



ORGANISATION DES FINALES TERRITORIALES DU 15 AVRIL 2018 à ANZIN



DROIT D'ENTREE

L'entrée est payante pour tous (joueurs, arbitres, délégués, dirigeants, officiels, public) et gratuite pour les moins de 16 ans. Le tarif est fixé à 6 €. Le montant total de la recette sera versé intégralement à la Fondation Ferrasse « Grands blessés du rugby ».

L'EQUIPE ARBITRALE

- L'arbitre de chaque match sera assisté par deux juges de touche et un représentant fédéral (ou deux).
- Les juges de touche signaleront les sorties du ballon en touche ou touche de but et indiqueront à l'arbitre la validité des tentatives de but et des transformations. En liaison avec l'arbitre grâce à des drapeaux « Bip », ils indiqueront les actions de jeu déloyal. L'arbitre pourra exclure temporairement ou définitivement un joueur signalé par un juge de touche.
- Les représentants fédéraux assisteront l'arbitre pour les tâches administratives (contrôle des licences, rédaction de la feuille de match, vérification des qualités requises pour les occupants des bancs de touche, mise en place d'une table de marque et de la feuille de mouvement, désignation par le club organisateur d'un dirigeant délégué à la sécurité et d'un délégué au contrôle anti-dopage). Pendant le match, ils veilleront à la discipline du banc de touche et pourront avertir l'arbitre de tout manquement. Ils auront la charge de veiller au bon déroulement des remplacements de joueurs. Ainsi chaque substitution, quelle qu'en soit la raison, devra impérativement passer par le représentant fédéral. Ce dernier, en liaison avec les juges de touche, aura à gérer les mouvements de joueurs. De même, il prendra en charge la gestion des exclusions temporaires (temps, emplacement des joueurs concernés, moment de reprise du jeu).

Dans le cadre de ses missions spécifiques, à la fin du match, il pourra relever tout acte grave de jeu déloyal qui aurait pu échapper à la vigilance de l'arbitre et aux juges de touche et retenir les licences des fautifs.

L'ORGANISATION MEDICALE

Toute la partie médicale sera placée sous la responsabilité du Médecin référent du Comité des Flandres ou son représentant, assisté de l'équipe médicale du club organisateur.

SECURITE

- Le club organisateur désignera un responsable de la sécurité, titulaire d'une licence FFR, par terrain. En liaison avec Marc PINTE, délégué territorial à la sécurité, ce responsable veillera à la mise en place des moyens de sécurité et de secours et dirigera leur fonctionnement.
- Deux personnes participant aux missions de sécurité sur chaque terrain devront **être vêtues de tenues parfaitement identifiables**.
- Les représentants fédéraux seront attentifs, en liaison avec les responsables sécurité, à ce que l'enceinte de jeu ne soit accessible qu'aux personnes régulièrement inscrites sur la feuille de match (cette mesure s'applique également aux arbitres et délégués non concernés par le match et à tout dirigeant). La rencontre ne débutera pas ou pourra être arrêtée par l'arbitre en cas de non-respect de cette obligation.

LA GESTION ADMINISTRATIVE

- Les feuilles de match, rapports de délégué, feuilles de mouvement et tous documents utiles pour les rencontres seront mises à disposition par le secrétariat général du Comité des Flandres de Rugby (Dominique RONDELAERE ou Henri NATIEZ). En cas d'indisponibilité de dernière minute, les modifications de désignation seront assurées pour les arbitres par Bruno GAUDEFRIN, pour les représentants fédéraux par Dominique THURU, la coordination générale étant assurée par Sébastien CARREZ, Dominique RONDELAERE et Jean Louis MERTEN. Tout problème concernant l'organisation des rencontres devra leur être soumis.

- La rédaction des feuilles de match et les différents contrôles administratifs seront effectués dans la salle mise à disposition par le club organisateur. L'accès à ce local ne sera autorisé qu'aux officiels de match et aux rédacteurs des feuilles de match des équipes. Le contrôle des documents administratifs sera effectué sous la responsabilité de Marc PINTE.

LES COULEURS

Au cours d'un match, les joueurs doivent porter en priorité les couleurs de leur association figurant sur l'annuaire F.F.R.

Les deux équipes doivent s'informer mutuellement des couleurs (maillot, short, chaussettes) qu'elles porteront le jour du match, au plus tard la veille de la rencontre. Si, malgré tout, les deux équipes en présence ont des équipements de même couleur ou de couleurs prêtant à confusion, l'arbitre doit exiger de l'équipe ayant effectué le plus petit déplacement (le kilométrage sera déterminé selon la référence internet : www.viamichelin.fr - itinéraire le plus rapide) qu'elle porte des équipements de couleurs parfaitement distinctes de celles de son adversaire.

Si une équipe refuse de se conformer aux dispositions précédentes, l'arbitre ne fera pas disputer la rencontre.

LES BANCS DE TOUCHE

- Pour chaque équipe en présence :

Maximum : quatre personnes à choisir parmi deux entraîneurs, un « adjoint terrain », un soigneur et un médecin.

Minimum obligatoire : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin).

Ces personnes peuvent prendre place sur le banc de touche à condition qu'elles figurent sur la feuille de match.

