

JEU à VII – CATEGORIE E
Compétition professionnelle de rugby à 7 (C7DP)
Championnat de France 18 ans et plus à 7 masculin (CF718)
Rugby à 7 pôles espoirs (POL7)
Féminines championnat de France 18 ans et plus (FES)
Féminines U18 Seven inter-comités (F18SIC)

REGLE 3 : L'EQUIPE

NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM PAR EQUIPE :

- 15 joueurs au maximum sur la feuille de match en début de tournoi ;
- 15 joueurs maximum sur la feuille de régulation au début de chaque match ;
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM PAR EQUIPE :

- 5 joueurs sur le terrain (à tout moment du match, au moins 3 joueurs pouvant jouer en mêlée et au moins 2 trois-quarts).

REPLACEMENTS :

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à cinq joueurs lors d'un même match :

- Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors du match ;
- Si un joueur est substitué, il pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :
 - Jusqu'à 5 substitutions tactiques maximum par match ;

Les joueurs substitués pour raison tactique peuvent également revenir en jeu pour remplacer un joueur ayant une blessure qui saigne, un joueur blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ou un joueur sorti sur commotion cérébrale ou suspicion de commotion cérébrale. Un tel retour en jeu n'est pas comptabilisé comme une substitution tactique.

REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE

Une partie dure 14 minutes (divisée en deux mi-temps d'un maximum de 7 minutes chacune), plus le temps perdu.

La mi-temps est une pause d'un maximum de 2 minutes.

En cas de match nul et un recours à des **prolongations** (matchs de phases finales) :

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

- Avant le début des prolongations, l'arbitre organise un tirage au sort de la même manière qu'avant le match (l'équipe remportant celui-ci ayant le choix entre donner le coup d'envoi et la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongation) ;
- Le jeu reprendra après une minute de pause, avec des périodes d'un maximum de cinq minutes ;
- Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause ;
- Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.
-

REGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE

Prolongations - Tirage au sort

Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera un tirage au sort. Un des deux capitaines lance une pièce alors que l'autre choisit le côté de la pièce et vérifie le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit, soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort choisit le choix du côté du terrain, l'adversaire effectuera le coup d'envoi et vice versa.

JUGES D'EN-BUT

- Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.
- L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les juges de touche.
- Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.
- Indication du résultat d'une tentative de but.** Lors d'une tentative de but sur coup de pied de transformation ou d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied : si le ballon passe entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale, le juge d'en-but lèvera son drapeau pour indiquer le but.
- Indication d'une sortie en touche de but.** Si le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.
- Indication d'un essai.** Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de doute de la part de l'arbitre.

Indication d'un acte de jeu déloyal. Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de jeu déloyal dans l'en-but.

REGLE 8 : ETABLISSEMENT DU SCORE

Coup de pied de transformation

Tentative de coup de pied de transformation :

- Si l'équipe qui a marqué un essai choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé ;
- Le botteur doit botter dans les 30 secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, le coup de pied sera annulé ;
- Une fois l'essai accordé, toute l'équipe adverse doit immédiatement se replier vers sa ligne des 10 mètres.

Essai marqué en fin de période

Si l'essai est marqué en fin de mi-temps ou en fin de match, la suite du match dépend du moment où la sirène sonne par rapport à la transformation :

- Essai puis sirène puis tentative de transformation : fin de la mi-temps ou du match ;

Essai puis tentative de transformation puis sirène : le match continue.

REGLE 9 : JEU DELOYAL

Carton jaune :

Exclusion temporaire : 2 minutes (ne pas retenir la carte de qualification).

N.B. : *tout joueur ou joueuse qui tente de retarder volontairement la reprise rapide du jeu doit être sanctionné(e) par un carton jaune.*

1. **Un joueur cumulant deux cartons jaunes** lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi.
2. **Un joueur cumulant trois cartons jaunes** lors d'un même tournoi, n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci).
 - Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.
3. **Retour carton jaune sur pénalité :**
 - Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune ;
 - L'équipe contre qui est sifflé la pénalité ne peut pas faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non-fautive fait elle aussi retourner au jeu un tel joueur.

Carton rouge :

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi.

REGLE 19 : LA MÊLEE ORDONNEE

Définitions. Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe liés entre eux sur une ligne entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

FORMATION D'UNE MÊLEE ORDONNÉE

Nombre de joueurs : trois. Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : Pénalité

NB : *L'aptitude "AUTORISE 1^{ERE} LIGNE" des joueurs ou des joueuses à pratiquer en 1^{ère} ligne n'est pas exigée. Ainsi, tout joueur ou joueuse peut participer à la mêlée ordonnée.*

JOUEURS DE 1^{ERE} LIGNE

Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction de la ligne de but de l'adversaire

Sanction : Pénalité

REGLE 20 : PENALITE ET COUP FRANC

COMMENT SONT JOUES LES PÉNALITÉS ET LES COUPS FRANCS ?

Un joueur peut botter une pénalité ou un coup franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

PENALITÉ ET COUP FRANC : OPTIONS ET OBLIGATIONS

Pas de retard. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter la pénalité, ce coup de pied doit être donné dans les 30 secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

BANC DE TOUCHE

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : entraîneur
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton jaune ou un carton rouge.

Ces décisions peuvent notamment intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche (pour toute la durée du tournoi).

Sanction : pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application de 3 des 5 règles expérimentales de WR :

- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**