

## *Règlement général*

### *Tournoi de Rugby à 7 (Edition 2010)*



Les règles de jeu sont celles du rugby à XV à l'exception des point suivant :

#### Les équipes :

- ✓ Chaque équipe se compose de 7 joueurs sur le terrain et dispose de 1 à 5 remplaçants.
- ✓ L'équipe présente sur le terrain est composée de 3 avants, 4 trois quarts dont un 1/2 de mêlée.

#### Le jeu :

- ✓ La mêlée : les avants sont sur la même ligne et le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction ne peut pas suivre la progression. Aucun joueur de la mêlée doit se détacher avant la fin de celle-ci. Il n'y a pas de poussée, mais talonnage autorisé. Les joueurs non-concernés doivent se tenir à 5m.
- ✓ La touche : l'alignement est composé de 2 joueurs. Par sécurité le « soulevé » est interdit. Les joueurs non-concernés doivent se tenir à 5m (10m pour les phases finales) de l'alignement sauf le relayeur qui lui peut rester à 2m.
- ✓ L'équipe qui vient de marquer, donne le coup d'envoi en coup de pied tombé. Si le ballon sort directement en touche ou ne fait pas 5m (10m pour les phases finales), un coup de pied franc sera sifflé (Bras cassé).
- ✓ Une mêlée, une touche, une transformation, ou un coup d'envoi doivent être fait dans les 30 secondes sous peine d'un coup de pied franc (Bras cassé).
- ✓ Il est possible de jouer au pied sur la totalité du terrain, mais un coup de pied direct en touche sera sanctionné (la remise en jeu se fera là où le coup de pied a été donné).

#### Les changements :

- ✓ Ils sont libres, et s'effectuent pendant un arrêt de jeu ; le joueur entrant doit attendre que le joueur remplacé ait quitté l'aire de jeu. Tout joueur sorti, peut revenir en jeu.
- ✓ Les changements seront effectués au centre du terrain.



# Amicale des Joueurs du Rugby Club de Metz Moselle



## Les temps de jeu :

- ✓ Pour les matchs de poule, les rencontres dureront 2 x 7 minutes.
- ✓ Pour les phases finales (demi-finale, finale 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup>, finale), les rencontres dureront 2 x 10 minutes. En cas de prolongation, deux mi-temps de 5 minutes seront rajoutées.

En cas de retard sur le programme, les temps de jeu pourront être modifiés.

## L'arbitrage :

Les arbitres seront des joueurs désignés par les équipes participantes (2 par équipe), encadrés par un arbitre confirmé.

## Les sanctions :

Aucun carton ne sera distribué mais les arbitres se réservent le droit de sortir tout joueur ayant un comportement répréhensible. Les organisateurs se réservent également le droit d'exclure définitivement du tournoi tout joueur ayant un comportement violent et volontaire.

## En cas d'égalité :

- ✓ A la fin des matchs de poules, les critères suivants seront pris en compte :
  - Le résultat des matchs ayant opposés les équipes à égalité de points.
  - Si l'égalité persiste, on prendra alors le goal average sur l'ensemble des matchs de poules.
  - Si l'égalité persiste encore, la victoire sera donné à l'équipe dont la moyenne d'age sera la plus faible (joueurs inscrits sur les feuilles de match).
- ✓ Lors des phases finales :
  - A la fin du temps réglementaire, en cas d'égalité, une prolongation sera jouée.
  - Si l'égalité persiste, les équipes effectueront des tirs au but.

N'oublions pas que ce Tournoi est avant tout un Tournoi, où

Tout le monde doit prendre du plaisir..

Nous comptons donc sur votre fair-play pour que tout se passe dans les meilleures conditions.

**NB :** En cas de modification de certains points du règlement, les équipes seront informées par les organisateurs dans les plus brefs délais.

**L'Amicale des Joueurs du Rugby Club de Metz.**