



CATEGORIE M14

(M14 Garçons et M15 Filles)

ORGANISATION DE LA PRATIQUE 2022-2023



Ce document a pour objectif de présenter l'ensemble du dispositif mis en place pour les catégories M14 Masculine et M15 Féminine.

SOMMAIRE

1. FORMES DE JEU PROPOSEES.....	2
2. LES DIVERS REGLEMENTS.....	2
3. ORGANISATION SPORTIVE TYPE.....	2
4. SPECIFICITES JEU A XV.....	4
5. SPECIFICITES JEU A X.....	8
6. LES PASSEPORTS :.....	13
7. ORGANISATION DE L'ARBITRAGE.....	16
8. LES CHALLENGES.....	17

1. FORMES DE JEU PROPOSEES

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M14 M15F	7x7 10x10 15x15	T+2 J CO 7x7	J CO 7x7	RE 10x10 15x15							

2. LES DIVERS REGLEMENTS

Pour chacune de ces formes de jeu une fiche détaillant les règles spécifiques est en ligne sur le site de la F.F.R (rubrique « Jouer au rugby » - École de rugby – Les règles du jeu)

Document à télécharger :

[LES REGLES DU JEU](#)

3. ORGANISATION SPORTIVE TYPE

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

- Les organisateurs devront avoir le label EDR à jour comme précisé dans les RG de la FFR.
- Les organisateurs devront faire appliquer les RG de la FFR et notamment s'assurer que tous les participants joueurs présentent et disposent de leur licence-assurance FFR en cours de validité.

DEROULEMENT DES JOURNEES :

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

Les équipes devront déposer 45 minutes avant le début de la 1^{ère} rencontre du tournoi 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,

- Les passeports pour le XV en tant que « joueur de devant » validé par le président du comité départemental.

Les entraîneurs/éducateurs devront porter les chasubles #BienJoué pour accéder aux Zones techniques.

Les rencontres débuteront à 13h30. L'horaire pourra être modifié en accord avec les différentes équipes et le club hôte.

LA COORDINATION DU TOURNOI :

Un directeur de tournoi sera nommé par l'organisateur et aura la responsabilité de piloter l'organisation du tournoi en amont et pendant le tournoi.

Chaque Comité Départemental désignera un représentant départemental « Ecole de rugby » qui s'assurera que la manifestation se déroule conformément à la réglementation en vigueur et signalera dans son rapport, tout incident survenu avant, pendant ou après la ou les rencontres.

Le représentant départemental s'assurera entre autres du respect et de la mise en application :

- Du cahier des charges de l'organisation d'un tournoi/plateau école de rugby (infrastructures, logistique, administratif, sportif, médical, etc...)
- Des règles du jeu à l'École de Rugby (selon la catégorie d'âge)
- Des bons comportements des joueurs, dirigeants, éducateurs, arbitres sur le tournoi ou plateau
- Des bonnes conditions d'accueil et de sécurité des joueurs
- Du port de la chasuble #BienJoué par les éducateurs

Il aura à sa disposition :

- Un rapport à compléter pour s'assurer du respect des conditions d'accueil, des infrastructures, de la sécurité, de l'arbitrage...
- En cas d'infraction il rédigera un rapport complémentaire, qui devra être signé par lui-même et par les Présidents des associations concernées ou leurs délégués
- Ces documents seront à envoyer accompagnés des feuilles de participation au Comité Départemental (s'il s'agit d'un tournoi/plateau organisé par un Club ou un Comité Départemental) ou à la Ligue Régionale (s'il s'agit d'un tournoi/plateau organisé par la Ligue Régionale).

Document à télécharger :

[REPRESENTANT DEPARTEMENTAL FICHE MISSION ET RAPPORT](#)

Une commission de décision sera constituée pour statuer tout événement relatif au déroulement du tournoi.

Elle sera composée à minima :

- du responsable sportif du plateau / chef du plateau
- du représentant départemental.

La commission devra recevoir le joueur fautif, son éducateur et l'arbitre de la rencontre.

La commission pourra transmettre un rapport à la commission de discipline de la ligue concernée ou de la FFR.

4.SPECIFICITES JEU A XV

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A XV :

Le challenge fédéral est ouvert à toutes les équipes de clubs M14 garçons (joueurs licenciés FFR et nés en 2009 et 2010) et aux équipes mixtes (joueuses nées en 2008/2009 et 2010)

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 :

Une équipe peut être composée au **maximum de 28 joueurs** sur un plateau (sauf journées de clôture du CF) mais le nombre de joueurs maximum par feuille de match est limité à 23.

