

Challenge Fédéral M14

SAISON 2016/2017

- 1) Définition du Challenge Fédéral Moins de 14 ans
- 2) Les 6 secteurs FFR EDR
- 3) Règlement du Challenge Fédéral Moins de 14 ans
- 4) Modalités de mise en place du rugby à XV dans la catégorie Moins de 14 ans
- 5) Calendrier Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines.
- 6) Passeport pour le XV en Moins de 14 ans
- 7) Feuille de présence
- 8) passeports individuels

Rappel : la saison des moins de 14 ans se déroule en 2 temps :

Le rugby à 7 à effectif réduit Moins de 14 ans se déroule jusqu'à la date d'autorisation du passage à XV. C'est une phase préliminaire qui doit permettre aux jeunes de jouer sans les contraintes stratégiques du XV, donc de s'impliquer plus facilement dans ce jeu régit par 2 mots : plaisir et prise d'initiative. Cette phase permettra aux collectifs de s'organiser pour débiter le Challenge Fédéral Moins de 14 ans Rugby à XV.

Tous les clubs participent à ces 2 périodes de jeu qui sont complémentaires dans la formation du joueur.

Définition du Challenge Fédéral M14

Ce challenge, pour toutes les équipes, aura lieu en 3 phases, sur les 9 dates fixées par le calendrier fédéral. Une première phase (3 dates) dite de brassage, locale, permettra de définir le niveau des clubs, une seconde phase (3 dates) dite de qualification, régionale, permettra de définir les clubs représentants leur région sur la troisième phase (2 dates), qui se déroulera par secteur.

Une Journée de clôture du Challenge Fédéral sera organisée:

Par la Commission Nationale Ecole de Rugby pour les 6 qualifiés de chaque secteur sur 2 sites,

Par les Comités départementaux et/ou territoriaux qui souhaiteront l'organiser pour les autres équipes de chaque niveau,

Ce qu'il est important de noter, c'est que toutes les rencontres se jouent à XV et que tous les clubs doivent rentrer dans la démarche des passeports pour le Jeu à XV.

Fonctionnement :

Si la première partie de la compétition Fédéral M14 repose sur une organisation à la charge des comités départementaux ou territoriaux, il est important que chacun respecte la philosophie de ce challenge, à savoir :

- Les 6 secteurs sont définis pour le Fédéral M14
- Les dates sont des dates fédérales, donc prioritaires sur toute autre organisation
- Toutes les équipes ne sont pas censées se rencontrer sur les différents plateaux
- Le Challenge Fédéral ne décerne pas de titre de Champion de France Moins de 14 ans

Les organisateurs (Comités départementaux, territoriaux ou secteurs) auront en charge de définir :

- Les niveaux d'engagement des équipes si nécessaire (2 niveaux maximum)
- La forme des plateaux (2, 3 ou 4 clubs, avec ou sans les M12)
- Les oppositions pour chaque date des différentes phases
- La répartition des clubs pour la phase suivante
- L'indemnisation des frais déplacements est dépendante de la présence du club sur l'ensemble du Challenge. Elle pourra concerner la phase 2 et/ou 3.

1^{ère} phase « locale » de brassage :

Cette phase se déroule **sur 3 dates** :

Elle permet de définir le niveau des équipes engagées dans la compétition. Elle se joue par bassin ou département.

Elle est organisée par niveau, A et B, en fonction des engagements des clubs, **après avis de l'équipe technique départementale** (à l'issue de la phase à 7).

L'organisation de cette phase est à la charge des comités départementaux ou territoriaux.

2^{ème} phase territoriale :

Cette phase se déroule **sur 3 dates** :

Elle est organisée par le comité territorial, **en liaison avec le référent du secteur**.

Elle permet de définir les clubs qui participeront à la 3^{ème} phase de secteur.

Elle tient compte des niveaux des clubs, définis par la phase de brassage et les niveaux d'engagements (si nécessaire).

3^{ème} phase de secteur:

La phase en secteur se déroule **sur 2 dates** :

Elle concerne

- les clubs A+ qui ont validé le droit de représenter leur territoire sur critères d'éthique, sportif et d'assiduité et
- les équipes départementales composées de joueurs appartenant aux équipes de niveau A et B.

Les clubs de niveau A et B continuent sur une phase régionale. Les dates des journées A+ et A/B étant décalées afin que les joueurs retenus en équipes départementales puissent aussi jouer avec leurs clubs.

Lors de cette phase, les secteurs ont toute latitude, dans le cadre du Challenge Fédéral, pour désigner leurs représentants et tiendront compte également des critères d'éthique et d'assiduité et de bon comportement des joueurs, éducateurs et dirigeants.

