

REGLEMENT

JEU à XV en M14

CHALLENGE FEDERAL

2018 - 2019



SOMMAIRE

1. PREAMBULE	3
2. FORMAT DU CHALLENGE FEDERAL	4
A. Les phases	4
B. Les conditions générales d'organisation.....	6
3. CONDITIONS DE PARTICIPATION	7
A. Inscription des équipes	7
B. Composition et conditions d'engagement des équipes.....	7
4. ORGANISATION SPORTIVE	9
A. Déroulement des journées	9
5. CONDITIONS DE DEROULEMENT DES RENCONTRES	10
A. Attribution des points et critères de classement.....	10
B. Déroulement des rencontres	10
6. PASSEPORT JOUEUR(SE) DE DEVANT ET PASSEPORT ARBITRAGE	15
A. Passeport « Joueur(se) de devant »	15
B. Passeport « Arbitrage ».....	17

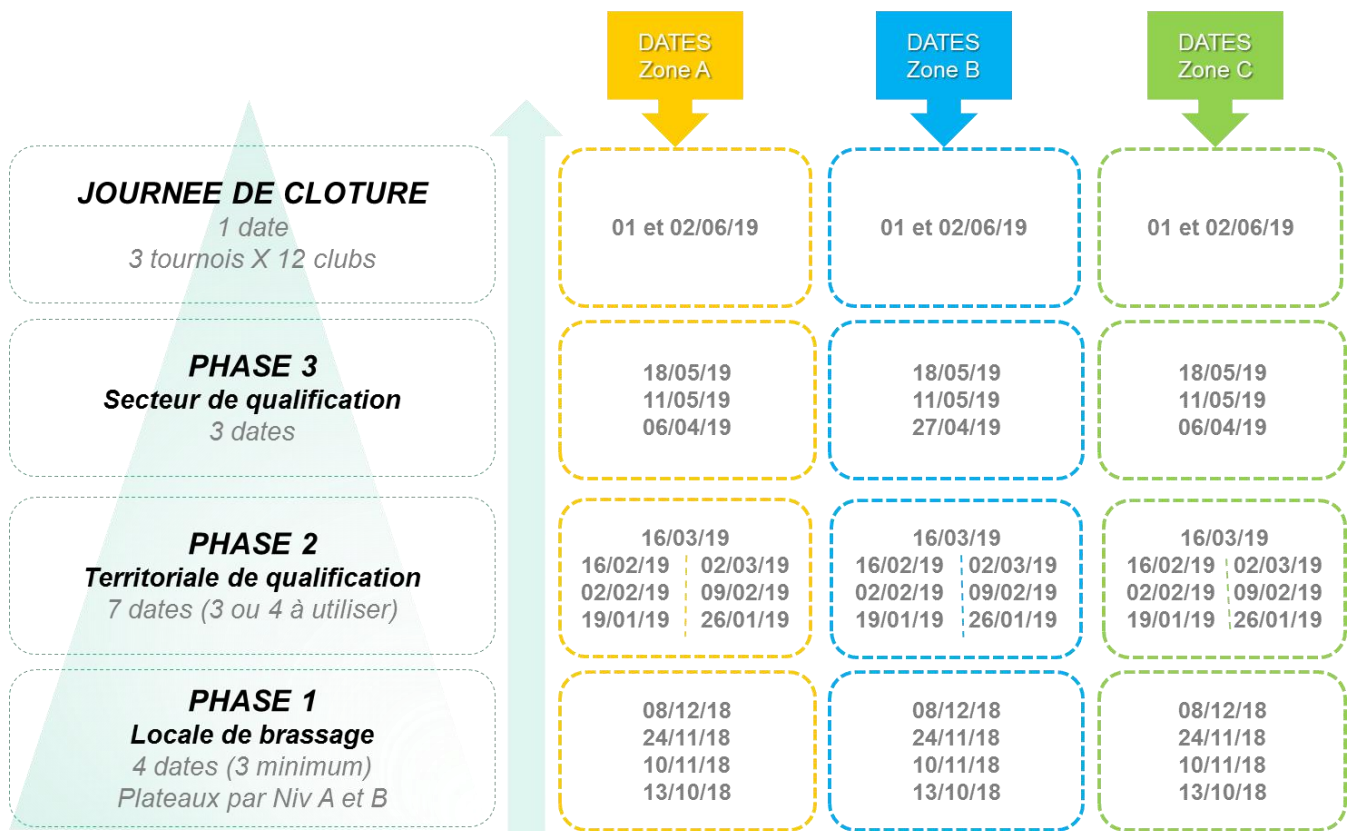
1. PREAMBULE

La Fédération Française de Rugby, dans sa stratégie de développement du rugby a mis en place pour la première fois en 2015 un Challenge fédéral M14. La création de ce challenge a pour objectif de développer le rugby sur tous les territoires en participant à plusieurs tournois.

