

UFAR
RUGBY DE FRANCE



Union Française des Anciens du Rugby

REGLEMENT GENERAL

CONCERNANT LES RENCONTRES SPORTIVES ORGANISEES AU SEIN DE L'UFAR

* * *

L'Union Française des Anciens du Rugby renouvelle, conformément à ses statuts, la prééminence qui doit être donnée dans l'ensemble de ses activités, au désintéressement, au plaisir du jeu, au fair-play et à l'amitié sportive, celle-là même qui naît de la pratique du Rugby.

Les matches organisés par les clubs affiliés à l'UFAR, qui s'inscrivent dans le sport-loisirs, doivent rigoureusement répondre à de tels principes.

Le présent **Règlement Général** a pour objet :

- de définir un certain nombre de **Règles d'ordre général (I)**,
- de codifier les **Règles de Jeu** (Règlement Sportif). (**II**)

I – REGLES D'ORDRE GENERAL

ARTICLE I : Les équipes affiliées à l'UFAR ne peuvent organiser aucune **COMPETITION** au sens où celle-ci par la tension qu'elle peut engendrer chez les participants, obnubilés par la volonté de gagner, peut faire courir des risques à ceux qui y participent et dénaturer l'esprit des rencontres entre « anciens ».

ARTICLE II : Les clubs affiliés à l'UFAR s'engagent à n'organiser aucune manifestation à caractère rugbystique le week-end du Festival National (traditionnellement Pentecôte) ainsi que le week-end qui précède et celui qui suit.

ARTICLE III : Pour pouvoir participer à des rencontres organisées dans le cadre de l'UFAR, les joueurs :

- doivent être âgés de 35 ans minimum dans l'année calendaire en cours.
- doivent posséder une licence Loisirs FFR (licence RLO)

ARTICLE IV : Les rencontres sportives (matches) s'articulent exclusivement autour de l'éthique de l'amitié sportive, qu'il s'agisse aussi bien de rencontres traditionnelles entre deux clubs, que de rencontres regroupant un nombre important d'équipes, sous forme de Festivals (Tournois), par exemple.

Dans tous les cas, il ne peut s'agir que de rencontres amicales (au sens traditionnel, comme au sens sportif du terme).

ARTICLE V : En aucun cas, la victoire, en termes de résultat de matches, ne devra constituer une priorité.

Lors des tournois, cette « victoire » devra tenir compte du résultat sportif pour 60% et de l'esprit témoigné par l'équipe et autres critères pour 40%.

ARTICLE VI : Dans les rencontres sportives, les équipes devront respecter les règles de jeu telles qu'adoptées par l'UFAR, celles-ci étant établies afin de réduire au maximum les risques d'accidents,

Cependant, chaque joueur doit accepter les risques normaux liés à la pratique du Rugby, tout aléa lié à un accident ne pouvant être évité.

Ces règles de jeu sont jointes en annexe au présent règlement. Elles devront être communiquées aux arbitres chargés de diriger les matches.

ARTICLE VII : Tous les Clubs devront respecter les dispositions de la Loi du 16 juillet 1984 modifiée par la Loi N° 2000-67 du 6 juillet 2000, relative à l'organisation et à la promotion des activités physiques et sportives (articles 37 et 38 en particulier), souscrire tous contrats d'assurance nécessaires ; l'UFAR dont la mission se situe au niveau de l'animation et de la coordination, ne pouvant avoir de Responsabilité Civile engagée de quelque façon que ce soit.

ARTICLE VIII – Lors des **Festivals Nationaux ou Régionaux UFAR**, une **Feuille de Match** d'un modèle établi par l'UFAR, **valable pour tous les matches du dit Festival**, sera fournie par l'Organisateur aux équipes participantes.

Ces **Feuilles de Matches**, certifiant que les joueurs y figurant sont couverts par une assurance dont ils connaissent les garanties, remplies et signées par les représentants des Clubs, seront remises lors des formalités d'inscription et préalablement au début des phases sportives du Festival à l'Organisateur (ou au Responsable désigné spécialement à cet effet par celui-ci), qui les centralisera, les contrôlera et donnera l'aval aux Directeurs de Jeu pour que les équipes puissent débiter les matches.

UNE EQUIPE NE POURRA PARTICIPER AUX PHASES SPORTIVES D'UN FESTIVAL QU'A CETTE CONDITION
--

Il est conseillé aux Clubs organisant leurs propres Festivals de procéder de même.

ARTICLE IX – INFORMATIONS SUR LES REGLEMENTS UFAR

Avant toute rencontre, l'Organisateur devra s'assurer que les participants et le(s) Directeur(s) de Jeu ont eu connaissance du **Règlement concernant les rencontres sportives entrant dans le cadre de l'UFAR** et des présentes **Règles concernant le Jeu**.

Dans le cas d'un Festival, ce sujet devra donner lieu, en début de manifestation, à une réunion d'information avec les responsables d'équipe, les responsables des arbitres, les chefs de plateau et, de manière générale, la commission sportive du Festival.

Un exemplaire papier des règlements sera remis à chaque responsable d'équipe.

LES MATCHS NE POURRONT DEBUTER QU'A CES CONDITIONS

ARTICLE X – RESPONSABILITE DES ORGANISATEURS DE RENCONTRES

L'Organisateur a la responsabilité des rencontres qu'il organise. Il doit remplir toutes les conditions légales d'assurance. Il doit également respecter et faire respecter les obligations ci-dessus rappelées.

