



Règlement 2026

Rugby



SOMMAIRE

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Certificats médicaux
- C - Cartes étudiantes
- D - Sécurité
- E - Connaissance des règles et sécurité

02 - ORGANISATION DU TOURNOI

- A - Format des matchs
- B - Phases de poules
- C - Phases finales
- D - Capitaines
- E - Arbitres
- F - Ponctualité

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

- A - Fair-play
- B - Jeu au pied
- C - Touche
- D - Mêlée
- E - Placage
- F - Jeu déloyal et comportement

04 - RUGBY TOUCHÉ

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Format des matchs
- C - Arbitres
- D - Capitaines
- E - Équipement
- F - Ponctualité
- G - Fair-play
- H - Jeu au pied
- I - Touche et Mêlée
- J - Toucher
- K - Jeu déloyal et comportement

SOMMAIRE

05 - EPREUVE MIXTE

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Challenge technique
- C - Parcours collectifs
- D - Tirs au buts
- E - Passe au pied
- F - Passe avec précisions
- G - Règlement
- H - Culture générale

06 - HÉMISPHERE NORD VS SUD

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Format des matchs

06 - REMARQUES PRATIQUES

- A - Modification du règlement

01 – RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

A – GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter qu'une seule équipe masculine et une seule équipe féminine. Chaque équipe inscrit entre 9 joueur.se.s minimum et 14 maximum (entre 2 et 7 remplaçants). Les équipes doivent présenter 7 joueur.se.s sur le terrain.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable. L'équipement pour l'arbitrage (sifflets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B – CERTIFICATS MÉDICAUX ET LICENCES

Pour les inscriptions des joueur.se.s, chaque étudiant voulant participer en tant que sportif devra présenter une licence sportive FFSU.

C – CARTES ÉTUDIANTES

Chaque joueur.se doit s'être acquitté.e d'une place «sportif» et doit porter en permanence son accréditation.

Avant chaque match de l'équipe, les joueur.se.s déposent leurs accréditations à la table de marque. De plus, chaque joueur.se doit être inscrit.e dans l'effectif de l'équipe avec laquelle il/elle souhaite participer.

Les joueur.se.s devront avoir leur carte d'étudiant à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question. Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiants et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueur.se.s qui ne sont pas scolarisé.e.s dans leur établissement.

D – SÉCURITÉ

Choc au cou, à la tête, au cervicales, commotion :

Dans le cas où le joueur.se a une commotion ou, soit un arbitre (central ou de table), soit un partenaire le suspecte de l'être à la suite d'un choc violent ou non, le joueur doit sortir et être accompagné par au moins une personne de son entourage/équipe aux secours où il devra être soigné, surveillé pendant au moins un quart d'heure (En cas de suspicion de commotion relevée par l'arbitre de la rencontre (carton bleu) le joueur sort du terrain et ne peut plus rejouer :
<19 ans = 20 jours d'arrêt

01 – RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

>19 ans = 10 jours d'arrêt

La feuille de match relevant l'incident est fournie à la ligue qui suit la procédure fédérale de suivi des commotions cérébrales) et se reposer si nécessaire.

La compétition sera terminée pour lui, au rugby et dans les autres sports. Le sportif devra se faire examiner par un médecin du sport et la FSEA devra être mise au courant (tant que cela respecte le secret médical).

E – CONNAISSANCE DES RÈGLES ET SÉCURITÉ

Le capitaine/responsable s'engage à s'assurer que chaque membre de son équipe ait pris connaissance de ce règlement.

Le rugby est un sport considéré comme risqué et dangereux, dont la pratique est encadrée et dont chaque joueur s'engage à prendre pleinement conscience des risques et à être formé aux règles de base de jeu et de sécurité.

Les événements comme les archipiades augmentent les risques dus aux excès d'engagement, aux festivités et à la présence de supporters. Il est attendu des participants d'être d'autant plus vigilant face à ces excès.

02 – RÈGLEMENT DU TOURNOI

A – FORMAT DES MATCHS

Dimensions du terrain:

Les matchs féminins et masculins se dérouleront sur demis-terrains, dans le sens de la largeur. Cinq mètres seront déduits de chaque côté, faisant office d'en-but ainsi que deux mètres cinquante au niveau des touches, afin de s'éloigner des perches du grand terrain et de marquer un espace entre les deux demis-terrains côte à côte.

Temps de jeu:

Les matchs de poule seront séparés en deux mi-temps de 7 minutes, sans prolongation. À la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain et celle-ci ne durera que 3 minutes.

