REGLEMENT SPORTIF

COMPETITIONS RUGBY A 7

Les nouvelles règles World Rugby de juillet 2021 s'appliquent aux compétitions de rugby à 7 sauf :

- *La règle du 50/22*
- *Le renvoi sur la ligne d'en but*

En vert les nouvelles règles 2023-2024

DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE

Avant la rencontre :

- A son arrivée, le manager d'équipe devra compléter la feuille de match, la déposer à l'accueil administratif du tournoi avec les licences des joueurs et du staff. Les numéros sur la feuille de match doivent correspondre aux numéros de maillots des joueurs.
- Le responsable d'équipe devra se présenter à la table de marque du terrain où aura lieu le match de son équipe à la mi-temps du match qui précède le sien (ou 10 minutes avant l'horaire prévu du coup d'envoi dans le cas où c'est le 1er match ou une reprise du tournoi après une pause) et présentera la feuille de régulation dûment complétée avec la composition de l'équipe : titulaires.
- L'arbitre procèdera à cette occasion au TOSS avec les responsables des équipes de chacune des deux équipes.
- Les joueurs titulaires devront se trouver 2 min avant l'horaire de leur match dans la zone prévue pour l'entrée sur le terrain afin de ne pas occasionner de retard dans l'enchainement des rencontres.

Pendant la rencontre :

- Les joueurs remplaçants devront être identifiés par une chasuble.
- Après chaque essai marqué, les joueurs ainsi identifiés auront accès au terrain uniquement pour porter de l'eau à leurs partenaires. Leur action ne devra pas entraver le cours de la rencontre sous peine de sanction.
- Un espace sera alloué aux remplaçants, ils ne devront pas le quitter à l'exception de leur échauffement avant d'entrer en jeu.
- Les remplaçants seront autorisés à s'échauffer le long de la ligne de touche, à proximité de leur banc.
- Seuls pourront se trouver sur le banc de touche l'entraîneur et le staff médical.
- Remplacement : à chaque remplacement tactique, l'entraîneur devra présenter à l'arbitre prévu à cet effet, le joueur qu'il souhaite faire entrer.
- Le joueur entrant en jeu se positionnera à proximité de la table de marque et attendra le signal de l'arbitre pour entrer en jeu.
- La table de marque indiquera sur la feuille de régulation de l'équipe les remplacements.

Après la rencontre :

- Les joueurs devront rapidement quitter le terrain, afin de ne pas entraver la tenue de la rencontre suivante.
- Le responsable d'équipe se présentera à la table de marque pour signer la feuille de score et récupérer la feuille de régulation.

Contenu

DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE 2
ARTICLE 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION ET COMPOSITION DES EQUIPES 4
ARTICLE 2 – FORMAT SPORTIF 5
ARTICLE 3 – EFFECTIF ET REMPLACEMENTS 6
ARTICLE 4 - DURÉE DES MATCHS 7
ARTICLE 5 – TERRAINS 7
ARTICLE 6 - RETARD D'UNE EQUIPE 8
ARTICLE 7 – CAS DE FORFAITS 8
ARTICLE 8 – CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES 9
ARTICLE 9 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULE 10
ARTICLE 10 - ETABLISSEMENT DU SCORE 11
ARTICLE 11 - JEU DELOYAL 11
ARTICLE 12 - COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI 12
ARTICLE 13 – MELEE ORDONEE 12
ARTICLE 14 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC 13
ARTCILE 15 - BANC DE TOUCHE 13
ARTICLE 16 – PHARMACIE 14
ARTICLE 17 - TENUE DES JOUEURS 14
ARTICLE 18 - ARRET DU MATCH POUR INCIDENT 14
ARTICLE 19 - ARRET EN CAS DE FORCE MAJEURE 14
..... 16

ARTICLE 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION ET COMPOSITION DES EQUIPES

Pour pouvoir participer à un tournoi de rugby à 7 **autorisé par la FFR**, chaque joueur devra être titulaire d'une carte de qualification « **rugby compétition** » en cours de validité, dans la catégorie concernée et devra ne pas être sur le coup d'une suspension.

