



**POLY  
SPORTS**

# RUGBY

Lieu : Centre Sportif  
Date : Samedi 5 Avril 2025  
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.
- 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 sont le **dimanche 18 mai 2025**.
- Les équipes ont le droit à changer la composition (3 athlète max) de leur équipe entre les 2 jours de phases de poules

## Format du tournoi

- Avant chaque début de match, les deux capitaines doivent se mettre d'accord sur le sport pratiqué. Si l'une des deux équipes souhaitent faire du Touch, l'autre est obligé d'accepter. Sinon les deux équipes jouent un match classique de rugby.
- 4 équipes maximum par section. Seules deux peuvent passer en phase finales (voir règlement général).
- Les équipes sont formées de 10 athlètes maximum (7 athlètes 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, +1 par transformation



# Règlement

## Dimension du terrain

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

## Athlètes :

Il y a 7 athlètes 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 athlète exclu temporairement pour antieu 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 athlètes. En cas de non-respect de cette règle, une pénalité pourra être sifflée contre l'athlète fautif. En cas de récidive, un carton jaune pourra lui être adressé.



## **Libérer le ballon :**

Obligatoire dès lors qu'un athlète est plaqué au sol. L'athlète 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 athlète effectuant la passe au moment du coup de pied.

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

Les athlètes sont considérés "au sol" lorsqu'ils/elles ne sont plus sur leurs 2 appuis, c'est-à-dire leur pieds. A ce moment, l'athlète doit lâcher le joueur ou le ballon et revenir à une position légale.

Les en-avants sont sanctionnés par une mêlée pour l'équipe adverse.

## **Plaquages et mauvais gestes :**

Un plaquage a lieu lorsque l'athlète attaquant est amené au sol et maintenu par un/une ou plusieurs athlètes de l'équipe adverse. Dès lors, tous ces joueurs sont soumis à des obligations:

1. l'athlète plaqué: lâcher, passer ou présenter le ballon.
2. l'athlète plaquant: lâcher le joueur plaqué, se relever ou ne pas ralentir la sortie de balle

Tout plaquage au-dessus des épaules, ou passé l'horizontal sera sanctionné par une pénalité + un carton rouge pour l'athlète fautif. Les plaquages en cuiller sont interdits, et sanctionnables d'une pénalité + carton jaune pour le athlète fautif. Tout mauvais geste d'un athlète 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 athlètes 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 athlètes ou trois joueuses de chaque équipe lié(e)s entre eux (elles) sur une ligne. L'athlète 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 athlètes 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 athlètes ne faisant pas partie de la mêlée (3 athlètes 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.

Les rucks sont créés dès que 2 athlètes face au-dessus de l'athlète au sol. Les rucks sont annoncés par l'arbitre.

Il est interdit de jouer le ballon avec ses mains dans un ruck, il est aussi interdit de talonner ou de taper dans la balle avec le pied. Toute infraction sera sanctionnée par une pénalité.

Les athlètes peuvent jouer le ballon si le ruck n'est pas encore formé ou si le ruck est clairement gagné par leur équipe, l'arbitre annonce "jouez" et l'équipe attaquante a 5 secondes pour jouer le ballon. Si le ballon n'est pas joué, il y a mêlée pour l'équipe adverse.

L'équipe défensive peut monter dès que le ballon est en dehors du ruck ou dès qu'il est levé du sol du ruck.

### **Hors-jeu :**

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

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 athlète 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 une 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.

## **Nouvelles règles:**

La règle du 50/22 ainsi que celle du renvoi de la ligne d'en-but ne sont pas appliquées pour ce tournoi.

## **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.

