

30^{ème} Ovalies UniLaSalle

Règlement sportif

Le document ci-dessous détaille l'ensemble des règles applicables durant les 30^{èmes} Ovalies UniLaSalle.

Points généraux

- Chaque joueur doit être étudiant et détenir une licence universitaire. Pour les non licenciés, se renseigner auprès de votre association sportive ou du CRSU de votre région pour la souscrire. **Les joueurs sans licence ne pourront pas jouer.** Un contrôle des licences sera effectué par un **tatouage sur l'avant-bras**. Un contrôle sera effectué avant chaque match par le responsable du terrain. Tout joueur n'ayant pas ce tatouage **se verra refuser** le match.
- **Les personnes mineures** durant les Ovalies se doivent de remplir une autorisation **parentale et s'engagent à ne pas consommer d'alcool sur l'entièreté de l'évènement.**
- Chaque joueur peut jouer un **maximum de 120 min** sur le week-end.
- Tout **retard** de plus de 2 minutes sur l'horaire prévu des matchs entraînera le **forfait** de l'équipe fautive.
- Chaque équipe doit posséder un **équipement complet** (crampons, maillots, trousse à pharmacie, ballons, gourdes).
- Les équipes qui remporteront les tournois à XV et à VII se verront remettre le Bouclier des Ovalies. Il sera remis en jeu chaque année par l'équipe tenante du titre en échange d'une réplique.
- Les tournois masculins à XV et à VII se joueront chacun en deux phases :
 - Une première **phase préliminaire (le vendredi)** ou des matchs de poule permettront de déterminer les équipes se qualifiant pour les phases finales. Les équipes non qualifiées auront la possibilité de disputer des matchs de consolante.
 - Une deuxième phase comportant les **phases éliminatoires** ainsi que les matchs de consolantes (le samedi).
- Les **chapeaux** pour le tirage des poules seront réalisés à partir des **résultats des années précédentes** et du **classement FFSU**.
- L'arbitrage des matchs est réalisé par des arbitres avec un niveau de fédérale.
- Les équipes à XV sont composées **de 19 à 25** joueurs. Les équipes masculines et féminines à VII sont composées **de 10 à 15** joueurs/joueuses.
- Chaque joueur devra **signer et respecter** une décharge de responsabilité alcool. Le joueur s'engage à ne pas jouer sous l'emprise d'**alcool** ou de **stupéfiants**. L'association Ovalies UniLaSalle se réserve le droit de procéder à des contrôles d'alcoolémie réguliers et aléatoires pendant le tournoi. Si le contrôle s'avère positif, l'équipe en question se verra disqualifiée du tournoi et la caution d'inscription encaissée.

Documents références :

[Reglement\Reglement FFR rugby à VII.pdf](#)

[Reglement\World Rugby Laws 2022 FR.pdf](#)

[Reglement\Reglement FFR rugby à XV.pdf](#)

[Reglement\Reglement rugby FFSU 2024.pdf](#)

Tournoi à XV

Il est indispensable de prendre pour référence le **règlement FFR des - de 19** (catégorie C). Quelques éléments de règlement sont néanmoins différents et/ou doivent être précisés :

- Les transformations sont droppées.
- L'utilisation du tee pour les pénalités est autorisée.
- Mêlée Ordonnée, spécificité FFSU : **mêlées simulées à 8**, les équipes ne disputent pas la possession du ballon. L'équipe qui introduit doit le gagner. **Aucune poussée n'est autorisée.**
- Un joueur remplacé au cours du match peut rejouer.
- Il n'y a pas de nombre limité de remplacements par match.
- La durée de l'exclusion temporaire (carton jaune) est **de 5 minutes**.
- Le **Squeeze Ball** (technique qui consiste à repousser le ballon entre ses jambes lorsqu'il se met à genoux) **est interdit**. Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.
- Un plaquage est considéré comme haut, s'il est effectué au-dessus de la ceinture du joueur plaqué.
- Lorsqu'un joueur reçoit un carton rouge, il est **exclu définitivement** du tournoi à la suite d'une étude de la situation en commission de discipline.
- **En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire** en match éliminatoire et en finale : **Prolongation de 2*4 minutes, avec changement de côté**. Si à l'issue de la prolongation l'égalité persiste : Règle de la **mort subite** : tirs au but sur la ligne des 22m face aux poteaux avec des tireurs différents jusqu'à ce que les équipes se départagent.

