

GUIDELINES REGIONAL CUP 2022-2023

1. STRUCTURE DE LA COMPÉTITION

Toutes les équipes des deux divisions régionales RV & LBFR peuvent participer à la COUPE REGIONALE 2022-2023. Un minimum de trois matchs est garanti à toutes les équipes avec un maximum de 6 matchs.

Une équipe de R2 qui affronte une équipe de R1 commencera le match avec 7 points d'avance (Excepté pour la finale).

Le premier tour de matchs se jouera en 5 poules où chaque équipe s'affrontera.

Les 8 meilleurs en tête de série passeront en quart de finale.

Les règles seront celles de World Rugby.

2. FEUILLES DE MATCH

Les feuilles de matchs seront disponibles sur Twizzit et les managers de chaque équipe pourront y avoir accès. L'arbitre complètera la feuille après le match et y indiquera les résultats, les joueurs blessés et les éventuelles remarques.

3. RÈGLES

Les règles de la coupe régionale sont identiques à celles de la compétition nationale, sauf mention contraire.

Vous trouverez le règlement sur le site de la FBRB : <http://fbrb.be> dans l'onglet « Rules & Bylaws ».

Un match se déroule avec 11 joueurs minimum au départ.

Un forfait se doit d'être indiqué au moins 48h avant le coup d'envoi.

Doivent être prévenus du forfait : l'équipe adverse, l'arbitre, le directeur de compétition. Si le forfait est annoncé hors des délais, la feuille de match devra être remplie sur Twizzit et une amende de 250€ vous sera facturée.

4. RANKING

Au 1er tour, les points seront attribués comme suit :

- 4pts = vainqueur du match
- 0pt = perdant du match
- 2pts = match nul

➔ **En cas d'égalité dans la poule** : si plusieurs clubs ont le même nombre de points au classement, ils seront classés en appliquant les règles suivantes, dans l'ordre indiqué :

1. Le plus grand nombre de points marqués dans les rencontres directes

2. La plus grande différence entre le nombre total de points marqués « pour » et le nombre total de points marqués « contre » dans les rencontres directes (goal average).
3. Le club dont le moins de joueurs ont été exclus au cours des rencontres.
4. La plus grande différence entre le nombre total de points marqués « pour » et le nombre total de points marqués « contre » dans tous les matchs de poule joués par l'équipe.
5. En cas d'écart identique, le plus grand nombre de points marqués « pour » dans tous les matchs de la division ou de la poule dans laquelle l'équipe a joué.
6. Enfin, le plus grand nombre d'essais marqués dans tous les matchs de la division ou de la poule dans laquelle l'équipe a joué.

Les ¼ de finales

En cas d'égalité de points à la fin du temps réglementaire du match, l'équipe suivante se qualifie :

1. L'équipe qui a marqué le plus d'essais pendant le match.
2. L'équipe qui a le plus de transformations à son actif durant le match.

Si aucune distinction ne peut être faite sur la base des critères ci-dessus, voici les consignes à appliquer:

- Deux prolongations de 15 minutes appliquant la règle du « Goal en OR »
- En tirant 3 pénalités, à partir de la ligne des 22 mètres, alternativement par 3 joueurs différents de chaque équipe. Autant de séries complètes de pénalités que nécessaire pour séparer les équipes. Entre deux séries de pénalités, les équipes de joueurs doivent changer. Les pénalités doivent être jouées par les joueurs qui ont terminé le match.

5. COMMUNICATION DU SCORE

Le score sera donné via Twizzit.

L'arbitre désigné ajoute le score, les blessures et tout commentaire par la suite.

En l'absence de l'arbitre désigné, le manager de l'équipe peut désigner un arbitre, qui peut ensuite compléter la feuille de match.

En cas de forfait, le résultat de l'équipe forfaitaire est affiché comme FF, le résultat de l'adversaire est de 25 (5 essais sont comptés pour cela).