REGLEMENT SPORTIF DU 22 -EME TOURNOI LARGE
MONTPELLIER 6-7 SEPTEMBRE 2024

1 Organisation Tournoi masculin

1.1 Déroulement des matches, temps de jeu

- Phase de qualification : les 10 équipes masculines sont réparties en 2 poules de 5 et se rencontrent toute à l'intérieur d'une même poule
- Demi-finales : le premier de la poule A affronte le deuxième de la poule B et le deuxième de la poule A affronte le premier de la poule B
- Finale : les vainqueurs des demi-finales s'affrontent en finale
- Les matches se déroulent sur grand terrain (100m x 50m environ)
- Les matchs de la phase de qualification et les demi-finales se déroulent en 1 mi-temps de 20' (sans changement de coté)
- La finale se déroule en 2 mi-temps de 15' avec repos de 5'

1.2 Composition des équipes

1.2.1 Effectifs

Les matches se jouent à 15 joueurs de part et d'autre
Afin de préserver autant que possible l'équité sportive, le nombre de joueurs par équipe est limité à 24 pour chaque match.
Les joueurs surnuméraires devront lors du déroulement du match revêtir une tenue les distinguant parfaitement de ceux autorisés à participer à la rencontre, (par exemple enlever le maillot de l'équipe). Le capitaine les désignera à l'arbitre de champ avant le coup d'envoi. Ils pourront éventuellement arbitrer la touche.
Dans la limite de 24 joueurs par équipe, les remplacements sont libres.

1.2.2 Prêts de joueurs entre équipes

Seuls les prêts pour toute la durée du tournoi sont autorisés. Si un joueur est prêté avant le début du tournoi il ne peut plus jouer avec son équipe d'origine, il doit jouer l'intégralité du tournoi avec son équipe d'accueil.

En cas d'équipe incomplète :

- Soit le match est joué en effectif incomplet, dans la limite de 12 joueurs présents sur le terrain pour toute la durée du match. L'équipe adverse jouera à 15.
- Soit l'équipe en question se fait prêter un ou plusieurs joueurs, le match se joue obligatoirement mais il est compté comme forfait (match perdu). L'équipe forfait se verra retirer 2 points au classement par match forfait.

Conséquences au classement des forfaits :

- Une équipe peut se qualifier en finale même en ayant des matchs perdus par forfait si elle a assez de points.
- En cas d'égalité au classement, une équipe présentant des matchs forfaits sera classée après les équipes avec lesquelles elle est à égalité.

- Si une équipe présente un ou plusieurs matchs forfaits, les autres équipes sont départagées sans tenir compte des matchs contre l'équipe forfait.

Le prêt de joueurs n'est pas autorisé en demi-finale et en finale, sauf pour les prêts initiés en début de tournoi. L'équipe ne présentant pas un effectif complet devra jouer en effectif incomplet (dans la limite de 12 joueurs présents sur le terrain pour toute la durée du match) ou laisser sa place en demi-finale à l'équipe 3ème de sa poule et en finale à l'équipe qu'elle a battu en demi-finale.
En cas d'égalité en demi-finale et finale les matchs contre les équipes ayant des forfaits ne sont pas pris en compte pour départager les finalistes et un prorata du nombre d'équipes non-forfait dans la poule sera appliqué.

1.3 Classements et qualifications

1.3.1 Attribution des points en poule

Victoire : 4 pts
Match nul : 2 pts
Match perdu : 0
Bonus offensif : victoire par 3 essais ou plus de différence
Bonus défensif : défaite par 5 points ou moins

1.3.2 Classement et départage phase de qualification

Le classement de la phase de qualification sera établi selon les critères suivants, et en cas d'égalité dans cet ordre :

- Plus grand nombre de points au classement
- Résultat des rencontres directes (goal-average direct)
- Goal-average général
- Nombre de cartons rouges directs
- Nombre de carton rouges suite à 2 cartons jaunes dans un même match
- Nombre d'essais marqués
- Nombre de cartons jaunes
- Plus grand nombre de points de match marqués

Si pour la qualification pour les demi-finales deux équipes ne peuvent être départagées après application de ces critères, un match de barrage de 6' sans changement de terrain sera effectué entre les 2 équipes à départager. La première équipe à marquer remportant le match.
Si ce match ne permet pas de départager les deux équipes, une séance de « tirs au but » selon les règles de la Champions Cup sera organisée : 3 tireurs par équipe qui tirent aux 22m en face puis sur les 22m aux 15m à droite puis sur 22m aux 15m à gauche, ensuite ils tirent au 40m en face, puis sur les 40m aux 15m à droite puis sur les 40m aux 15m à gauche. Chacun des 3 tireurs doit botter au 22m à l'emplacement de leur choix parmi les 3 possibles puis chacun des 3 doit botter au 40m à l'emplacement de leur choix parmi les 3 possibles. Ce bloc de 6 tirs au but est répété par les mêmes tireurs jusqu'à ce que les équipes se départagent.

