

Courrier 19/20-060

Objet : Challenge Rugby à 5

Villeneuve d'Ascq, le 24 Septembre 2019

CHALLENGE DE RUGBY A 5 – SAISON 2019/2020

Organisation générale

Le challenge des Hauts de France de Rugby à 5 se déroulera sur 8 dates d'octobre à mai. Il n'est pas indispensable de participer à toutes les dates du challenge mais pour intégrer le classement final (qualification championnat de France), un minimum de 6 dates est requis.

Si une date est annulée (intempéries, événements exceptionnels) et qu'aucun report n'a été possible, nous diminuerons d'autant le nombre de participations obligatoires pour intégrer le classement final.

Le challenge sera divisé en deux catégories :

- Un challenge : Open Masculin et + 35 ans, réservé aux hommes de plus de 18 ans.
- Un challenge : Open Féminin et mixte, dans lequel un minimum de deux femmes de plus de 16 ans par équipes présentes sur le terrain est exigé.

Une équipe qui ne compterait qu'une femme devra s'inscrire dans le challenge masculin.

Avant la première date les équipes qui souhaitent participer au classement final du challenge pour prétendre à la qualification au championnat de France devront se déclarer.

Les équipes qui ne s'inscriront pas en amont du début du challenge pourront participer aux plateaux mais ne seront pas intégrées au classement final.

Les 8 dates de challenge se dérouleront sur des ½ journées. Un terrain de rugby à 15 accueillera le challenge masculin et un deuxième terrain accueillera le challenge mixte.

Journées	Dates	Lieux
1	13 Octobre	Saint Quentin
2	17 Novembre	Saint-Omer
3	15 décembre	Etaples/Le Touquet
4	19 janvier	Cambrai
5	09 février	Anzin
6	08 mars	Villeneuve d'Ascq
7	05 avril	Lille
8	17 mai	Béthune

Organisation sportive générale

Le challenge sera joué sous les règles du digest rugby à 5 (document en annexe).

Les équipes (en fonction des ½ journées) seront réparties comme suit :

- 12 équipes : 3 poules de 4 – tout le monde se rencontre dans sa poule, matches de classement
- 11 équipes : 2 poules de 4, 1 poule de 3 – tout le monde se rencontre dans sa poule, matches de classement
- 10 équipes : 2 poules de 5 – tout le monde se rencontre dans sa poule, classement à l'issue des matches de poules (pas de matches de classement – temps de jeu max atteint)
- 9 équipes : 3 poules de 3 – tout le monde se rencontre dans sa poule, puis refaire 3 poules de 3 (les 1ers ensembles, les 2èmes ensembles, les 3èmes ensembles)
- 8 équipes : 2 poules de 4 – tout le monde se rencontre dans sa poule, match de classement (1^{er} A et 1^{er} B, ...)

Les poules seront constituées sur la forme du « S » (1^{ère} journée, nous utiliserons le classement de la saison n-1).

Décompte des points classement :

- 1^{er} : 25 points
- 2^{ème} : 18 points
- 3^{ème} : 15 points
- 4^{ème} : 12 points
- 5^{ème} : 10 points
- 6^{ème} : 8 points
- 7^{ème} : 6 points
- 8^{ème} : 4 points
- 9^{ème} : 2 points
- 10^{ème} : 1 point
- Autres équipes : 0 point

Décompte des points terrain lors d'une journée de challenge :

- Victoire : 4 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 0 point
- Bonus offensif : 4 essais d'écart – 1 point
- Bonus défensif : 2 essais d'écart max – 1 point
- Forfait gagné : 5 points
- Forfait perdu : 0 point
- Egalité en phases finales : cf. digest rugby à 5 – règles de la mort subite

Cas d'égalités

- Phase de poule
 - Opposition directe
 - Différence d'essais
 - Nombre d'essais marqués
 - Nombre de bonus offensif
 - Nombre de bonus défensif
 - TOSS
- Egalité entre 2 équipes de 2 poules différentes
 - Différence d'essais
 - Nombre d'essais marqués
 - Nombre de bonus offensif
 - Nombre de bonus défensif
 - TOSS

- Classement final CHALLENGE RUGBY A 5 – Hauts de France
 - Nombre de points au classement général
 - Nombre de victoire journée challenge (y compris la journée finale)
 - Différence d'essais
 - Nombre d'essais marqués
 - Match en Mort subite (début à 4 ct 4, enlever un joueur toutes les 2 minutes)

Organisation des poules journées J+1

Sur la formule du « S » (ou serpent), en fonction du classement de la journée précédente dans un premier temps puis du classement général dans un second temps.

Temps de jeu :

Le temps de jeu maximum sur 1 ½ journée est de 60 minutes (80 minutes maximum pour la journée finale), nous essaierons de nous rapprocher autant que possible de ce temps de jeu maximum dans le respect des règles et pour que la journée se passe pour le mieux. Le temps de jeu par match sera de **2x5 minutes (4 matches par équipe par ½ journée maximum)**.

ORGANISATION D'UNE JOURNEE TYPE

Timing journée challenge R5 :

- 09h00 – 09h20 : accueil des équipes et vérifications des licences (à la charge des arbitres et du responsable de tournois)
- 09h20 – 09h30 : briefing (règlement et organisation des poules – mené par le responsable du tournoi en présence)
- 09h30 – 10h00 : échauffement des équipes
- 10h00 – 12h45 / 13h15 : phases de poule (horaire approximatif susceptible de changer en fonction du nombre d'équipes et de terrains disponibles)
- 12h45 à 13h15 – 3^{ème} mi-temps (organisation à la charge du club recevant)

Il est impératif de respecter le timing de la journée et des rencontres afin que cela ne finisse pas trop tard.

Protocole

- Avant le tournoi
 - Les équipes doivent s'inscrire auprès du responsable du tournoi du club recevant (un annuaire vous sera fourni) au plus tard le lundi midi précédant la journée.
 - La Ligue des Hauts de France se charge de déclarer les tournois.
 - Envoyer la feuille de match au club recevant (afin d'anticiper le nombre de participants) au plus tard le samedi midi.
 - Préparation des terrains (traçage) et vestiaires
- Jour du tournoi
 - Les responsables d'équipes doivent envoyer un message au responsable du tournoi prévenant de leur heure d'arrivée et le nombre de participants.
 - Le club recevant doit préparer les terrains (plots si besoin, tables de marque, panneau d'affichage)
 - Le responsable du club recevant doit recueillir les licences et feuilles de match originales pour vérification et transmission aux arbitres.
- Durant la compétition
 - Les équipes doivent se tenir prêtes à entrer sur le terrain 3 minutes avant le coup d'envoi de leur match (impératif de respecter les timings)
 - A la fin des rencontres, chaque responsable de terrain doit faire signer la feuille de score aux arbitres et aux capitaines de chaque équipe.
- A la fin de la compétition
 - Le responsable du tournoi du club recevant doit envoyer les scores via le fichier excel fourni par la Ligue des Hauts de France avant le lundi midi.
 - La ligue des Hauts de France (via le référent communication) sera chargée d'envoyer les scores et le classement du challenge à toutes les équipes.

Guillaume Blanc

Vice-Président

ORGANISATION – 8 EQUIPES					
PHASE DE QUALIFICATION					
2 poules de 4 équipes					
TEMPS	HORAIRE	TERRAIN	EQUIPE 1	EQUIPE 2	N° MATCH
00H00	10H00	1	A1	A4	1
		2	B1	B4	2
00H15	10H15	1	A2	A3	3
		2	B2	B3	4
00H45	10H45	1	A1	A3	5
		2	B1	B3	6
01H00	11H00	1	A2	A4	7
		2	B2	B4	8
01H30	11H30	1	A1	A2	9
		2	B1	B2	10
01H45	11H45	1	A3	A4	11
		2	B3	B4	12
PHASES FINALES					
02H15	12h15	1	4 ^{ème} A	4 ^{ème} B	13 – place 7 et 8
		2	3 ^{ème} A	3 ^{ème} B	14 – place 5 et 6
02H30	12H30	1	2 ^{ème} A	2 ^{ème} B	15 – places 3 et 4
		2	1 ^{er} A	1 ^{er} B	16 – places 1 et 2

