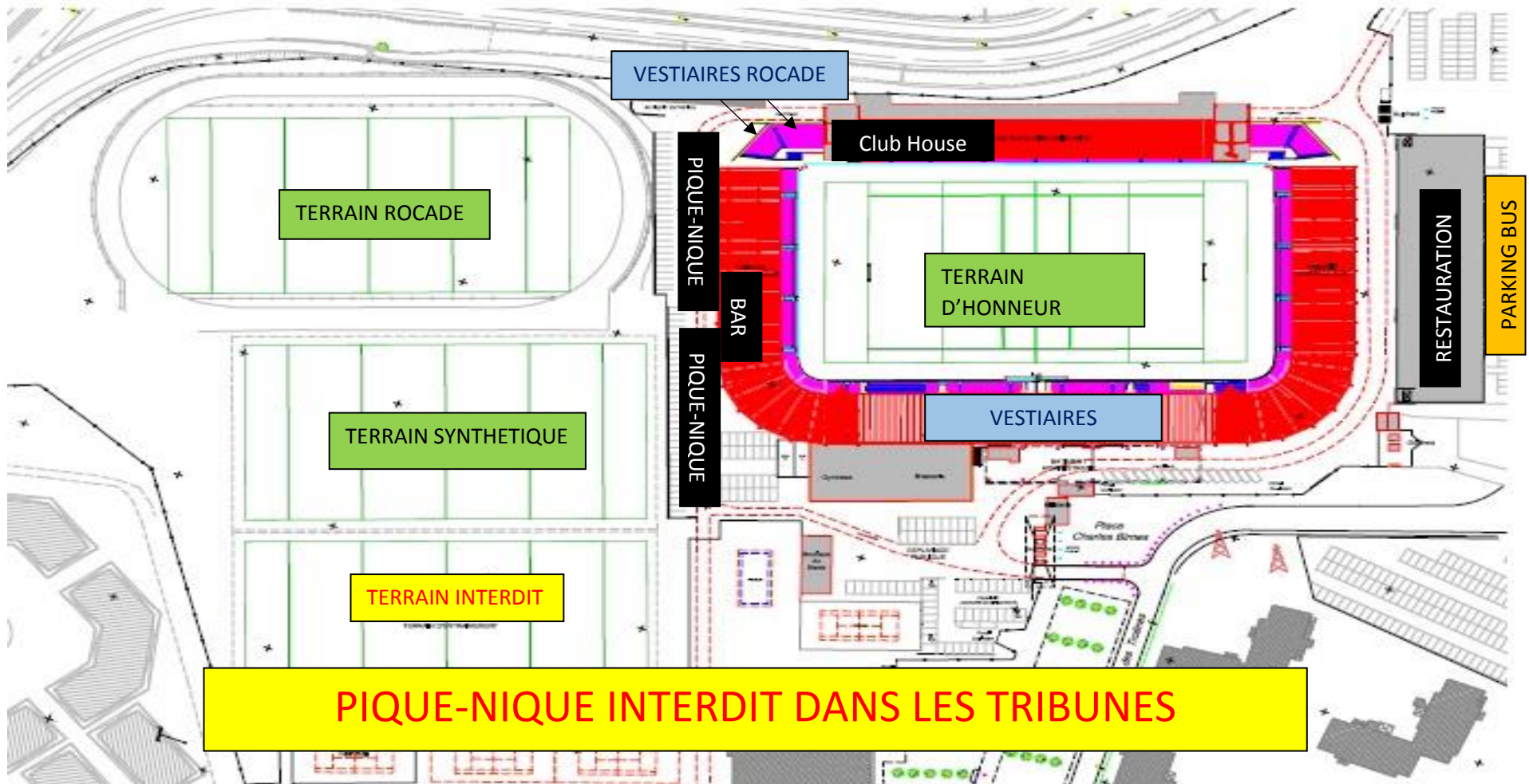
Samedi
21 avril

Dimanche
22 avril





PLAN D'ACCÈS AUX TERRAINS – STADE DES 7 DENIERS





POULES DU SAMEDI 21 AVRIL 2018

HORAIRES	TERRAIN SYNTHÉTIQUE	TERRAIN ROCADE
14H30	MONTPELLIER – THUIR	PERPIGNAN – BIARRITZ
15H00	MONTAUBAN – ALBI	COLOMIERS – CD 64
15H30	TOULOUSE – THUIR	BÉZIERS – BIARRITZ
16H00	NARBONNE – ALBI	BOURGOIN – CD 64
16H30	MONTPELLIER – TOULOUSE	PERPIGNAN – BÉZIERS
17H00	MONTAUBAN - NARBONNE	COLOMIERS – BOURGOIN