Pour les phases finales du tournoi :

Les quarts, demi-final, petite finales et finale se joueront en deux mi-temps de 7 minutes avec une mi-temps de 3 minutes.

En cas d'égalité en phase finale, une prolongation de 5 min sera jouée. En cas de nouvelle égalité, le match se jouera en mort subite.

Temps de pause entre les matchs :

Une équipe aura un temps minimum de 1 heure de repos entre 2 de ses matchs.

Arrêt du temps :

Dans le cas d'un essai, d'une sortie de balle, d'un changement de joueur ou d'une faute de jeu, le chronomètre ne s'arrêtera pas. Seuls les accidents, les fautes graves et les mises au point de l'arbitre peuvent arrêter le chronomètre si ce dernier le demande.

Remplacements :

Les remplacements sont illimités. Le joueur entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

02 – RÈGLEMENT DU TOURNOI

A – INTÉGRER DANS "PHASES DE POULES" :

Distribution des points :

L'attribution des points dans les phases des poules se fait comme suit :

Victoire : 3 points
Égalité : 1 point par équipe
Défaite : 0 point
Forfait : 0 point

En cas d'égalité à l'issue des matchs de poules, les équipes sont départagées selon l'ordre suivant.

- Confrontation directe
- Différence points marqués - points encaissés (goal average)
- Equipe ayant marqué le plus d'essais
- Equipe ayant encaissé le moins de cartons rouges
- Equipe ayant encaissé le moins de cartons jaunes
- Tirs au but : 22m face aux poteaux, sous forme de transformation en mort subite.

Qualifications en phase finales:

Les 2 premières équipes par poules seront automatiquement qualifiées. Dans certains cas, selon le nombre d'équipes présentes, le ou les meilleurs 3èmes peuvent être qualifiés.

B – PHASE FINALE

En demi-final, les premiers affronteront les seconds. Les équipes qui se sont affrontées en phases de poules ne pourront se retrouver qu'en finale.

C-ARBITAGE

Le tournoi de rugby sera arbitré principalement par des arbitres de la ligue, cependant les matchs pourront être arbitrés par des joueur.ses expérimenté.es dans le cas d'une indisponibilité exceptionnelle d'un de ces arbitres. Il est demandé à chaque équipe de pouvoir présenter au minimum un joueur.se de son effectif pouvant arbitrer lors de la compétition.

02 - RÈGLEMENT DU TOURNOI

D - CAPITAINE

Lors des matchs, seul le capitaine est habilité à s'adresser à l'arbitre. Hors des matchs, leurs présence peut être demandé lors de mise au point par l'arbitre ou par les organisateurs.

E - ÉQUIPEMENT

Chaque joueur possédant des crampons en fer ou hybrides a l'obligation de les montrer à l'arbitre pour vérification.

F - PONCTUALITÉ

Les équipes sont priées de se présenter sur le terrain dès la fin du match précédent pour le début de l'échauffement.

En cas de retard de plus de 5 minutes pour le début du match, l'équipe adverse gagne par forfait.

Les arbitres se doivent d'être disponibles à l'heure également, et se verront également pénalisées en cas de retard.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

A – FAIR-PLAY

Chaque rencontre impose à l'ensemble des participants, une pratique du sport respectueuse des règles et des arbitres, de l'esprit du jeu et de l'adversaire. La recherche de l'exemplarité est attendue de tous. Le manque de fair-play peut avoir des conséquences directes sur le classement général.

B – JEU AU PIED

Coup d'envoi et de renvoi :

Au coup d'envoi, c'est l'équipe qui a gagné le toss qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne.

Après chaque essai, c'est l'équipe venant de marquer qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne.

Toute l'équipe du botteur doit se trouver derrière le ballon lorsqu'il est botté. Sinon, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un/une joueur.se, l'équipe adverse peut faire un touché terre ou jouer le ballon. Si elle opte pour un touché terre, un coup de pied franc sera accordé en sa faveur au centre de la ligne médiane. Il en sera de même si le ballon devient mort en allant en touche d'en-but, sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Coup de pied franc :

Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon. Les joueur.ses adverses doivent reculer de dix mètres. Seulement deux options seront disponibles : jouer à la main ou pendre la mêlée.

03 – RÈGLEMENT SPORTIF

C – TOUCHE

Quatre joueur.ses maximum peuvent participer à la touche (lanceur compris). Un lanceur, deux sauteurs, un relayeur qui peut rentrer à tout moment dans l'alignement.