II - REGLES CONCERNANT LE JEU

Les matches de Rugby organisés sous l'égide de l'UFAR doivent répondre, dans l'ordre :

- 1- à l'ensemble des Règles de Jeu applicables aux matches organisés par la F.F.R. (International Board).
Ce sont les Règles de catégories C et D, régissant le jeu de Rugby en Séries Régionales.
- 2- aux Règles du jeu Spécifiques au Rugby Loisir, abordées dans le Titre VIII des RG de la FFR
- 3- au Règlement Général de l'UFAR

SEULS LES POINTS CI-APRES LIMITATIVEMENT ENONCES CONSTITUENT DES DEROGATIONS

Ces exceptions sont justifiées par le souci d'éviter au maximum les risques d'accident et de maintenir un esprit de jeu orienté vers le « jeu de passes ».

ARTICLE I - MELEES

Le ballon est nécessairement acquis à l'équipe qui assure l'introduction en mêlée

Cette règle a pour but d'éviter les « affrontements » et les mêlées écroulées et privilégie par ailleurs l'équipe qui n'a pas commis la faute à l'origine de la mêlée.

Naturellement, il n'y a pas de poussée en mêlée et les mêlées « enfoncées » sont rigoureusement interdites.

Les commandements doivent être énoncés par l'arbitre pour permettre une entrée en mêlée sans risque : « **flexion** : fléchissement sans contact, genou à terre pour 2^{ème} et 3^{ème} lignes – **lier** : liaison et stabilisation de la mêlée – **jeu** : introduction du ballon sans poussée ».

ARTICLE II - DEFENSE SUR MELEE

Tous les joueurs du pack d'avants doivent être liés en mêlée, de manière licite.

Un joueur du pack d'avants ne pourra se détacher du pack avant la sortie du ballon (**en défense**)

Tous les avants des deux camps devront participer aux mêlées.

Le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction du ballon (camp défenseur) ne pourra suivre la progression du ballon. Jusqu'à la sortie de ce dernier, il ne pourra dépasser la ligne de ses piliers.

ARTICLE III – REGROUPEMENTS / MAULS / RUCKS / PLAQUAGE

Le balayage autour des regroupements et le « grattage » sont **interdits**.

Seul le premier joueur arrivant sur la zone de placage pourra, sur ses appuis, prendre le ballon.

Ensuite, l'annonce « ruck » par l'arbitre, interdira aux 2 équipes de le disputer.

Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir que par poussée collective.

Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné par une pénalité.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire, en le ceinturant à l'aide des 2 bras, **de la taille jusqu'aux pieds**.

ARTICLE IV - COUPS DE PIED

Le jeu au pied est autorisé selon les modalités suivantes :

- **Pénalités** : Coups de pied autorisés mais ne doivent pas donner lieu à tentative de but. La pénal-touche est autorisée, quelque soit l'emplacement sur le terrain, l'engagement va à l'équipe bénéficiant de la pénalité.
- **Transformations**: Ne sont pas tentées.
- **Drops** : Ne sont pas autorisés.
- **Dans le jeu courant, les coups de pied à suivre ou en touche** sont autorisés sur tout le terrain, **à l'exception de ceux sur ballon au sol (pas de « dribbling »)**.
Pour jouer au pied, le joueur doit avoir la maîtrise du ballon.
- **Remises en jeu** : l'équipe ayant encaissé un essai remet en jeu au pied du centre du terrain.

ARTICLE V – TOUCHES

Les touches peuvent être effectuées rapidement selon les règles traditionnelles, quelles que soient les circonstances et la position sur le terrain.

Il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol.

ARTICLE VI - DUREE DES RENCONTRES

L'UFAR recommande de multiplier le nombre de temps de jeu ;

- **Matches entre deux équipes** : tiers-temps ou quart-temps de durée à déterminer par accord préalable entre les deux clubs, sans jamais dépasser un total de 80 minutes, et s'il n'y a que deux mi-temps de jeu, chacune ayant une durée maximale de 40 minutes (règle **F.F.R.**) ; l'UFAR recommandant cependant de réduire la durée totale de jeu.
- **Matches de poules durant des festivals** : deux mi-temps par rencontre entre chaque équipe, d'une durée (par exemple et au choix) de 2x10', 2x15', 2x20' avec ou sans arrêt au changement de camp, ceci selon le nombre d'équipes de la poule.
- **Tournoi sur une seule journée** : La durée maximale de jeu de chaque équipe sur la durée du Tournoi ne devra pas dépasser 80 minutes.
- **Tournoi sur 2 jours** : la durée maximale de jeu de chaque équipe sur la durée du Tournoi ne devra pas dépasser 110 minutes.

ARTICLE VII - REMPLACEMENT DES JOUEURS

Les remplacements sont opérés librement, tant en nombre de remplaçants par équipe, qu'en durée de jeu et qu'en nombre d'entrées et sorties du jeu par joueur.

ARTICLE VIII – NOMBRE DE JOUEURS

Le nombre de joueurs opérant sur le terrain pourra être modulé en fonction des présents. Les rencontres pourront se jouer à XV, XII ou X joueurs. Les dimensions du terrain pourront également être adaptées au nombre des participants.

Le VII et le 5 sont également possibles. L'aire de jeu sera réduite de moitié.

ARTICLE IX - ESPRIT DU JEU ET FAIR PLAY

Les Capitaines s'attacheront à toujours faire respecter l'**Esprit du Jeu** et le **Fair-play**.

En cas d'attitude non conforme de l'un de leurs joueurs ils devront immédiatement lui demander de regagner la touche; la durée de cette exclusion temporaire étant laissée à la libre appréciation des Capitaines.

A défaut d'intervention des Capitaines, les Directeurs de jeu, les Arbitres ou l'Organisateur interviendront en fonction des moyens qui sont habituellement les leurs.