



**POLY  
SPORTS**

# RUGBY

Lieu : Centre Sportif  
Date : Dimanche 2 mai 2020  
Prix : 60 CHF

## Déroulement du tournoi

- Chaque équipe doit faire en sorte d'être présente à l'heure pour ses matchs, après 5 min de retard l'équipe sera déclarée FORFAIT.
- Tout comportement anti-sportif pourrait être sanctionné. Le mot d'ordre : **FAIR-PLAY**
- Chaque équipe doit fournir un arbitre, et/ou un responsable chronomètre/points pour le match suivant. Sous peine de pénalités.
- Une phase de qualification en poule sera organisée afin que les équipes se départagent pour accéder aux phases finales. Les 1<sup>ers</sup> et 2<sup>ème</sup> seront sélectionnés pour les phases finales.
- Auront lieu ensuite les phases finales par élimination directe pour les équipes qualifiées 1/4 et 1/2.
- Les mêlées seront **simulées** pendant l'ensemble des phases de poules. Lors des phases finales, si les deux capitaines de chaque équipe ainsi que l'organisateur du tournoi sont d'accord, les mêlées peuvent être poussées.
- Les finales pour la 1ère et la 3ème place auront lieu le **19 mai**.



## Format du tournoi

- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finales (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 10 joueurs maximum (7 joueurs sur le terrain + 3 remplaçants). Les équipes peuvent être mixtes.
- Les matchs de poule se déroulent en 2x6min + 1min de mi-temps pour changer de terrain.
- Les matchs de phases finales 2x7min + 2min de mi-temps pour changer de terrain.
- 3 minutes d'échauffements entre les matchs sur les terrains
- En cas de match nul à la fin du temps réglementaire et après une pause d'une minute, les équipes disputeront une ou des prolongations d'une durée de cinq minutes chacune, jusqu'à ce qu'une équipe s'impose à la fin d'une prolongation. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.
- Le classement se fait selon les règles suivantes par ordre de priorité :
  - Le nombre de points
  - Le Goal-Average
  - Le nombre de points marqués
- Les points sont attribués de manière suivante : victoire 3 pts, nul 1 pt, défaite 0 pt.

## Avantage filles

+2 par essai inscrit par une fille

## Règlement

### Dimension du terrain

Le terrain est celui du terrain de rugby du centre sportif.

### Joueurs :

Il y a 7 joueurs sur le terrain. Les remplacements sont libres (effectué pendant un arrêt du jeu, avec l'accord de l'arbitre). Les mêlées se font avec 3 avants par équipe.

### Essai :

Aplatir le ballon dans l'en-but adverse en le portant ou en se jetant dessus à la suite d'un coup de pied. **5 points**. Donne le droit de tenter une transformation, sur la même ligne verticale imaginaire à la ligne d'en but.

### Transformation :

Coup de pied posé faisant suite à un essai. Vaut **2 points**.



## **Marque :**

Une transformation se fait par coup de pied tombé (anglais drop goal).

Drop (drop-goal) : l'action de laisser tomber le ballon et le frapper. Un drop vaut **3 points**.

## **Engagement :**

L'engagement du match ou de la mi-temps se fait par un drop au milieu du terrain vers le camp adverse. L'engagement du jeu après un essai se fait par un drop par l'équipe qui vient de marquer l'essai. Le drop doit dépasser la ligne des 10 mètres. L'engagement du jeu après une pénalité se fait à la main - le ballon doit quitter les mains et faire contact avec le pied.

## **Arbitrage :**

Un joueur exclu temporairement pour antijeu ou jeu dangereux (carton jaune) l'est pour une durée de 2 min. L'expulsion définitive du tournoi pourra être prononcée après 2 expulsions temporaires, la décision étant prise par le responsable du tournoi après consultation de l'arbitre et des deux capitaines.

Nous comptons sur le fair-play de tous les participants, cela reste une compétition amicale.

## **Seuls les capitaines sont habilités à communiquer avec l'arbitre pendant un match.**

Ceux-ci sont responsables du bon comportement de leurs joueurs. En cas de non-respect de cette règle, une pénalité pourra être sifflée contre le joueur fautif. En cas de récidive, un carton jaune pourra lui être adressé.

## **Libérer le ballon :**

Obligatoire dès lors qu'un joueur est plaqué au sol. Le joueur essaye de placer le ballon vers son camp quand il se retrouve au sol. S'il ne le fait pas ou qu'il le retient, il est sanctionné d'une pénalité (carton jaune pour fautes à répétition).

