



***Règlement de Tournoi 2020***

## RÈGLEMENT ET RÈGLES DU TOURNOI FLANDERS OPEN RUGBY

***IMPORTANT: Une équipe désirant sélectionner un joueur/joueuse âgé(e) de moins de 18 ans, doit en avvertir le Secrétariat Sportif!***

Le Tournoi FOR (Flanders Open Rugby) se déroule conformément aux World Rugby Laws of the Game of Rugby Football y compris les variantes du Rugby à X (texte complet ci-dessous).

**Cependant les aménagements suivants seront d'application pour ce tournoi:**

### **1. Officiels de match**

Chaque équipe doit prévoir un juge de touche pendant tous les matchs.

Pour les demi-finales et des finales des différentes compétitions "Cup", un minimum de 3 officiels de match (1 arbitre et 2 arbitres assistants) sera désigné.

### **2. Durée de la partie (Règle 5.1)**

Tous les matchs, à l'exception des finales, durent 2 x 10 minutes, plus le temps perdu éventuel, avec 2 minutes de repos.

Les finales durent 2 x 15 minutes, plus le temps perdu éventuel, avec 2 minutes de repos.

Pendant les phases éliminatoires:

- En cas de match nul et un recours à des prolongations, le jeu reprendra après une minute de pause avec des périodes d'un maximum de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause. (Règle 5.6)
- Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête. (Règle 9.B.4)

### **3. Etablissement du score (Règle 8.1.B)**

Après un essai, il n'y aura pas de coups de pied de transformation.

### **4. Jeu déloyal (Règle 9 Cartons jaunes et rouges)**

Exclusion temporaire (carton jaune) sera d'application durant tout le tournoi. Un joueur exclu doit prendre place derrière les poteaux et la ligne de ballon mort de l'adversaire pendant 2 minutes de temps de jeu effectif et ce à partir du moment où le joueur s'y trouve.

Pendant les demi-finales et finales, où il y aura des officiels de match disponibles, les joueurs exclus resteront près de la ligne médiane.

Un joueur exclu par carton rouge pour jeu déloyal lors d'un match est exclu définitivement pour la durée totale du tournoi. Le nom du joueur et de l'équipe sera communiqué par l'arbitre au Secrétariat Sportif, qui se réserve le droit de transmettre un rapport d'arbitre à la fédération nationale du joueur pénalisé ou celle de son équipe.

### **5. Rapport d'arbitre**

Après chaque jeu, le rapport d'arbitre devra être signé par les capitains des deux équipes. Dès signature du rapport, le score et tous les autres éléments du rapport seront considérés définitifs.

Chaque objection ou plainte devra être faite auprès de l'arbitre avant signature du rapport. Après signature, il n'y aura plus de possibilité d'appel concernant ces éléments.

## **6. Organisation de la compétition**

1. Toutes les décisions relatives à la répartition des équipes en poules relèvent de la compétence exclusive du comité organisateur du tournoi. L'organisation du tournoi est du ressort de 2 secrétariats, "un secrétariat de tournoi" (Tournament Secretariat) s'occupant de tous les aspects logistiques du tournoi et "un secrétariat sportif" (Game Office) traitant de toutes les questions sportives.
2. En ce qui concerne la première partie du tournoi, les équipes joueront contre d'autres équipes de leur poule.
3. Pour chaque match de poule, 3 points seront accordés en cas de victoire, 2 points en cas de match nul et 1 point en cas de défaite. Si une équipe ne se présente pas à temps pour le coup d'envoi ou déclare forfait, il ne lui sera attribué aucun point.
4. Durant les matchs de poule, il n'y aura pas de temps supplémentaire pour déterminer un gagnant.
5. Une équipe qui participe dans la compétition "Cup" doit déposer une liste des joueurs/joueuses au Secrétariat Sportif avant 10:00 le samedi matin en mentionnant les noms de ceux-ci. Uniquement les joueurs/joueuses figurant sur cette liste peuvent jouer avec l'équipe mentionnée. Un joueur figurant sur la liste d'une équipe spécifique ne peut plus participer aux jeux joués par d'autres équipes. Si une équipe dans la compétition « Cup » joue avec des joueurs non-registrés, le jeu sera considéré comme forfait;
6. Le gagnant de la poule est l'équipe totalisant le plus grand nombre de points. Au cas où deux équipes termineraient ex-aequo, le classement sera déterminé comme suit:
  - a) l'équipe totalisant la plus grande différence de points entre les points "pour" moins les points "contre" remporte la poule. Si après (a), les équipes se trouvent encore à égalité:
  - b) l'équipe totalisant le plus grand nombre de points marqués remporte la poule. Si à l'issue de (b), les équipes sont encore toujours ex-aequo:
  - c) le gagnant du match opposant les deux équipes, remporte la poule. Si les équipes se trouvent toujours à égalité à l'issue de (c):
  - d) l'équipe détenant le moins de cartons rouges remporte la partie.
  - e) l'équipe détenant le moins de cartons jaunes remporte la partie.
  - f) le gagnant est déterminé par un coup de pile ou face.

