



## Règlement Rugby à 7 pour les compétitions FBRB (LFBR&VRB) et FSUB (ASEUS&VSSF) 2011 Suivant les règles de l'INTERNATIONAL RUGBY BOARD

*Les Règles du Rugby à 7 sont les mêmes que celles du Rugby à XV sous réserve des variantes ci-dessous :*

### **RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE**

#### **3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU**

**Maximum :** Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu.

#### **3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME SUBSTITUTS**

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants/substituts.

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à trois joueurs.

#### **3.12 ENTRÉE DES SUBSTITUTS DANS LE MATCH**

Si un joueur est substitué, il ne devra pas rejoindre le match ni y participer, même pour remplacer un joueur blessé.

**Exception :** un joueur qui a été substitué peut remplacer un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne.

### **RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE**

#### **5.1 DURÉE**

Une partie ne dure pas plus de 14 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de sept minutes de jeu chacune.

**Exception :** La finale d'une compétition ne peut pas durer plus de 20 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de 10 minutes de jeu chacune.

#### **5.2 MI-TEMPS**

A la mi-temps les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de deux minutes.

#### **5.6 PROLONGATIONS – DURÉE**

En cas de match nul et de prolongations, les équipes disputeront après une pause d'une minute deux périodes de prolongations de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

#### **Nombre de match par équipe et temps de récupération**

**5 match / jour maximum et 45min de récupération minimum entre chaque match**

### **RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH**

#### **6.A. ARBITRE**

##### **6.A.12. RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH**

*Ajouter le paragraphe supplémentaire ci-dessous :*

#### **Prolongations – Tirage au Sort.**

Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera 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 opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.

## 6.B. JUGES DE TOUCHE

### 6.B.8 JUGES D'EN-BUT

(a) Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.

(b) L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les juges de touche.

(c) Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.

(d) **Indication du résultat d'une tentative de but.** Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pied de pénalité en but, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge d'en-but lèvera son drapeau pour indiquer un but.

(e) **Indication d'une sortie en touche de but.** Si le ballon ou celui qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.

(f) **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.

(g) **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.

## RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

### 9.B COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

#### 9.B.1 TENTATIVE DE COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

*Amender*

(c) Si l'équipe qui a marqué choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé.

*Supprimer (d)*

(e) Le botteur doit botter dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé, le coup de pied sera annulé.

#### 9.B.3 L'ÉQUIPE ADVERSE

*Amender*

(a) Toute l'équipe adverse doit immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

*Supprimer (b)*

(c) Supprimer le 3ème paragraphe « Si une nouvelle tentative de but est autorisée... »

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

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

## RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

**Note.** Exclusion Temporaire : Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

## RÈGLE 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 ?

*Amender*

(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

*Amender*

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

Tous les coéquipiers 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 de la ligne médiane.

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

*Amender*

### **13.7 COUP D'ENVOI OU COUP DE RENVOI À MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ 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 centre de la ligne médiane

*Amender*

### **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 centre de la ligne médiane

*Amender*

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

(b) 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

## **RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE**

### **DÉFINITIONS**

*Amender le 2ème paragraphe :*

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.

*Amender le 4ème paragraphe :*

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

*Amender le 6ème paragraphe :*

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.

*Amender le 7ème paragraphe :*

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

*Supprimer les paragraphes 9, 10 et 11.*

### **20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE**

*Amender*

(f) **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 :** coup de pied de pénalité

### **20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE**

*Amender*

(c) Botter à l'extérieur. 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 :** coup de pied de pénalité

### **21.3 COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANC ?**

*Amende*

(a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied 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.

### **21.4 COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC**

*Amende*

(b) Pas de retard. Si le 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 trente secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le