MATCHS DU DIMANCHE 22 AVRIL 2018 MATIN

POULE E = Poule des premiers (Clubs classés de 1 à 4)

POULE F = Poule des deuxièmes (Clubs classés de 5 à 8)

POULE G = Poule des troisièmes (Clubs classés de 8 à 12)

HORAIRES	TERRAIN 1	TERRAIN 2
09H00	1E / 4E	2G / 3G
09H30	1F / 4F	1G / 4G
10H00	2E / 3E	2G / 4G
10H30	2F / 3F	1G / 3G
11H00	2E / 4E	1E / 3E
11H30	2F / 4F	1F / 3F



MATCHS DU DIMANCHE 22 AVRIL 2018 APRÈS-MIDI

POULE E = Poule des premiers (Clubs classés de 1 à 4)

POULE F = Poule des deuxièmes (Clubs classés de 5 à 8)

POULE G = Poule des troisièmes (Clubs classés de 8 à 12)

HORAIRES	TERRAIN SYNTHÉTIQUE	TERRAIN ROCADE
14H00	3F / 4F	3G / 4G
14H30	3E / 4E	1G / 2G
15H00	1F / 2F	
15H30	1E / 2E	



Phase 3 U14 Elite Saison 2017/2018

SCF Midi Olympique

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.

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 se verra écoper 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 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 :

Le meilleur classement de la veille

(maj le 03/03/2018)



Phase 3 U14 Elite Saison 2017/2018

Midi Olympique

(U 14 jeu à XV)

TOULOUSE : 21 et 22 avril 2018

REGLEMENT

- **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.

- **AGES DES JOUEURS :**

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés 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 équivalra 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 équivalra 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 discipline statuera.



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).

• **DECOMPTE DES POINTS :**

Victoire : 3 points Nul : 2 points

Défaite : 1 point Abandon du terrain : 1 points

• **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'assureront du respect de ces deux derniers points.

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 de rugby à XV

Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

• **MELEE ORDONNEE**

- 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.

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

Mêlée à 7 = 3 – 4

Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1

Mêlée à 5 = 3 – 2

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 avérage.

- **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'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 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 sera donnée aux clubs ;Tout joueur ayant participé à une rencontre avec le CD ne pourra revenir en club et inversement.

Maj 03/03/2018



TOURNOI ROBERT LABATUT

13ème édition



Samedi 21 avril 2018

- 13H00 **ACCUEIL DES PARTICIPANTS :**
* Inscription : Dépôt des licences FFR
* Préparation des Equipes
- 13H45 **Réunion des éducateurs et arbitres**
(2 éducateurs par équipe)
Réunion des dirigeants
(2 dirigeants par équipe)
Échauffement des équipes
- 14H30 **Début des rencontres** durée 2 x 11 minutes
simultanément sur 3 plateaux
Matches à 15H00, 15H30, 16H00, 16H30,
17H00, 17H30

Dimanche 22 avril 2018

- 9H00 **Reprise des rencontres : phases
qualificatives**
MATCHES A 9H
- 11H30 **Pause déjeuner joueurs**
- 12H30 **Déjeuner Dirigeants**
- 14H00 **Reprise des rencontres**
- 16H30 **Résultats / Remise des trophées**

Goûter

Récupération des licences



CONTACT

Sportif

Coralie GUIOT

06 16 15 65 05

coralie.guiot@hotmail.fr

Administratif

Elisabeth AZIZA

06 77 85 45 41

elisabeth.aziza@gmail.com