



## Rugby à 7 ESPOIRS PRO SEVEN (ES7)

« moins de 23 ans » (joueurs nés en 1988, 1989, 1990)

## Rugby à 7 SELECTIONS DES COMITÉS (19R7)

« moins de 19 ans » (joueurs nés en 1992 et 1993)

## Rugby à 7 « PÔLES ESPOIRS » (POL7)

« moins de 17 ans » et « moins de 16 ans » (joueurs nés en 1994 et 1995)

## FÉMININES 1<sup>ère</sup> DIVISION ELITE A 7 (FES)

(joueuses nées en 1992 et antérieurement)

### Catégorie E - Application des Règles I.R.B.

**3.1 - NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS OU JOUEUSES SUR L'AIRE DE JEU : 7**

**3.4 - JOUEURS OU JOUEUSES DESIGNÉ(S) COMME REMPLACANT(S) : 5**

**REPLACEMENTS : 3 maximum**

**3.12 - REMPLACEMENTS TACTIQUES :** si un joueur ou une joueuse est remplacé(e) tactiquement, il ou elle ne pourra pas reprendre le jeu même pour remplacer un joueur ou une joueuse blessé(e).

**Exception :** Un joueur ou une joueuse remplacé(e) tactiquement peut remplacer un joueur ou une joueuse souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne.

**5.1 - TEMPS DE JEU :** tournois : 2 x 7 minutes en poules – finale : 2 x 10 minutes

**5.2 - MI-TEMPS :** 2 minutes maximum

**5.6 - MATCH NUL EN MATCH ELIMINATOIRE**

**Prolongations :** En cas de match nul à la fin du temps réglementaire et après une pause d'une minute, les équipes disputeront une ou des prolongations d'une durée de cinq (5) minutes chacune.

Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

**6 - OFFICIELS DE MATCH**

**6.A.12 - RESPONSABILITES DE L'ARBITRE**

**Prolongations - Tirage au sort**

Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera un tirage au sort. Un(e) 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.

**6.B.8 - 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 (joueuse) qui le porte est allé(e) 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.

**9.B.1 - 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 (la) botteur doit botter dans les 40 secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le (la) botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, le coup de pied sera annulé.

## 9.B.3 - L'ÉQUIPE ADVERSE

Toute l'équipe adverse doit immédiatement se replier vers sa ligne des 10 mètres.

## 9.B.4 - PROLONGATIONS - LE VAINQUEUR

Pendant la ou les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

## 10 - JEU DELOYAL

- **Carton rouge / exclusion définitive.** ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune / Exclusion temporaire :** 2 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **NB :** tout joueur ou joueuse qui tente de retarder volontairement la reprise rapide du jeu doit être sanctionné(e) par un carton jaune.

## 13 - COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

### 13.2 - QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ET LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

- c) Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

*Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane*

### 13.3 - POSITION DE L'ÉQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI OU DU COUP DE PIED DE RENVOI

Tou(te)s les coéquipier(e)s du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

*Sanction : coup de pied franc au milieu de la ligne médiane*

### 13.7 - COUP D'ENVOI OU COUP DE PIED DE RENVOI A MOINS DE 10 METRES ET NON JOUE PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

*Sanction : coup de pied franc au milieu de la ligne médiane*

### 13.8 - BALLON ALLANT DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

*Sanction : coup de pied franc au milieu de la ligne médiane*

### 13.9 - BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

*Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane*

## 20 - MÊLÉE ORDONNÉE

**Définitions.** Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs ou trois joueuses de chaque équipe lié(e)s entre eux (elles) sur une ligne entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des joueurs ou des joueuses soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un ou une demi(e) de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs ou les joueuses 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 ou la joueuses situé(e) au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

### 20.1 - FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

e) **Nombre de joueurs ou joueuses : trois.** Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs ou trois joueuses de chaque équipe. Ces trois joueurs ou joueuses doivent tous rester lié(e)s à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

**NB :** L'aptitude "AUTORISE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE" des joueurs ou des joueuses à pratiquer en 1<sup>ère</sup> ligne n'est pas exigée. Ainsi, tout joueur ou joueuse peut participer à la mêlée ordonnée.

### 20.8 - JOUEURS DE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE

c) Un joueur ou une joueuse de première ligne ne doit pas botter intentionnellement le ballon hors du tunnel dans la direction de la ligne de but adverse.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

### 21.3 - COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PENALITE ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

a) Un joueur ou une joueuse peut botter un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc 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.

### 21.4 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC

b) Pas de retard. Si le (la) botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné dans les 30 secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps imparti 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 (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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

### CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS

#### ESPOIRS PRO SEVEN

Parmi l'ensemble des joueurs inscrits sur la feuille de match, le nombre maximum de joueurs non sélectionnables en Equipe de France selon les Règles déterminées par l'I.R.B. est fixé à 1.

#### RUGBY A 7 « SELECTIONS DES COMITES »

Pas de joueurs non sélectionnables en équipe de France des « moins de 20 ans ».

### RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ; 1 pour l'ensemble du tournoi.
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

**Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux**