



**Cahier des charges
Organisation de tournoi
Rugby à 5**

Sommaire

1. Modalités de participation	4
1.1 Licence et assurance des joueurs et joueuses	4
1.2 Catégories - Tournois	4
1.3 Catégories – Finales Nationales de Rugby à 5	5
2. Organisation sportive	5
2.1 Déclaration de tournoi	5
2.2 Terrain	6
2.3 Matériel	6
2.4 Règles du jeu	7
2.5 Arbitrage	7
2.6 Formules du tournoi	7
2.7 Gestion sportive	8
2.8 Médical-Sécurité	9
3. Budget.....	10
4. Communication	11
5. Check-list organisation.....	12
Annexes	13
Annexe 1 : Format compétition à 16 équipes	13
Annexe 2 : Format compétition à 6 équipes	16
Feuille de match.....	17

Depuis plusieurs années, la Fédération Française de Rugby s'est engagée dans un développement structuré et national de nouvelles formes de jeu, afin de poursuivre sa croissance et répondre aux attentes des pratiquants.

Pour ce faire, elle a obtenu une Délégation Ministérielle, en 2008 pour la discipline du Rugby à 5 (rugby loisir sans plaquage).

Compte tenu de l'accès facile et sécurisé de sa pratique, le Rugby à 5 présente un fort potentiel en termes de nouveaux licenciés. Il ouvre la pratique à un large public et permet de compléter la saison rugbystique, mais aussi de pratiquer sur des espaces non exploités à ce jour.

La Fédération Française de Rugby encourage les Ligues et les clubs à développer cette pratique en organisant des tournois de rugby à 5. Pour aider à l'organisation de ces tournois, la FFR met à disposition ce **cahier des charges** de préconisation pour l'organisation de tournois de rugby à 5. Chaque responsable de l'épreuve est à même de l'adapter à la réalité hormis les règles du jeu. Il a vocation d'apporter des conseils et des recommandations utiles quel que soit le type de manifestation organisée.

QU'EST-CE QUE LE RUGBY À 5 ?

C'est une pratique :

- Accessible à tous les publics
- Spectaculaire, ludique, d'évitement, de passes
- Sans plaquage
- Mixte
- A effectif réduit et modulable
- Sport Loisir-Bien-Être
- Sport-Santé
- Sport Entreprise

LES PUBLICS CONCERNES PAR LE RUGBY A 5

Les licenciés :

- D'une association affiliée à la FFR
- D'un regroupement occasionnel sous le nom d'une association affiliée à la FFR

Les joueurs et/ou joueuses muni(e)s d'une licence en cours de validité dans la catégorie :

- Rugby Loisir (avec ou sans plaquage)
- Rugby Compétition

Les non licencié(e)s :

- Souscription d'une extension de garantie par l'organisateur (cf 1.1 – page 4)

1. MODALITES DE PARTICIPATION

1.1 Licence et assurance des joueurs et joueuses

Chaque équipe qui participe au tournoi doit être soit une association affiliée à la FFR soit un regroupement occasionnel sous le nom d'une association affiliée à la FFR. (Pour les championnats de France, le titre ne peut être décerné qu'à une association affiliée à la FFR).

Pour pouvoir participer à un tournoi de rugby à 5, chaque joueur ou joueuse devra être licencié(e) à la FFR dans une des catégories suivantes : « Rugby compétition » ou « Rugby Loisir » avec ou sans plaquage.