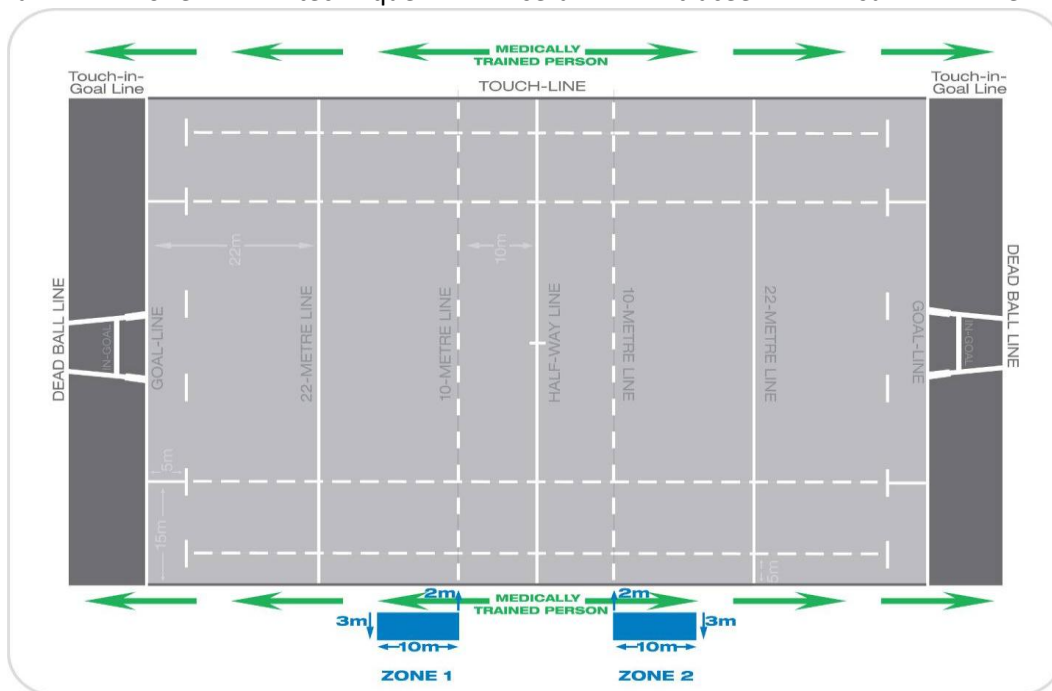
temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

## DOMAINE TECHNIQUE

### PERSONNEL MÉDICAL ET LES PORTEURS DE L'EAU

Conformément à la procédure de mise en œuvre par l'IRB, deux zones techniques seront définies et délimitées et parallèlement aux lignes de touches à mi-course et à l'extérieur de la zone de lecture. Ces zones techniques, qui ne doivent pas dépasser 10mx3m, seront marquées par des lignes sur le terrain. Ils seront au moins cinq mètres du milieu du terrain et à plus deux mètres de la ligne de touche.

La zone technique sera tracée sur le terrain.



### DOMAINE TECHNIQUE

Maximum 5 personnes dans la zone technique :

#### Entraîneur (1) :

- Gère les remplacements en collaboration avec le 4<sup>ème</sup> arbitre ou avec le commissaire (il vérifie que les porteurs d'eau et le personnel médical peuvent effectuer leurs tâches dans les meilleures conditions.
- **Un entraîneur ne peut pas être un porteur de l'eau !**

**Personnel médical (1 ou 2):** Un médecin et un physiothérapeute avec un chasuble ou brassard

- Ils sont responsables de la sécurité du joueur et de leur bien-être ainsi que les traitements à faire sur le terrain en cas de dommage
- Ils ne peuvent pas être porteur de l'eau mais peuvent collaborer avec eux.

### **Les porteurs de l'eau (1 ou 2):**

- Chargé de donner de l'eau aux joueurs

Aucune autres personnes, si les joueurs ou membres du personnel, sont autorisés dans la zone technique.

Un seul des membres du personnel médical sur les deux est autorisé à circuler et intervenir de l'autre côté de la zone technique, tandis que le second est autorisé à faire ainsi que les Springboks sur le côté de la zone technique. Toutefois, les deux ne peuvent être en dehors de la zone technique en même temps.

Les deux porteurs de l'eau doivent rester à l'intérieur de la zone technique tout au long du match, sauf lorsqu'il faut porter l'eau aux joueurs.

Les porteurs de l'eau peuvent saisir le champ du jeu après un essai lors de la tentative de conversion, mais pas lors d'une tentative de pénalité.

Les porteurs d'eau et le personnel médical sont également autorisés à rentrer sur le terrain lorsque le jeu est arrêté pour blessure.

En aucun cas les remplaçants peuvent (ou les joueurs après être substitués ou remplacés) prendre place dans la zone technique.

