REGLEMENT SPORTIF ACADEMIQUE
SITE DE TOULOUSE
Edition 2023-2024

Le présent règlement est en vigueur pour l'année universitaire en cours et chaque équipe engagée dans les diverses formules de championnats organisées dans l'académie s'engage à le respecter. En cas d'absence de règlement spécifique FFSU, application des règlements civils fédéraux.

1.Nombre de joueurs et durée des rencontres

SPORTS	NOMBRE DE JOUEURS(SES)					DURÉE DES MATCHES	DURÉE DE LA PROLONGATION	TEMPS MORTS (Si les créneaux horaires le permettent)
	Minimum sur le terrain	Maximum sur le terrain	Maximum pouvant entrer en jeu (1)	Cas particuliers (2)	Remplacements			
BASKET-BALL (5)	4	5	10	3	A la volée, illimités	2x20'	Aucune	1' par équipe et par mi-temps
BEACH-VOLLEY	2	2	2	-	Aucun	1 set de 21 pts	Aucune	Aucun
FOOTBALL FEMININ A 8	6	8	13	5	A la volée, illimités	2x25'	Tirs au but direct **(6)**	1' par équipe et par mi-temps
FOOTBALL MASCULIN	8	11	16	7	Illimités, sur arrêt de jeu	2x45'	Tirs au but direct **(6)**	Aucun
HANDBALL	4	7	14	-	A la volée, illimités	2x20' (Finales de 2x30)	Tirs au but direct **(6)**	1' par équipe et par mi-temps
RUGBY	12	15	25	**(3)**	A la volée, illimités	2x35'	Aucune	Aucun
RUGBY A 7	6	7	12	-	A la volée, illimités	2x20'	Aucune	Aucun
RUGBY A 13	10	13	17	-	A la volée, illimités	2x40'	Aucune	Aucun
VOLLEY BALL 4x4	3	4	5	-	A la volée, illimités	3 sets de 21 pts	Aucune	**(4)**
VOLLEY BALL 6x6	6	6	12	4	A la volée, illimités	3 sets de 21 pts	Aucune	**(4)**

(1) Possibilité d'être plus nombreux après entente entre les capitaines et l'arbitre
(2) Si l'équipe incomplète se présente à 3 (basket), 5 (foot féminin), 7 (foot masculin) et 4 (volley), la rencontre doit obligatoirement avoir lieu.
Le match -quelque soit le score- sera déclaré perdu avec 0 point pour l'équipe incomplète, mais sans sanction financière.
(3) Rugby: Possibilité de jouer à 12 si l'effectif est inférieur à 15 avec validation du score,
(4) Volley: Temps morts techniques à 8 et 16 pts + 2 temps morts tactiques par équipe et par set
(5) Basket: 1 seul entre-deux en début de match, ensuite le ballon sera donné alternativement aux équipes à chaque entre-deux.
(6) En phases finales uniquement.

Score nul à la fin du temps réglementaire :

Dans le cadre d'un championnat :

- **Football**, **Rugby et Handball** le match nul est enregistré
- **Basket**, autant de prolongations de 5' qu'il est nécessaire **pour départager les équipes.**

Dans le cadre de qualification sur une seule rencontre (Finales et matchs de classement) en cas de score nul en fin de rencontre :

- Football, tirs au but (pas de prolongation).
- Handball, jets de 7 mètres par série de 5 (pas de prolongation).
- Rugby, pas de prolongation. Nombre d'essais marqués puis tirs au but si nécessaire.
- Basket, autant de prolongations de 5' qu'il est nécessaire pour départager les équipes.

2. Décompte des points pour établir le classement

Volley

Si l'équipe gagne 3/0 = 4 points
Si l'équipe gagne 2/1 = 3 points
Si l'équipe perd ½ = 2 points
Si l'équipe perd 3/0 = 1 points
Forfait = 0 point

Basket /Hand	Match gagné	=	3 points
	Match nul	=	2 points (pas de nul en basket)
	Match perdu	=	1 point
	Forfait	=	0 point
Football	Match gagné	=	4 points
	Match nul	=	2 points
	Match perdu	=	1 point
	Forfait	=	0 point
Rugby	Match gagné	=	4 points
	Match nul	=	2 points
	Match perdu	=	0 point
	Forfait	=	0 point
	Bonus offensif	=	1 point
	Bonus défensif	=	1 point

<u>En cas d'égalité à la fin d'une poule</u>, les équipes seront départagées par la prise en compte successive des facteurs suivants :

Pour tous les sports, le premier critère est le nombre de forfait constaté.

<u>Basket :</u>
Quel que soit le nombre d'équipes concernées :
1 – Classement particulier des équipes concernées. Un second classement sera établi en tenant compte uniquement des équipes à égalité.
2 – S'il y a encore égalité, les équipes seront classées selon leur goal-average, en tenant compte seulement des résultats des rencontres des équipes concernées
3 – S'il y a encore égalité, le classement sera fait par goal-average général

<u>Football :</u>
Quel que soit le nombre d'équipes concernées :
1 –Si plus de 2 équipes sont ex-aequo, un nouveau classement sera établi en tenant compte uniquement des équipes à égalité
2 – Différence de buts relative aux matchs opposant les ex-æquo (goal-average particulier)
3 – Différence de buts sur l'ensemble des matchs de la poule (goal-average général)
4 – Meilleure attaque ; meilleure défense
<u>5 – Tirage au sort</u>