La journée de clôture, organisée par la Commission Nationale Ecole de Rugby

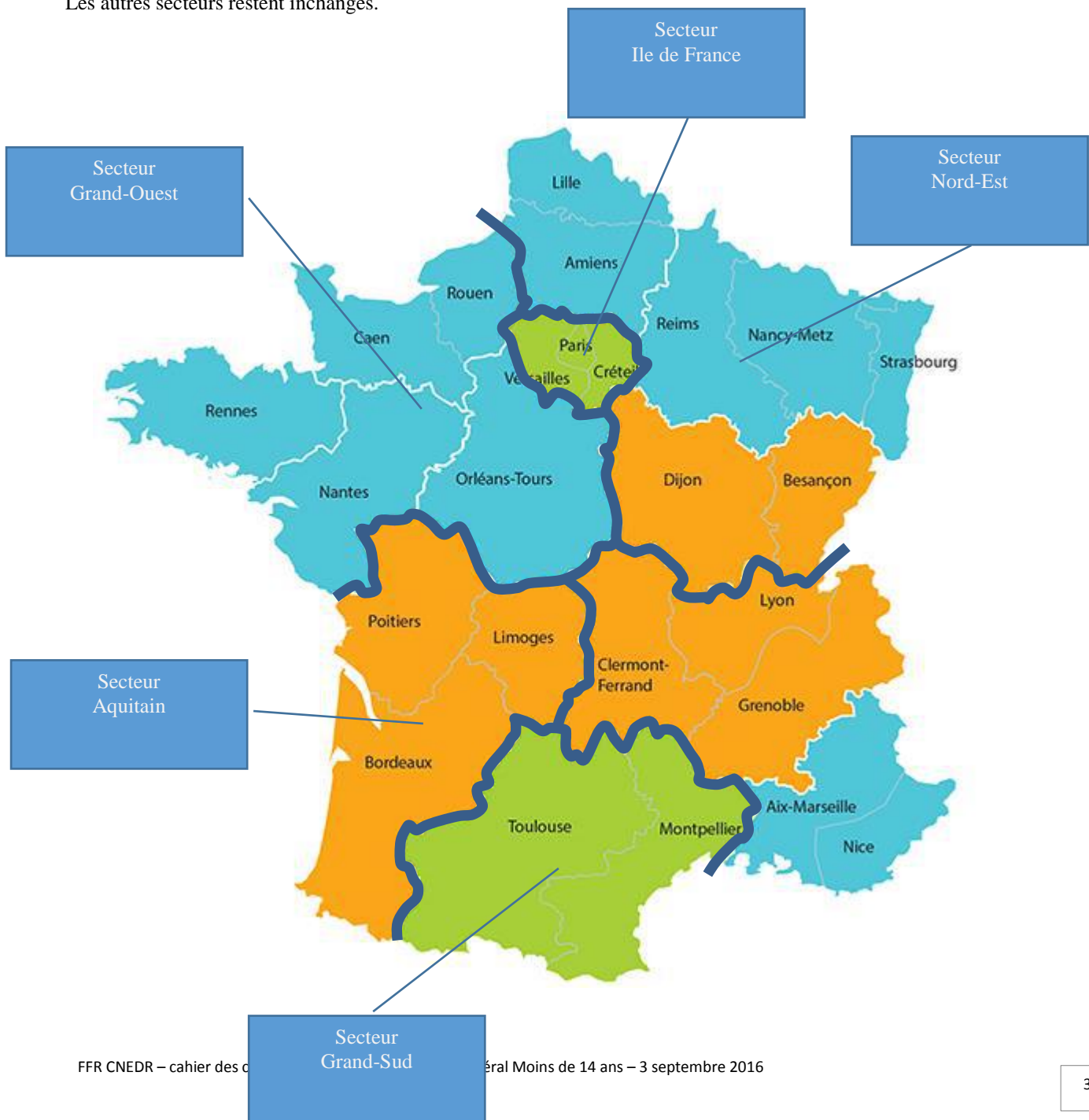
Le nombre de représentant de chaque secteur pour la journée finale est le suivant :

- Grand Ouest** : 6 représentants (clubs ou équipes départementales)
- Aquitaine** : 6 représentants (clubs ou équipes départementales)
- Grand Sud** : 6 représentants (clubs ou équipes départementales)
- Sud Est** : 6 représentants (clubs ou équipes départementales)
- Ile de France** : 6 représentants (clubs ou équipes départementales)
- Nord-Est (sans IDF) et DOM TOM**: 6 représentants (clubs ou équipes départementales)

Les DOM-TOM prendront contact avec Jean-Claude Bordaisco pour l'informer de leur participation à la journée de clôture dès la fin de la 2^{ème} phase : 11 mars 2017 afin de déterminer le nombre de qualifiés pour le Nord-Est (sans IDF)