D – MÊLÉE

Elles se déroulent sous les commandements de l'arbitre selon la composition suivante : 3 joueur.ses présent(e)s sur le terrain sans spécifications particulières pour le demi de mêlée. Les trois joueur.ses de chaque équipe doivent tout.es rester lié.es à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin, le non-respect de cette règle sera sanctionné par un coup de pied de pénalité. Le demi de mêlée défenseur peut suivre la progression du ballon tout en respectant la règle classique de hors-jeu d'une mêlée.

E – PLAQUAGE

Les plaquages s'effectuent en dessous de la taille, en 1 contre 1 exclusivement (les plaquages en simultané sont interdits). Tout plaquage estimé incontrôlé ou dangereux par l'arbitre pourra être sanctionné.

F – JEU DÉLOYAL ET COMPORTEMENT

Lorsqu'un.e joueur.se reçoit un carton jaune il/elle est temporairement exclu.e, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

Tout carton rouge entraîne une expulsion définitive du joueur.ses du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur.ses est autorisé.e à jouer les matchs suivants ou s'il l'exclu.e définitivement du tournoi.

Tout comportement déplacé ou dangereux pourra faire l'objet de poursuites et de sanctions pour le.la joueur.se concerné.e, et pouvant entraîner jusqu'à l'exclusion de l'équipe pour le reste de la compétition.

04 – RUGBY TOUCHÉ

A – GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter qu'une seule équipe masculine ou une seule équipe féminine ou une équipe mixte. Chaque équipe inscrit entre 6 joueur.se.s minimum et 10 maximum (soit entre 1 et 5 remplaçants).

Les équipes doivent présenter 5 joueur.se.s sur le terrain.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable.

L'équipement pour l'arbitrage (sifflets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B – FORMAT DES MATCHS

Dimensions du terrain:

Les matchs se dérouleront sur des terrains de 20m x 40m, dans le sens de la longueur. Cinq mètres seront déduits de chaque côté, faisant office d'en-but ainsi que deux mètres cinquante au niveau des touches, afin de s'éloigner des perches du grand terrain et de marquer un espace entre les deux demis-terrains côte à côte.

Temps de jeu:

Les matchs se dérouleront sur une mi-temps sèche de 10 min

Temps de pause entre les matchs :

Une équipe aura un temps minimum de 30 minutes de repos entre 2 de ses matchs.

Remplacements :

Les remplacements sont illimités seulement quand l'on équipe possède le ballon . Le joueur.se entrant sur le terrain doit le faire au niveau de la ligne médiane et uniquement lors d'un arrêt de jeu.

04 – RUGBY TOUCHÉ

A – INTEGRER DANS "PHASES DE POULES":

Distribution des points :

L'attribution des points dans les phases des poules se fait comme suit :

Victoire : 3 points
Égalité : 1 point par équipe
Défaite : 0 point
Forfait : 0 point

En cas d'égalité à l'issue des matchs de poules, les équipes sont départagées selon l'ordre suivant.

- Confrontation directe
- Différence points marqués - points encaissés (goal average)
- Equipe ayant marqué le plus d'essais
- Equipe ayant encaissé le moins de cartons rouges
- Equipe ayant encaissé le moins de cartons jaunes
- Tirs au but : 22m face aux poteaux, sous forme de transformation en mort subite.

C – ARBITRE

Le tournoi sera arbitré par des joueur.ses expérimentés. Chaque équipe devra présenter au minimum un/une joueur.es de son effectif capable d'assurer l'arbitrage lors de la compétition. La qualité et l'implication dans l'arbitrage seront prises en compte dans l'évaluation du fair-play, qui contribuera au classement général en fin de tournoi.

D – CAPITAINE

Lors des matchs, seul le/la capitaine est habilité à s'adresser à l'arbitre. Hors des matchs, leurs présence peut être demander lors de mise au point par l'arbitre ou par les organisateurs.

E – ÉQUIPEMENT

Chaque joueur possédant des crampons en fer ou hybrides a l'obligation de les montrer à l'arbitre pour vérification.

04 – RUGBY TOUCHÉ

F – PONCTUALITÉ

Les équipes sont priées de se présenter sur le terrain dès la fin du match précédent pour le début de l'échauffement.

En cas de retard de plus de 5 minutes pour le début du match, l'équipe adverse gagne par forfait.

Les arbitres se doivent d'être disponibles à l'heure également, et se verront également pénalisés en cas de retard.