Si le tournoi n'entre pas dans le circuit de qualification aux finales nationales de rugby à 5, l'organisateur pourra souscrire à une extension de garantie, afin de couvrir l'activité auprès de non licenciés potentiels :

EXTENSIONS	PRATIQUE	TARIF DES GARANTIES RC ET ASSISTANCE (IDENTIQUES AUX LICENCIES)
Initiation au Rugby	- Découverte et promotion du rugby auprès des majeurs et des mineurs ; - Activités des écoles de rugby (-14 garçons et -15 filles, hors compétitions)	60€ par groupe de 50 personnes et par mois

Plus d'informations en cliquant sur les liens ci-dessous ou en contactant le service juridique FFR à dajc@ffr.fr :

- [Guide – Club](#)
- [Guide – Licenciés](#)
- [Notice d'assurance – Licenciés](#)

1.2 Catégories - Tournois

Les tournois doivent être organisés selon les catégories :

- Catégorie « **+35 ans** » : 35 ans révolus (le nombre d'hommes et/ou de femmes sur le terrain est libre)
- Catégorie « **Mixte** » : Minimum 2 femmes par équipe sur le terrain lors de la rencontre ; Sont autorisés à participer les joueurs âgés de 14 ans révolus et les joueuses âgées de 15 ans révolus
- Catégorie « **Open Masculin** » : Sont autorisés à participer, les joueurs âgés de 14 ans révolus
- Catégorie « **Open Féminin** » : Sont autorisées à participer, les joueuses âgées de 15 ans révolus

Dans le cadre de tournoi n'entrant pas dans le circuit de qualification aux finales nationales de rugby à 5, l'organisateur pourra adapter les catégories, sous réserve de respecter les règles du jeu FFR.

1.3 Catégories - Finales Nationales de Rugby à 5

Les tournois qualificatifs aux finales nationales de Rugby à 5, organisés par les Ligues Régionales et Comité Départementaux, doivent utiliser le règlement des finales nationales (ci- dessous).

Les finales nationales de Rugby à 5 sont réservées aux licenciés FFR « *Rugby Compétition* », « *Rugby Loisir* » avec ou sans plaquage, organisées selon 4 catégories :

- Catégorie « **+35 ans** » : 35 ans révolus (le nombre d'hommes et/ou de femmes sur le terrain est libre).
- Catégorie « **Mixte** » : Minimum 2 femmes par équipe sur le terrain lors de la rencontre ; Sont autorisés à participer :
 - Les joueurs âgés de 18 ans révolus
 - Les joueuse âgées de 15 ans révolus
- Catégorie « **Open Masculin** » **18 ans et plus.**
- Catégorie « **Open Féminin** » **15 ans et plus.**

Pour les joueurs masculins, le nombre maximum de **mineurs** par équipe, autorisés à participer aux finales nationales de Rugby à 5 en catégorie « **Open Masculin** » et « **Mixte** » est de **2**.

2. ORGANISATION SPORTIVE

2.1 Déclaration de tournoi

L'organisateur devra **déclarer** son tournoi auprès de sa Ligue Régionale en précisant la date, le lieu et la/les catégorie(s) organisée(s).

Sans autorisation formelle délivrée par la (les) structure(s) concernée(s), le tournoi ne pourra pas se dérouler (Titre IV des règlements généraux FFR).