Les 6 secteurs FFR EDR

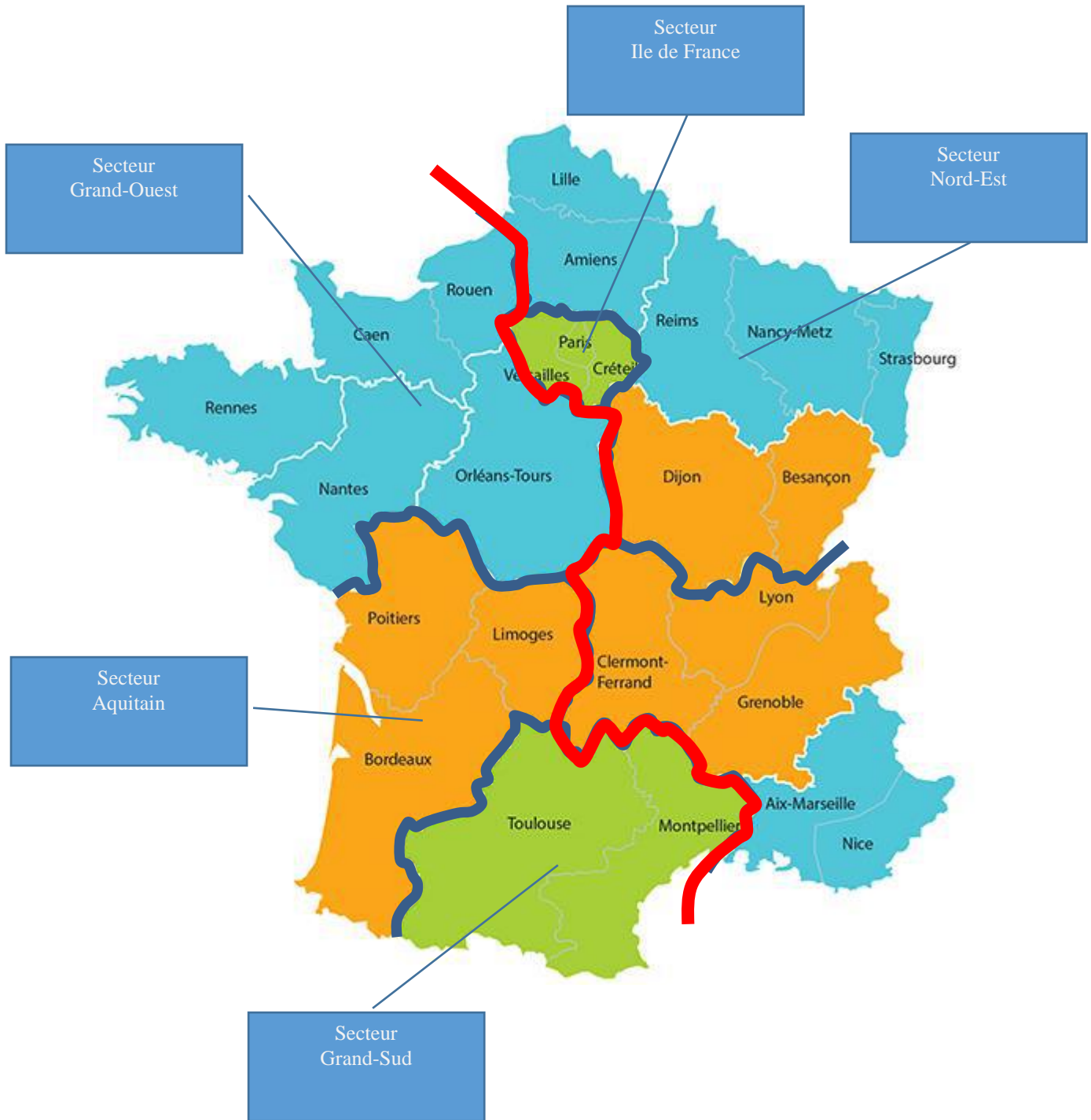
Création d'un secteur Ile de France propre.
Les autres secteurs restent inchangés.



Découpage national pour la Journée de Clôture 2017 (sites à déterminer)

Secteur Ouest : Grand Ouest + Aquitaine + Grand Sud

Secteur Est : Ile de France + Nord-Est + Sud-Est



Règlement du Challenge Fédéral M14

Challenge réservé :

- aux équipes M14 garçons (joueurs nés en 2003 et 2004) et mixtes (joueuses nées en 2002, 2003, 2004).
- des équipes départementales sont constituées et intègrent le challenge à partir de la 3^{ème} phase de secteur et sont qualifiables pour la Journée de Clôture organisée par la CNEDR.

Calendrier :

Le calendrier de la saison en cours est téléchargeable sur le site de la FFR.

Engagement :

Les règles FFR 2016/2017 : Le rugby digest à partir de la saison 2016/2017 s'applique pour toutes les rencontres (terrain – temps de jeu – arbitrage).

Chaque comité départemental propose les équipes qui pourront y participer. Chaque équipe devra être en possession du passeport M14 jeu à XV validé par le président du comité départemental.

Les Matches :

Les rencontres débuteront à 13 h 30. L'horaire pourra être modifié en accord avec les différentes équipes et le club hôte.

Les équipes seront présentes 45 minutes avant le début des rencontres avec les feuilles de présence renseignées :

- Nom, Prénom,
- N° de licence,
- N° de maillot (facultatif),
- indication joueurs de devant et joueurs arbitres
- les licences,
- le passeport M14 jeu à XV validé par le président du comité départemental.

Chaque Comité Départemental désignera un directeur de tournoi qui sera le responsable de l'organisation. Il peut être dirigeant de l'équipe qui reçoit.

Le directeur de tournoi regroupe toutes les feuilles de présence et les feuilles de résultats et les envoie au Comité organisateur. Les résultats seront envoyés le samedi soir par mail au Comité territorial (ou départemental).