Educateurs-accompagnant :

- Disposer d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :
 - Être 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 » BPJEPS ASC (Activités Sports Collectifs), BPJEPS RUGBY, BFEJ, BFDEVE, BFPERF, CQPTECH, CQPMONI (EDU ou ECF)
 - 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 l'ARS (Atelier de Sensibilisation aux Règles du jeu) répondant par la même à l'action Rugby #bienjoué (jouer en sécurité).

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 A 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 Commission Régionale de l'Arbitrage et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».
- Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par la Commission Régionale de l'Arbitrage) pour les accompagner sur le terrain

CAS DE MANQUEMENT :

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 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 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 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 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

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup 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 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 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 règlementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) 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(es) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3èmes ligne aile)
- à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3ème 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, (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs) 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 franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(es) 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.

5.SPECIFICITES JEU A X

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A X :

La compétition à X est ouverte à toutes les équipes de clubs M14 garçons (joueurs licenciés FFR et nés en 2009 et 2010) et aux équipes mixtes (joueuses nées en 2008/2009 et 2010).

Pour permettre que chaque club puisse évoluer selon ses effectifs, la FFR au travers de la Commission Nationale des EDR souhaite que chaque ligue propose 2 pratiques pour le Challenge Fédéral : jeu à X ou jeu à XV. (cf chapitre 7)

Il convient de prévoir la possibilité pour chaque club de passer de l'une à l'autre des pratiques au cours de la saison. L'objectif est de s'adapter aux effectifs fluctuants des clubs au cours de la saison et ainsi limiter

les rassemblements. La ligue jouera un rôle de conseil pour l'engagement sur l'une et/ou l'autre des CF et l'éventuel passage de l'une à l'autre.

Une équipe peut être composée au **maximum de 20 joueurs + 3 encadrants** et respecter les conditions d'engagements des équipes en compétition à X et de pratique à X.

Une association affiliée à la F.F.R ne pourra engager une équipe en compétition moins de 14 ans à X ou moins de 15 Féminines à X, 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 au Centre de Perfectionnement en Arbitrage (CPA) répondant par la même à l'action Rugby #bienjoué (jouer en sécurité).

Joueurs(ses) de devant

- Disposer d'au moins **8 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 X.

CONDITIONS POUR PRATIQUER A X :

Toute équipe engagée dans la pratique à X, ne pourra effectivement pratiquer le jeu à X 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

Joueurs(ses) de devant

- Présence **d'au moins 6 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 le **Direction Régionale de l'Arbitrage** et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».
Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par le **Direction Régionale de l'Arbitrage**) pour les accompagner sur le terrain

CAS DE MANQUEMENT :

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 X avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup 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 X avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup 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 X avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

L'une des équipes présente moins de 6 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 X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- L'équipe ne présente que 5 joueurs titulaires du passeport de devant : on joue à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » à 5 contre 5.
- L'équipe présente moins de 5 joueurs titulaires du passeport de devant : le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 7 contre 7 avec 3 joueurs de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 joueurs sur le terrain, (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs) 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 3 joueurs titulaires du passeport joueur de devant, les mêlées sont remplacées par des Coups Francs. Pas de mêlées simulées.

L'une des équipes présente moins de 10 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 X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique)

- à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
- à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
- à 7 contre 7 avec 3 joueurs de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 joueurs sur le terrain, (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs) 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 cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 10 joueurs

2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 7 contre 7 avec 3 joueurs de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 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 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 3 contre 3 en attendant la rentrée du joueur exclu.
 - Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 3 contre 3 jusqu'à la fin du match.

6. LES PASSEPORTS :

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 mineur) 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.

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 1ère ligne (Conseiller Technique Sportif, Conseiller Technique Territorial, Conseiller Technique de Club 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 de la Ligue Régionale 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.

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 de la Ligue Régionale ou du Comité départemental par la Commission Régionale des Arbitres (C.R.A.).
 - Les clubs sont convoqués par leur Comité Départemental ou la Ligue Régionale
 - 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 de la Ligue Régionale auquel leur association est rattachée, et est signé par le Président dudit Comité ou son délégué.
- 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 Ateliers de Sensibilisation aux Règles du jeu 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) 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

7.ORGANISATION DE L'ARBITRAGE

Document à télécharger :

[L'ARBITRAGE A L'EDR](#)

8. LES CHALLENGES

La Fédération Française de Rugby met en place les Challenges Fédéraux (CF) à X et à XV pour la catégorie M14, M15F. Ces challenges ont pour objectif de proposer un système uniforme de rencontres destinées au moins de 14 ans (-15 Féminines) sur tout le territoire.