Handball :
Quel que soit le nombre d'équipes concernées :
1 – Différence des buts marqués et des buts encaissés entre les équipes concernée (goal-average particulier)
2 – Différence des buts marqués et des buts encaissés sur l'ensemble de la compétition (goal-average général)
3 – Le plus grand nombre de buts marqués dans les rencontres entre les équipes concernées
4 – Le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de la compétition
5 – Tirage au sort

Rugby :
Quel que soit le nombre d'équipes concernées :
1 – Sanctions individuelles encourues dans la poule (exclusions définitives uniquement)
2 – Plus grande différence entre le nombre d'essais marqués et concédés sur l'ensemble des rencontres ayant opposé entre elles les équipes restant concernées
3 – Goal-average sur l'ensemble des rencontres ayant opposé entre elles, les équipes restant concernées (goal-average particulier)
4 – Goal-average sur l'ensemble des rencontres (goal-average général)
5 – Plus grande différence entre le nombre d'essais marqués et concédés dans toutes les rencontres
6 – Plus grand nombre de points marqués dans toutes les rencontres
7 – Plus grand nombre d'essais marqués dans toutes les rencontres

Volley :
Quel que soit le nombre d'équipe concernées :
1 – Classement particulier des équipes concernée. Un second classement sera établi en tenant compte uniquement des équipes à égalité
2 – En cas d'égalité, le vainqueur est déterminé au set-average général, puis au point-average général. Le calcul s'effectue au quotient.

3. Déroulement des rencontres

La FFSU fixe le lieu et l'horaire de la rencontre. L'horaire indiqué étant celui de début du match. Tous les matchs doivent être joués, même dans le cas d'une rencontre sans enjeu, au risque d'application de l'article 1 du paragraphe « Forfait et report de match ».
En cas d'interruption d'une rencontre (conditions climatiques, extinction des lumières, retard etc…) la FFSU Toulouse se réserve le droit de décider ou non de la reprogrammation de celle-ci.

4. Retard d'une équipe

Une équipe qui n'est pas en mesure de se présenter en tenue sportive sur le lieu et à l'horaire indiqués de la rencontre, devra impérativement prévenir la FFSU Toulouse et si possible le responsable de l'équipe adverse.
Tout retard supérieur à 15 mn et non informé engendrera obligatoirement un match perdu par pénalité pour l'équipe concernée.

5. Licences

Tout joueur d'une équipe doit présenter OBLIGATOIREMENT son numéro de licence FFSU valide et sa carte d'étudiant avec photo (ou à défaut une pièce d'identité officielle).
Attention ! Tout défaut de licence sera sanctionné par la perte de la rencontre pour l'équipe fautive.
La mise en place de la dématérialisation des licences permet à chaque étudiant et/ou chaque responsable d'équipe d'éditer, soit sa ou ses licence(s) sur papier, soit établir un listing des membres de son équipe pour présentation lors des rencontres à l'arbitre ou au capitaine adverse.

6. Règles de brûlage entre plusieurs équipes d'une même AS

Lorsqu'une Associations Sportive engage plusieurs équipes dans le même sport :
Cette règle ne s'applique pas durant les brassages, uniquement à partir de la 2ème partie du championnat (cette règle peut être différente selon les sports)

Équipes en divisions différentes	INTERDICTION de JOUER en DIVISION INFÉRIEURE si 3 matches ont été joués dans la division supérieure	SANCTION - MATCH PERDU PAR PÉNALITÉ - SI RÉCIDIVE DANS L'ÉQUIPE : EXCLUE
Équipes dans la même division	Possibilité de passer dans une autre équipe de la même AS, dans la limite de 2 matchs par semaine.	

7. Forfait et report de match

1 - En cas de forfait d'une équipe, cette équipe aura match perdu et se verra attribuer 0 point.
Il sera établi une feuille de match avec l'attribution des scores suivants :

Basket	45 – 00	Rugby	25 – 00
Handball	20 – 00	Volley	03 – 00
Football	03 – 00		

De plus, en cas de forfait non prévenu ou prévenu moins de 24h à l'avance, l'équipe devra s'acquitter du paiement des frais suivants : totalité de l'arbitrage, amende (25€ + 15€ d'indemnisation pour l'équipe adverse si elle s'est rendue sur le lieu de la rencontre) et en cas de déplacement de l'adversaire, paiement des frais de déplacement (sur le barème du règlement administratif de la FFSU Toulouse)
Au deuxième forfait, l'équipe sera déclarée forfait général.

2 - En cas de forfait général déclaré en cours de championnat, l'équipe sera éliminée de la poule et tous les résultats et points obtenus lors des confrontations avec cette équipe ne seront pas pris en compte pour l'établissement du classement.
En revanche, si des joueurs de cette équipe sont sous le coup d'une sanction disciplinaire, celle-ci sera maintenue et les poursuites réglementaires engagées.

3 – Aucun report de match sauf sur décision de la FFSU (intempéries, problème d'installations sportives, doublon avec un match de conférence ou CF)..

8. Transmission des résultats et des feuilles de match

L'arbitre est le garant de la feuille de match et doit la transmettre à la LSUO.
En cas d'absence de l'arbitre, l'équipe qui reçoit (celle nommée en 1er sur le calendrier) devra assurer l'arbitrage (sauf entente des 2 capitaines), le remplissage et la transmission de la feuille de match dès le lendemain de la rencontre.