



RÈGLEMENT DES SPORTS

RUGBY TOUCH

INFORMATIONS PRATIQUES

Merci de vous présenter au niveau de la tente accueil muni de votre dossard, obligatoire pour participer à l'épreuve. **Pas de dossard, pas d'épreuve.**

ADRESSE

Sport Espace Glaisins
6 rue de la Frasse
Annecy 74000

HORAIRES

Convocation des équipes à 8h00 le samedi et le dimanche.

Les convocations seront envoyées dans la semaine précédant l'événement. Samedi 9h00 à 18h00 : match de poules.

Dimanche 9h00 à 16h00 : phases finales et matchs de classement.

Les équipes doivent se présenter à la tente accueil à leur arrivée pour valider leur présence.

ÉQUIPES

Tournoi mixte.

Équipes mixtes ou non de 8 à 10 joueurs : 5 joueurs sur le terrain.

Les équipes doivent rester les mêmes du début à la fin du tournoi, si un joueur est pris à jouer avec deux équipes l'équipe sera disqualifiée.

CERTIFICAT MÉDICAL

Fournir obligatoirement un certificat médical de non contre-indication.

Document téléchargeable sur le site internet : www.company-cup.fr



ÉQUIPEMENT

Un jeu de maillot numéroté par équipe est conseillé.

Chaussures baskets ou crampons moulés (crampons vissés ou en fer interdits)

RÈGLES

Terrains en herbe de 25 x 50 m (zone d'embut à 2 m).

Une explication des règles sera faite le samedi matin avant le début des premiers matchs par l'organisation.

La présence de toutes les équipes est obligatoire.

Vérification des badges à la table de marque avant chaque match avant d'entrer sur le terrain

Ballon en cuir de taille 4

Un tirage au sort sera effectué au début du match pour savoir quelle équipe engage.

LE TOUCH

Un « Touch » est effectué lorsqu'un joueur touche un joueur adverse des hanches aux épaules, avec deux mains et sans danger (sous peine de pénalité). Il doit être annoncé haut et fort par le défenseur sous peine de n'être pas compté valide.

Après un « Touch », le possesseur du ballon doit le poser immédiatement au sol puis le faire rouler en arrière sur une distance d'un mètre maximum (Rollball) en direction du demi de mêlée (le joueur qui va toucher le ballon). Celui-ci le remet en jeu par une passe à un de ses coéquipiers.

Le demi de mêlée peut courir avec le ballon.

- Après un « Touch », les défenseurs doivent rapidement se placer à 5 mètres du Rollball.
Si les joueurs adverses sont hors-jeu, ils encourent une pénalité
- Après 6 « Touch », le ballon est redonné à l'équipe adverse.
- Si le ballon touche le sol ou sort des limites du terrain, il est redonné à l'équipe adverse.



LE TAPBALL

Toute remise en jeu pour engagement, engagement après essai, pénalité, ballon tombé au sol, ballon propulsé en touche ou retour en jeu après une série de six touchés doit être effectué par un tapball.

A l'invitation de l'arbitre, le joueur placé face à la ligne d'en-but adverse, pose le ballon à terre sur la marque indiquée préalablement par l'arbitre.

Il doit lâcher des 2 mains le ballon, le pousser d'un pied vers l'avant, sur une distance ne pouvant pas excéder 1m. Il récupère le ballon proprement, et joue

N'importe quel joueur de l'équipe peut bénéficier d'un Tapball. Ce joueur n'est pas alors considéré comme demi de mêlée (il peut marquer, et se faire toucher sans que son équipe perde la possession du ballon).

Lorsqu'un joueur effectue un Tapball, les joueurs adverses doivent se placer à 10 mètres de la marque, et ne pourront faire action que lorsque le joueur aura tapé le ballon.

ESSAI

Un essai est réussi lorsque le ballon passe la ligne de but en étant aplati. Il vaut 1 point.

Dans un souci d'équité, les essais marqués par une femme comptent double.

Les remplacements peuvent s'effectuer à tout moment avec un ordre précis, le joueur de champs doit obligatoirement être sorti des limites du terrain pour que le remplaçant puisse rentrer.

En cas d'égalité à la fin d'un match éliminatoire, le match continue avec une mort subite.

PRÉCISIONS

Après un essai, c'est l'équipe qui a encaissé l'essai qui rengage en partant du milieu du terrain par un tapball.

Tout tapball doit se faire à cinq mètres minimums d'une ligne (touche ou en-but).

Les remises en jeu par rollball peuvent se faire à moins de cinq mètres d'une ligne (touche ou en-but).

L'arbitre principal se réserve le droit de demander le changement d'un joueur en cas de nervosité, de brutalité ou de contestations de la part de ce dernier.

INTEMPÉRIES

En cas d'intempéries, les organisateurs se réservent le droit de suspendre momentanément ou d'annuler les compétitions sportives et d'orienter les participants vers des points de repli.

En cas de temps orageux, les participants sont invités à s'abriter au gymnase du Sport Espace Glaisins, avec l'escalade.

[Se protéger en cas d'orage](#)