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

La clôture de ces challenges se déroulera pour cette saison le 3 et 4 juin 2023 :

- **au niveau national pour la pratique à XV (organisation par la FFR)** avec l'organisation de 3 tournois répartis géographiquement.
- **au niveau régional pour la pratique à X (organisation par les ligues)**

De plus, la Fédération Française de Rugby, dans sa stratégie de développement du rugby et de continuité avec le Challenge fédéral a mis en place un partenariat avec les organisateurs du Super Challenge de France (SCF) des moins de 14 ans. Ce partenariat a pour objectif de fédérer les clubs membres de l'APARE autour d'un projet de développement du joueur et ce en participant à un challenge sur l'ensemble de la saison.

L'association Super Challenge de France et la Fédération Française de Rugby (FFR) sont les organisateurs de ce challenge. Afin de proposer un challenge de plusieurs dates, elle s'appuie sur des tournois organisés sur 4 phases.

Les journées finales de ce challenge se dérouleront pour cette saison **le 10 et 11 juin 2023** avec l'organisation de 2 tournois.

Les challenges à XV (CF et SCF) sont intimement liés, ils bénéficient d'un socle commun de règles, d'un fonctionnement proche pour permettre des passerelles entre les challenges.

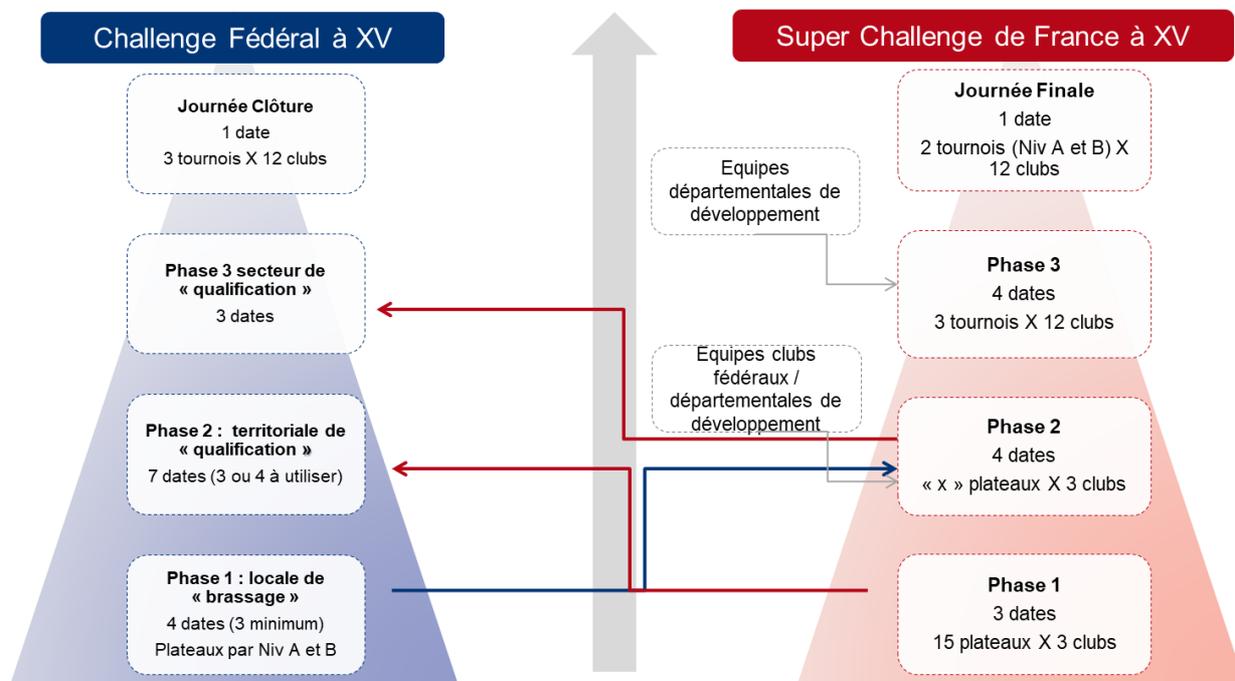
Le Challenge fédéral et le Super Challenge de France sont ouverts à toutes les équipes de clubs M14 garçons (joueurs licenciés FFR et nés en 2009 et 2010) et aux équipes mixtes (joueuses nées en 2008/2009 et 2010).

Des passerelles existent entre les 2 Challenges :

- Pour la phase 2 : Des équipes de clubs participants au CF et des équipes dites de « développement-départementales » * pourront intégrer le SCF (sur candidature et ayant participé à 2 dates de la phase 1 du SCF).
- Pour la phase 3 : des équipes dites de « développement-départementales » * pourront intégrer le SCF et pourront se qualifier pour les journées finales, si elles participent à 2 dates minimum de la phase 3.

