



Super Challenge de France Rugby Midi Olympique (M 14 jeu à XV)

TOURNOI DE L'OCCITANIE
VILLEFRANCHE DE LAURAGAIS – 16 avril 2016



REGLEMENT

• HORAIRES :

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

• AGES DES JOUEURS :

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés 2002 & 2003.

Les filles nées en 2001/2002 et 2003.

• NOMBRE DE JOUEURS :

Le nombre de joueurs obligatoire par équipe est de 23.

• FEUILLES DE MATCHES :

Elles seront déposées, en 3 exemplaires, au secrétariat comme convenu dans le programme avec les licences des joueurs et des éducateurs (en vue des badges accès terrain). 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.

Merci de munir vos remplaçants de chasubles et de les tenir derrière les mains courantes ou à l'échauffement dans l'en-but adverse.

• 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 seront sanctionnés par la Commission de discipline du tournoi ; le ou les fautifs seront exclus du tournoi.

5. Entrée ou envahissement du terrain

Tout joueur, éducateur, dirigeant, ou supporter envahissant le terrain suite à un incident sans autorisation du chef de plateau 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.

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)

- pas de possibilité de regagner le ballon

- lignes de hors-jeu à 5 mètres

- le ballon doit être joué sans délai

Trois commandements :

1. FLEXION-2. PLACEMENT-3. STOP

- commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon.

- le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes maximum).

- pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C.

- la mêlée n'est jamais rejouée.

- mêlée tournée : dans tous les cas : CPF.

- quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la 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 en 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 -2pts et -10 au goal-average.

• **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.

• **MAILLOTS (couleurs) :**

En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche de Lauragais 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 : 4 points Nul : 2 points

Défaite : 0 point Abandon du terrain : -2 points

• **ARBITRAGE :**

Le club organisateur est en charge de la désignation des arbitres.

• **JUGES DE TOUCHE :**

Pris en charge par les arbitres du tournoi. Si nécessaire, nous ferons appel à un remplaçant de chaque équipe (et non à un éducateur).

• **BANC DE TOUCHE :**

Ne seront admis sur le banc de touche que quatre éducateurs en possession de leur badge.

(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 et chefs de plateau s'assureront du respect de ces deux derniers points.

• **CLUBS OU REGROUPEMENTS :**

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 licences UFOLEP ne seront pas admises. Tout parrainage est interdit.

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.

• **CHALLENGE :**

Le vainqueur de ce tournoi remettra son titre en jeu la saison prochaine si le tournoi est maintenu.

Bon tournoi à tous.

QUALIFICATION

Formule à 18 clubs sur 1 jour

Le matin, rencontres des 6 poules de 3. Temps de jeu de 2 fois 9 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations, les pénalités tentées et blessures), et changement de camps.

Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour le Challenge principal (Places 1 à 6)

Les deuxièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 7 à 12.

Les troisièmes de chaque poule sont qualifiés pour les places de 13 à 18.

L'après midi, toutes les équipes jouent 3 rencontres avec un temps de jeu de 2 x 9 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations et blessures).

A l'issue des poules du matin :

Les premiers sont classés de 1 à 6 :

- Poule A = clubs classés n° 1, 4 et 6
- Poule B = clubs classés n° 2, 3 et 5.

Les deuxièmes sont classés de 7 à 12 :

- Poule C = clubs classés n° 7, 10 et 12
- Poule D = clubs classés n° 8, 9 et 11

Les troisièmes sont classés de 13 à 18 :

- Poule E = clubs classés 13, 16 et 18
- Poule F = clubs classés 14, 15 et 17

A l'issue des matches de poule de l'après midi :

Le 1^{er} Poule A contre 1^{er} Poule B : Place 1 & 2

Le 2^{ème} Poule A contre 2^{ème} Poule B : Place 3 & 4

Le 3^{ème} Poule A contre 3^{ème} Poule B : Place 5 & 6

Le 1^{er} Poule C contre 1^{er} Poule D : Place 7 & 8

Le 2^{ème} Poule C contre 2^{ème} Poule D : Place 9 & 10

Le 3^{ème} Poule C contre 3^{ème} Poule D : Place 11 & 12

Le 1^{er} Poule E contre 1^{er} Poule F : Place 13 & 14

Le 2^{ème} Poule E contre 2^{ème} Poule F : Place 15 & 16

Le 3^{ème} Poule E contre 3^{ème} Poule F : Place 17 & 18

Dans le cas d'ex - aequo seront pris en compte :

Pour les matches de poules (matin et après midi) :

1. L'addition des cartons rouges puis jaunes sur l'ensemble du tournoi
Un carton rouge : 5 points
Un carton jaune : 1 point
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. Goal average sur l'ensemble des rencontres de la poule.
3. Plus grand nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
4. Plus grand nombre de points marqués dans toutes les rencontres de la poule.
5. En cas d'égalité parfaite, tirage au sort entre les équipes par la Commission de décision.

Pour les matches de classement (dernier match de la journée pour chaque équipe) :

1. L'addition des cartes rouges puis jaunes sur l'ensemble du tournoi.
2. Le plus grand nombre d'essais marqués sur la rencontre.
3. Le meilleur classement des poules du matin (1 à 6) (7 à 12) (13 à 18).