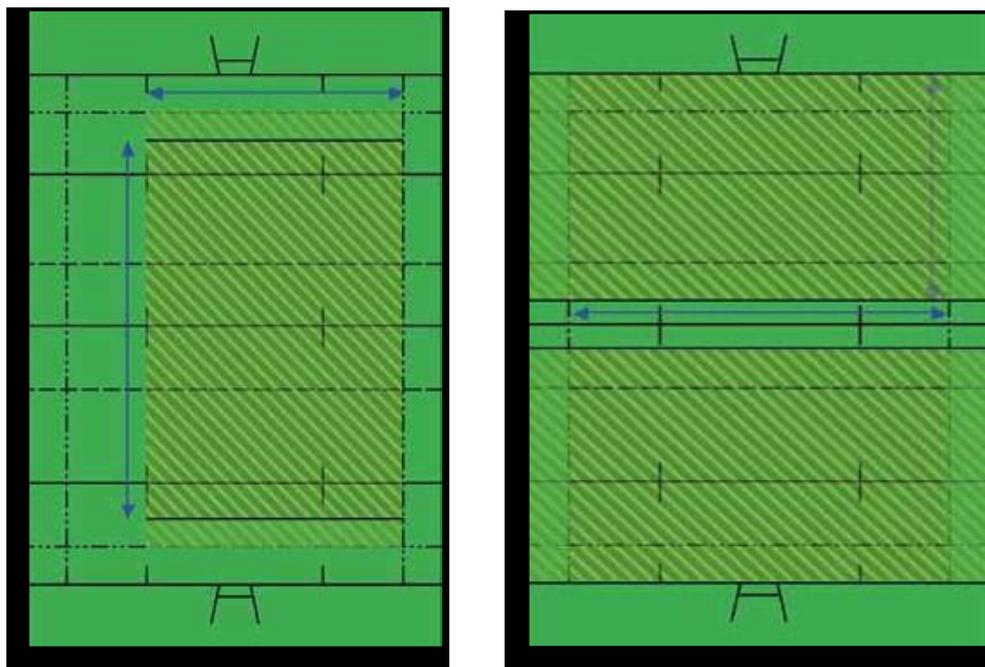
Dans le cas d'un tournoi sur le territoire français, en présence d'une association affiliée à une fédération étrangère, se référer à l'article 411-3 du titre IV des règlements généraux FFR.

2.2 Terrain

Les matchs pourront se jouer sur une surface de jeu **gazonnée**, ou **recouverte de gazon synthétique** mais pourront aussi se dérouler sur **surface dure**.

La dimension de l'aire de jeu doit être entre **50 et 70 m de longueur et 35 et 50 m de largeur** en fonction des infrastructures disponibles.

Si le tournoi se déroule sur un terrain de rugby, il est possible de réaliser un ou deux terrains de rugby à 5 sur un terrain traditionnel (deux terrains dans le sens de la largeur).



2.3 Matériel

L'organisateur devra prévoir le **matériel suivant** :

- Tables et chaises pour l'accueil, les tables de marque, l'espace restauration
- Tentes pour abriter les tables de marque, l'espace restauration
- Sonorisation : sono ou mégaphone ou corne de brume : une par terrain
- Chronos : 2 par terrain
- Talkie-Walkie : pour mettre en relation : les tables de marque – responsable terrain – coordinateur tournoi
- Sifflets : 1 par arbitre
- Ballons
- Plots
- Chasubles
- Panneaux pour afficher les résultats, les classements, le programme
- Feuilles de matchs (cf. annexe 5)

- Feuilles de scores (cf. annexe 6)
- Récompenses
- Matériel de bureau
- Signalétique pour les différents espaces (terrains, vestiaires, accueil, espace restauration)
- Pass Rugby
- Déclarations d'accidents

2.4 Règles du jeu

L'organisateur du tournoi s'engage à faire **respecter les règles du rugby à 5** telles qu'elles sont stipulées par la FFR. Elles sont disponibles sur le site de la FFR (<https://www.ffr.fr/jouer- au-rugby/rugby-a-5/documents-utiles>).

En amont du tournoi l'organisateur communiquera le règlement de la compétition aux équipes inscrites. Le jour du tournoi, l'organisateur réalisera un briefing à l'attention des participants et des arbitres.

2.5 Arbitrage

Des arbitres officiels ou CAL (capacitaire en arbitrage rugby loisir) peuvent être désignés pour la compétition. Sinon, chaque équipe nomme deux arbitres pour toute la durée du tournoi. Ils arbitreront lorsque leur équipe ne joue pas. L'organisateur affectera les arbitres sur chaque match en amont du tournoi pour gagner du temps le jour J.

2.6 Formules de tournoi

Chaque équipe doit réaliser le même nombre de matchs. En fonction du nombre d'équipes par catégorie l'organisateur définira le nombre de poules et d'équipes par poule. La durée de matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles et de la durée du tournoi. Chaque équipe ne devra pas jouer plus de 80 minutes sur une journée et 60 minutes sur une demi-journée.

