

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 clubs affiliés à l'**UFAR** ne pourront 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 Tournoi National (traditionnellement Pentecôte) ainsi que le week-end qui précède et celui qui suit.

ARTICLE III : Pour pouvoir participer à des matches organisés dans le cadre de l'**UFAR**, les joueurs :

- doivent être âgés de 35 ans minimum (pour mettre en œuvre cette disposition datant de 2008, il est exceptionnellement autorisé de faire jouer en 2011 des joueurs de 33 ans et de 34 ans en 2012).
- doivent posséder une licence Loisirs.

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 de clubs, sous forme de Tournois (Festivals), 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 clubs 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, chaque joueur cependant acceptant 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 d'une quelque façon que ce soit.

ARTICLE VIII – Lors des **Tournois Nationaux ou Régionaux UFAR**, une **Feuille de Matches** d'un modèle établi par l'**UFAR**, **valable pour tous les matches du dit Tournoi**, 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 Tournoi 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 TOURNOI QU'A CETTE CONDITION

Il est conseillé aux Clubs organisant leurs propres Tournois 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 Tournoi, ce sujet devra donner lieu, en début de tournoi, 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 Tournoi.

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 :

- **au Règlement Général de l'UFAR,**
- **à l'ensemble des Règles de Jeu applicables aux matches organisés par la F.F.R. (International Board).**

SEULS LES POINTS CI-APRES LIMITATIVEMENT ENONCES CONSTITUENT DES DEROGATIONS (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 – stop – liez vous ».

ARTICLE II - DEFENSE SUR MELEE

Tous les joueurs du pack d'avants doivent être normalement liés en mêlée.

Un joueur du pack d'avants ne pourra se détacher du pack avant la sortie du ballon ; 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 en défense suivre la progression du ballon, jusqu'à la sortie de ce dernier il ne pourra dépasser la ligne de ses piliers.

ARTICLE III – REGROUPEMENTS

Le balayage autour des regroupements est **interdit**. 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.

ARTICLE IV – TOUCHES

Les touches sont effectuées avec l'alignement des deux équipes au complet quelles que soient les circonstances et la position sur le terrain.

ARTICLE V - COUPS DE PIED

Les seuls coups de pied autorisés sont ceux depuis l'intérieur de la zone des 22 mètres, ceux sur pénalités (pas de tentative de but) et ceux sur remise en jeu.

- **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.
- **Coups de pied à suivre ou en touche** : sont autorisés à l'intérieur de la ligne des 22 mètres.
- **Remises en jeu** : l'équipe ayant encaissé un essai remet en jeu au pied du centre du terrain.

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 tournois** : 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.
- **Dans tous les cas** et en application de l'article 21 (durée de jeu) du **Cahier des Charges des Tournois**, 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'entrée et sortie 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.

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.