ORGANISATION – 9 EQUIPES					
PHASE DE QUALIFICATION					
3 poules de 3 équipes					
TEMPS	HORAIRE	TERRAIN	EQUIPE 1	EQUIPE 2	N° MATCH
00H00	10H00	1	A1	A3	1
		2	B1	B3	2
00H15	10H15	1	C1	C3	3
		2			
00H30	10H30	1	A1	A2	4
		2	B1	B2	5
00H45	10H45	1	C1	C2	6
		2			
01H00	11H00	1	A3	A2	7
		2	B3	B2	8
01H15	11H15	1	C3	C2	9
		2			
PHASES FINALES					
Refaire des poules : Les 1 ^{er} ensembles, les 2 ^{ème} ensembles, les 3 ^{ème} ensembles.					
01H45	11H45	1	A1	A3	1
		2	B1	B3	2
02H00	12H00	1	C1	C3	3
		2			
02H15	12H15	1	A1	A2	4
		2	B1	B2	5
02H30	12H30	1	C1	C2	6
		2			
02H45	12H45	1	A3	A2	7
		2	B3	B2	8
03H00	13H00	1	C3	C2	9
		2			

Phases finales :

On reconstitue 3 poules de 3 en fonction des classements de la phase de qualification

Poule A : Poule des 1^{ers}. Ces équipes joueront le classement 1 à 3

Poule B : Poule des 2^{èmes}. Ces équipes joueront le classement 4 à 6

Poule C : Poule des 3^{èmes}. Ces équipes joueront le classement 7 à 9

ORGANISATION – 10 EQUIPES					
PHASE DE QUALIFICATION					
2 poules de 5 équipes					
TEMPS	HORAIRE	TERRAIN	EQUIPE 1	EQUIPE 2	N° MATCH
00H00	10H00	1	A1	A2	1
		2	A5	A4	2
00H15	10H15	1	B1	B2	3
		2	B5	B4	4
00H30	10H30	1	A1	A3	5
		2	A2	A5	6
00H45	10H45	1	B1	B3	7
		2	B2	B5	8
01H00	11H00	1	A3	A4	9
		2	A1	A5	10
01H15	11H15	1	B3	B4	11
		2	B1	B5	12
01H30	11H30	1	A2	A4	13
		2	A3	A5	14
01H45	11H45	1	B2	B4	15
		2	B3	B5	16
02H00	12H00	1	A1	A4	17
		2	A2	A3	18
02H15	12H15	1	B1	B4	19
		2	B2	B3	20

Classement final :

1. Départager les équipes en fonction des points terrain toutes poules confondues. Il est possible que les 2 premiers du classement général soient dans la même poule (ex : beaucoup de matches nuls dans une poule).
2. Si 2 équipes sont à égalité dans 2 poules différentes, voir règlement :
 - a. Différence d'essais
 - b. Nombre d'essais marqués
 - c. Nombre de bonus offensif
 - d. Nombre de bonus défensif
 - e. TOSS