Selon le nombre d'équipes engagées et de ce fait le nombre de poules, les tournois pourront s'organiser en deux phases :

- La phase de poule : avec dans chaque poule toutes les équipes qui se rencontrent. Les points attribués lors de la phase de poule sont les suivants :

- Match gagné : **4 points**
- Match nul : **2 points**
- Match perdu : **0 point**
- Bonus offensif : match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1 point**
- Bonus défensif : match perdu par au plus 2 essais d'écart : **1 point**
- Match forfait : **0 point**
- Match gagné par forfait : **5 points**

En cas d'égalité de points à l'issue de la phase de poule, les équipes seront départagées comme suivant :

1. Différence d'essais (essais marqués – essais encaissés)
2. Nombre d'essais marqués
3. Tirage au sort

- La phase finale : selon les résultats de la phase de poule. Selon le nombre d'équipes engagées il peut y avoir un tableau de phase finale principal et un de consolante. Les matchs de classement seront organisés afin que toutes les équipes soient classées et jouent le même nombre de matchs.

A titre d'exemple vous trouverez en annexe 2 et 3 les formats de tournois à 6 ou 16 équipes.

2.7 Gestion Sportive

La gestion sportive d'un tournoi nécessite :

- Un coordinateur général du tournoi qui a pour mission :
 - D'établir le programme sportif (mise à jour en cas de désistement d'une équipe le jour J)
 - De s'assurer que le dispositif médical est en place et opérationnel
 - De contrôler et s'assurer que les conditions de sécurité sont respectées tout au long du tournoi
 - D'assurer le briefing d'avant tournoi avec les responsables d'équipes et les arbitres
 - De s'assurer du bon respect du timing.
 - De contrôler la mise en place et le fonctionnement de la table de marque
 - D'intervenir en dernier ressort sur les litiges non résolus par la table de marque
 - D'établir le classement général en fonction du retour des tables de marques
 - En fin de tournoi de rassembler les résultats et les transmettre à la Ligue dont dépend le tournoi

- La table de marque : une table de marque pour deux terrains de rugby à 5 à placer au milieu de terrain traditionnel. Prévoir au minimum deux personnes par table de marque qui auront pour mission de :
 - Gérer le temps avec deux chronomètres
 - Appeler les équipes et arbitres en amont pour le match suivant à l'aide d'un mégaphone. Les équipes doivent être prêtes à entrer sur le terrain 5 minutes avant le démarrage de leur rencontre. Il est impératif que le timing soit respecté.
 - Inscrire les résultats communiqués par le responsable terrain sur la feuille de score
 - Faire signer les feuilles de score aux capitaines et arbitres à la fin des rencontres
 - Communiquer les résultats et le classement au coordinateur général

- Les Responsables terrain : une personne par terrain de rugby à 5. Ils ont pour mission de
 - Superviser le bon déroulement sur le terrain
 - S'assurer que les équipes sont prêtes à entrer sur le terrain au moins 5 minutes avant la fin de la rencontre qui précède
 - Noter et communiquer les résultats à la table de marque
 - S'assurer que les arbitres et capitaines vont bien signer la feuille de score à la fin de chaque rencontre
 - Signaler les litiges à la table de marque
 - Répondre aux éventuelles questions des joueurs

2.8 Médical - Sécurité

Toutes les dispositions devront être prises afin d'assurer l'assistance médicale nécessaire au cours de cette manifestation, cela pour les participants comme pour le public. Tout organisateur de tournoi a le devoir de prendre toutes les dispositions permettant d'assurer la sécurité normale des participants : encadrement, joueurs et spectateurs.

Selon les règlements généraux de la Fédération Française de Rugby :

Lorsqu'un club organise un Tournoi et quels que soient les effectifs, il est recommandé de prendre les dispositions suivantes :

- Prévenir par courrier le centre de secours le plus proche de la tenue de la manifestation,
- Avoir les coordonnées du médecin de service le plus proche et le moyen de le joindre rapidement,

- Prévenir, par courrier, la structure hospitalière la plus proche de la tenue de la manifestation,
- Laisser libre un accès pour les véhicules de secours,
- Identifier et rendre repérables, notamment parmi les éducateurs formés, les personnes présentes titulaires d'un PSC1 (sachant que la formation PSC1 est obligatoire pour la formation de l'éducateur !)
- Avoir une pharmacie de secours à disposition (avec une liste minimale de produits établie par le médecin du club).