Toute personne membre de **l'encadrement** devra être titulaire d'une carte de qualification en cours de validité et devra ne pas être sous le coup d'une suspension.

Pour les tournois de rugby à 7 autorisés y compris Circuit Elite Sevens (hors championnats de France des clubs), une équipe affiliée à la FFR peut être composée de **joueurs licenciés dans différentes associations affiliées** : un club affilié à la FFR doit en être le support
Conformément aux Règlements Généraux de la FFR – Article 220 – Affiliation des membres actifs de la FFR
« Un joueur d'une association ne peut pas être joueur d'une autre association, sauf s'il participe à un tournoi de Rugby à 7, de Rugby à 5 ou de Beach Rugby dûment autorisé par la F.F.R., au sein d'une équipe composée de joueurs issus de différentes associations affiliées à cette dernière et sous réserve d'un accord formel de celles-ci. »

Catégories de joueurs et joueuses saison 2023-2024 :

Classes d'âge	Années d'âge concernées Joueurs / joueuses né(e)s en
MASCULINS	
18 ans et plus	2005 et antérieurement
Moins de 19 ans	2005 à 2007
Moins de 16 ans	2008 et 2009
FEMININES	
18 ans et plus	2054 et antérieurement
Moins de 18 ans	2005 (entre le 01/09 et le 31/12), 2006, 2007 et 2008

** Les licencié(e)s âgé(e)s de 18 ans, date d'anniversaire, peuvent valablement participer aux compétitions masculines et féminines de 18 ans et plus en cours de saison.*

Le tournoi se jouera selon les règles du jeu de rugby à 7 telles qu'elles sont stipulées par World Rugby et par les dispositions spécifiques de la FFR concernant la catégorie.

Nouveauté : Catégorie M14 – M15F
Pour cette catégorie le règlement rugby à 7 qui s'applique est celui des Ecoles de Rugby disponible ici : https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/rugby-educatif
La pratique du rugby à 7 est utilisable :

- Toute l'année pour les tournois du Super Challenge de France
- Toute la saison pour les ligues Outre Mer
- Sur la période avril, mai, juin pour le reste des M14 / M15F

Chaque équipe devra se présenter munie:

- des cartes de qualification de chaque participant (joueurs et encadrement) ;
- de deux jeux de maillots de couleurs différentes ;
- de ses propres ballons de rugby ;
- d'une trousse à pharmacie.

A son arrivée, chaque club devra:

- remplir une feuille de match (modèle FFR) qui vaudra pour toute la durée du tournoi ;
- déposer les licences au bureau du tournoi
- remplir une feuille de régulation (modèle FFR) qui sera complétée à chaque rencontre.

ARTICLE 2 – FORMAT SPORTIF

Format compétition

Selon le **nombre d'équipes engagées** et le nombre de **jours de compétition**, le tournoi devra appliquer la formule correspondante. Voici ci-dessous des formats préconisés.

La FFR préconise un temps de pause de 1h20 minimum entre chaque match d'une même équipe.

Sur un tournoi d'une journée : 4 matchs maximum sont autorisés par équipe

Sur un tournoi de deux jours : 6 matchs maximum sont autorisés par équipe

1 journée :

- 5 équipes : 1 poule de 5 équipes
- 6 équipes : 2 poules de 3 équipes
- 8 équipes : 2 poules de 4 équipes
- 9 équipes : 3 poules de 3 équipes
- 12 équipes : 4 poules de 3 équipes
- 16 équipes : à partir des 1/8ème de finale

2 journées :

- 10 équipes : 2 poules de 5 équipes
- 12 équipes : 4 poules de 3 équipes
- 16 équipes : 4 poules de 4 équipes
- 24 équipes : 8 poules de 3 équipes ou 6 poules de 4 équipes

La première journée sera consacrée aux phases de poules, et la seconde aux phases finales.

Exemple du format 16 équipes sur 2 jours

- 2 jours de compétition
- 4 poules de 4 équipes
- Journée 1 : 3 matchs de poules
- Journée 2 : 2 ou 3 matchs de phase finale
    - Les équipes classées 1 et 2 de chaque poule : ¼ de finale de Cup.
    - Les équipes classées 3 et 4 de chaque poule : ¼ de finale de Challenge Trophy.