Le 4<sup>ème</sup> arbitre est chargé de veiller à ce que les règles de la zone technique sont suivies. Dans le cas où ces règles ne sont pas respectées, le commissaire de la correspondance peut appeler sur cet arbitre, qui peut-être ensuite faire référence l'incident à l'arbitre principal.

Les porteurs d'eau et le personnel médical sont également autorisés à entrer dans le champ de jeu quand le jeu est arrêté en cas de blessure.

# Règlement sportif des compétitions de rugby à 7 F.B.R.B et F.S.U.B

## Formule sportive

Selon le nombre d'équipes inscrites à chaque tournoi, prévoir une formule sportive qui respecte l'équité et qui devra être validée par, le manager général National 7 FBRB, le responsable sportif du rugby à 7 FBRB et un référent de la F.S.U.B (ASEUS ou VSSF).

Un classement par tête de série est mis en place, pour le 1er tournoi nous utiliserons :

-Les équipes qui ont participé l'année précédente et selon le classement validé par la commission d'organisation

-Le classement en rugby à XV de l'année précédente

-Les temps de jeu doivent être adaptés selon le niveau des pratiquants, défini avant le tournoi par souci d'éthique entre le temps effectif et continu ( entre 7 et 10min par mi-temps selon les temps morts), cette régulation a pour but de préserver la sécurité des participants en ajoutant plusieurs minutes de jeu à chaque rencontre.

Pour les tournois suivant, selon le nombre de points acquis lors du 1er tournoi puis du second, les têtes de séries seront mises à jour par le responsable de l'organisation sportive.

Chaque équipe Belges qui veut participer à ce championnat doit justifier des licences des joueuses et joueuses selon les compétitions FBRB (LBFR, VRB) & FSUB (ASEUS, VSSF). Obligation d'apporter les licences et pièces d'identités.

Un temps de récupération minimum de 45min entre chaque rencontre et pas plus de 5 matchs par 24h.

Exemple pour 12 équipes (entre 6 à 8h):

Poule 1	Poule 2	Poule 3	Poule 4
Tête de série 1	Tête de série 2	Tête de série 3	Tête de série 4
Tête de série 5	Tête de série 6	Tête de série 7	Tête de série 8
Equipe 9	Equipe 10	Equipe 11	Equipe 12

Suite aux matchs de poule, les phases finales sont :

- ¼ de finale OR pour 1ère poule 1 et 2ème poule 3, 1er poule 2 et 2ème poule 4, 1er poule 3 et 2ème poule 1, 1er poule 4 et 2ème poule 2  
Puis ½ OR pour les vainqueurs et ½ ARGENT pour les perdants
- Les 3ème de poule jouent ½ finale BRONZE (poule 1/poule 3 et poule 2/poule 4)  
Finale OR, ARGENT et BRONZE

Ou

½ finale OR entre les 1ers de chaque poule (1-3, 2-4)

½ finale ARGENT entre les 2èmes de chaque poule (1-3, 2-4)

½ finale BRONZE entre les 3èmes (1-3, 2-4)

Finales OR, ARGENT et BRONZE

Pour 10 équipes (8h/terrain) :

Poule 1	Poule 2
Tête de série 1	Tête de série 2
Tête de série 3	Tête de série 4
Tête de série 5	Tête de série 6
Tête de série 7	Tête de série 8
Equipe 9	Equipe 10

Suite aux matchs de poule, les phases finales sont :

- Finales direct entre les 1er(OR), 2nd(ARGENT)...

Pour 8 équipes (5h/terrain):