Effectif joueurs compris entre **400 et 800 joueurs** :

Il est recommandé d'ajouter aux mesures générales ci-dessus :

- La présence d'une antenne de secours constituée de personnes qualifiées n'ayant aucune autre fonction sur le tournoi, disposant d'un équipement minimum, notamment pour évacuer du terrain un blessé,
- L'existence ou la mise en place d'un lieu approprié pour effectuer des soins ou attendre l'intervention des secours (pièce accessible avec un brancard, toile de tente, etc).

3. BUDGET

Pour aider les organisateurs à établir le budget du tournoi, ci-dessous, quelques postes que l'on trouve habituellement sur les budgets des tournois de rugby à 5. Cette liste n'est pas exhaustive. Il convient de l'adapter à la configuration du tournoi.

- Les dépenses à prévoir concernent :
 - Le poste de secours
 - La location d'une sonorisation, de tentes, de tables, de chaises (si la mairie ne peut en mettre à disposition du club)
 - Les récompenses : trophées, objets promotionnels
 - La restauration pour un indispensable moment de convivialité en fin de tournoi
 - Le photographe/caméraman
 - Impressions d'affiches

- Les recettes à prévoir concernent :
 - La restauration : soit avec un paiement à la buvette, soit lors du paiement des frais d'inscription des équipes qui prennent en compte la restauration.
 - Frais d'inscription au tournoi (prévoir des attestations de paiement à remettre aux équipes lors de l'accueil).
 - Tombola

4. COMMUNICATION

La communication autour de l'événement est importante afin d'informer les équipes du déroulement du tournoi.

A cet effet, la Fédération Française de Rugby met à votre disposition des supports de communication, affiches modifiables et flyers (<https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/rugby-a-5/documents-utiles>). Vous pouvez ainsi librement compléter les informations pratiques : dates, horaires et lieux.

La campagne d'affichage doit débuter quelques semaines avant l'évènement.



Enfin, il est important de prendre contact avec les médias locaux (presse, télévision) deux semaines avant l'évènement pour en faire la promotion.

5. CHECK LIST ORGANISATION

En amont du tournoi

- Solliciter l'autorisation du club et de la municipalité pour l'utilisation des installations
- Déclarer le tournoi à la Ligue sur laquelle se déroule l'événement (cette démarche est indispensable pour l'assurance) : formulaire en annexe 4.
Attention : pensez à préciser la présence de non licenciés et leur nombre afin que la Ligue prenne les dispositions nécessaires auprès de la FFR (assurance + pass rugby)
- Prendre les mesures nécessaires en termes de sécurité : (cf. 2.8)
- Solliciter la municipalité pour la mise à disposition de matériel (liste 2.3)
- Etablir le budget du tournoi (cf. 3)
- Envoyer les informations utiles à la venue des équipes (adresse, plan, horaires, programme des matches, contacts sur place)
- Organiser le format du tournoi et du programme des matches (horaires, oppositions, arbitres)
- Prévenir les médias locaux dont le magazine de la ville

Le jour J

- Sportif : réajuster le programme sportif (en fonction des éventuels forfaits) et gestion de la table de marque et des terrains
- Signalétique des espaces (Plan du site, orientation avec des flèches, panneaux...)
- Accueil des équipes :
 - Vérification des licences
 - Récupération des feuilles de matches
 - Faire remplir les Pass rugby aux joueurs non licenciés
 - Donner le programme de la journée à chaque équipe
 - Donner le règlement du tournoi
 - Briefing des équipes sur le règlement, l'arbitrage, l'organisation générale du tournoi
- Accueil et briefing des bénévoles sur leurs missions
- Tenir à jour et afficher les scores, classements, programmes des phases finales
- Animer le site par la présence d'un speaker, par de la musique. La convivialité est essentielle dans le Rugby et bien sûr dans le Rugby à 5.