Outils sportifs

La gestion sportive sera assurée par l'administration du tournoi et la table de marque avec les différents outils sportifs :

a. Feuille de match

- Composition de l'équipe : à compléter par le manager de l'équipe et à déposer avec les licences le premier jour avant le début de la compétition à l'organisation.
- Le joueur doit conserver le même numéro de maillot qu'indiqué sur la feuille de match tout au long de la compétition, toute modification de numéro devra être spécifiée et indiquée sur les différents outils.
- La feuille de match et les licences doivent être conservées par l'organisateur pendant toute la durée du tournoi.
- En cas d'infraction ou d'exclusion hors motif d'indiscipline : l'arbitre devra remplir un rapport au dos de la feuille de match.

b. Feuille de régulation

- A compléter par le manager de l'équipe et à déposer à la mi-temps du match précédent à la table de marque qui devra y indiquer les remplacements et les cartons
- Indiquer les titulaires par un « T »
- La table de marque y indique les 5 remplacements en précisant le joueur remplacé et le remplaçant.
- La table de marque indiquera les éventuels cartons : carton rouge (CR), carton jaune (CJ) et carton bleu (CB).
- La feuille de régulation devra être conservée pour toute la durée de la compétition et récupérée par les organisateurs en fin de tournoi.

c. Feuille de score

- La table de marque devra y indiquer pour chaque action (essai, transformation, pénalité, drop) et pour chaque carton (jaune, rouge ou bleu) le numéro de maillot du joueur concerné.
- L'arbitre, la table de marque et les deux managers signent la feuille de score pour valider les éléments de scores. Après signature aucune réclamation ne sera acceptée.

d. Cartons de remplacements

- Lors de chaque match 5 remplacements sont autorisés. Pour faciliter le suivi des entrées et sorties des joueurs, l'organisateur utilisera des cartons de remplacements.
- La table de marque devra distribuer 5 cartons de remplacement au manager de l'équipe avant chaque match.

ARTICLE 3 – EFFECTIF ET REMPLACEMENTS

Nombre de joueurs maximum par équipe :

- 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 équipe :

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

Remplacements :

- 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.

- En cas de match nul et un recours à des **prolongations** (matchs de phases finales) : (cf article 4) :
    - 1 remplacement supplémentaire sera autorisé par équipe (pour toute la durée des prolongations).

Remplacements sur coup de pied de pénalité :

- Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut effectuer des changements ;
- Si cette équipe effectue des changements, l'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité pourra également en effectuer.

ARTICLE 4 - DURÉE DES MATCHS

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) :

- 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.

ARTICLE 5 – TERRAINS

Le terrain est identique à celui du rugby à XV. La surface de jeu peut être sur gazon ou sur synthétique

ARTICLE 6 - RETARD D'UNE EQUIPE

Les équipes doivent être présentes et prêtes au moment du coup d'envoi de leurs matchs.

- Tout retard **inférieur à 2 minutes** sera sanctionné par **– 25 points** au goal-average de la rencontre.
- Tout retard de **plus de 2 minutes**, entraînera une sanction d'un **forfait simple sur le match (0 point terrain et – 25 points** au goal-average total).

ARTICLE 7 – CAS DE FORFAITS

Forfait simple :

Définition : Peut être considérée comme ayant déclaré forfait simple pour un match toute équipe :

- Ne se présentant pas sur l'aire de jeu au plus tard 2 minutes après l'heure fixée pour le début du match.
- Refusant de jouer sur le terrain désigné par la F.F.R. ou l'organisme régional.
- Refusant de jouer pour cause de l'absence de l'arbitre désigné.
- Ne présentant pas au coup d'envoi l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer une rencontre de rugby à 7.
- Quittant le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre.
- Dont un ou des joueurs refuse(nt) d'être photographiés(s) à la demande de l'équipe adverse (Art. 450.3).