1.3.3 Départage en demi-finale et en finale

Si à l'issue du temps réglementaire en demi-finale et en finale, les deux équipes sont à égalité, on procédera à une prolongation de 2 x 5 mn avec changement de terrain sans mi-temps, avec « essai en or »
Puis si les équipes sont toujours à égalité, l'équipe gagnante sera celle (dans l'ordre)

- Ayant marqué le plus d'essais au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant marqué le plus d'essais au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes lors d'un même match au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours du tournoi
- Mieux classée de la phase de poule

Si aucun de ces critères ne permets de les départager, une séance de « tirs au but » selon les règles de la Champions Cup sera organisée : 3 tireurs par équipe qui tirent aux 22m en face puis sur les 22m aux 15m à droite puis sur 22m aux 15m à gauche, ensuite ils tirent au 40m en face, puis sur les 40m aux 15m à droite puis sur les 40m aux 15m à gauche. Chacun des 3 tireurs doit botter au 22m à l'emplacement de leur choix parmi les 3 possibles puis chacun des 3 doit botter au 40m à l'emplacement de leur choix parmi les 3 possibles. Ce bloc de 6 tirs au but est répété par les mêmes tireurs jusqu'à ce que les équipes se départagent.

2 Organisation Tournoi féminin

2.1 Déroulement des matches, temps de jeu

- Les 7 équipes féminines se rencontrent toutes lors de la phase de qualification (jeu à 7)
- Les matches se déroulent sur demi- terrain (50m x 40m environ)
- Les matchs de poules se déroulent en 2 mi-temps de 7' avec repos de 2'
- La finale se déroule en 2 mi-temps de 10' avec repos de 5'

2.2 Composition des équipes

2.2.1 Effectifs

Les matches se jouent à 7 joueuses de part et d'autre.
Afin de préserver autant que possible l'équité sportive, le nombre de joueuses par équipe est limité à 14 pour chaque match.
Les joueuses surnuméraires devront lors du déroulement du match revêtir une tenue les distinguant parfaitement de celles autorisées à participer à la rencontre, (par exemple enlever le maillot de l'équipe). La capitaine les désignera à l'arbitre de champ avant le coup d'envoi. Elles pourront éventuellement arbitrer la touche
Dans la limite des 14 joueuses par rencontre, les remplacements sont libres.

LARGE

Prêts de joueuses entre équipes

Seuls les prêts pour toute la durée du tournoi sont autorisés. Si une joueuse est prêtée avant le début du tournoi elle ne peut plus jouer avec son équipe d'origine, elle doit jouer l'intégralité du tournoi avec son équipe d'accueil.

En cas d'équipe incomplète :

- Soit le match est joué en effectif incomplet, dans la limite de 5 joueuses présentes sur le terrain pour toute la durée du match. L'équipe adverse jouera à 7.
- Soit l'équipe en question se fait prêter une ou plusieurs joueuses, le match se joue obligatoirement mais il est compté comme forfait (match perdu). L'équipe forfait se verra retirer 2 points au classement par match forfait.

Conséquences au classement des forfaits :

- Une équipe peut se qualifier en finale même en ayant des matchs perdus par forfait si elle a assez de points.
- En cas d'égalité au classement, une équipe présentant des matchs forfaits sera classée après les équipes avec lesquelles elle est à égalité.
- Si une équipe présente un ou plusieurs matchs forfaits, les autres équipes sont départagées sans tenir compte des matchs contre l'équipe forfait.

Le prêt de joueuses n'est pas autorisé en finale, sauf pour les prêts initiés en début de tournoi. L'équipe ne présentant pas un effectif complet devra jouer en effectif incomplet (dans la limite de 5 joueuses présentes sur le terrain pour toute la durée du match) ou laisser sa place en finale à l'équipe classée après elle à l'issue de la phase de qualification.
En cas d'égalité en finale les matchs contre les équipes ayant des forfaits ne sont pas pris en compte pour départager les finalistes.