La Fédération Française de Rugby (FFR) est l'organisateur de ce challenge. Afin de proposer un challenge de plusieurs dates, elle s'appuie sur des tournois organisés sur 4 phases (Brassage, qualification, ligue et la clôture).

La clôture de ce challenge se déroulera pour cette saison le 1 et 2 juin 2019.

Déroulement des phases en CF



2. FORMAT DU CHALLENGE FEDERAL

A. Les phases

Pour la saison 2018-2019, le Challenge Fédéral est organisé en 4 phases :

- **La phase 1 : locale de brassage** comprend 4 dates : c'est une phase de brassage qui permet de déterminer le niveau des clubs. Elle se joue par bassin ou département. En fonction des engagements des clubs et après avis de l'équipe technique départementale, les équipes sont réparties par niveau (A et B). L'organisation de cette phase est à la charge des comités départementaux ou ligue qui pourront utiliser les 4 dates ou 3 s'ils ne sont pas prêts à la 1ère date.

Pour la phase suivante : selon avis de la commission, certaines équipes de Challenge Fédéral peuvent intégrer le Super Challenge de France et inversement certaines équipes évoluant en Super Challenge de France, seront reversées en Challenge Fédéral.

- **La phase 2 : territoriale de qualification** comprend 7 dates (les ligues doivent en utiliser 3 ou 4 à leur choix) : c'est une phase de qualification qui permet de déterminer les clubs qui représenteront la région au niveau de la phase de secteur. Elle est organisée par la ligue, en liaison avec le référent du secteur. Elle tient compte des niveaux des clubs, définis par la phase de brassage et les niveaux d'engagements.

Pour la phase suivante, selon avis de la commission, certaines équipes de Challenge Fédéral (équipe départementales de développement) peuvent intégrer le Super Challenge de France.

- **La phase 3 : de secteur** comprend 3 dates : c'est une phase de qualification qui permet de déterminer les clubs qui se qualifieront pour le tournoi de clôture suivant les critères d'éthique, sportif et d'assiduité.

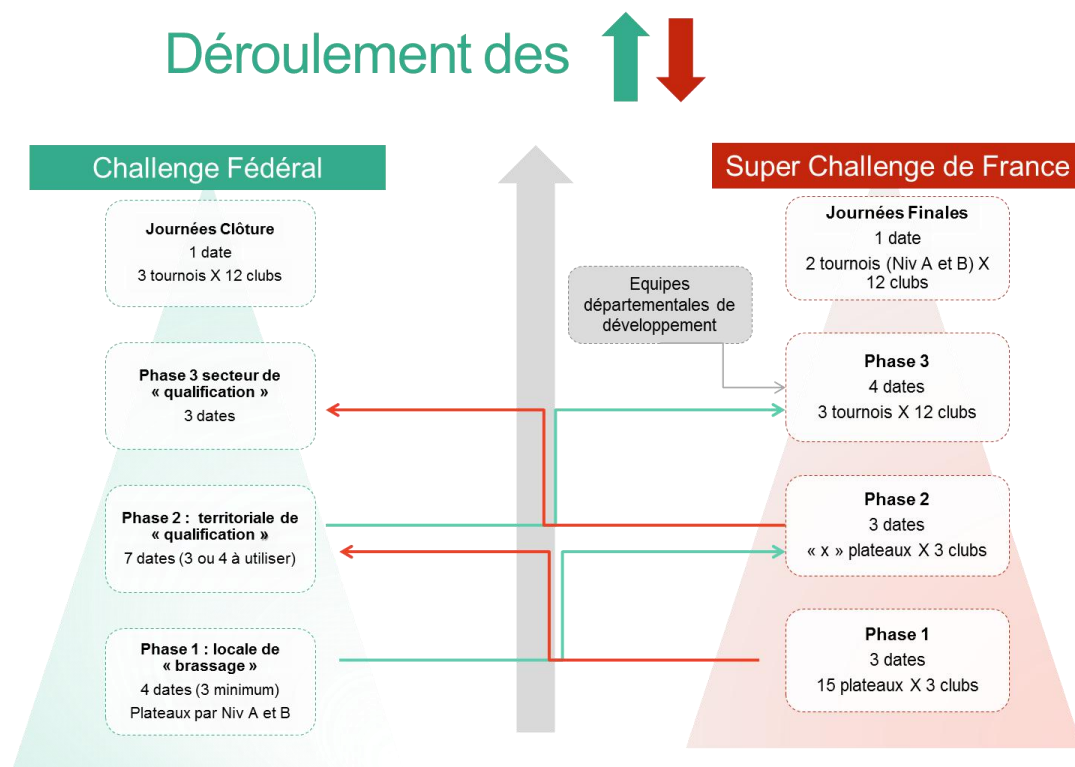
NB : Les clubs non qualifiés pour la phase 3 continuent sur une phase de secteur.

