

30^{ème} SUPER CHALLENGE de France RUGBY

(U 15 jeu à XV)

BRIVE 22 & 23 mai 2010

REGLEMENT

• HORAIRES :

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

• QUALIFICATION :

Le samedi après-midi, rencontres des 6 poules de 4. Temps de jeu de 2 fois 6 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations et blessures), et changement de camps.

Les premiers de chaque poule + les 2 meilleurs seconds sont qualifiés pour le Challenge de France.

Les 4 moins bons seconds sont qualifiés pour les places 9 à 12.

Les 4 meilleurs troisièmes sont qualifiés pour les places 13 à 16.

Les 2 moins bons troisièmes et les 2 meilleurs quatrièmes sont qualifiés pour les places 17 à 20.

Les 4 moins bons quatrièmes sont qualifiés pour les places 21 à 24.

Toutes les équipes jouent 6 matches.

Toutes les rencontres se jouent en 2 x 6 minutes (avec arrêt pour la ou les transformations et blessures)

Les rencontres pour les places de 1 à 8 se joueront en 2 x 7 minutes.

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

Pour les matches de poules y compris dimanche :

1. les joueurs exclus ou éducateur(s) (carton(s) jaune(s) inclus)
2. le goal - avérage particulier
3. le goal - avérage général
4. le plus grand nombre d'essais
5. le plus grand nombre de points marqués
6. le plus petit nombre de points encaissés
7. en cas d'égalité totale sur les 6 premiers points, le comité organisateur du tournoi tranchera.

Pour les matches éliminatoires, 1 /4, 1 /2 et finale

1. les joueurs ou éducateur(s) exclus du Tournoi (carton(s) jaune(s) inclus)
2. nombre d'essais à partir des phases finales
3. tirs au but (règle n° 9 annexe 12)

• EXPULSION

1. CARTON BLANC

Tout joueur écopant d'un carton blanc sera exclu jusqu'à la fin de la mi-temps en cours. 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 jusqu'à la fin de la mi-temps en cours. Le joueur sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton jaune équivaldra à la sanction d'un carton rouge

3. CARTON ROUGE

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match en cours et suspendu pour le match suivant. Il n'y aura pas de points de pénalités pour l'équipe. Le joueur sera alors remplacé.

4. FAUTE GRAVE

Agression de l'arbitre ou autre sera sanctionnée par une exclusion différente des sanctions 1 et 2. La sanction sera prise par la commission de discipline du SCFR. Le ou les fautifs pourront être exclus pour la durée du Tournoi.

5. 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 zéro point.

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

• NOMBRE DE JOUEURS :

Le nombre de joueurs obligatoire par équipe est de 23. La feuille de match complétée et les licences des joueurs et éducateurs seront remises au secrétariat dès l'arrivée de l'équipe. Les licences doivent être classées dans l'ordre inscrit sur la feuille. Si le nombre d'effectif en cours de tournoi n'est pas respecté, la rencontre se déroulera à XII. Dans ce cas l'équipe fautive aura match perdu avec 0 pt et goalaverage -14, le vainqueur marquera 5 pts et goalaverage +14.

- **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.

- **MELEE ORDONNEE**

Formation de la mêlée : 3 + 2 + 3

Engagement de la mêlée : respecter 4 temps :

Flexion – touche – regard - placement

La main reste posée au « touché »

Poussée autorisée dans l'axe.

Pas de mêlée tournée.

Poussée limitée au gain du ballon (derrière les pieds des 1^{ère} ligne.

Pas de transport vers l'avant.

Pas de possibilité de regagner un ballon perdu.

Hors jeu des 1/2 de mêlée : règles du rugby à XV.

Hors jeu des non participants : règles du rugby à XV à 5 mètres.

La mêlée n'est jamais réordonnée.

Faute non détectée = coup de pied franc pour la défense.

- **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.

- **TERRAIN**

Terrain de jeu normal.

- **COUPS DE PIEDS :**

Règle normale rugby à XV.

- **TRANSFORMATIONS :**

Tout de suite après l'essai par des joueurs différents là ou a été marqué l'essai.

- **DECOMPTE DES POINTS :**

Victoire : 4 points Nul : 2 points

Défaite : 1 point Abandon du terrain : 0 point

Victoire avec 2 essais d'écart : 1 point de bonus

- **MAILLOTS (couleurs) :**

En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche de Brive 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.

- **ARBITRAGE :**

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

- **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 trois éducateurs en possession de leur badge.

(Un carré délimitera l'emplacement réservé aux 3 éducateurs).

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

- **AGES DES JOUEURS :**

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés en 1995 et 1996.

- **CLUBS OU REGROUPEMENTS :**

Ne sont admis au tournoi que les équipes de club ou de regroupements reconnus officiellement par la FFR.

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 :**

1. 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 4 clubs une péréquation sera faite.

• **Une commission de décision** est constituée pour trancher toute(s) questions(s) relative(s) au déroulement et à l'organisation du SCF.

Challenges : Seront remis en jeu :

Le Challenge principal (vainqueur de l'édition)

Le Challenge du Fair Play (Trophée J.C.Poeymiroo)

Le Challenge de l'offensive (places 1 à 8) Trophée Stade Toulousain

Le Challenge de l'offensive (places 9 à 16) Trophée B. Sarda