ORGANISATION – 11 EQUIPES					
PHASE DE QUALIFICATION					
2 poules de 4 équipes, 1 poule de 3					
TEMPS	HORAIRE	TERRAIN	EQUIPE 1	EQUIPE 2	N° MATCH
00H00	10H00	1	A1	A4	1
		2	A2	A3	2
00H15	10H15	1	B1	B4	3
		2	B2	B3	4
00H30	10H30	1	C2	C3	5
		2			
00H45	10H45	1	A1	A3	6
		2	A2	A4	7
01H00	11H00	1	B1	B3	8
		2	B2	B4	9
01H15	11H15	1	C1	C3	10
		2			
01H30	11H30	1	A1	A2	11
		2	A3	A4	12
01H45	11H45	1	B1	B2	13
		2	B3	B4	14
02H00	12H00	1	C1	C2	15
		2			
PHASES FINALES					
02H30	12H30	1	10 ^{ème} phase de poule	9 ^{ème} phase de poule	16 – places 09/10
		2	8 ^{ème} phase de poule	7 ^{ème} phase de poule	17 – places 07/08
02H45	12H45	1	6 ^{ème} phase de poule	5 ^{ème} phase de poule	18 – places 05/06
		2	4 ^{ème} phase de poule	3 ^{ème} phase de poule	19 – places 03/04
03H00	13H00	1	2 ^{ème} phase de poule	1 ^{er} phase de poule	20 – places 01/02
		2			

Classement à l'issue de la phase de qualification :

1. Classer les équipes de 1 à 11 (sachant que dans la poule de 3, on compte un forfait 4 points à toutes les équipes de la poule (3 essais à 0 dans le goal-average afin de remettre tout le monde au même nombre de match)
 - a. Points terrain
 - b. Différence d'essais
 - c. Nombre d'essais marqués
 - d. Nombre de bonus offensif
 - e. Nombre de bonus défensif
 - f. TOSS
2. Effectuer des matches de classement
 - a. 10^{ème} contre 9^{ème}, 8^{ème} contre 7^{ème}, etc...
 - b. L'équipe classée 11^{ème} effectue un match de moins. A voir pour trouver une autre organisation car si l'équipe finissant 11^{ème} se trouve dans la poule de 3, alors elle ne joue que 2 matches dans sa matinée !
3. Classement final
 - a. En fonction des matches de classement
 - b. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match, appliquer la règle de la mort subite.

ORGANISATION – 12 EQUIPES					
PHASE DE QUALIFICATION					
3 poules de 4 équipes					
TEMPS	HORAIRE	TERRAIN	EQUIPE 1	EQUIPE 2	N° MATCH
00H00	10H00	1	A1	A4	1
		2	A2	A3	2
00H15	10H15	1	B1	B4	3
		2	B2	B3	4
00H30	10H30	1	C1	C4	5
		2	C2	C3	6
00H45	10H45	1	A1	A3	7
		2	A2	A4	8
01H00	11H00	1	B1	B3	9
		2	B2	B4	10
01H15	11H15	1	C1	C3	11
		2	C2	C4	12
01H30	11H30	1	A1	A2	13
		2	A3	A4	14
01H45	11H45	1	B1	B2	15
		2	B3	B4	16
02H00	12H00	1	C1	C2	17
		2	C3	C4	18
PHASES FINALES					
02H30	12H30	1	12 ^{ème} phase de poule	11 ^{ème} phase de poule	19 – places 11/12
		2	10 ^{ème} phase de poule	9 ^{ème} phase de poule	20 – places 09/10
02H45	12H45	1	8 ^{ème} phase de poule	7 ^{ème} phase de poule	21 – places 07/08
		2	6 ^{ème} phase de poule	5 ^{ème} phase de poule	22 – places 05/06
03H00	13H00	1	4 ^{ème} phase de poule	3 ^{ème} phase de poule	23 – places 03/04
		2	2 ^{ème} phase de poule	1 ^{er} phase de poule	24 – places 01/02

Classement à l'issue de la phase de qualification :

1. Classer les équipes de 1 à 12
 - a. Points terrain
 - b. Opposition directe
 - c. Différence d'essais
 - d. Nombre d'essais marqués
 - e. Nombre de bonus offensif
 - f. Nombre de bonus défensif
 - g. TOSS
2. Effectuer des matches de classement
 - a. 12^{ème} contre 11^{ème}
 - b. 10^{ème} contre 9^{ème}
 - c. 8^{ème} contre 7^{ème}
 - d. Etc...
3. Classement final
 - a. En fonction des matches de classement
 - b. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match, appliquer la règle de la mort subite.