

Règlement Challenge Armoricaain 2018

Rugby



Ce document présente le règlement du Rugby pour l'édition 2018 du Challenge Armoricain Supélec.

Merci à tous les participants de le lire intégralement.

Responsable Rugby

Louis Béraud-Sudreau, 06 38 75 56 52

Mail : louis.bs9198@gmail.com

SOMMAIRE

- 1 L'équipe et sa gestion
- 2 Le format
- 3 Le jeu au pied
- 4 La mêlée
- 5 La touche
- 6 Jeu déloyal
- 7 Règles spécifiques au CAS
- 8 Remarques pratiques

Les organisateurs du tournoi se réservent la possibilité de modifier le déroulement des matches si le temps vient à manquer ou pour toute autre raison logistique. Accueil : Tous les participants doivent impérativement se présenter à l'accueil du CAS avant 8h le samedi pour récupérer leurs « packs accueil ».

1. L'équipe et sa gestion

Composition

Chaque équipe devra présenter 12 joueurs au maximum au début d'un match : 7 joueurs dans l'aire de jeu, 5 joueurs au plus pour des remplacements ou des substitutions.

Remplacements

Les remplacements sont illimités. Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

2. Le format

Dimensions du terrain

Le tournoi se déroulera sur demi-terrain, dans le sens de la largeur. Cinq mètres seront déduits de chaque côté, faisant office d'en-but.

La finale se jouera aussi sur demi-terrain.

Durée de la partie

Les matches se joueront en deux mi-temps de 7 minutes. À la mi-temps, les équipes changeront de moitié de terrain. La mi-temps ne devra pas durer plus d'une minute.

Il n'y aura pas de prolongations en phase de poule.

À partir des quarts de finale, il y aura des prolongations éventuelles de deux fois 3 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos. Si à l'issue des prolongations aucune équipe n'est vainqueur, la partie continuera sous forme de mort subite, la première équipe à marquer sera déclarée vainqueur.

La durée de la finale sera de deux mi-temps de 10 minutes plus prolongations éventuelles de deux fois 3 minutes, puis mort subite.

3. Le jeu au pied

Coup d'envoi et de renvoi

Après chaque essai, c'est l'équipe venant de marquer qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne. Toute l'équipe du botteur doit se trouver derrière le ballon lorsqu'il est botté. Sinon, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane. Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un joueur, l'équipe adverse peut faire un touché terre ou jouer le ballon. Si elle opte sans délai pour un touché terre, un coup de pied franc sera accordé en sa faveur au centre de la ligne médiane.

Il en sera de même si le ballon devient mort en allant en touche d'en-but, sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Il n'y a pas de transformation ni de pénalité.

4. La mêlée

Les mêlées sont poussées, sauf demande contraire des équipes auprès de l'arbitre.

Elles se déroulent sous les commandements de l'arbitre.

Composition : 3 joueurs présents sur le terrain sans spécification particulière plus le demi de mêlée.

Les trois joueurs de chaque équipe doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin, le non-respect de cette règle sera sanctionné par un coup de pied de pénalité.

Le demi de mêlée défenseur peut suivre la progression du ballon tout en respectant la règle classique de hors-jeu d'une mêlée.

5. La touche

Quatre joueurs maximums peuvent participer à la touche. Un lanceur, deux sauteurs, un relayeur qui peut rentrer à tout moment dans l'alignement.

6. Jeu déloyal

Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

Tout carton rouge entraîne une expulsion définitive du joueur du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur est autorisé à jouer les matchs suivants ou est exclu définitivement du tournoi.

7. Règles spécifiques au CAS

Pour pouvoir participer au tournoi, chaque équipe devra être inscrite sur la plate-forme d'inscription du CAS 2018 (<http://cas2018.fr>) et avoir reçu confirmation de la validation de celle-ci. Cette confirmation aura valeur d'inscription définitive.

Toute inscription définitive annulée ne pourra pas faire l'objet de remboursement, excepté en cas de blessures de membres de l'équipe et sous réserve de présentation de certificats médicaux.

Afin de respecter l'esprit sportif du tournoi, l'organisation se réserve le droit d'exclure à tout moment toute équipe ayant fait preuve d'irrespect envers l'arbitre, l'organisation ou toute autre équipe.

Nous rappelons que lors des matches, seul le capitaine est habilité à s'adresser à l'arbitre.

Par soucis d'équité et de respect du bon esprit du tournoi, les équipes devront respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non-modifiables.
- Une équipe ne pourra en aucun cas intégrer des joueurs venant d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi.
- Au début de chaque match, chaque équipe devra présenter 12 joueurs maximum, qui participeront seuls aux matches.
- Les joueurs devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur engagé dans l'équipe d'une école/université doit être scolarisé dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiant et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs qui ne lui appartiennent pas.

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe adverse gagnera par forfait sur le score de 2-0.

Dans chaque match de poule, l'attribution des points se fait comme suit :

Vainqueur : 4 points.

Match nul : 2 points.

Perdant : 0 point.

À l'issue des matches de poules, si des équipes ont le même nombre de points, le classement se fera de la manière suivante :

- Confrontation directe
- Différence points marqués - points encaissés (goal average)
- Équipe ayant marqué le plus d'essais
- Équipe ayant encaissé le moins de cartons rouges
- Équipe ayant encaissé le moins de cartons jaunes

Pour décider de l'équipe qui engagera et de celle qui choisira son terrain, les capitaines réaliseront un pierre-feuille-ciseaux en une manche.

8. Remarques pratiques

- La composition des poules, les modes de qualification et le planning des matches vous seront communiqués dans un document annexe que nous vous enverrons sous peu.
- Le matériel d'échauffement ne sera pas fourni par le BDS de Supélec (chaque équipe apportera ses ballons d'échauffement).

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à vous adresser à l'équipe organisatrice.

Vous serez informés de toute modification de ce règlement.