G – FAIR-PLAY

Chaque rencontre impose à l'ensemble des participants, une pratique du sport respectueuse des règles et des arbitres, de l'esprit du jeu et de l'adversaire. La recherche de l'exemplarité est attendue de tous. Le manque de fair-play peut avoir des conséquences directes sur le classement général.

H – JEU AU PIED

Coup d'envoi et de renvoi :

Au coup d'envoi, c'est l'équipe qui a gagné le toss qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne. L'équipe qui engage peut monter sur l'équipe qui reçoit qu'une fois le ballon touché par un des 5 joueurs. Les joueurs se présentent sur le terrain.

Après chaque essai, c'est l'équipe venant de marquer qui effectue le coup d'envoi par un coup de pied tombé (drop) au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne.

Toute l'équipe du botteur doit se trouver derrière le ballon lorsqu'il est botté. Sinon, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un joueur, l'équipe adverse peut faire un touché terre ou jouer le ballon. Si elle opte pour un touché terre, un coup de pied franc sera accordé en sa faveur au centre de la ligne médiane. Il en sera de même si le ballon devient mort en allant en touche d'en-but, sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

04 – RUGBY TOUCHÉ

Coup de pied franc :

Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon. Les joueurs adverses doivent reculer de cinq mètres. Seulement deux options seront disponibles : jouer à la main ou pendre la mêlée.

Coup de pied dans le jeu courant :

Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon. Si le ballon touche le sol avant d'être rattrapé par un des joueurs ayant botté. L'équipe adverse obtient un coup de pied franc à l'endroit où le ballon a été botté.

I – TOUCHE & MÊLÉE

Les touches et mêlée seront jouées par un coup de pied franc.

J – TOUCHÉ

Pour valider le touché sur un des 5 joueur.se.s, le touché doit être effectué entre le bassin et les épaules. Si un touché est effectué en même temps qu'une passe, l'arbitre laissera l'avantage à la passe afin de prioriser les jeux..

Lors d'une possession, l'équipe dispose de 5 touchés pour aller marquer après avoir été touché 5 fois, le ballon change d'équipe. Le/la défenseur.se.s, ayant touché l'attaquant doit le signaler en levant la main et en disant "touché"

Lorsque un/une joueur.se est touché.e il/elle remet en jeu le ballon en gratte poule et le/la joueur.se ayant touché se met en face de l'attaquant qu'il a touché et ne peut pas intervenir sur la prochaine phase de jeux qu'une fois qu'une passe a été faite par le demi.

04 – RUGBY TOUCHÉ

K – JEU DÉLOYAL ET COMPORTEMENT

Lorsqu'un.e joueur.se recois un carton jaune, il/elle est temporairement exclu.e, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

Tout carton rouge entraine une expulsion définitive du joueur.se du match. Dans ce cas, libre à l'arbitre de décider si oui ou non le joueur.se est autorisé.e à jouer les matchs suivants ou s'il l'exclu.e définitivement du tournoi.



05 – ÉPREUVE MIXTE

A – GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter qu'une seule équipe mixte. Chaque équipe inscrite doit comporter 4 joueur.se.s avec une parité homme et femme.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable.

L'équipement pour l'arbitrage (sifflets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B – CHALLENGE TECHNIQUE INDIVIDUEL

Ce challenge est composé de 6 ateliers. Respecter l'ordre de passage avec comme 1er atelier le parcours collectif et le dernier atelier culture rugbystique

C – PARCOURS COLLECTIFS

Le but du jeu: les 4 joueur.se.s doivent marquer un essai dans le cadre d'un jeu déployé et en un minimum de temps sans faire d'erreur technique ou de placement.

D – TIRS AU BUT

Les joueur.es.s doivent marquer une pénalité selon un choix de 3 niveaux de difficultés

Pour les hommes :

- 22M face aux poteaux : 3 points

- 40M face aux poteaux : 6 points

- 40M en étant décalé sur la droite, ou la gauche des poteaux sur la ligne des 15M : 10 points

Pour les femmes :

- 10M face aux poteaux : 3 points

- 15M face aux poteaux 6 points

- 20 M face aux poteaux : 10 points

05 – ÉPREUVE MIXTE

E – PASSES AUX PIEDS

Les joueur.se.s doivent enchaîner les actions coup de pied à suivre / réception / marque en moins de 10 seconds

F – PASSES DE PRÉCISIONS

Les joueur.se.s devront effectuer un parcours avec différentes cibles à toucher en effectuant différents types de passes que l'on peut retrouver lors d'un match. Chaque cible rapportant un certain nombre de points selon la distance et la difficulté de passes choisis.

