

Challenge Bissey

Samedi 24 juin 2023

11ème édition



Histoire du club

- Créé en 1972 par une poignée de passionnés du ballon ovale autour de son premier président, Daniel LIGOUX, le Chenôve Rugby Club compte aujourd'hui 150 licenciés, dont deux équipes seniors qui évoluent en championnat Régional 2 de la Ligue Bourgogne-Franche Comté.
- Le club bâtit son avenir en s'appuyant sur une école de rugby labellisée FFR en 2016 et 2020 (1 étoile), intégrée dans l'entente du Bassin Dijonnais.
- Le club bénéficie de structures neuves et adaptées depuis septembre 2017 avec 4 vestiaires/douches, 1 local arbitre, 1 infirmerie, 1 salle de réception avec bar, 1 bureau, 1 cuisine équipée, 1 buanderie. A ces structures s'ajoutent 1 terrain d'entraînement et 1 terrain de match équipé de tribunes.
- Après plus de 20 ans passés sous l'égide de Patrick MONOT, le club est présidé par Jérôme SIMON depuis septembre 2020. L'équipe réserve à XII a remporté le titre de champion de Bourgogne 2018.
- Depuis le 2 septembre 2021, le club s'est enrichi d'une dynamique section rugby loisir à 5, ajoutant 30 licenciés à son effectif.
- Le club a fêté ses 50 ans ainsi que la 10ème édition de son challenge Ecole de Rugby « Challenge Bissey » le 25 juin 2022.
- Il se prépare désormais à accueillir une nouvelle discipline: le rugby féminin.

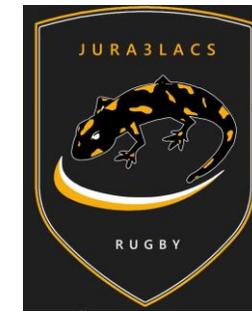
Histoire du tournoi

Le tournoi fait honneur à deux membres de la famille Bissey, Franck et Christophe, joueurs du Chenove Rugby Club et partis trop tôt.

Palmarès du tournoi

ANNEE	CLUB
2012	STADE DIJONNAIS
2013	USO NEVERS
2014	CS NUITS SAINT GEORGES
2015	CHENOVE RUGBY CLUB
2016	CS SEURRE
2017	RT CHALON
2018	SAONE SEILLE
2019	AS AUTUN
2020	ANNULE COVID
2021	REPORTE
2022	STADE DIJONNAIS

Les équipes présentes



Planning de la journée

8h30 – 9h00	Accueil des équipes	Club house
9h10	Photos des équipes	Terrain d'honneur Rugby
9h30	Début de la phase de brassage	Voir plan des terrains
12h00	Fin des matchs	
12h15	Apéritif des éducateurs	Buvette Club House
12h30	Affichage des résultats de la phase de brassage Affichage des poules de phase de classement	Table de marque centrale
13h30	Début de la phase de classement	Voir plans des terrains
16h30	Dernier match	Terrain d'honneur Rugby
16h45	Remise des récompenses	Terrain d'honneur Rugby
17h00	Début des festivités des 50 ans du club – Match de gala	Terrain d'honneur Rugby

Déroulement sportif de la journée

**PHASE DE
BRASSAGE
(MATIN)**

**CLASSEMENT
PAR NOMBRE DE
POINTS
DEPARTAGE AU
GOAL AVERAGE**

**CLASSEMENT
(POULES DE
NIVEAU SELON
RESULTATS DU
MATIN)**

**CLASSEMENT
PAR NOMBRE DE
POINTS
DEPARTAGE AU
GOAL AVERAGE**

**CLASSEMENT
FINAL**



REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

Jouer au contact

Saison 2022 – 2023

Règlements

Moins de 8 ans

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 20m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
UTILISATEURS	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon au sol est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES ARBITRAGE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain – Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. **HORMIS**

CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rugby éducatif saison 2022/2023 MAJ du 12/07/22



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

JEU à 7

Saison 2022-2023

Règlements

Moins de 10 ans

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7/ Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir Compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	40 mètres (en-but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF - adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Possibilité de jouer rapidement
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse L'équipe qui bénéficie d'un CF a 5 secondes pour le jouer sinon CF à l'équipe adverse
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) - 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		



REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

JEU à X

Saison 2022-2023

Règlements

Moins de 12 ans

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (20 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en-but non compris) X 45m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 joueurs titulaires du passeport arbitrage et un éducateur accompagnant ou 1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1 ^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Remplacée par le Coup franc
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée - CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu. Non-participants à 5 mètres.
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	En cas de lancer non droit = CF à l'équipe adverse (pas d'autre choix)
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Règlements

Moins de 14 ans

REGLEMENT MOINS DE 14 ANS (M14 G et M15 F)