Après le tournoi

- Envoyer les Pass Rugby à la Ligue
- Communiquer sur l'événement : résultats, photos, articles (vous pouvez envoyer les résultats, articles, photos afin de les intégrer dans les « Echos du Rugby à 5 »).

ANNEXE 1 : FORMAT DE COMPETITION A 16 EQUIPES

- 4 poules de 4 équipes avec matchs de classement
- Si égalité des équipes dans les poules : dans un premier temps le goal average (essais marqués – essais encaissés) dans un second temps le nombre d’essais marqués
- 6 matchs de 2x7 minutes par équipe
- 1 minute entre les matchs
- Les équipes qui terminent 1^{ères} et 2^{èmes} de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale du tableau principal.
- Les équipes qui terminent 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque poule sont qualifiées pour les quarts de finale de consolante.

PHASE DE POULE :

	TERRAIN 1	TERRAIN 2		TERRAIN 3	TERRAIN 4
POULE A	Eq. 1 / Eq. 2	Eq. 3 / Eq. 4	POULE C	Eq. 9 / Eq. 10	Eq. 11 / Eq. 12
POULE B	Eq. 5 / Eq. 6	Eq. 7 / Eq. 8	POULE D	Eq. 13 / Eq. 14	Eq. 15 / Eq. 16
POULE A	Eq. 1 / Eq. 3	Eq. 2 / Eq. 4	POULE C	Eq. 9 / Eq. 11	Eq. 10 / Eq. 12
POULE B	Eq. 5 / Eq. 7	Eq. 6 / Eq. 8	POULE D	Eq. 13 / Eq. 15	Eq. 14 / Eq. 16
POULE A	Eq. 1 / Eq. 4	Eq. 2 / Eq. 3	POULE C	Eq. 9 / Eq. 12	Eq. 10 / Eq. 11
POULE B	Eq. 5 / Eq. 8	Eq. 6 / Eq. 7	POULE D	Eq. 13 / Eq. 16	Eq. 14 / Eq. 15

TABLEAU DE CLASSEMENT A L'ISSUE DES PHASES DE POULE :

POULE A			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 1		
2	Equipe 2		
3	Equipe 3		
4	Equipe 4		

POULE B			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 5		
2	Equipe 6		
3	Equipe 7		
4	Equipe 8		

POULE C			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 9		
2	Equipe 10		
3	Equipe 11		
4	Equipe 12		

POULE D			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 13		
2	Equipe 14		
3	Equipe 15		
4	Equipe 16		

*** Nombre de points :**

Match gagné : **4**

points Match

nul : **2 points**

Match perdu : **0**

point

Bonus offensif : match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1**

point Bonus défensif : match perdu par au plus 2 essais

d'écart : **1 point** Match forfait : **0 point**

Match gagné par forfait : **5 points**

TABLEAU PHASE FINALE - PRINCIPAL :

Classements Places 5 à 8	Classements	1/4 de Finale	1/2 finale	Finales Places 1 à 4	
Classt places 5 et 6 Vainqueur M7 Vainqueur M8	M7 Perdant M1 Perdant M2	M1 1 ^{er} POULE A 2 nd POULE D	M5 Vainqueur M1 Vainqueur M2	Finale Places 1 et 2 Vainqueur M5 Vainqueur M6	
		M2 1 ^{er} POULE B 2 nd POULE C			
Classt places 7 et 8 Perdant M7 Perdant M8	M8 Perdant M3 Perdant M4	M3 1 ^{er} POULE C 2 nd POULE B	M6 Vainqueur M3 Vainqueur M4		Petite Finale Places 3 et 4 Perdant M5 Perdant M6
		M4 1 ^{er} POULE D 2 nd POULE A			