- **La phase 4 : les journées de clôture** se déroulent sur 2 jours dans 3 secteurs et qui sont organisées sous le contrôle de la Commission Nationale des Ecoles de Rugby par un comité/club qui en aura délégation. Le nombre de représentant de chaque secteur pour la journée finale est le suivant :

- **Occitanie** : 6 représentants
- **Nouvelle Aquitaine** : 6 représentas
- **Ile de France** : 4 représentants

- **Auvergne Rhône Alpes – Bourgogne Franche Comté** : 6 représentants
- **Provence Alpes Côte d’Azur – Corse** : 2 représentants
- **Normandie – Bretagne – Pays de la Loire – Centre – DROM COM** : 6 + 2 représentants
- **Hauts de France – Alsace Lorraine – Champagne Ardenne** : 4 représentants

NB : Les DROM-COM prendront contact avec la commission pour l’informer de leur participation à la journée de clôture dès la fin de la 2^{ème} phase : 17 mars 2019 afin de déterminer le nombre de qualifiés pour le secteur Normandie – Bretagne – Pays de la Loire - Centre.



B. Les conditions générales d'organisation

Le challenge fédéral est la formule de rencontres destinée aux M14.

Le Challenge Fédéral ne décerne pas de titre de Champion de France Moins de 14 ans

Vous trouverez ci-dessous les conditions d'organisation qui doivent être réunies pour la bonne organisation :

- Déconcentration de l'organisation des tournois qui sont donc, à la charge des comités départementaux/régionaux et des 7 secteurs définis spécifiquement. On les nomme les organisateurs.
- Une philosophie commune à savoir :
 - Les dates de ce challenge fédéral sont donc prioritaires sur toute autre organisation
 - Toutes les équipes ne sont pas censées se rencontrer sur les différents plateaux
- Les organisateurs (Comités départementaux, régionaux 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)
 - Les oppositions pour chaque date des différentes phases
- La répartition des clubs pour la phase suivante

3.CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le challenge fédéral est ouvert à toutes les équipes de clubs M14 garçons (joueurs licenciés FFR et nés en 2005 et 2006) et aux équipes mixtes (joueuses nées en 2004/2005 et 2006).

A partir de la phase 3 les équipes de développement (départementales) pourront intégrer le Super Challenge de France et pourront se qualifier pour les journées finales du SCF si elles participent à 2 dates minimum de la phase 3.

Ci-dessous les règles de composition de ces équipes de développement - départementales :

Les joueurs qui ne peuvent pas intégrer les équipes départementales sont :

- les joueurs licenciés dans une association de club professionnel
- les joueurs licenciés dans une association participant à la 3^{ème} phase du SCF
- les joueurs ayant une double licence avec une association d'un club professionnel non libérés par cette association pour toute la Phase 3 et journées finales (liste envoyée au département pour le 30 mars 2019)

A. Inscription des équipes

Afin qu'une équipe puisse participer au challenge, les démarches et actions suivantes doivent être effectuées :

1. Inscription au challenge auprès de son comité départemental
2. Chaque équipe devra être en possession de ses « passeports M14 jeu à XV » valides

B. Composition et conditions d'engagement des équipes

Une équipe peut être composée au maximum de 23 joueurs + 3 encadrants et respecter les conditions d'engagements des équipes en compétition à XV et de pratique à XV.

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 :

- Disposer d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :
 - 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.
- Chaque éducateur doit obligatoirement avoir participé à la journée « sécurité » moins de 14 ans et au Centre de Perfectionnement en Arbitrage (CPA).

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 4 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.

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

- Présence d'au moins 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage » avec leur éducateur accompagnant en arbitrage présent sur le terrain

OU

- Présence d'un arbitre en cours de formation (A.C.F.) mineur, désigné par la C.R.A. et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».

Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par la C.R.A.) pour les accompagner sur le terrain

4. ORGANISATION SPORTIVE

A. Déroulement des journées

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 (modèle en annexe) :

- 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.