G – RÉGLEMENT

Les joueur.se.s doivent donner le maximum de bonnes réponses à un quiz relatif au règlement du rugby à XV . Chaque bonne réponse rapporte un point

H – CULTURE GÉNÉRAL

Les joueur.se.s devront répondre à quiz de culture général chaque bonne réponse rapportant un point

06 – HÉMISPHERE NORD VS SUD

A – GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque hémisphère sera représenté par une équipe masculine et une équipe féminine. Chaque équipe disposera entre 9 joueur.se.s minimum et 14 maximum. Les capitaines de chaque hémisphère se réuniront et devront effectuer une sélection afin d'établir le meilleur collectif pour affronter l'autre hémisphère. Dans chaque équipe nord ou sud il doit y avoir obligatoirement la présence de chaque école. Les capitaines devront aussi nommer un coach chargé des changements lors de ce match pour chaque équipes. Les équipes doivent présenter 7 joueur.se.s sur le terrain.

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable. L'équipement pour l'arbitrage (sifflets, cartons, feuilles de matchs etc...) est fourni par les organisateurs.

B – FORMAT DES MATCHS

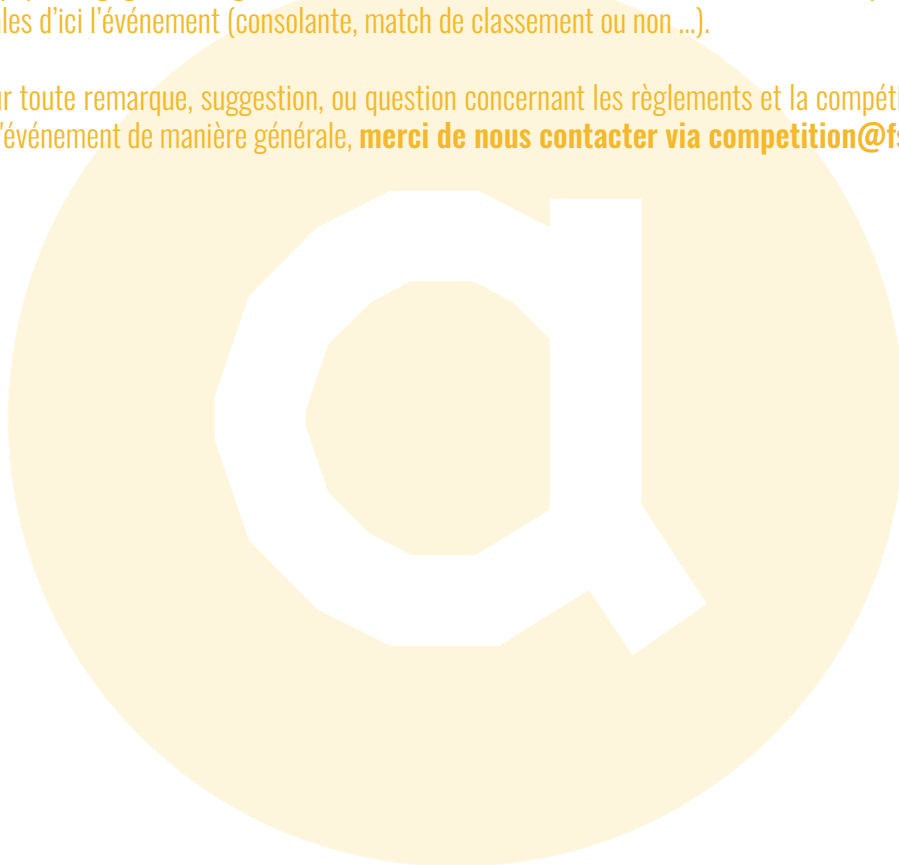
Le règlement est le même que celui mis en vigueur lors de la compétition majeure.

07 – REMARQUES PRATIQUES

A – MODIFICATION DU RÉGLEMENT

La FSEA se réserve le droit de raccourcir la durée des matchs et des temps de pauses durant le tournoi, si le déroulé prend du retard. Elle pourra aussi, si le nombre d'équipes engagées changent, si des forfaits sont déclarés, modifier la formule des phases finales d'ici l'événement (consolante, match de classement ou non ...).

Pour toute remarque, suggestion, ou question concernant les règlements et la compétition de l'événement de manière générale, **merci de nous contacter via competition@fsea.fr**.





competition@fsea.fr

<https://fsea.fr/>