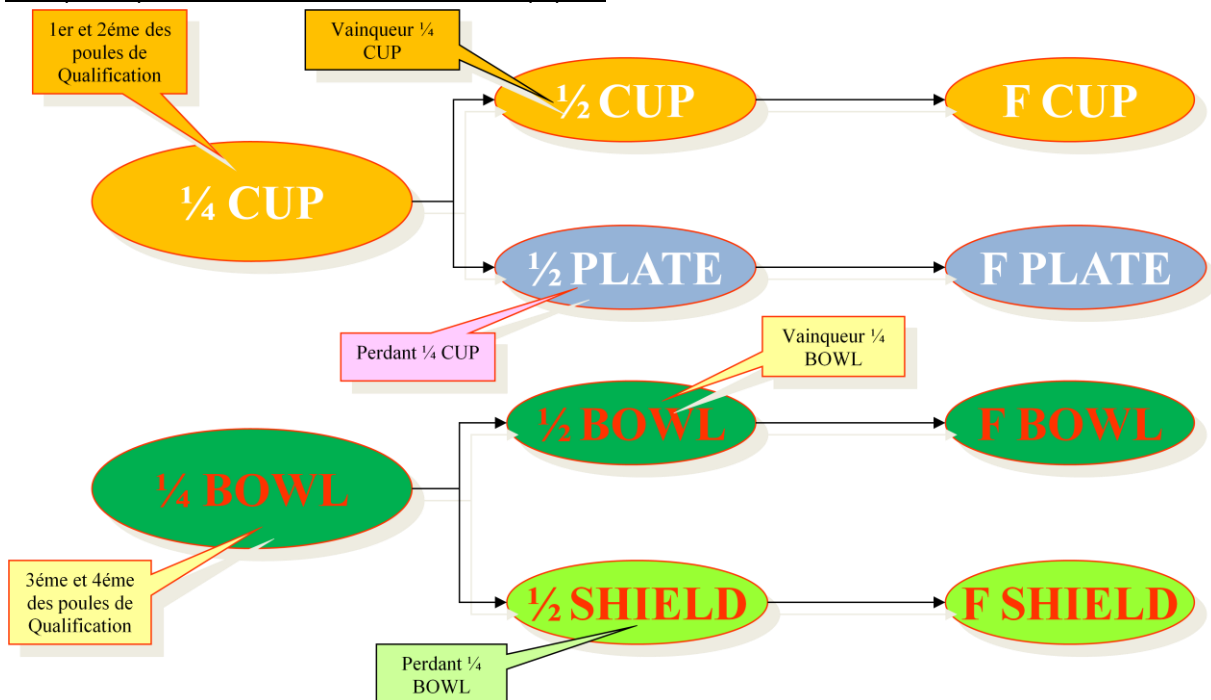
Poule 1	Poule 2
Tête de série 1	Tête de série 2
Tête de série 3	Tête de série 4
Tête de série 5	Tête de série 6
Tête de série 7	Tête de série 8

Suite aux matchs de poule, les phases finales sont :

- OR ½ finales croisées entre les 2 premiers de chaque poule, les gagnants jouent la finale OR (1er & 2ème) et les perdants celle ARGENT (3ème et 4ème)
- BRONZE ½ finales croisées entre les 2 derniers de chaque poule, les gagnants jouent la finale ARGENT (5ème et 6ème) et les perdants celle de Shield (7ème et 8ème)

Le classement des équipes après chaque tournoi détermine les têtes de série du tournoi suivant ou de la saison suivante.

Exemple de phases finales sur un tournoi à 16 équipes :



Points à distribuer selon le classement de chaque équipe de club FBRB, même si des équipes étrangères participent au tournoi du circuit.

Classement	Points	Formule à 12 équipes	Formule à 10 équipes	Formule à 8 équipes
1er	24	Gagnant CUP	Gagnant CUP	Gagnant CUP
2ème	20	Perdant CUP	Perdant CUP	Perdant CUP
3ème	16	Perdant ½ CUP	Gagnant Plate	Gagnant Plate
4ème	16	Perdant ½ CUP	Perdant Plate	Perdant Plate
5ème	14	Gagnant Plate	Gagnant Bowl	Gagnant Bowl
6ème	10	Perdant Plate	Perdant Bowl	Perdant Bowl
7ème	8	Perdant ½ Plate	Gagnant Sheild	Gagnant Sheild
8ème	8	Perdant ½ Plate	Perdant Sheild	Perdant Sheild
9ème	4	Gagnant Bowl	Gagnant Tortue	
10ème	2	Perdant Bowl	Perdant Tortue	
11ème	2	Gagnant Sheild		
12ème	0	Perdant Sheild		

En ce qui concerne la compétition de district F.B.R.B et F.S.U.B

Classement	Points
1er	16
2ème	12
3ème	10
4ème	8
5ème	4
6ème	2
7ème	0
8ème	0