Ethique, jeu déloyal et jeu dangereux :

Un joueur/arbitre, un éducateur accompagnant, un ACF ou un référent en arbitrage peut mettre un carton jaune ou rouge à un joueur pour jeu déloyal, jeu dangereux ou à un éducateur pour comportement contraire à l'éthique. Il relèvera le nom et le N° de licence et le notera sur la feuille de résultats ainsi que le motif.

La personne, ayant mis le carton, sera entendue à la fin du tournoi par la Commission du tournoi.

Conduite à tenir lorsqu'un carton rouge est attribué à un joueur ou un éducateur :

A la fin du tournoi, le directeur de tournoi met en place la commission de validation :

Le directeur de tournoi et l'(les)éducateur(s) non concerné(s) (qui n'était ni arbitre accompagnant, ni éducateur de l'équipe sanctionnée) :

- 1) Invitent le joueur ou l'éducateur fautif à expliquer son comportement (à la suite de ses explications il quitte la salle).
- 2) Invitent le joueur/arbitre, l'éducateur accompagnant, l'ACF ou le référent en arbitrage à expliquer sa décision
- 3) Invitent l'éducateur accompagnant ou le référent en arbitrage à confirmer ou infirmer la décision prise par le joueur-arbitre ou l'ACF
- 4) Le joueur/arbitre, l'éducateur accompagnant, l'ACF ou le référent en arbitrage quittent la salle
- 5) Le directeur de tournoi et l'(les)éducateur(s) non concerné(s) par l'incident entérinent ou non le carton rouge.

Ils prennent la décision soit :

³⁵/₁₇ d'entériner le carton rouge : le directeur du tournoi rédige un rapport complémentaire à celui de l'arbitre (ayant mis le carton) et les 2 rapports sont transmis à la Commission de discipline du Comité organisateur

³⁵/₁₇ de ne pas entériner le carton rouge : le directeur du tournoi rédige un rapport qu'il envoie au Comité organisateur pour information et classement.

Organisation sportive :

Temps par match : 2 x 15 mn avec 4mn entre les séquences et 5 mn entre les rencontres.

Temps de jeu : 60 minutes -

Nombre de joueurs : 23 joueurs maximum par plateau

Les points terrains :

Les points terrains seront attribués de la façon suivante :

- 3 points pour un match gagné
- 2 points pour un match nul
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour un forfait

Match arrêté sur bagarre générale : 0 point terrain sur la journée aux deux équipes et non qualification pour la journée de clôture.

La remise en jeu sur mêlée se fera avec la mêlée « pédagogique ». Si la mêlée « pédagogique » ne peut être réalisée en toute sécurité, elle sera remplacée par un coup de Pied Franc. Pas de mêlées simulées.

Lorsqu'une équipe arrive avec un effectif insuffisant pour jouer à XV, possibilité de se prêter des joueurs ou de jouer en effectif incomplet : les autres équipes adaptent leur effectif sur le terrain à l'équipe la moins nombreuse.

³⁵/₁₇ Si 1 équipe se présente à effectif incomplet, elle aura match perdu avec 1 point. Le match se jouera à égalité numérique avec les mêlées « pédagogiques » jouées par des titulaires du passeport de devant et si les autres conditions sont remplies.

³⁵/₁₇ Si 2 équipes se présentent à effectif incomplet, entre elles, le match se jouera à égalité numérique avec les mêlées « pédagogiques » jouées par des titulaires du passeport de devant et si les autres conditions sont remplies. Le score entériné.

En cas de match sec, deux équipes présentes, la rencontre se déroule en quatre périodes de 15 minutes, l'arbitrage s'effectue ainsi :

1^{er} cas : chacune des équipes désigne un joueur/arbitre (titulaire du passeport), ces joueurs arbitres seront accompagnés par un des éducateurs. A la mi-temps ces joueurs arbitres pourront être remplacés (afin de pouvoir jouer) l'éducateur de l'autre équipe deviendra accompagnant.

2^{ème} cas : le DTA du Comité peut désigner un ACF pour arbitrer cette rencontre, il devra obligatoirement être accompagné par un joueur/arbitre (équipe A en première mi-temps, équipe B en 2^{ème}) de l'une des équipes en présence. Cet ACF sera accompagné d'un référent en arbitrage.

Arbitrage :

- Les règles appliquées sont celles de la catégorie C avec la mêlée « pédagogique »
- Rappel important :
 - Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)
 - A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à 1 mètre autour du ballon »
 - Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par **poussée collective**.
 - Les soutiens ont le droit de s'ancrer sur un joueur au sol à condition qu'ils gardent les épaules plus hautes que le bassin (sécurité)
 - *Sanction* : Coup de pied de pénalité

Critères de classement pour passer d'une phase à l'autre

- 1- L'éthique
- 2- Les points terrain si toutes les équipes ont le même nombre de matches joués
- 3- Les points terrain avec péréquation pour ramener toutes les équipes au même nombre de matches joués
- 4- Cartons rouges joueurs ou éducateurs (en cas d'égalité sur le nombre de points Terrain)
- 5- Le goal-average particulier
- 6- Les essais marqués sans ou avec péréquation en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum.
- 7- Les essais encaissés sans ou avec péréquation en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum.