2.3 Classements et qualifications

2.3.1 Attribution des points en poule

Un essai vaut 1 point, pas de transformation
Victoire : 4 pts
Match nul : 2 pts
Match perdu : 0
Bonus offensif : victoire par 3 essais ou plus de différence
Bonus défensif : défaite par 1 essai de différence

2.3.2 Classement et départage phase de qualification

Le classement de la phase de qualification sera établi selon les critères suivants, et en cas d'égalité dans cet ordre :

- Plus grand nombre de points au classement
- Résultat des rencontres directes (goal-average direct)
- Goal-average général
- Nombre de cartons rouges directs
- Nombre de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes lors d'un même match

- Nombre d'essais marqués
- Nombre de cartons jaunes

Si pour la qualification à la finale deux équipes ne peuvent être départagées après application de ces critères, un match de barrage de 2 x 3' avec changement de terrain sans mi-temps sera effectué entre les 2 équipes à départager. La première équipe à marquer remportant le match.
Si ce match ne permet pas de départager les deux équipes, une séance de « tirs au but » en drop sera organisée. Chaque équipe devra désigner 3 tireuses qui tireront en face des poteaux aux 22m en drop. Ce bloc de 3 tirs au but est répété par les mêmes joueuses jusqu'à ce que les équipes se départagent.

Les équipes deux équipes les mieux classées à l'issues de la phase de qualification s'affrontent en suite en finale.

2.3.3 Départage en finale

Si à l'issue du temps réglementaire en finale, les deux équipes sont à égalité, on procédera à une prolongation de 2 x 3 mn avec changement de terrain sans mi-temps, avec « essai en or »
Puis si les équipes sont toujours à égalité, l'équipe gagnante sera celle (dans l'ordre)

- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant marqué le plus d'essais au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes dans un même match au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours du tournoi
- Mieux classée de la phase de poule.

Si aucun de ces critères ne permets de les départager, une séance de « tirs au but » en drop sera organisée. Chaque équipe devra désigner 3 tireuses qui tireront en face des poteaux aux 22m en drop. Ce bloc de 3 tirs au but est répété par les mêmes joueuses jusqu'à ce que les équipes se départagent.

3 Organisation Tournoi Rugby à V dit à toucher

3.1 Déroulement des matches, temps de jeu

Le principe est une poule de 3 équipes où chaque équipe se jouera 3 fois.
Les deux premières équipes de la poule s'affrontent en finale.
Les matches se joueront sur ½ terrain comme le tournoi féminin.
La durée des matches sera de 2 x 7' avec repos de 3'.
La finale se joue en 2 mi-temps de 10'avec repos de 5'.

3.2 Composition des équipes

3.2.1 Effectifs

Les matches se jouent à 5 joueurs ou joueuses de part et d'autre sur le terrain.
Afin de préserver autant que possible l'équité sportive, le nombre de joueurs par équipe est limité à 10 pour chaque match.

De même, afin de permettre l'accès au plus grand nombre, le principe est un tournoi mixte. Deux joueuses devront faire partie de l'équipe et une joueuse devra être présente en permanence sur le terrain.

En cas de manque de joueuse(s) d'une équipe au coup d'envoi :

- Une équipe présentant 2 joueuses ou plus recevra un bonus de 3 essais face à une équipe non mixte si elle respecte la règle d'avoir en permanence une joueuse sur le terrain
- Une équipe présentant 2 joueuses ou plus recevra un bonus de 2 essais face à une équipe présentant une seule joueuse si elle respecte la règle d'avoir en permanence une joueuse sur le terrain. L'équipe présentant une seule joueuse devra la faire jouer au moins la moitié du match sous peine de recevoir une pénalité d'un essai.
- Une équipe présentant 1 joueuse recevra un bonus de 1 essai face à une équipe non mixte si elle respecte la règle d'avoir 50% du temps une joueuse sur le terrain

Pour les parités identiques entre les 2 équipes, il n'y aura pas de contrainte.

Lors d'un match entre deux équipes présentant au moins 2 joueuses au coup d'envoi, si une équipe se retrouve sans joueuse sur le terrain elle recevra une pénalité de 3 essais.

Le décompte de l'avantage sera convenu à la fin du match et en fonction du déroulement du match : les blessures en cours de match, nécessitant un arrêt de la joueuse, ne supprimeront pas l'avantage.

Les joueurs surnuméraires (au-delà de 10 joueurs) devront lors du déroulement du match revêtir une tenue les distinguant parfaitement de ceux autorisés à participer à la rencontre, (par exemple enlever le maillot de l'équipe). Le ou la capitaine les désignera à l'arbitre de champ avant le coup d'envoi. Ils pourront éventuellement arbitrer la touche.

Dans la limite des 10 joueurs par rencontre, les remplacements sont libres.

