

## **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**

Pour pouvoir participer à des matches entrant dans le cadre de l'U.F.A.R., les joueurs :

- doivent être âgés de plus de 30 ans,
- ne doivent plus être « en activité », c'est à dire ne pas ou plus jouer en championnat F.F.R. ou autres compétitions officielles .

Par contre les titulaires de licences F.F.R. Joueurs, ne jouant plus en Compétition et de licences F.F.R. Vétérans non compétitives et répondant aux critères d'âge sont bien entendu admis à participer aux rencontres U.F.A.R.

### **ARTICLE III**

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 IV**

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

### **ARTICLE V**

Dans les rencontres sportives les clubs devront respecter les règles de jeu telles qu'adoptées par l'U.F.A.R., 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 Directeurs de jeu chargés de diriger les matches.

### **ARTICLE VI**

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'U.F.A.R. dont la mission se situe au niveau de l'animation et de la coordination, et non de l'organisation des matches, ne pouvant avoir de responsabilité civile engagée de quelque façon que ce soit.

### **ARTICLE VII**

La responsabilité d'une rencontre (ou d'un Tournoi) appartient à son organisateur qui devra lui-même remplir toutes les conditions légales d'assurance et qui devra s'assurer

que le Directeur de jeu et tous les participants ont eu connaissance du Règlement et des Règles de jeu de l'UFAR et qu'ils sont bien couverts par une assurance dont ils connaissent les garanties.

## **LA RENCONTRE NE POURRA DEBUTER QU'A CETTE CONDITION**

### **ARTICLE VIII**

Lors des **TOURNOIS NATIONAUX OU REGIONAUX U.F.A.R.**, une **FEUILLE DE MATCH** d'un modèle établi par l'U.F.A.R., VALABLE POUR TOUS LES MATCHS DU DIT TOURNOI, sera fournie par l'Organisateur aux équipes participantes. Ces FEUILLES DE MATCHES, remplies et signées par les représentants des Clubs, seront remises lors des formalités d'inscription et préalablement au début des phases sportives du Tournoi au Responsable désigné spécialement à cet effet par l'Organisateur pour les centraliser, les contrôler et donner l'aval aux Directeurs de Jeu.

Les équipes n'ayant pas remis à l'Organisateur la feuille de match remplie et signée ne pourront participer au tournoi.

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

### **II - REGLES CONCERNANT LE JEU**

Les matches de Rugby entrant dans le cadre de l'U.F.A.R. doivent répondre :

- au Règlement général de l'U.F.A.R.,
- 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 soucis d'éviter au maximum les risques d'accident et de maintenir un esprit de jeu orienté vers le « jeu de passes »).

#### **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.

#### **II - DEFENSE SUR MELEE**

Tous les joueurs du pack d'avants doivent être normalement liés en mêlée et ne peuvent se détacher avant la sortie du ballon.

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.

#### **III – REGROUPEMENTS**

Le balayage autour des regroupements est interdit.

#### **IV - COUPS DE PIED**

**Pénalités** : ne doivent pas donner lieu à tentative de but.

**Transformations** : (après essai) : ne sont pas tentées.

**Drops** : ne sont pas décomptés.

**Coups de pied à suivre ou en touche** : sont applicables les règles de l'International Board. Il a été en effet constaté que toute mesure qui interdisait absolument tous les coups de pied entraînait des conséquences perverses et allait à l'encontre du but poursuivi.

Toutefois dans l'intérêt du jeu sont seuls autorisés :

- les « petites passes au pied », excluant par là les longs coups de pieds de déplacement, les coups de pieds en chandelle, les coups de pied sur ballons au sol,
- les coups de pieds en touche à l'intérieur des 22 mètres

## V - DUREE DES RENCONTRES

L'U.F.A.R. recommande de multiplier le nombre de temps de jeu :

- **MATCHS ENTRE DEUX EQUIPES** : tiers-temps ou quart-temps de durée à déterminer par accord préalable entre les deux clubs, sans jamais dépasser un total de 80 minutes de jeu, 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'U.F.A.R. recommandant cependant de réduire la durée totale de jeu.
- **MATCHS DE POULE DURANT LES 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 80 minutes.

## VI – FORMES DE JEU ET REMPLACEMENT DES JOUEURS

Le nombre des 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 pratiquants. 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.

## VII - 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 interviendront en fonction des moyens qui sont habituellement les leurs.