Sanction :

- Points « terrain » :
    - Equipe responsable du forfait : 0 point
    - Equipe non responsable du forfait : 3 points
- Points de marque
    - Equipe responsable du forfait : moins 25 points (5 essais)
    - Equipe non responsable du forfait : 25 points (5 essais)

Forfait général :

Définition : Peut être considérée comme étant en situation de forfait général, toute équipe :

- Se retirant d'elle-même d'un tournoi auquel elle s'est engagée que ce soit avant le premier match ou au cours du tournoi.
- Ayant cumulé trois forfaits simples lors d'un même tournoi

Conséquences sur le classement des équipes restant en compétition :

- Points « terrain »
    - 3 points terrains pour tous les matchs joués ou restant à jouer contre l'équipe forfait général.

- Points de marque
    - Sera ajouté 25 « points de marque » par match « gagné par forfait » contre l'équipe forfait général. Lorsqu'une équipe est forfait général en cours de championnat ou en cours de tournoi, tous ses résultats antérieurs sont annulés dans la phase ou le tournoi concerné.

ARTICLE 8 – CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES

Un match contre chaque équipe de la poule.

- Un match gagné attribue 3 points
- Un match nul 2 points
- Un match perdu 1 point

Le forfait d'une équipe :

- 0 point pour l'équipe forfait avec un goal average négatif de – 25 (5 essais).
- 3 points pour l'adversaire avec un goal average positif de +25 (5 essais).

a. Poules non équilibrées

En cas de poule(s) non équilibrée(s), conséquence du forfait d'une équipe : dans la ou les poule(s) avec un nombre inférieur d'équipes, les équipes qui auraient dû jouer contre l'équipe forfait marqueront 3 points et +25 au goal-average.

b. Classement en cas d'égalité dans une poule

A l'issue des matchs de poule, si deux équipes d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des points suivants :

1. **Résultat du match particulier** opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre.

En cas d'égalité lors du match opposant les deux équipes, le classement est alors effectué par comparaison des points suivants :

2. La **différence de points** (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule
3. La **différence d'essais** sur l'ensemble des matchs de poule
4. Le **nombre de points marqués** sur l'ensemble des matchs de poule
5. Le **nombre d'essais marqués** sur l'ensemble des matchs de poule
6. Un ou des éventuels **carton(s) rouge(s)**
7. Le **nombre de carton(s) jaune(s)** sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

8. **Tirage au sort** à la pièce (pile ou face) entre les deux managers des équipes.

A l'issue des matchs de poule, si plus de deux équipes d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des points suivants :

1. La **différence de points** (goal-average) sur l'ensemble des matchs de poule
2. La **différence d'essais** sur l'ensemble des matchs de poule
3. Le **nombre de points marqués** sur l'ensemble des matchs de poule
4. Le **nombre d'essais marqués** sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste entre deux des équipes à départager :

5. **Résultat du match particulier** opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre
6. Un ou des éventuels **carton(s) rouge(s**)
7. **Le nombre de carton(s) jaune(s)** sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

8. **Tirage au sort à la pièce** (pile ou face) entre les managers des équipes encore non départagées.

ARTICLE 9 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULE

Dans certains formats de compétition, un classement inter-poules de toutes les équipes participantes est nécessaire à l'issue des matchs de poule. Ce classement est établi selon les règles suivantes :

Le rang de classement dans la poule est le premier à considérer. Les 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2èmes, les 3èmes, et les 4èmes.

Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans l'ordre suivant :

1. **Points classement**
2. La **différence de points** (goal-average) sur l'ensemble des matchs de poule. L'équipe ayant la meilleure différence de points est classée devant les autres
3. La **différence d'essais** sur l'ensemble des matchs de poule
4. Le **nombre de points marqués** sur l'ensemble des matchs de poule
5. Le **nombre d'essais marqués** sur l'ensemble des matchs de poule
6. Un ou des éventuels **cartons rouges**
7. Le **nombre de carton(s) jaune(s)** sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

8. **Tirage au sort** à la pièce (pile ou face) entre les managers des équipes.