Prêts de joueurs ou de joueuses entre équipes

Si pour disputer un match, une équipe souhaite faire appel à un prêt de joueurs ou de joueuses d'une autre équipe, elle devra recueillir l'accord du capitaine de l'équipe adverse. L'équipe ainsi renforcée ne pourra aligner un nombre de joueurs supérieur à celui de l'équipe adverse.
Cette disposition ne pourra pas être invoquée par une équipe dont un ou plusieurs joueurs auraient été sanctionnés d'un carton rouge au cours du tournoi.

3.3 Classements et qualifications

3.3.1 Attribution des points en poule

Un essai vaut 1 point, pas de transformation
Victoire : 4 pts
Match nul : 2 pts
Match perdu : 0 pt
Bonus offensif : victoire par 3 essais ou plus de différence
Bonus défensif : défaite par 1 essai de différence
En cas de forfait, 5 points pour l'équipe présente et -1 pour l'équipe forfait

3.3.2 Classement et départage phase de poule

Le classement de la poule sera établi selon les critères suivants en cas d'égalité dans cet ordre :

- Plus grand nombre de points au classement
- Résultat des rencontres directes (goal-average direct)
- Goal-average général
- Nombre de cartons rouges directs
- Nombre de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes lors d'un même match
- Nombre d'essais marqués
- Nombre de cartons jaunes

Si pour les places qualificatives deux équipes ne peuvent être départagées après application de ces critères, un match de barrage de 2 x3' avec changement de terrain sans mi-temps sera effectué entre les 2 équipes à départager. La première équipe à marquer remportant le match

3.3.3 Départage en finale

Si à l'issue de la finale, les deux équipes sont à égalité, on procédera à une prolongation de 2 x 3 mn avec changement de terrain sans mi-temps, avec « essai en or »
Puis, si les équipes sont toujours à égalité, l'équipe gagnante sera celle (dans l'ordre) :

- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant marqué le plus d'essais au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours de la finale
- Ayant eu le moins de cartons rouges directs au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons rouges suite à 2 cartons jaunes dans un même match au cours du tournoi
- Ayant eu le moins de cartons jaunes au cours du tournoi
- Mieux classée de la phase de poule.

Si aucun de ces critères ne permets de les départager, une séance de « tirs au but » en drop sera organisée. Chaque équipe devra désigner 3 tireur(se)s qui tireront en face des poteaux aux 22m en drop. Ce bloc de 3 tirs au but est répété par les mêmes tireurs jusqu'à ce que les équipes se départagent.

4 Règles de jeu

4.1 Rugby à toucher

Pour le rugby à toucher, les règles applicables sont celles du Rugby à V de la FFR, consultables à l'adresse suivante : Présentation Générale - Fédération Française de Rugby (ffr.fr)

Cependant le nombre de touchés sera limité à 5 par possession puis la balle passera à l'autre équipe pour redémarrer comme une pénalité.

4.2 Rugby avec plaquage

Sauf dispositions plus contraignantes dans le présent règlement, les règles du jeu applicables, sont celles des dispositions spécifiques FFR catégorie C, en vigueur pour la saison 2024-2025, adaptées à la pratique à 7 pour le tournoi féminin.
Les joueurs et joueuses du tournoi sont invités à consulter ces règles à l'adresse suivante : Règles du jeu - Fédération Française de Rugby (ffr.fr)

4.2.1 Plaquage

- Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon seulement en le ceinturant à l'aide des deux bras, **de la taille jusqu'aux pieds**
- Plaquage obligatoire avec les 2 bras
- Tout doit être fait pour éviter que lors d'une action de pré-plaquage les têtes des joueurs concernés (plaqueurs ou plaqué) ne soient au même niveau (haut ou bas)

4.2.2 Plaquages et gestes interdits :

- Plaquage à 1 bras, bras armé
- Plaquage à l'épaule
- Tous les plaquages dangereux (en l'air, à retardement, cathédrale)
- Percussion ou plaquage tête en avant
- Squeeze ball : action du porteur du ballon consistant à aller au sol genoux à terre, son corps faisant écran, et à passer le ballon entre ses jambes à un partenaire en arrière, (Règle 14 des dispositions spécifiques FFR)
- Aller volontairement au sol sans être plaqué, (Règle 14 des dispositions spécifiques FFR).
- Tout geste dangereux, à l'encontre de l'esprit du rugby, sera sévèrement sanctionné par les arbitres (exclusion temporaire ou définitive). Aucune tolérance ne sera faite à ce niveau.

4.3 Règles particulières au tournoi masculin

En complément des règles de marque du rugby loisirs, les pénalités et transformations d'essais seront tentées.