MODALITES DE LA MISE EN PLACE DU RUGBY A XV DANS LA CATEGORIE DES MOINS DE 14 ANS M14G et M15Fém

Ce document précise les conditions de pratique du rugby à XV dans la catégorie des moins de 14 ans avec les mêlées « pédagogiques ».

En premier lieu, les aptitudes techniques du joueur de rugby de moins de 14 ans ou de la joueuse de moins de 15 ans au poste « d'avant » doit faire l'objet d'une évaluation technique selon un protocole élaboré par la Direction Technique Nationale en collaboration avec le Comité Médical de la FFR.

Lors de cette évaluation, les aptitudes techniques du joueur de moins de 14 ans ou de la joueuse de moins de 15 ans de rugby au poste d'avant sont renseignées sur une fiche d'évaluation individuelle.

Les joueurs (ses) ayant réalisé le score technique requis se voient délivrer un passeport de « joueur (se) de devant » leur permettant de participer en tant que tel aux rencontres de la catégorie des moins de 14 ans à XV.

Ces rencontres sont arbitrées par des « joueurs(ses)/arbitres » appartenant à la même catégorie d'âge et qui ont suivi la formation idoine dispensée par les Commissions Territoriales des Arbitres et se sont vus délivrer, à l'issue de celle-ci, un « passeport en arbitrage ». Ces joueurs(ses)/arbitres seront accompagnés par leur éducateur (ou un référent en arbitrage si le DTA désigne un ACF) **sur le terrain**. Cet éducateur accompagnateur en arbitrage ou le référent aura la responsabilité entière de l'arbitrage de la mêlée et interviendra si nécessaire en cas de jeu dangereux.

Ce dispositif pourra être complété, à la demande de l'organisateur et en accord avec le DTA, par la présence d'un arbitre formateur qui se tiendra au bord du terrain et dont le rôle sera de conseiller les jeunes arbitres et leur éducateur accompagnateur.

I) PROCEDURE ADMINISTRATIVE

1) Définition des passeports « joueur(se) de devant » et « arbitrage » :

a. Passeport « joueur(se) de devant » :

Le passeport « joueur(se) de devant » est le document matérialisant la reconnaissance des aptitudes techniques d'un joueur appartenant à la catégorie « moins de 14 ans », ou d'une joueuse appartenant à la catégorie « moins de 15 ans », à évoluer au poste « d'avant » et donc à disputer des mêlées « pédagogiques » dans le jeu à XV.

Les aptitudes techniques validées par le passeport « joueur(se) de devant » doivent faire l'objet d'un entraînement régulier.

Ce document est individuel et personnel. Il permet à son (sa) titulaire d'être autorisé(e) à participer à des rencontres moins de 14 ans en tant que « joueur(se) de devant ».

b. Passeport « Arbitrage » :

Le passeport « Arbitrage » est le document matérialisant la reconnaissance des aptitudes techniques d'un joueur appartenant à la catégorie « moins de 14 ans » ou d'une joueuse appartenant à la catégorie « moins de 15 ans », à arbitrer des rencontres à XV dans cette catégorie d'âge (accompagné(e) par un éducateur accompagnant en arbitrage ou un référent en arbitrage).

Ce document est individuel et personnel. Il permet à son (sa) titulaire d'être autorisé(e) à arbitrer des rencontres des moins de 14 ans à XV en tant que « joueur(se)/arbitre ».

2) Procédure de délivrance du passeport « joueur(se) de devant » et du passeport « arbitrage » :

a. Passeport « joueur(se) de devant » :

Le passeport « joueur(se) de devant » est délivré dans le respect de la procédure définie ci-après :

- I. Des sessions de passation des tests techniques sont organisées par les Comités Départementaux.
 1. Les clubs sont convoqués par leur Comité Départemental
 2. Les sessions se déroulent sous la responsabilité d'une personne titulaire d'un diplôme d'état membre de l'ETD ou ETR et académicien 1^{ère} ligne (Conseiller Technique Sportif, Conseiller Technique Territorial, Conseiller Rugby Territorial ou éducateur habilité titulaire d'un DES, d'un DE ou d'un BEES).
 3. Des sessions de rattrapage peuvent être organisées
- II. la liste des joueurs(ses) reconnus(es) aptes à participer aux compétitions des moins de 14 ans à XV en tant que « joueur(se) de devant », est établie par le conseiller technique.
- III. Le passeport « joueur(se) de devant » est délivré aux joueurs(ses) figurant sur la liste susvisée. Il comporte le tampon du Comité Départemental ou Territorial auquel l'association est rattachée, et est signé par le président dudit comité ou son délégué.
- IV. Ne peuvent se voir délivrer le passeport « joueur(se) de devant » que les joueurs(ses) dûment licenciés(es) à la F.F.R dans la catégorie moins de 14 ans masculine ou la catégorie moins de 15 ans féminine.

b. Passeport « Arbitrage » :

Le passeport « Arbitrage » est délivré dans le respect de la procédure définie ci-après :