Et inversement, des équipes participant au SCF en phase 1 pourront être amené à participer au CF en phase 2 et 3.

Déroulement des montées - descentes



Inscription des équipes aux Challenges :

- Le Challenge Fédéral (CF) : Afin qu'une équipe puisse participer le club devra l'inscrire au challenge à X ou à XV auprès de son comité départemental et/ou de sa ligue.
- Le Super Challenge de France (SCF) : Afin qu'une équipe (développement ou club fédéral) puisse participer le club devra l'inscrire auprès de la FFR (ecoles.rugby@ffr.fr) avec validation du référent M14 et du DTL.

LE FORMAT DES CHALLENGES FEDERAUX

Document à télécharger :

[CALENDRIER EDR](#)

Le challenge fédéral est la formule de rencontres destinée aux M14. Vous trouverez ci-dessous les conditions d'organisation qui doivent être réunies pour la bonne organisation :

- a. Déconcentration de l'organisation des tournois qui sont donc, à la charge des comités départementaux ou ligues. On les nomme les organisateurs.
- b. 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
- c. Les organisateurs (Comités départementaux, ligues) auront en charge de définir :
- Les niveaux d'engagement des équipes à X ou à XV en proposant différents niveaux selon le nombre d'équipes inscrites
 - 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

Pour la saison 2022-2023, le Challenge Fédéral à X ou à XV 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 ligues 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 nationale des écoles de rugby certaines équipes de Challenge Fédéral (club fédéraux, équipes départementales de développement) peuvent intégrer le Super Challenge de France. Pour cela les équipes candidates devront participer aux 2 dates de SCF du 10/12/22 et 17/12/22 afin d'évaluer le niveau des équipes.

Inversement en fonction du niveau 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, 4, 5... au choix selon le positionnement des vacances scolaires) : 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 nationale des écoles de rugby certaines équipes de Challenge Fédéral (équipes départementales de développement) peuvent intégrer le Super Challenge de France et inversement certaines équipes évoluant en Super Challenge de France, seront reversées en Challenge Fédéral.

La phase 3 : phase 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 de jouer mais restent sur une phase de secteur.

La phase 4 :

A XV : les journées de clôture se déroulent sur 2 jours dans 3 secteurs et sont organisées sous le contrôle de la Commission Nationale des Écoles de Rugby par un comité/club qui en aura délégation.

Chaque équipe pourra inscrire au maximum (pour le Challenge Fédéral de niveau A uniquement) 8 joueurs en double licence sur la feuille de match. Les doubles licences devront être validées **avant le 31 janvier 2023**.

AX : les journées de clôtures se déroulent sur 2 jours dans chaque ligue régionale et sont organisées sous le contrôle des ligues régionales.

LE FORMAT DU SUPER CHALLENGE DE FRANCE

Document à télécharger :

[CALENDRIER EDR](#)

Les phases et les clubs participants

La phase 1 : 4 dates :

- 22/10 et 19/11, 36 clubs sont concernés, sur des plateaux en triangulaire
- 10/12 et 17/12 avec ces 36 clubs seront invités des clubs fédéraux ou des équipes développement candidates afin de s'évaluer pour éventuellement intégrer la phase 2 du SCF.

Inscription au plus tard le 30/11/2022 à ecoles.rugby@ffr.fr (avec validation du référent M14 et du DTL)

La phase 2 : les clubs engagés sur la phase 2 se rencontreront au travers de 3 dates + 1 amicale sur des plateaux rassemblant 3 ou 4 clubs. Un classement sera établi à l'issue de cette 2^{ème} phase.

La phase 3 : les clubs engagés sur la phase 3 et les équipes de développement intégrées se rencontreront au travers de 4 dates sur des tournois rassemblant 12 clubs. Un classement sera établi entre les équipes ayant participé au moins à 2 tournois à l'issue de cette 3^{ème} phase.

La phase 4 : les journées de clôture se dérouleront sur 2 jours et qui seront organisées sous le contrôle de la Commission Nationale des Écoles de Rugby et de l'association Super Challenge de France par les clubs ci-dessous qui en auront délégation.

- Les équipes classées de 1 à 12 à l'issue de la phase 3 seront qualifiés pour le tournoi de niveau I à
- Les équipes classées de 13 à 24 à l'issue de la phase 3 seront qualifiés pour le tournoi de niveau II à

A partir de la phase 2 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 envoyé au département)

Chaque équipe pourra inscrire au maximum (pour le Challenge Fédéral à XV de niveau A uniquement) 8 joueurs en double licence sur la feuille de match. Les doubles licences devront être validées avant le 31 janvier 2023.