Les équipes qui, pour une raison quelconque, souhaitent se retirer du tournoi DOIVENT en avertir dans les plus brefs délais le Secrétariat Sportif afin d'obtenir une approbation préalable. Ceci a toute son importance non seulement avant le jour 1 mais aussi avant le jour 2 lorsqu'un nouveau schéma de match est élaboré.

## **6. Blessures**

1. Une équipe ne pouvant disposer que de 10 ou moins de 10 joueurs en raison de blessures ou d'autres circonstances peut emprunter des joueurs d'autres équipes ou des joueurs du "pool de réserves" (liste disponible au Secrétariat sportif), sauf s'il s'agit d'un match pour les compétitions de la "Cup".

2. De tels remplacements doivent être enregistrés auprès du secrétariat du tournoi. Au cours de la compétition de la "Cup", l'article 6.5 relatif à l'Organisation de la compétition prévaut.

### **7. Vétérans (Old Boys)**

1. Ouvert à tous ceux âgés de 35 ans et plus, mais il importe d'avoir à l'esprit que le jeu doit rester agréable et détendu. Pas de jeu trop vigoureux et de comportement antisportif
2. Aucune équipe n'alignera un joueur âgé de moins de 35 ans.
3. Chaque équipe remettra au Secrétariat Sportif une liste des joueurs, mentionnant les noms, les dates de naissance et nr. de carte d'identité, passeport ou licence de tous ses joueurs. Uniquement ces joueurs pourront jouer pendant le tournoi. Pendant celui-ci, tout changement à la liste devra être communiqué au Secrétariat Sportif.

### **8. Conduite, Exclusions, Réserves**

1. Les organisateurs du tournoi se réservent le droit de transmettre un rapport d'arbitre à la fédération nationale d'un joueur/joueuse pénalisé (carton rouge) pendant le tournoi. Tout joueur/joueuse, pénalisé par un carton rouge doit accepter la décision sans autre violence (physique ou verbale) ou d'agression de quelque nature après le match et pour le restant du tournoi.
2. Vu l'importance du Tournoi, la présence de joueurs de rugby dans la ville de Termonde est assez conséquente. Nous ne voulons pas compromettre ni l'accueil, ni l'hospitalité que nous offrons à un nombre important de joueurs de rugby. C'est pourquoi les organisateurs se réservent le droit d'exclure de la participation aux tournois futurs, toute équipe ou joueur/joueuse qui se sont mal comportés. L'équipe en question sera informée par écrit, avec énumération des faits de l'exclusion.
3. Le Secrétariat Sportif tiendra à jour une liste des joueurs disponibles désirant jouer pour des équipes qui, à la suite de blessures ou d'autres circonstances, manquent de joueurs. Tous ces joueurs disponibles peuvent se faire connaître auprès du Secrétariat Sportif.

**SEUL LE SECRETARIAT SPORTIF DU TOURNOI SERA HABILITÉ À PRENDRE TOUTE DÉCISION  
ET À TRANCHER TOUT LITIGE NON ÉNUMÉRÉ CI-AVANT**

## WORLD RUGBY LAWS

### **VARIANTES RUGBY A X**

*Certains règles ont été modifié pour refléter les règles du Flanders Open*

### **3. L'équipe**

Nombre

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 10 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.
4. Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.
6. Une équipe peut remplacer tout nombre de joueurs pendant un match à tout moment. Les joueurs qui entrent sur le champ de jeu doivent le faire au niveau de la ligne médiane après que la sortie du champ de jeu par le joueur remplacé. Sanction: Pénalité.

### **5 Durée**

1. Une partie dure 20 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 10 minutes chacune) plus le temps perdu. Un organisateur de match peut changer la durée du match. En cas de match nul et un recours à des prolongations, le jeu reprendra après une minute de pause avec des périodes d'un maximum de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.
2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 2 minutes.

### **6. Officiels de Match**

- 3a. Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort de la même manière qu'avant le match.

### **8. Etablissement du score**

But sur pénalité

21. Le coup de pied doit être botté dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'équipe a indiqué son intention de botter.

Sanction : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

24. Le coup de pied doit être un drop. Sanction : Mêlée ordonnée

Prolongations

30. Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

### **9 Jeu déloyal**

28. Quand un joueur est averti et exclu pendant deux minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu.

## 12 Coup d'envoi et renvois

4. Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi par un drop au centre ou en arrière de la ligne médiane. Sanction : Coup franc.
5. When the ball is kicked:
  - a. Tous les coéquipiers du botteur doivent être en arrière du ballon.  
Sanction : Coup franc.
6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. Sanction : Coup franc.
8. Le ballon ne doit pas sortir directement en touche. Sanction : Coup franc.
9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

## 19 La mêlée ordonnée

5. Une mêlée ordonnée doit avoir cinq joueurs disposés en deux lignes. La première ligne est formée de deux piliers et d'un talonneur et la seconde est formée par les deux joueurs de deuxième ligne. Ces cinq joueurs doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée ordonnée.  
Sanction : Pénalité.

Fin de la mêlée

36. La mêlée ordonnée prend fin:
  - b. Quand le ballon est joué par le demi de mêlée de cette équipe.

## 20 Pénalité et coup franc

Prendre une pénalité ou coup franc

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée ou un drop mais pas un coup de pied placé.