- I. Des sessions de formation sont organisées au sein du Comité Territorial ou du Comité départemental par la Commission Territoriale des Arbitres.
 1. Les clubs sont convoqués par leur Comité Départemental
 2. Les sessions se déroulent sous la responsabilité d'un formateur arbitre
 3. Les joueurs(ses) concernés (es) auront dû participer à ces sessions avec assiduité
- II. la liste des joueurs(ses) reconnus(es) aptes à pratiquer l'arbitrage dans les compétitions des moins de 14 ans à XV, est établie par le formateur arbitre et validée par le DTA.
- III. Le passeport « arbitrage » est délivré aux joueurs(ses) figurant sur la liste susvisée. Il comporte le tampon du Comité Départemental ou Territorial auquel leur association est rattachée, et est signé par le Président dudit Comité ou son délégué.
- IV. Ne peuvent se voir délivrer le passeport « arbitrage » que les joueurs(ses) dûment licenciés (es) à la F.F.R dans la catégorie moins de 14 ans masculine ou Moins de 15 ans féminine.

Le contenu des Centres de Perfectionnement en Arbitrage est disponible auprès des Commissions Territoriales en Arbitrage.

3) Règles de qualification du « joueur(se) de devant » et du « joueur(se)/arbitre » :

a. Qualification du « joueur(se) de devant » :

Tout joueur licencié dans la catégorie moins de 14 ans ou toute joueuse licenciée dans la catégorie moins de 15 ans et titulaire du passeport « joueur(se) de devant » se verra attribuer une qualification particulière.

Seuls les joueurs de moins de 14 ans ou les joueuses de moins de 15 ans possédant cette qualification particulière seront autorisés(es) à pratiquer le jeu à XV au poste d'avant ;

L'équipe dont un(e) joueur(se) participera à une rencontre moins de 14 ans à XV sans être valablement qualifié(e) à cet effet, aura match perdu par disqualification.

En cas de manœuvre frauduleuse ou falsification de document visant à permettre la participation d'un(e) joueur(se) au poste d'avant, sans que celui-ci (celle-ci) ne puisse justifier de la validité du passeport « joueur(se) de devant », l'association et les dirigeants reconnus responsables, seront passibles des sanctions prévues au titre V des Règlements Généraux de la FFR.

b. Qualification du « joueur(se) /arbitre »

Tout joueur licencié dans la catégorie moins de 14 ans ou toute joueuse licenciée dans la catégorie moins de 15 ans et titulaire du passeport en arbitrage se verra attribué(e) une qualification particulière.

Seuls les joueurs de rugby moins de 14 et seules les joueuses de rugby moins de 15 ans possédant cette qualification particulière seront autorisés(es) à arbitrer des rencontres moins de 14 à XV en tant que « joueur (se)/arbitre ».

L'équipe dont un joueur(se) arbitrera une rencontre moins de 14 ans à XV sans être valablement qualifié(e) à cet effet, aura match perdu par disqualification.

En cas de manœuvre frauduleuse ou falsification de document visant à permettre à un(e) joueur(se) d'arbitrer une rencontre moins de 14 à XV, sans que celui-ci (celle-ci) ne puisse justifier de la validité du passeport « Arbitrage », l'association et les dirigeants reconnus responsables, seront passibles des sanctions prévues au titre V des Règlements Généraux de la FFR

II) REGLEMENT SPORTIF

1) Conditions d'engagement des équipes en compétition à XV :

Une association affiliée à la F.F.R ne pourra engager une équipe en compétition moins de 14 ans à XV ou moins de 15 Féminines à XV, que si elle remplit les conditions définies ci-après :

Educateurs-accompagnant	<p>Disposer d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre titulaire soit d'un Brevet Fédéral d'Entraîneur Jeune, soit d'un Brevet Fédéral Développement, soit d'un Brevet Fédéral Perfectionnement, soit d'un Certificat de Qualification Professionnelle « Moniteur de Rugby à XV » soit d'un Certificat de Qualification Professionnelle « Technicien Sportif de Rugby à XV » ; • Etre en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus. <p>Chaque éducateur doit obligatoirement avoir participé à la journée « sécurité » moins de 14 ans et au Centre de Perfectionnement en Arbitrage (CPA).</p>
Joueurs(ses) de devant	Disposer d'au moins 12 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueur(se) de devant »
Joueurs(ses)/arbitres	Disposer d'au moins 5 joueurs(ses) titulaires du passeport « Arbitrage »

A défaut de remplir l'ensemble des conditions susvisées, l'équipe concernée jouera ses matchs à effectif incomplet dans le respect des conditions fixées ci-après.

Pour y parvenir, plusieurs associations peuvent se regrouper dans le cadre d'un « rassemblement », afin d'engager une équipe commune en compétition moins de 14 ans à XV.