Jeu à XV

Saison 2022-2023

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir Complété l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent). OU Pratique à 15 (suivant le calendrier national M14 et M15F) - Possibilité de jouer en effectif incomplet : Règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).	
REPLACEMENTS	Une équipe peut inscrire 28 joueurs pour participer à un plateau. Mais pour chaque match de ce plateau le nombre maximum de joueurs inscrits est de 23. Remplacements illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (23 joueurs maxi)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire, quadrangulaire ou match sec	
ARBITRAGE	2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
JEU DELOYAL	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : P	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – Sanction : P adversaires à 10 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C - (Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI « 22m »	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant. Mêlée éducative sans impact en formation 3+4+1. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé - Pas de possibilité de regagner le ballon. Le ballon doit être joué sans délai. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C. La mêlée n'est jamais rejouée. Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique : Mêlée à 7 = 3 – 4 Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1 Mêlée à 5 = 3 – 2
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règle expérimentale 2022/2023 Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation) Équipe qui lance 1 seul joueur peut être lifté par 2 partenaires Le lifteur avant ne peut pas être positionné à moins de 50 cm de la ligne des 5 mètres Le bloc saut doit être identifié avant le début de la touche Pas de déplacement du bloc saut (ni vers l'avant ni vers l'arrière) Obligation de passe du joueur lifté (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol) Possibilité de jouer sur un autre joueur (que celui lifté) Équipe qui ne lance pas Obligation de mettre le même nombre de joueur dans l'alignement (pas moins, pas plus) Interdiction de lifter un joueur Interdiction de plaquer le joueur lifté Aucun joueur ne peut intervenir sur le bloc saut (aucun contact) Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut	
TOUCHE DIRECTE	Règlement à XV Catégorie C	
TIR AU BUT	Rugby à XV catégorie C	
PENALITE - COUP FRANC DROP	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	

Règlement spécifique M-14

- La feuille de match prévoit un effectif de 23 joueurs maximum en début de tournoi dont 9 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant » ainsi que 2 joueurs arbitres,
- Toutes les équipes joueront 4 rencontres durant le tournoi. Chaque joueur présent sur la feuille de match devra **OBLIGATOIREMENT** effectuer une mi-temps complète* par demi-journée. Une feuille de régulation sera tenue par le chef de plateau. En cas de non-respect de cette règle, le club sera rétrogradé à la dernière place de la poule avec ses matches perdus à 0 point. (*En cas de blessure, celle-ci doit être confirmée par le service médical.)
- Les changements de joueurs sont illimités pendant les arrêts de jeu ou sur blessures. Les changements s'effectuent **OBLIGATOIREMENT** par le centre du terrain après l'accord du chef de plateau.
- Les personnes des équipes présentes admises sur le banc de touche doivent **OBLIGATOIREMENT** porter la chasuble FFR #BienJoué. Un des encadrants se verra remettre un brassard par le plateau à chaque match. Cet encadrant sera responsable de son équipe mais aussi des supporters de son équipe. En cas de problèmes, le chef de plateau en accord avec la direction du tournoi peut sanctionner l'équipe ayant un comportement en désaccord avec les principes et valeurs de notre sport d'un carton rouge envers ce responsable (sortie de l'éducateur et d'un joueur (à remplacer) du terrain jusqu'à la fin du match en cours). En cas de récidive de la même équipe, l'équipe se verra sanctionnée par le retrait de 5 points au classement, et un rapport sera établi et transmis à la ligue régionale d'appartenance de l'équipe,

Règlement spécifique M-14

- EXCLUSION : Tout joueur exclu devra rester pendant la durée de sa sanction auprès du chef de plateau.

1. CARTON BLANC

Tout joueur écopant d'un carton blanc sera exclu 2 minutes. Il sera alors remplacé. Pour un carton blanc, il n'y a pas d'incidence sur le cas d'égalité.

2. CARTON JAUNE.

Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu 5 minutes. Le joueur sera alors remplacé.

Si 2 cartons jaunes dans une même match ou au 3ème carton jaune au cours du tournoi, l'arbitre attribuera un carton rouge, le joueur sortira du terrain et sera suspendu pour le match suivant.

3. CARTON ROUGE

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu a 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.

Une **COMMISSION DE DECISION** est constituée pour trancher toute questions relatives au déroulement du tournoi, elle aura toute latitude pour prendre des sanctions sportives en cas d'incident. Cette commission doit être composée a minima du responsable sportif du plateau, du ou des responsables de l'organisation du tournoi et du représentant départemental (si présent). La commission devra recevoir le joueur fautif, son éducateur et l'arbitre de la rencontre.

Règlement spécifique du tournoi

Cette année, nous mettrons un point d'honneur à ce que les rencontres se déroulent sans aucun problème et nous avons décidé de mettre en place une charte pour les entraîneurs/encadrants, mais aussi les parents.



Nous missionnerons des médiateurs qui seront présents sur chaque plateau afin de vérifier le parfait déroulement du tournoi. Ils seront en lien permanent avec les responsables du tournoi.



En cas de mauvaise conduite d'un éducateur/encadrant ou d'un parent de joueurs envers ses propres joueurs/joueuses ou des joueurs/joueuses ou entraîneurs/encadrants adverses ; les médiateurs seront chargés de dissiper les tensions présentes, et si nécessaire pourront attribuer une pénalité à l'équipe en cause.



Cette pénalité sera appliquée au niveau du goal-average et représentera un retrait de 5 points.