TABLEAU PHASE FINALE – CONSOLANTE :

Classements Places 13 à 16	Classements	1/4 de Finale	1/2 finale	Finales Places 9 à 12	
Classt places 13 et 14 Vainqueur M7 Vainqueur M8	M7 Perdant M1 Perdant M2	M1 3 ^{ème} POULE A 4 ^{ème} POULE D	M5 Vainqueur M1 Vainqueur M2	Finale Places 9 et 10 Vainqueur M5 Vainqueur M6	
		M2 3 ^{ème} POULE B 4 ^{ème} POULE C			
Classt places 15 et 16 Perdant M7 Perdant M8	M8 Perdant M3 Perdant M4	M3 3 ^{ème} POULE C 4 ^{ème} POULE B	M6 Vainqueur M3 Vainqueur M4		Petite Finale Places 11 et 12 Perdant M5 Perdant M6
		M4 3 ^{ème} POULE D 4 ^{ème} POULE A			

ANNEXE 2 : FORMAT DE COMPETITION A 6 EQUIPES

- 2 poules de 3 équipes avec matchs de classements
- Si égalité des équipes dans les poules : dans un premier temps le goal average (essais marqués – essais encaissés) dans un second temps le nombre d'essais marqués
- 3 matchs de 2x7 minutes avec uniquement changement de côté à la mi temps
- 1 minute entre les matchs

PHASE DE POULE :

HEURE	POULE	DUREE	MATCH	EQUIPE 1	EQUIPE 2	EQUIPE ARBITRE
10H00	POULE A	2x7	1	A1	A2	A3
10H15	POULE B	2x7	2	B2	B3	B1
10H30	POULE A	2x7	3	A1	A3	A2
10H45	POULE B	2x7	4	B2	B1	B3
11H00	POULE A	2x7	5	A2	A3	A1
11H15	POULE B	2x7	6	B3	B1	B2

TABLEAU DE CLASSEMENT A L'ISSUE DES PHASES DE POULE :

POULE A			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 1		
2	Equipe 2		
3	Equipe 3		

POULE B			
Classt	Nom équipe	Nombre de points*	Différence d'essais
1	Equipe 4		
2	Equipe 5		
3	Equipe 6		

PHASE FINALE :

11H45	Classement 5 et 6	2x7	7	3 ^{ème} poule A	3 ^{ème} poule B	1 ^{er} poule A ou B
12H00	Petite finale 3 et 4	2x7	8	2 ^{ème} poule A	2 ^{ème} poule B	3 ^{ème} poule A ou B
12H15	Finale 1 et 2	2x7	9	1 ^{er} poule A	1 ^{er} poule B	2 ^{ème} poule A ou B



FEUILLE DE MATCH

Nom du tournoi :
Date du tournoi :
Lieu du tournoi :

EQUIPE	
Nom de l'équipe/ club support :	
Nom et coordonnées du capitaine :	
Catégorie : +35 ANS <input type="checkbox"/> MIXTE <input type="checkbox"/> OPEN FEMININ <input type="checkbox"/> OPEN MASCULIN <input type="checkbox"/>	

COMPOSITION DE L'EQUIPE					
(11 joueurs maximum)					
	NOM	PRENOM	MINEURS (INDIQUER "X" SI MINEUR)	NUMERO DE LICENCE	ARBITRE ²
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					

ARBITRES			
(à remplir si ce ne sont pas les joueurs qui réalisent l'arbitrage)			
	NOM	PRENOM	NUMERO DE LICENCE ARBITRE ²
1			
2			

¹ Les licences (originaux ou photocopies) seront contrôlées sur place par l'organisateur. Elles doivent comporter une photo et être signées.

² Deux arbitres doivent être mentionnés par feuille de match.

Signature :



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY
3-5 rue Jean de Montaigu - 91 463 Marcoussis Cedex
T: +33 (0) 1 69 63 64 65
www.ffr.fr