Phases de poules : se déroule sur la journée du vendredi

Lors de la phase de poules, les 24 équipes à XV sont réparties en 6 poules de 4 équipes. La durée des matchs est de **2*10 minutes** avec une mi-temps de **4 minutes**.

Dans les matchs de poules le **nombre de points** est attribué comme suit :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 0 point
- Forfait : 0 point
- Bonus offensif pour une victoire 3 essais de plus que l'adversaire = 1 point
- Bonus défensif pour une défaite avec moins de 7 points d'écart avec le vainqueur = 1 point

En cas d'égalité durant les phases de poules, les équipes seront départagées en fonction :

- Goal-average particulier
- Nombre d'essais marqués
- Nombre de carton rouge
- Nombre de carton jaune
- Nombre de matchs gagnés
- Tirage au sort

À la suite des phases de poules, un classement par poule est effectué. **Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés en huitième de finale ainsi que les 4 meilleurs troisièmes.** Les matchs sont alors répartis comme suit :

Les quatre meilleurs troisièmes sont:	1A joue contre	1B joue contre	1C joue contre	1D joue contre
A B C D	3C	3D	3A	3B
A B C E	3C	3A	3B	3E
A B C F	3C	3A	3B	3F
A B D E	3D	3A	3B	3E
A B D F	3D	3A	3B	3F
A B E F	3E	3A	3B	3F
A C D E	3C	3D	3A	3E
A C D F	3C	3D	3A	3F
A C E F	3C	3A	3F	3E
A D E F	3D	3A	3F	3E
B C D E	3C	3D	3B	3E
B C D F	3C	3D	3B	3F
B C E F	3E	3C	3B	3F
B D E F	3E	3D	3B	3F
C D E F	3C	3D	3F	3E

Phases Finales :

Les 1/8 de finales se déroule le samedi matin. Ils voient s'affronter les équipes de manières **croisées** comme suit :

Match 1	2A – 2C
Match 2	1D – 3B/E/F
Match 3	1B – 3A/C/D
Match 4	1F – 2E
Match 5	1C – 3A/B/F
Match 6	1E – 2D
Match 7	1A – 3C/D/E
Match 8	2B – 2F

«1» désigne le vainqueur du groupe, «2» le deuxième et «3» le troisième.

Les équipes victorieuses en 1/8 de finale continuent la coupe, les équipes vaincues ne rejouent plus.

Organisation des phases finales : pour le tournoi haut et le tournoi bas.

La durée des matchs est de 2*12 minutes pour les quarts de finale et demi-finales. La finale se jouera en 2*15 minutes avec une pause de 7 minutes.

Tournoi à VII

Il est indispensable de prendre pour référence le **règlement à VII masculin (règlement IRB)**. Quelques éléments de règlement sont néanmoins différents et/ou doivent être précisés :

- Les matchs se dérouleront sur un demi-terrain. Uniquement la finale se déroulera sur grand terrain.
- Jeu au pied : les coups de pied de dégagement (directement en touche) sont autorisés dans son embut, ainsi que les coups de pied dans le champ du jeu.
- Pas de drop, de pénalité ou de transformation ; **seuls les essais comptent.**
- Mêlée Ordonnée, spécificité FFSU : **mêlées simulées à 3**, les équipes ne disputent pas la possession du ballon. L'équipe qui introduit doit le gagner. **Aucune poussée n'est autorisée.**
- Un plaquage est considéré comme haut, s'il est effectué au-dessus de la ceinture du joueur plaqué.