[REGLEMENT SPORTIF \(phase 3 et 4 du Super Challenge de France et pour la journée de Clôture du Challenge Fédéral\)](#)

Selon le **nombre d'équipes engagées** et le nombre de **jours de compétition**, le tournoi devra appliquer la formule correspondante.

2 journées :

- 12 équipes : 3 poules de 4 équipes

La première journée sera consacrée aux phases de poules, et la seconde aux phases de classement.

Pour établir les poules du second jour le rang de classement dans la poule sera le premier à être considéré. Les 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2èmes et les 3èmes.

Ils seront répartis ainsi :

- La poule des 1^{er} de poule (1 à 4)
- La poule des 2nd de poule (5 à 8)
- La poule des 3^{ème} de poule (9 à 12)

Temps de jeu

Chaque joueur présent sur la feuille de match devra obligatoirement effectuer une mi-temps complète le samedi et une mi-temps complète le dimanche. Nous préconisons que chaque joueur débute au moins un match.

Etablissement du score

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 ou Match à Effectif Incomplet (MEI)
- 0 point pour un forfait (+10 points en Goal Average pour l'équipe vainqueur) et -10 points en GA

Dans le cas d'un match arrêté sur bagarre générale : 0 point terrain sur la journée aux deux équipes et non qualification pour la journée de clôture.

Le forfait d'une équipe avant le début du tournoi :

Il pourra être compensé par une équipe classée sur la phase précédente. En cas de poule(s) non équilibrée(s) nombre, conséquence du forfait d'une équipe dans la ou les poule(s) avec un nombre inférieur d'équipes,

les équipes qui auraient dû jouer contre l'équipe forfait marqueront 3 points et +10 au goal-average. De plus, l'équipe forfait ne pourra plus participer à la suite du Super Challenge de France.

Il pourra être compensé par une équipe classée sur la phase précédente.

Les critères de classement en cas d'égalité dans une poule

Cas 1 : Ex-aequo dans les poules du samedi :

Egalité à deux équipes :

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le banc de touche.
3. Résultat du match particulier opposant les deux équipes concernées.
4. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
5. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
6. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.

Egalité à trois équipes :

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le banc de touche.
3. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
4. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.

En cas d'égalité parfaite :

- Pour les tournois phase 3 : tirage au sort
- Pour les finales A et B phase 4 : le classement des clubs à l'issue de la phase 3.

Egalité à trois ou quatre équipes (poule de 4 ou plus) :

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s) ou éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
3. Goal-average sur l'ensemble des rencontres de la poule ayant opposé les équipes concernées.
4. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposé les équipes concernées.
5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposées les équipes concernées.
6. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.

En cas d'égalité parfaite :

- Pour les tournois phase 3 : tirage au sort
- Pour les finales A et B phase 4 : le classement des clubs à l'issue de la phase 3.

Cas 2 : Ex-aequo dans les poules du dimanche :

Egalité à deux équipes :

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
3. Résultat de la rencontre ayant opposé les deux équipes concernées.
4. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
5. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
6. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
7. Le meilleur classement de la veille.

Egalité à trois ou quatre équipes :

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le(s) joueur(s), éducateur(s).
3. Goal-average sur l'ensemble des rencontres de la poule ayant opposé les équipes concernées.
4. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposé les équipes concernées.
5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposées les équipes concernées.
6. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.
7. Le meilleur classement de la veille.

Egalité à trois ou quatre équipes (poule de 4 ou plus)

1. Nombre de carton(s) rouge(s) sur l'ensemble de la poule reçus par le(s) joueur(s) ou éducateur(s)
2. Nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble du tournoi reçus par le banc de touche.
3. Goal-average sur l'ensemble des rencontres de la poule ayant opposé les équipes concernées.
4. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposé les équipes concernées.
5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres ayant opposées les équipes concernées.
6. Goal-average général sur l'ensemble des rencontres de la poule.

Exclusions / cartons

CARTON JAUNE

- Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu cinq minutes. Le joueur sera alors remplacé.
- Si 2 cartons jaunes dans une même match le joueur sortira du terrain et sera suspendu pour le match suivant. La sanction équivaudra à un « carton rouge » en cas d'égalité de classement.
- Pour un même joueur, 3 cartons jaunes sur le tournoi, le joueur devra quitter le terrain et ne pourra plus participer aux prochains matchs du tournoi.

CARTON ROUGE

- Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu à minima pour le match suivant. Il sera alors remplacé.

Pas de points de pénalité pour l'équipe.

La commission de décision se réunira après la rencontre afin de déterminer la sanction finale.