ORGANISATION DE LA PRATIQUE
ECOLE DE RUGBY
2026-2027

Ce document a pour objectif de présenter l'ensemble des dispositifs mis en place pour les Ecoles de Rugby.

SOMMAIRE

1. FORMES DE JEU 2
2. LES DIVERS REGLEMENTS 2
3. ORGANISATION DE L'ARBITRAGE 2
4. ORGANISATION SPORTIVE TYPE 3
5. DISCIPLINE 4

SPECIFICITES PRATIQUE M14 ET M15F SPECIFICITES PRATIQUE M14 ET M15F

6. LES CHALLENGES (M14/M15F) 5
7. SPECIFICITES JEU A XV (M14/M15F) 7
8. SPECIFICITES JEU A X (M14/M15F) 10
9. LES PASSEPORTS (M14/M15F) 15

1. FORMES DE JEU

Le tableau ci-dessous indique les effectifs et formes de pratique autorisées au cours de la saison.

- T+2 = Toucher + 2 secondes : Effectif réduit 7 x 7
- J CO = Jeu au contact : Effectif réduit 7 x 7
- RE = Rugby Educatif : Effectif complet 10 x 10 ou 15 x 15

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
M5	Situations pédagogiques Baby Rugby										
M6	Participation à maximum 2 plateaux par trimestre pour un club										
M8	5X5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	T+2 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5
M10	5X5 7X7	T+2 J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	RE 7x7	RE 7x7	RE 7x7	RE 7x7	RE 7x7	RE 7x7
M12	5X5 10X10	T+2 J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10	RE 10x10
M14 M15F	7x7 10x10 15x15	T+2 J CO 7x7	J CO 7x7 A partir du 11/10 RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15	RE 10x10 15x15
	SEVENS M14 et M15F : toute la saison pour SCF et Outre Mer, et avril-mai-juin pour le CF										

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 DE L'ARBITRAGE

Document à télécharger :

L'ARBITRAGE A L'EDR

4. ORGANISATION SPORTIVE TYPE

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

- Les organisateurs devront faire appliquer les Règlements Généraux de la FFR et notamment s'assurer que tous les participants joueurs et éducateurs présentent et disposent d'une licence FFR en cours de validité, ainsi que les différents passeports de la catégorie (éducateur, joueur de devant, arbitre).

DEROULEMENT DES JOURNEES :

Selon le programme transmis par l'organisation : un éducateur devra être présent au briefing du plateau (modèle de briefing à retrouver ici : https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/documents_utiles_edr) qui se déroulera en amont du début de la 1ère rencontre.
Les équipes devront avant le début de la 1ère rencontre du plateau renseigner la feuille de présence via la feuille de match dématérialisée des EDR.

- Nom, Prénom,
- N° de licence,
- N° de maillot (facultatif)
- Indication joueurs de devant et joueurs arbitres
- Les licences,
- Les passeports pour le XV et le X en tant que « joueur de devant » validé par le comité départemental.

Les éducateurs devront porter les chasubles #BienJoué de couleur orange *« Je suis un éducateur, une éducatrice responsable »* pour accéder aux zones techniques. Un réassort de chasubles est assuré chaque année par la FFR dans les Comités Départementaux.

LA COORDINATION D'UN PLATEAU :

Un responsable de plateau sera nommé par l'organisateur et aura la responsabilité de piloter l'organisation en amont et pendant le plateau.

L'organisateur devra porter la chasuble #Bienjoué de couleur rouge – *« Je suis un organisateur, une organisatrice responsable ».*

Chaque Comité Départemental / Ligue Régionale désignera un représentant départemental « Ecole de rugby » chaque fois que cela est possible, qui s'assurera que la manifestation se déroule conformément à la règlementation en vigueur et signalera dans son rapport, tout incident survenu avant, pendant ou après la ou les rencontres. Pour les plateaux du Super Challenge de France, un représentant départemental devra être désigné par l'organisateur chaque fois que cela est possible également.

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

- Du cahier des charges de l'organisation d'un plateau école de rugby (infrastructures, logistique, administratif, sportif, médical, etc…)
- Des règles du jeu à l'École de Rugby (selon la catégorie d'âge et le calendrier)
- Des bons comportements des joueurs, dirigeants, éducateurs, arbitres sur le plateau

- Des bonnes conditions d'accueil et de sécurité des joueurs
- Du port de la chasuble #BienJoué de couleur orange par les éducateurs et de couleur rouge par les organisateurs.

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 signé par ses soins, lequel devra être transmis sans délai à la Ligue régionale ou à la FFR selon le cas.
- Ces documents seront à envoyer accompagnés des feuilles de présence à la ligue régionale ou à la FFR (selon le cas).