- Les touches sont constituées de 2 sauteurs maximum.
- L'équipe qui vient de marquer un essai engage au pied.
- Un joueur remplacé en cours de match peut rejouer.
- La durée de l'exclusion temporaire (carton jaune) est de **3 minutes**.
- Lorsqu'un joueur reçoit un carton rouge, il est **exclu définitivement** du tournoi à la suite d'une étude de la situation en commission de discipline.
- Un joueur remplacé au cours du match peut rejouer.
- Il n'y a pas de nombre limité de remplacements par match.
- **En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire** en match éliminatoire et en finale : **Une prolongation de 5 minutes sans changement de côté**. Si à l'issue de la prolongation l'égalité persiste, la première équipe à marquer remporte le match.
- Lorsqu'une équipe commet une faute ou qu'une mêlée/touche se joue, l'équipe qui défend doit se placer **à une distance de 7 mètres** et former la ligne de hors-jeu. Cette distance a pour but d'éviter de prendre trop d'élan lorsqu'une équipe joue la pénalité « à la main ».

Phases de poules : se déroule sur la journée le vendredi.

Lors des phases de poules, les 24 équipes à VII masculin sont réparties en 6 poules de 4 équipes. Chaque équipe joue 3 matchs. La durée des matchs est de **2*7 minutes** avec une mi-temps de **3 minutes**.

Dans les matchs de poule le **nombre de points** est attribué comme suit :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 0 point
- Forfait : 0 point

En cas d'égalité durant les phases de poules, les équipes seront départagées en fonction :

- Goal-average particulier
- Nombre d'essais marqués
- Nombre de carton rouge
- Nombre de carton jaune
- Nombre de matchs gagnés
- Tirage au sort

À la suite des phases de poules, un classement par poule est effectué. **Les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés en huitième de finale ainsi que les 4 meilleurs troisièmes.**

Phases Finales :

Les phases finales se déroulent de la même façon que le rugby à XV. Les équipes victorieuses en 1/8 de finale continuent le tournoi pour la coupe. **La durée des matchs** est comme les phases de poules soient 2*7 minutes.

Sécurité du joueur :

Les Ovalies UniLaSalle ont pour priorité la sécurité du joueur. Nous invitons donc fortement l'ensemble des participants aux tournois XV Masculin, VII Masculin et VII Féminin de prendre connaissance des règles sur le jeu déloyal (Règle 9. Du règlement World Rugby) et sur le plaquage (Règle 14. Du règlement World Rugby) qui s'appliquent pour les tournois des Ovalies UniLaSalle à l'exception près que la limite de plaquage est fixée au niveau de la ceinture. Nous rappelons également qu'il est strictement interdit de participer à un match en état d'ivresse. Les arbitres seront autorisés à contrôler les joueurs et, le cas échéant, exclure de manière définitive un joueur du tournoi.

Ainsi les Ovalies UniLaSalle tiennent à rappeler certains renforcements des règles sur le jeu déloyal et le plaquage par World Rugby de septembre 2019 :

- Dans le cadre des plaquages et des déblayages en vertu de la règle actuellement en vigueur : **Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ceinture.** À chaque fois qu'un joueur se saisit délibérément de la tête ou du cou d'un adversaire, prise ou étranglement, ce joueur court le risque de recevoir un carton jaune ou rouge.
- Une « cravate » est un acte de jeu dangereux. Un joueur effectue une « cravate » lorsqu'il raidit un bras et en frappe un adversaire.
- Un joueur ne doit pas soulever un adversaire et le laisser tomber ou le projeter vers le sol de telle sorte que sa tête et/ou le haut de son corps entre(nt) en contact avec le sol.

« Le rugby est un sport qui implique un contact physique. Tout sport impliquant un contact physique comporte des dangers inhérents. Il est très important de jouer au rugby dans le respect des règles et de constamment veiller à la santé des joueurs. Il incombe aux joueurs de s'assurer qu'ils sont physiquement et techniquement préparés pour pouvoir jouer dans le respect des règles et de s'engager à participer en respectant les pratiques de sécurité et pour le plaisir. Il incombe à ceux qui ont la charge de l'entraînement ou de la formation d'assurer que les joueurs soient préparés à respecter les règles, à jouer avec fair-play et à se conduire de manière sûre. » (World Rugby)

Ainsi, les Ovalies UniLaSalle se dégagent de toute responsabilité en cas d'accident dans lequel un joueur est impliqué.

L'intégrité du joueur étant la priorité, les arbitres des tournois des 30^{èmes} Ovalies seront particulièrement attentifs aux gestes dangereux qui seront systématiquement sanctionnés.

Date et lieu :

Signature :