



RÈGLEMENT RUGBY



SOMMAIRE

1. Règles	3
1.1. Équipe et gestion	3
1.2. Format	3
1.3. Jeu au pied	4
1.4. Les mêlées	5
1.5. La touche	6
1.6. Jeu déloyal	6
2. Règles spécifiques TEC 2026	6
2.1. Respect de l'esprit sportif du tournoi	6
2.2. Rôle du capitaine	7
2.3. Composition des équipes	7
2.4. Ponctualité	7
2.5. Attribution des points	8
2.6. Arbitrage et ramassage de balles	9
2.7. Engagements	9

1. Règles

Le règlement de la FFR s'applique pour la partie rugby de ce tournoi sauf si elles contredisent une des règles énoncées ci dessous.

1.1. Équipe et gestion

Chaque équipe se compose de 12 joueurs.ses au maximum au début du match : 7 joueurs.ses dans l'aire de jeu, 5 joueurs.ses au plus pour les remplacements ou substitutions

Les remplacements sont illimités et doivent s'effectuer au niveau de la ligne médiane, uniquement lors d'un arrêt de jeu.

Le **port du protège-dents est obligatoire** pour tous les joueurs.ses pendant toute la durée du match. Tout.e joueur.se ne respectant pas cette règle pourra se voir refuser l'accès au terrain par l'arbitre.

1.2. Format

Dimensions des terrains :

Les équipes masculines joueront sur un terrain de rugby homologué à 15 et les équipes féminines joueront sur la moitié d'un terrain de rugby homologué à 15.

Durée de la partie :

La répartition des temps pour les matchs est la suivante :

Poules	Deux mi-temps de 7 min avec 1 min de repos entre les deux 2 min de pause entre les matchs Pas de prolongations
Phases Finales	Deux mi-temps de 7 min avec 1 min de repos entre les deux A la mi-temps, les équipes changent de moitié de terrain Si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura 1 minute de pause puis 5 minutes de jeu supplémentaires

1.3. Jeu au pied

Coup d'envoi et de renvoi :

Après chaque essai, l'équipe venant de marquer 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.de la botteur.botteuse 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 (5m pour les équipes féminines) 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'une mêlée au centre du terrain.

Transformation :

Les transformations des essais se feront en drop classique sans tee.

Coup de pied de pénalité et coup de pied franc :

Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon. Si un.e botteur.botteuse indique à l'arbitre l'intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, le coup de pied doit être donné en 30 secondes à partir du moment où la pénalité a été accordée, sous la forme d'un coup de pied tombé et non placé avec un tee. Si le.le botteur.botteuse dépasse ces 30 secondes, le coup de pied est annulé et une mêlée avec introduction adverse est ordonnée à l'emplacement du coup de pied.

1.4. Les mêlées

Les mêlées sont non poussées et se déroulent sous les commandements de l'arbitre.

Les mêlées sont composées de 3 joueurs.ses présent.e.s sur le terrain plus le demi de mêlée.

Les 3 joueurs.ses doivent rester lié.e.s 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.la demi de mêlée défenseur peut suivre la progression du ballon tout en respectant la règle classique de hors-jeu d'une mêlée.

1.5. La touche

Maximum 4 joueurs.ses peuvent participer à la touche qui est portée (lanceur.se compris.e).

1.6. Jeu déloyal

En cas de comportement inapproprié, l'arbitre peut choisir d'expulser temporairement (2 minutes) ou définitivement un.e joueur.e du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le.la joueur.se est autorisé.e à jouer les matchs suivants ou est exclu.e définitivement du tournoi.

2. Règles spécifiques TEC 2026

2.1. Respect de l'esprit sportif du tournoi

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.

2.2. Rôle du capitaine

Nous rappelons que seul.e le.la capitaine d'équipe est autorisé.e à s'adresser à l'arbitre.

2.3. Composition des équipes

Par soucis d'équité et d'esprit sportif, les équipes doivent respecter les règles suivantes :

- Les équipes engagées en début de tournoi sont non modifiables. Une équipe ne peut en aucun cas intégrer des sportifs.ves qui viennent d'une autre équipe ou extérieurs au tournoi, sous peine de pénalité ou d'exclusion. Un.e sportif.ve absent.e ne peut pas être remplacé.e, mais une absence ne compromet pas la participation de l'équipe si le nombre de sportifs.ves reste supérieur à 7.
- Les joueurs.ses devront avoir leur carte étudiante à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes étudiantes et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueurs.ses qui ne lui appartiennent pas.

2.4. Ponctualité

Au-delà de deux minutes de retard, l'équipe présente

gagne par forfait avec un score de 21-0.

2.5. Attribution des points

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

Vainqueur : 4 points.

Match nul : 2 points.

Perdant : 1 point.

Forfait : 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 :

- Goal average
- Résultat du match opposant les équipes ex-aequo
- Nombre d'essais marqués en poule
- Tirage au sort

Les deux meilleures équipes de chaque poule se qualifient pour les phases finales.

Pendant les **phases finales**, si 2 équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, il y aura 1 minute de pause puis 5 minutes de jeu supplémentaires. Si à l'issue de ce temps les équipes sont encore à égalité, des "tirs aux buts" seront effectués.

Pour les "tirs au but", chaque équipe alignera 3 joueurs.ses pour tirer un drop sur la ligne des 22m. Après les 3 tirs, si aucune équipe ne l'emporte, on procédera à une mort subite. Les joueur.es doivent faire tirer en priorité les personnes sur le terrain à la fin du match.

2.6. Arbitrage et ramassage de balles

Cette année le tournoi de rugby sera arbitré principalement par des arbitres FFSU. Afin de fluidifier le jeu, après chaque essai, l'équipe attaquante sera chargée de ramasser le ballon sans délai.

2.7. Engagements

Pour décider de l'équipe qui engagera au début du match et de celle qui choisira son terrain nous appliquerons la règle suivante : en présence de l'arbitre, les capitaines des deux équipes se livreront à une mort subite de shi fu mi, le.la capitaine gagnant choisit quelle équipe engage en premier et le.la capitaine perdant choisit sur quel côté du terrain son équipe jouera en début de la partie.