Elles doivent être titulaires d'une licence FFR (carte de qualification de la saison en cours), remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu (voir Art. 444 des Règlements Généraux FFR) et respecter les obligations des associations par équipe engagée (encadrement technique des équipes -voir Art. 353 des Règlements Généraux FFR).

LES BRASSARDS

- Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur
- Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Vert : Personnel médical

Ces personnes peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter des tenues vestimentaires parfaitement distinctes de celles des joueurs des deux équipes.

- En dehors de la mi-temps, les personnes suivantes sont autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu (tenues parfaitement distinctes) :

- Le médecin ou le soigneur, lors de la blessure d'un joueur
- L'adjoint terrain :

- lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;

- lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

A noter qu'un entraîneur inscrit comme tel sur la feuille de match ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

LES REMPLACANTS

- Les remplaçants doivent prendre place dans les tribunes ou à défaut derrière la main courante.

- Les joueurs remplacés tactiquement ou blessés doivent quitter l'enceinte de jeu et prendre place dans les tribunes ou à défaut derrière la main courante. En aucun cas, ils ne peuvent rester sur le banc de touche. Les délégués sportifs et directeurs de match devront être particulièrement vigilants pour faire respecter cette obligation.

- Un entraîneur figurant sur la liste des joueurs remplaçants peut prendre place sur le banc de touche de son équipe à la condition expresse qu'il présente une carte de qualification de la saison en cours avec indication de ses qualités de joueur et d'entraîneur. S'il rentre en jeu au cours du match comme joueur, il ne pourra plus reprendre sa place sur le banc de touche comme entraîneur. De même, il ne pourra pas être remplacé sur ce même banc de touche dans la fonction d'entraîneur.

- Un échauffement des remplaçants est possible dans l'en-but adverse, sans ballon. Ces joueurs devront porter **une chasuble** ou une tenue nettement différenciée de celle de leur équipe.

LES JOUEURS EXCLUS

Les joueurs définitivement exclus doivent retourner aux vestiaires.

Les joueurs exclus de façon temporaire (carton jaune ou carton blanc) prendront place sur le banc disposé à cet effet. Ils pourront revenir dans l'aire de jeu, après autorisation de l'arbitre sur demande du représentant fédéral.

MATCH NUL A L'ISSUE DU TEMPS REGLEMENTAIRE (Art 454 des RG)

En cas de jeu à XV :

S'il y a match nul à la fin du temps réglementaire, (quel que soit le décompte des réalisations), après un repos de 5 minutes, l'arbitre prolongera la partie de 20 minutes (**2 X 10 minutes**) sans repos au changement de camp.

Si, à l'issue cette prolongation, le score est toujours nul, sera déclarée gagnante l'équipe qui aura dans l'ordre suivant :

1 - marqué le plus grand nombre d'essai au cours du match

2 – réussi le plus grand nombre de tirs au but (Règle du jeu N° 9 – annexe 12)

Dans ce cas, l'arbitre procédera de la façon suivante :

- Tirage au sort en présence des deux capitaines. Le gagnant choisit le côté où seront effectués les tirs au but. L'équipe perdante débutera les tirs.
- 1^{ère} série : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 m face aux poteaux.
Les botteurs seront désignés par les capitaines, parmi les joueurs présents sur le terrain au coup de sifflet final. Les joueurs de chaque équipe botteront à tour de rôle de façon alternée (Equipe A, Equipe B, Equipe A, Equipe B, etc...).

Si, après ces 10 tirs au but, il y a toujours égalité :

- 2^{ème} série : Au même endroit, autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire selon le principe de la « mort subite ». Les tireurs de cette deuxième série, différents des cinq premiers, devront également avoir été présents sur le terrain au coup de sifflet final. La première équipe qui prend l'avantage, à nombre égal de coups de pied, est déclarée vainqueur.

EQUIPES RESERVES

Pour être autorisé à participer à une rencontre d'une phase finale, un joueur ne devra pas avoir participé (même comme remplaçant provisoire) à plus de :

- 11 matches en équipe « UNE » en poule de 12
- 10 matches en équipe « UNE » en poule de 11
- 9 matches en équipe « UNE » en poule de 10
- 8 matches en équipe « UNE » en poule de 9
- 7 matches en équipe « UNE » en poule de 8 ; etc...

Soit 9 matches pour les compétitions du Comité des Flandres.

Si, au cours d'un même week-end, une association en phase finale a ses deux équipes seniors qualifiées, les limitations relatives au nombre de match ne s'appliquent pas. Dans ce cas, les joueurs des deux rencontres devront être distincts. En effet, les dispositions de l'article 230-3 des Règlements Généraux de la FFR ne peuvent s'appliquer, la finale « Réserves » n'étant pas un lever de rideau de la rencontre des Equipes I.

LES DOCUMENTS DE REFERENCE

Pour tout problème, les documents de référence seront :

- Les règles du jeu FFR

<http://www.ffr.fr/Publications-officielles/Statuts-et-règlements/Règlements-sportifs/Règles-du-jeu2>

- Les statuts et règlements de la Fédération Française de Rugby et notamment l'annexe XII.
- Le règlement territorial des compétitions