## **Gratter :**

Action qui consiste à récupérer le ballon au sol, en étant sur ses appuis.

## **Passe :**

Donner le ballon à un coéquipier vers l'arrière à la main. Passe au pied possible, vers l'avant ou l'arrière, mais le coéquipier qui part à la poursuite de la balle doit être derrière le joueur effectuant la passe au moment du coup de pied.

## **Jeu au sol & en avant :**

Si une autre partie du corps que les pieds d'un joueur touchent le sol, il ne peut jouer le ballon & doit faire l'effort de permettre sa libération. Le jeu au sol est sanctionné par une pénalité. Les en-avants sont sanctionnés par une mêlée pour l'équipe adverse.

## **Plaquages et mauvais gestes :**

Tout plaquage au-dessus des épaules sera sanctionné par une pénalité & un carton rouge pour le joueur fautif. Les plaquages en cuiller sont interdits, et sanctionnables d'une pénalité



+ carton jaune pour le joueur fautif. Tout mauvais geste d'un joueur est sanctionné par une pénalité & selon la gravité du geste, un carton jaune ou rouge.

En cas de répétition de mauvais geste ou comportement par les joueurs d'une même équipe, l'arbitre saisira les Organisateurs du Tournoi qui se réservent le droit d'exclure l'équipe du Tournoi.

A noter que selon les règles usuelles du rugby, ce n'est pas l'intentionnalité d'un geste qui est jugée par l'arbitre, mais la finalité de celui-ci. Un mauvais geste, même involontaire, sera sanctionné avec la même sévérité qu'une faute intentionnelle.

## **Mêlée ordonnée**

Phase statique organisée faisant suite à un en-avant. Les deux packs s'affrontent aux commandements de l'arbitre. Une équipe peut choisir de faire une mêlée à la place d'un coup-franc ou d'une pénalité en sa faveur. Une mêlée ordonnée implique trois joueurs ou trois joueuses de chaque équipe lié(e)s entre eux (elles) sur une ligne. Le joueur ou la joueuses situé(e) au milieu de chaque première ligne est le talonneur (le seul autorisé à toucher la balle du pied).

## **Formation d'une mêlée ordonnée**

Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ils doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin. Le demi de mêlée attaquant peut partir seul - le demi de mêlée défendant doit rester derrière ses avants jusqu'à la sortie du ballon. Les joueurs ne faisant pas partie de la mêlée (3 joueurs liés + demi de mêlée) doivent être à 5 mètres minimum en arrière de leur mêlée, jusqu'au signal de l'arbitre indiquant la fin de la mêlée.

## **Regroupements :**

Si le ballon n'est pas libéré rapidement dans un regroupement/maul debout statique, l'équipe qui défendait le maul obtient une mêlée.

Pour qu'un défenseur puisse prendre la balle lors d'un regroupement, il faut qu'il ait les pieds au sol et doit affronter le regroupement de face. Le nettoyage d'un joueur sans ballon (protecteur d'un regroupement) & le rucking sont strictement interdits, sanctionnable d'une pénalité.

## **Hors-jeu :**

Sur les regroupements - tout joueur non rattaché au regroupement doit être derrière les pieds du dernier joueur.

Un hors-jeu est sanctionné par une pénalité.

## **Pénalité :**

Fait suite à une faute "grave". Hors-jeu, antijeu, mauvais geste, etc. La défense se place automatiquement à 10 mètres. Tout joueur à moins de 10m de l'attaquant ne peut pas faire action de jeu sur le porteur du ballon. Dans le cas contraire, son équipe recule de 10 mètres supplémentaires. Possibilité de la jouer à la main (une seule fois), de taper en touche en ayant

le droit de lancer le ballon, de choisir une mêlée avec l'introduction ou de viser les poteaux pour marquer 3 points. Une pénalité jouée rapidement doit l'être aux pieds de l'arbitre.

### **Coup franc :**

Sanctionne une faute légère, rend la possession de la balle à l'équipe disposant du coup-franc.

### **Renvoi aux 22 mètres :**

Lors d'un coup de pied vers le camp adverse, si le ballon dépasse la ligne d'essai (ou si le défenseur aplatit dans son propre en-but lorsque le ballon y a été envoyé par un adversaire), Le jeu reprend pour l'équipe qui défend par un renvoi 22. Une équipe peut jouer rapidement un renvoi aux 22, sans que l'équipe adverse ne soit prête.

## **Remarque**

L'organisation se réserve le droit de modifier à tout moment de la compétition le présent règlement, notamment afin d'adapter la compétition à la plage horaire attribuée.