Document à télécharger :

REPRESENTANT DEPARTEMENTAL FICHE MISSION ET RAPPORT

5. DISCIPLINE

Carton jaune :

Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu 5 minutes pour le jeu à XV et 2 minutes pour toutes les autres formes de jeu. Le joueur sera alors remplacé.

- Un joueur cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi ou plateau.
- Un joueur cumulant trois cartons jaunes lors d'un même tournoi ou plateau n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi ou plateau (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci).
- L'officiel de match ne doit pas rédiger de rapport.

Carton rouge :

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu pour le reste du tournoi ou plateau. Le joueur sera alors remplacé.

L'arbitre doit mentionner le motif du carton :

- Motif d'indiscipline :
  - Faute contre l'esprit du jeu
  - Nervosité
  - Non-respect de la zone affectée
- Autre motif

En cas d'exclusion pour motif d'indiscipline (faute contre l'esprit du jeu, nervosité ou non-respect de la zone affectée) : une mesure sportive automatique sera appliquée. Le RDEDR devra uniquement cocher la case correspondante dans le « rapport du représentant départemental »

Uniquement en cas d'exclusion définitive pour "autre motif", un rapport circonstancié devra être rédigé par l'arbitre ou le RDEDR pour décrire les faits observés et transmis au Conseil de discipline compétent (ligue régionale ou FFR selon les cas).

Tout joueur visé par un rapport circonstancié est automatiquement suspendu à titre provisoire, jusqu'à la décision du Conseil de discipline compétent.

SPECIFICITES PRATIQUE M14 ET M15F

Les informations ci-après ne concernent que ces catégories

6. LES CHALLENGES (M14/M15F)

La Fédération Française de Rugby coordonne les calendriers et met en place des Challenges pour la catégorie M14, M15F.

- Les Challenges Fédéraux à X et à XV sont coordonnés par la FFR et organisés par les ligues régionales et comités départementaux. Les inscriptions se font au niveau du comité départemental ou de la ligue.
- Le Super Challenge de France est organisé par l'association du Super Challenge de France en lien étroit avec la FFR et les ligues régionales.
- 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.
- La phase 1 du Super Challenge de France et du Challenge de France sera commune (cf ci-dessous). L'organisation se fera avec les ligues régionales et le Super Challenge de France.

LE FORMAT DES CHALLENGES FEDERAUX ET DU SUPER CHALLENGE DE FRANCE :

Document à télécharger :

CALENDRIER EDR

Les challenges sont organisés sous la forme de rencontres en triangulaire, quadrangulaire destinées aux M14 et M15F. 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 pour les CF, et du Super Challenge de France et la FFR pour le Super Challenge de France. On les nomme les organisateurs.
b. Une philosophie commune à savoir :
    - Les dates « challenge fédéral ou Super Challenge de France » sont identifiées au calendrier national et sont donc prioritaires sur toute autre organisation.
    - Cependant, les tournois de clubs sont autorisés sur les dates du Super Challenge de France (phase 2, 3 et clôtures).
    - Toutes les équipes ne sont pas censées obligatoirement se rencontrer sur les différents plateaux.
c. Les organisateurs (Comités départementaux, Ligues, Super Challenge de France, FFR) 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 (3 ou 4 clubs).

- Les oppositions pour chaque date des différentes phases.
- La répartition des clubs pour la phase suivante.
-

Doubles licences :

- Pour le Super Challenge de France, et pour la phase 1 commune du niveau A Super Challenge de France et Challenge Fédéral, chaque équipe pourra inscrire au maximum 5 joueurs en double licence par tournoi.
- Il n'existe, en revanche, aucune limitation du nombre d'autorisations pouvant être délivrées pour la classe d'âge féminine « moins de 15 ans ».
- Les doubles licences devront être délivrées avant le 31 janvier 2027.
- Toutes les équipes qui participeront au Super Challenge de France devront, avant la deuxième phase, donner une liste de joueurs qualifiés pour disputer les phases 2, 3 et 4. La liste des 40 joueurs doit être initialisée pour le 8 janvier 2027 (au plus tard pour la 1ère journée de la phase 2). Elle peut être complétée jusqu'à atteindre 40 joueurs jusqu'au 3 février 2027 (pour permettre d'intégrer les dernières doubles licences).