2) Conditions pour pratiquer à XV :

Toute équipe engagée dans la pratique à XV, ne pourra effectivement pratiquer le jeu à XV que si elle remplit, au jour de la manifestation considérée, les conditions définies ci-après :

Educateurs	Présence d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives listées dans la partie « Educateurs-accompagnant » du 1 ci-dessus (« Conditions d'engagement des équipes en compétition à XV »).
Joueurs(ses) de devant	Présence d'au moins 9 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueurs(ses) de devant »
Joueurs(ses)/arbitres	<p>Présence d'au moins 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage » avec leur éducateur accompagnant en arbitrage présent sur le terrain</p> <p>OU</p> <p>Présence d'un arbitre en cours de formation (A.C.F.) mineur, désigné par le D.T.A. et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».</p> <p>Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par le D.T.A.) pour les accompagner sur le terrain</p>

3) Règles d'arbitrage et règles du jeu pour la pratique à XV :

Les règles d'arbitrage et les règles du jeu en moins de 14 ans à XV sont celles définies par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage - voir Rugby Digest en vigueur : version en ligne sur le site FFR.

4) Conditions de déroulement des rencontres (cas particuliers) :

a. Absence d'éducateur(s) accompagnant(s)

- L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point.

L'un des éducateurs accompagnant présents sur le plateau devra assurer ce rôle sur le match.

- Aucun éducateur accompagnant présent sur le plateau entraînera le déroulement des matches en jeu à XV avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup de Pied Franc

b. L'une des deux équipes n'est pas accompagnée par un éducateur formé ou en formation fédérale

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point

Le match se déroule en jeu à XV avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup de Pied Franc.

c. L'une des équipes présente moins de 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage »

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point

L'arbitrage sera assuré par 1 joueur(se)/arbitre restant avec son éducateur ou si aucun joueur(se)/arbitre c'est l'éducateur qui arbitrera seul.

Le match se déroule en jeu à XV avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup de Pied Franc.

d. L'une des équipes présente moins de 9 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant »

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point

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

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 pied 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 de Pied Francs. Pas de mêlées simulées.

e. L'une des équipes présente moins de 15 joueurs

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point. 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)
 - o à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3^{ème} ligne centre)
 - o à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3^{èmes} lignes ailes)
 - o à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3^{ème} ligne)
 - o 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 pied franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

f. 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)
 - o à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3^{ème} ligne centre)
 - o à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3^{èmes} ligne aile)
 - o à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3^{ème} ligne)
 - o 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 pied franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

g. 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 suite à l'exclusion,

- o Exclusion temporaire : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 en attendant la rentrée du joueur exclu.
- o Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 jusqu'à la fin du match.

CALENDRIER FEDERAL M14 et M15 Fé m 2016-2017

Septembre 2016	Octobre 2016	Novembre 2016	Décembre 2016	Janvier 2017	Février 2017
01J	01S J3 Effectif Réduit	01M	01J	01D	01M
02V	02D	02M	02V	02L	02J
03S	03L	03J	03S Fém inior - 15/S6lecteur G-14	03M	03V
04D	04M	04V	04D	04M	04S Repli
05L	05M	05S Fém inior - 15/S6lecteur G-14	05L	05J	05D
06M	06J	06D	06M	06V	06L
07M	07V	07L	07M	07S Fém inior - 15/S6lecteur G-14	07M
08J	08S Fém inior - 15/S6lecteur G-14	08M	08J	08D	08M
09V	09D	09M	09V	09L	09J
10S J1 Effectif Réduit	10L	10J	10S J3 phare 1	10M	10V
11D	11M	11V	11D	11M	11S
12L	12M	12S Prépa Jou à XV	12L	12J	12D
13M	13J	13D	13M	13V	13L
14M	14V	14L	14M	14S J1 phare 2	14M
15J	15S Prépa Jou à XV	15M	15J	15D	15M
16V	16D	16M	16V	16L	16J
17S J2 Effectif Réduit	17L	17J	17S Repli (fin 1ère phare)	17M	17V
18D	18M	18V	18D	18M	18S
19L	19M	19S J1 D6 but jou à XV	19L	19J	19D
20M	20J	20D	20M	20V	20L
21M	21V	21L	21M	21S Repli	21M
22J	22S Repli Effectif réduit	22M	22J	22D	22M
23V	23D	23M	23V	23L	23J
24S CPA Arbitrage	24L	24J	24S	24M	24V
25D	25M	25V	25D	25M	25S Selection M14
26L	26M	26S J2	26L	26J	26D Selection M14
27M	27J	27D	27M	27V	27L
28M	28V	28L	28M	28S J2 phare 2	28M
29J	29S Tournoi privé Effectif Réduit	29M	29J	29D	
30V	30D	30M	30V	30L	
	31L		31S	31M	