5 Carton bleu

Dès qu'il y aura suspicion de commotion cérébrale, ou d'un comportement avec des signes évidents, l'arbitre arrêtera le jeu et signifiera un carton Bleu au joueur(se) concerné(e) qui devra quitter le terrain et ne pourra plus prendre part au tournoi.
Ce dernier devra observer une période de repos de 10 jours pendant laquelle s'il dispose d'une licence FFR prise via LARGE elle sera bloquée.
Le joueur sorti sur carton bleu peut être remplacé dans les mêmes conditions qu'un joueur blessé.
Le jeu reprendra par une mêlée, à l'endroit où le jeu aura été arrêté, à l'avantage de l'équipe en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.

6 Sanctions

Pour tous les cas non traités ci-après les règles applicables sont celles de la règle 9 des dispositions spécifiques à la FFR.

6.1 Exclusions temporaires

La durée des exclusions temporaires (carton jaune et blanc) est de **3 minutes pour les matches Masculins, 2 minutes pour les matches Féminins et matches sans contact**. Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion, le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée.
Lorsque l'exclusion temporaire a lieu à la fin de la 1ère mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir

6.2 Carton BLANC fautes répétées.

Le carton BLANC doit sanctionner une répétition de fautes de la part de la même équipe et il ne se cumule ni avec un autre carton BLANC, ni avec un carton JAUNE.

6.3 Carton JAUNE : Incorrections, jeu dangereux, manquements à la loyauté.

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'incorrection, de jeu dangereux ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure temporairement.
En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.
Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE.
Dans ce cas, le joueur doit quitter sans délai le terrain. Elle ne pourra participer à aucune autre rencontre jusqu'à la fin du tournoi.

6.4 EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge

Les arbitres seront extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure DEFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions.
Dans ce cas, le joueur doit quitter sans délai le terrain. Il ne pourra participer à aucune autre rencontre jusqu'à la fin du tournoi.

7 Remise d'un Super Bouclier

A l'occasion de ce BARGE 2024, il sera remis un Super Bouclier qui récompensera la Grande Ecole qui aura réussi le meilleur classement dans chaque tournoi.

7.1 Regroupement des équipes

Le principe est de regrouper les résultats des équipes représentant les anciennes et anciens d'une même Grande Ecole dans chaque tournoi. Les équipes fusionnées seront classées entre équipe fusionnées de même appartenance. Pour être classée, une Ecole doit présenter au moins une équipe dans deux des tournois. Les classements dans les 3 tournois sont regroupés pour définir un nombre de points. Ce nombre de points permettra de déterminer un classement cumulé sur l'ensemble du tournoi et d'attribuer le Super Bouclier.

7.2 Attribution des points

Pour les tournois Rugby Féminin et Rugby Masculin les Ecoles marquent les points suivants :

- 1er marque 7 points
- 2ème marque 6 points
- …
- 7ème marque 1 point

Sur le tournoi Rugby Masculin les équipes classées de 8ème à 10ème ne marquent pas de point.

Sur le tournoi Rugby Masculin les équipes ayant perdues les demi-finales se classent 3ème et 4ème et se départagent selon les critères ci-dessous. Les équipes non qualifiées en phases finales se classent de 5ème à 10ème et se départagent selon les critères suivants :

- Plus grand nombre de points au classement
- Résultat des rencontres directes (goal-average direct) si équipe de même poule
- Goal-average général
- Nombre de cartons rouges directs
- Nombre de carton rouges suite à 2 cartons jaunes dans un même match
- Nombre d'essais marqués
- Nombre de cartons jaunes
- Plus grand nombre de points de match marqués

Pour le tournoi de Rugby à V les points sont attribués de la façon suivante :

- 1er marque 7 points
- 2ème marque 5 points
- 3ème marque 3 points

7.3 Classement et départage

Le classement pour l'attribution du Super Bouclier sera établi en faisant la somme des points suivant la description ci-dessus. La Grande Ecole ayant le plus grand nombre de points sera déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, il sera attribué des points supplémentaires :

un point supplémentaire à l'école qui a amené un sponsor à l'organisation, ou 2 pour 2 sponsors, et ainsi de suite,

si l'égalité subsiste, un point supplémentaire par nombre de 1ere place dans chaque tournoi.

Si aucun de ces 2 critères ne permet de les départager, une séance de « tirs au but » en drop sera organisée. Une personne venant de chacune des équipes de l'Ecole tirera en face des poteaux aux 22m en drop. Si une Ecole ne dispose que d'une ou deux équipes elle complètera ses tireurs comme elle l'entend parmi son effectif. Ce bloc de 3 tirs au but est répété par ces mêmes tireurs jusqu'à ce que les équipes se départagent.