Candidature pour la phase 1 du CF – SCF :

- 36 clubs du SCF 2026 seront engagés directement sur la phase 1 (les clubs qualifiés pour les journées finales du SCF 2026 et ensuite selon le classement du SCF 2026).
- X équipes supplémentaires :
- **Nouveauté 2026/2027** : Pour participer à la phase 2 les équipes de clubs / rassemblements devront obligatoirement participer à la phase 1 CF/SCF. Seules les équipes de développement (Ligues / CD) pourront intégrer la phase 2 en participants aux 2 journées d'évaluation (cf ci-dessous).
- **Avant le 26 septembre 2026** : les clubs du Challenge Fédéral qui souhaitent participer à la phase 1 CF-SCF doivent s'inscrire auprès de leur ligue
- **Avant Le 27 septembre 2026** : les ligues envoient à la FFR la liste des clubs souhaitant participer à la phase 1 du CF-SCF. (mail à envoyer à ecoles.rugby@ffr.fr)

PASSERELLES ENTRE LE CHALLENGE FEDERAL ET LE SUPER CHALLENGE DE FRANCE :

Candidature pour la phase 2 du SCF :

- 48 à 52 équipes :
- Pour les équipes qui ne font pas la phase 1 du CF-SCF (clubs, CD, ligues), elles pourront candidater à la phase 2 en participant aux deux dernières dates de la phase 1 pour être évaluées : 21 novembre 2026 et 5 décembre 2026.

Les équipes doivent candidater auprès de leur ligue régionale.

- **Avant le 30 octobre 2026** : les clubs qui souhaitent participer à la phase 2 candidatent auprès de leur ligue pour participer aux journées d'évaluation.
- La ligue transmet à la FFR (avec validation du référent M14 et du DTL) la liste des clubs souhaitant participer aux journées d'évaluation (mail à envoyer à ecoles.rugby@ffr.fr)
- **Avant le 7 décembre 2026** : à l'issue des deux dates d'évaluation, les référents EDR des ligues régionales transmettent à la FFR (avec validation du référent M14 et du DTL) la liste finale des clubs prétendants pour la phase 2 du SCF. (mail à envoyer à ecoles.rugby@ffr.fr)
- **Au plus tard le 11 décembre 2026** : la FFR et le SCF statuent pour déterminer les clubs qui seront engagés

en phase 2 du SCF. La FFR communiquera aux ligues.

Document à télécharger :
Spécificités du règlement du Super Challenge de France à 7 et à XV

REGLEMENTS SCF

7. SPECIFICITES JEU A XV (M14/M15F)

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A XV :

Le challenge fédéral est ouvert à toutes les équipes de clubs M14 garçons et aux équipes mixtes. 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 pour les journées de clôture du Challenge Fédéral) 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)
    - Être en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus.
- Chaque éducateur devra obligatoirement participer à l'ASR (Atelier de Sensibilisation aux Règles du jeu) répondant par là 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 » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).

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 » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental) 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 Commission Régionale de l'Arbitrage et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).
- 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 » ou en cours de formation (liste déposée avant le 1er octobre auprès du Comité Départemental)

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

Plusieurs 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 3ème 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 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

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 titulaires 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

Plusieurs 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 3ème 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 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, 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

Plusieurs 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 3ème ligne centre)
  - à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) 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(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 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.

8. SPECIFICITES JEU A X (M14/M15F)

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A X :

La compétition à X est ouverte à toutes les équipes de clubs M14 garçons et aux équipes mixtes.

Pour permettre que chaque club puisse évoluer selon ses effectifs, la FFR 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 :
  - 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 »
  - Etre en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus.
- Chaque éducateur devra obligatoirement participer à l'Atelier de Sensibilisation aux Règles du jeu (ASR) 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 » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).

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 » 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 en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).

OU

- Présence d'un arbitre en cours de formation (A.C.F.) mineur, désigné par la Direction 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 X avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup Franc.

2

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» ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental)

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.

Plusieurs 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.

Plusieurs 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 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 titulaires du passeport « joueur(ses) de devant ».

En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 10 joueurs

Plusieurs 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 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 titulaires 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.

9. LES PASSEPORTS (M14/M15F)

Cette partie précise les conditions de pratique du rugby à XV et à X 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 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 ou suivent 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.

La liste des joueurs/arbitres candidats au passeport en arbitrage et de leur éducateur accompagnant devra être communiquée avant le 1er octobre au Comité Départemental et la liste des joueurs/arbitres validés définitivement avant le 17 décembre.

PASSEPORT JOUEUR 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.
- La saisie des passeports se fait en ligne via Ovale 2. Une fois validés, les passeports seront saisis automatiquement dans l'onglet diplômé du licencié avec pour date de fin le 30/06 de la saison en cours. L'information sera présente sur la carte de qualification du licencié : PJA : Passeport Joueur Arbitrage ; PJD : Passeport Joueur de Devant.
- 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.

PASSEPORT JOUEUR 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 sous la responsabilité de la Ligue Régionale ou du Comité départemental par la Commission Régionale des Arbitres (C.R.A.).
    - La formation est dispensée au sein des clubs par un formateur arbitre (du club). Possibilité de mutualisation entre plusieurs clubs
    - 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 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.

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 ou en cours de formation 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.