Accès au terrain



L'accès aux terrains et aires de jeu sera limité à l'encadrement déclaré sur les feuilles de matchs et feuilles de présences. Seul les titulaires de licences actives délivrées par la FFR auront accès au terrain, la présentation des licences faisant foi.



Chaque équipe de chaque club se verra remettre 3 badges d'accès (4 badges pour la catégorie M-14)

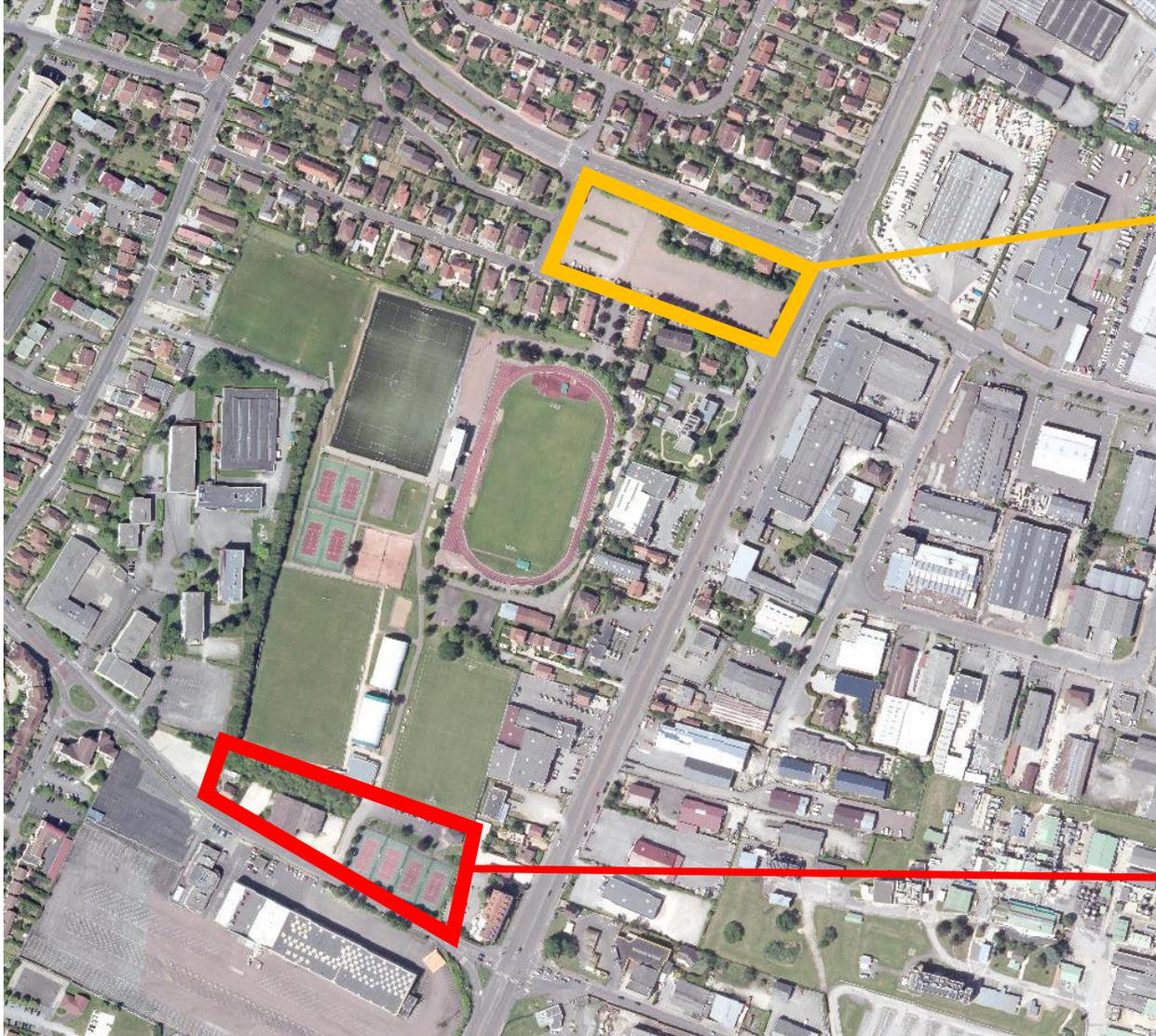


Ces badges devront être visibles et présentés à chaque point d'accès des terrains.



Il sera demandé aux parents et supporters de leurs champions de rester derrière les barrières afin d'éviter toute gêne au bon déroulement du tournoi.

Stationnements



PARKING JOUEURS ET EQUIPES

ESPLANADE LIMBURGERHOF
30 RUE DU STADE 21300 CHENOVE

PARKING ORGANISATION

INTERDIT AUX EQUIPES ET VISITEURS
REDIRECTION OBLIGATOIRE VERS ESPLANADE
LIMBURGERHOF

Contacts

- Thomas Jeannin : Directeur du tournoi
0685681477

- Teddy Million—Grenot : Directeur sportif et directeur-adjoint du
tournoi
0621690973

chenoverugbyclub-edr@outlook.fr