Un éducateur/entraîneur devra être présent au briefing du tournoi qui se déroulera 1h avant le début de la 1^{ère} rencontre.

Temps de match : 2 x 11 minutes avec 4 minutes entre les séquences et 30 minutes entre les rencontres.

Temps de jeu : 60 minutes

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 régional (ou départemental).

5.CONDITIONS DE DEROULEMENT DES RENCONTRES

A. Attribution des points et critères de classement

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.

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.

B. Déroulement des rencontres

Les règles appliquées sur le Challenge Fédéral sont celles de la catégorie C avec la mêlée « pédagogique »

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 :

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

La remise en jeu sur mêlée

Elle se fera avec la mêlée « pédagogique ». Si la mêlée « pédagogique » ne peut être réalisée en toute sécurité, elle sera remplacée par un coup 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.

- 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.
- 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 :

- 1er 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 : la C.R.A 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.

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 matchs en jeu à XV avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup de Pied Franc

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 et 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.

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.

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 3èmes 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 règlementaire 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.

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)
 - 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 3èmes 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(s) de devant ».

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) :
 - 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} ligne aile)
 - 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(s) de devant ».

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

6. PASSEPORT JOUEUR(SE) DE DEVANT ET PASSEPORT ARBITRAGE

Cette partie 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 Sportive 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 Régionales des Arbitres et se sont vu 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 la C.R.A a désigné 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 la C.R.A, 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.

A. Passeport « Joueur(se) de devant »

Définition

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 ».

Procédure de délivrance du passeport

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

- Des sessions de passation des tests techniques sont organisées par les Comités Départementaux.
 - Les clubs sont convoqués par leur Comité Départemental
 - 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).
 - Des sessions de rattrapage peuvent être organisées
- 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.
- Le passeport « joueur(se) de devant » est délivré aux joueurs(ses) figurant sur la liste susvisée. Il comporte le tampon du Comité Départemental ou Régional auquel l'association est rattachée, et est signé par le président dudit comité ou son délégataire.
- 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.

Règle de qualification

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. Passeport « Arbitrage »

Définition

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 ».

Procédure de délivrance du passeport

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

- Des sessions de formation sont organisées au sein du Comité Régional ou du Comité départemental par la Commission Régionale des Arbitres.
 - Les clubs sont convoqués par leur Comité Départemental
 - Les sessions se déroulent sous la responsabilité d'un formateur arbitre
 - Les joueurs(ses) concernés (es) auront dû participer à ces sessions avec assiduité
- 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 la C.R.A
- Le passeport « arbitrage » est délivré aux joueurs(ses) figurant sur la liste susvisée. Il comporte le tampon du Comité Départemental ou Régional auquel leur association est rattachée, et est signé par le Président dudit Comité ou son délégataire.
- 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 Régionales en Arbitrage.

Règle de qualification

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) arbitrerait 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

FEUILLE DE MATCH (M14 - M15F à XV)

Nom de la manifestation		Date et lieu	
Nom du club		Contact resp	

JOUEURS

	Nom	Prénom	Passeport		N°de licence FFR	Présence
			Joueur de devant	Arbitrage		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						

EDUCATEURS

	Nom	Prénom	Diplôme	N°de licence	Validation
1					
2					
3					

FEUILLE DE SCORE

TOURNOI :

POULE :

MATCH N°:

EQUIPE 1 :

EQUIPE 2 :

	EQUIPE 1 :					POULE :		EQUIPE 2 :							
	Essai	Trans.	Pen.	Drop	CJ	CR	Score		Essai	Trans.	Pen.	Drop		CJ	CR
Total ES															Total ES

	Nom	Signature			Nom	Signature
Dirigeant				Dirigeant		

	Nom	Signature
Table de marque		
Arbitre		

Rappel : Les dirigeants et l'arbitre signent pour valider les ELEMENTS DE SCORE (ES). Aucune réclamation ne sera acceptée après signature

FEUILLE DE REGULATION

Les **titulaires** (X), les **remplacements** et les éventuels **cartons** doivent être indiqués sur cette feuille.
T : Titulaire ; CJ : Carton Jaune ; CR Carton Rouge

EQUIPE :

N°	Nom	Prénom	M1		M2		M3	
			T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons

REPLACEMENTS

Indiquer le numéro du joueur remplacé (sortie) et le numéro du joueur remplaçant (entrée).
Cette feuille devra être conservée pour toute la durée de la journée et déposée avant chaque rencontre afin d'annoncer la composition de l'équipe