Zone A
 Zone B
 Zone C

Mars 2017	Avril 2017	Mai 2017	Juin 2017	Juillet 2017	Août 2017
01M	01S J1phare 3 Autre niveaux	01L	01J	01S	01M
02J	02D	02M	02V	02D	02M
03V	03L	03M	03S Finale ORC M14G et M15F	03L	03J
04S J3 phare 2 Zone B et C	04M	04J	04D Finale ORC M14G et M15F	04M	04V
05D	05M	05V	05L	05M	05S
06L	06J	06S	06M	06J	06D
07M	07V	07D	07M	07V	07L
08M	08S Sélection G-14	08L	08J	08S	08M
09J	09D Sélection G-14	09M	09V	09D	09M
10V	10L	10M	10S Journée finale F féminine	10L	10J
11S J3 phare 2 Zone A + Repli	11M	11J	11D	11M	11V
12D	12M	12V	12L	12M	12S
13L	13J	13S J2 phare 3 A+ et 6 équip d6p.	13M	13J	13D
14M	14V	14D	14M	14V	14L
15M	15S	15L	15J	15S	15M
16J	16D Pâques	16M	16V	16D	16M
17V	17L	17M	17S Journée de clôture du Challenge F646ral M14 Tour niveaux	17L	17J
18S Féminine - 15/Sélection G-14	18M	18J	18D	18M	18V
19D	19M	19V	19L	19M	19S
20L	20J	20S J2 phare 3 Autre niveaux	20M	20J	20D
21M	21V	21D	21M	21V	21L
22M	22S Repli	22L	22J	22S	22M
23J	23D	23M	23V	23D	23M
24V	24L	24M	24S	24L	24J
25S J1Phare 3 A+ et 6 équip d6p.	25M	25J Arcenrien	25D	25M	25V
26D	26M	26V	26L	26M	26S
27L	27J	27S	27M	27J	27D
28M	28V	28D	28M	28V	28L
29M	29S	29L	29J	29S	29M
30J	30D	30M	30V	30D	30M
31V Retour qualifié ORC		31M		31L	31J

Les dates du fédéral M14 sont réservées exclusivement à ce challenge.

Les dates féminines en fuschia sont réservées aux féminines -15 et aux sélections - 14 garçons.

Les tournois privés sont organisés uniquement sur les dates en jaune.

ORC en moins de 14 ans Garçons et Moins de 15 ans Filles: Retour des qualifiés des Comités territoriaux pour le 31 mars 2017



Saison 20____ - 20____
Moins de 14 ans
Passeport pour le XV (Club ou Equipe)

Nom du club ou entente : _____

	Nom	Prénom	N° licence	Niveau
Educateurs Titulaires Du Brevet Fédéral Et accompagnant en arbitrage				
Joueurs Titulaires Du Passeport « Arbitre Jeune »				
Joueurs Titulaires Du Passeport « Joueur de devant »				

Décision du Comité :

Passage à XV : OUI* NON* (* rayer les mentions inutiles)

Date : _____

Nom : _____ Qualité : _____ Signature :

Cachet du Comité



Moins de 14 ans ou Moins de 15 ans Féminines à XV

Feuille de présence SAISON 201__ - 201__

Nom de la manifestation : _____

Date : _____ Lieu : _____

Equipe(s) M14/M15 Fém du club (ou entente) de _____

NIVEAU(X) : A+* A* B* * Rayer la mention inutile

	Nom	Prénom	N° licence	Présence
Educateurs titulaires du passeport				

Nom	Prénom	N° licence	Passeport		Présence	N° de maillot
			arbitrage	Joueur de devant		

Nom	Prénom	N° licence	Passeport		Présence	N° de maillot
			arbitrage	Joueur de devant		

Je, soussigné, _____, Educateur – Dirigeant

- certifie l'exactitude des renseignements ci-dessus, atteste que tous les joueurs - joueuses présents sont titulaires d'une licence FFR en cours de validité ou couvertes par l'assurance FFR et qu'aucun n'a participé à une rencontre FFR dans les 3 jours francs précédents.
- m'engage à respecter les conditions correspondant à la forme de jeu pratiquée et les directives contribuant à la sécurité des joueurs : temps de jeu maximum, temps de pause, etc... « Je sais que tout manquement engagerait ma responsabilité et celle de mon club ».

Cette feuille de participation doit être présentée par chaque équipe en début du tournoi.

Date :

Signature :

Cet état peut être établi pour la saison, la dernière colonne restant vide. Une copie avec la dernière colonne complétée est à remettre à « l'organisateur » à chaque plateau, tournoi ou rencontre joué à XV

Les Feuilles de présence sont téléchargeables sur le site de la FFR : Vie fédérale / Ecoles de rugby/ Tournoi EDR


Passeport pour le XV
Educateur
 Saison 20__ - 20__

Nom : _____
 Prénom : _____
 N° licence : _____
 BFEJ année : _____
 Journée Sécurité le : _____
 Visa : _____
 Académie 1^{ère} ligne le : _____
 Visa : _____
 Validation CD : _____


Passeport pour le XV
« Joueur de devant »
 Saison 20__ - 20__

Nom : _____
 Prénom : _____
 N° licence : _____
 CPS « Sécurité » le _____
 Validation « académie 1^{ère} ligne » : _____
 Date : _____ Nom : _____
 Visa : _____
 Validation CD : _____


Passeport pour le XV
« Arbitre Jeunes »
 Saison 20__ - 20__

Nom : _____
 Prénom : _____
 N° Licence : _____
 Validation « Arbitre Jeunes »
 Le : _____
 Niveau :
 - Club *
 - Départemental *
 - inter départemental ou territorial *
 Validation DTA ou CD : _____
 * rayer les mentions inutiles