Dans le cas où le nombre d'équipes n'est pas identique dans toutes les poules :

- Le **rang de classement** dans la poule est toujours le premier à considérer. Les 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2èmes, les 3èmes et les 4èmes.

- Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans le **même ordre que précédemment**.

ARTICLE 10 - 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.

ARTICLE 11 - 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.

- 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.
- 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.
- Retour carton jaune sur coup de pied de 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 le coup de pied de 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.

ARTICLE 12 - COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

Qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi ?

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.

Position de l'équipe du botteur lors du coup d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté.

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

Coup d'envoi ou coup de renvoi à moins de 10 mètres et non joué par un adversaire

Le ballon doit atteindre au minimum la ligne des 10 mètres de l'adversaire.

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

Ballon botté directement en touche

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. Il ne peut pas être botté directement en touche.

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

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.

ARTICLE 13 – MELEE ORDONEE

Formation d'une mêlée ordonnée

Nombre de joueurs : 3.

Une mêlée ordonnée doit comprendre 3 joueurs de chaque équipe. Ces 3 joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : coup de pied de pénalité.

Commandements de l'arbitre : 3 Temps = « Flexion » « Liez » « Jeu ».

Joueurs de première ligne

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

Sanction : coup de pied de pénalité.

ARTICLE 14 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC

Comment sont donnés les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs ?

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.

Coup de pied de pénalité et coup de pied franc : options et obligations

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.

ARTCILE 15 - 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

3 joueurs maximum porteront des chasubles et seront autorisés à rentrer sur pour apporter l'eau.

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 : Coup de pied de pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

ARTICLE 16 – PHARMACIE

Les joueurs participants doivent en cas de besoin, avoir une pharmacie, sur l'aire de jeu.

L'organisation mettra en place un dispositif de secours adapté à la compétition.

ARTICLE 17 - TENUE DES JOUEURS

Les joueurs doivent disputer un match en tenue complète (maillot de rugby, short, bas et chaussures de sport).

Chaque joueur doit conserver son numéro de maillot pour l'intégralité du tournoi, s'il change de maillot et de numéro il devra impérativement l'indiquer à l'organisation (table de marque).

Une équipe ne peut pas refuser de jouer sous prétexte de défaut dans l'équipement de l'adversaire.

L'équipement (crampons, protège épaule, etc.) doit être conforme aux normes en vigueur édictées par World Rugby et aux décisions de la commission des arbitres.

ARTICLE 18 - ARRET DU MATCH POUR INCIDENT

L'arbitre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu à cause d'incidents graves, mais cette décision ne doit être prise que lorsqu'il y a impossibilité absolue de continuer à jouer.

ARTICLE 19 - ARRET EN CAS DE FORCE MAJEURE

Le coordonnateur des arbitres, le directeur du tournoi et le responsable du médical peuvent se réunir et décider si le match doit être interrompu à cause d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple).

En aucun cas la décision de l'arbitre d'arrêter le match par suite d'incidents ne saurait être assimilée à un cas de force majeure.

FEUILLE DE MATCH

	Date	Tournoi
FFR **Fédération Française de Rugby** 3-5 rue Jean de Montaigu 91 463 MARCOUSSIS CEDEX Tél. : 01 69 63 67 20		Espoirs Pro Sevens

JOUEURS AUTORISES

Equipe :		
N°	NOM – PRENOM (lettres capitales)	N° de licence

PERSONNES ADMISES SUR LE BANC DE TOUCHE (3 maximum)

Fonction	NOM (lettres capitales)	N° de licence
Entraineur		
Soigneur		
Adjoint terrain		

VISA DU REDACTEUR DE LA FEUILLE DE MATCH AVANT LE COUP D'ENVOI

Nom :	Prénom :
Fonction :	Signature :
N° Licence :	

EXCLUSIONS DÉFINITIVES / INFRACTIONS DES DIRIGEANTS DU BANC DE TOUCHE

(Compléter le tableau en mettant une croix dans la colonne correspondante aux faits reprochés, en regard du numéro, du nom, du prénom et du n° de licence de la personne concernée)

N° du joueur ou fonction	NOM et prénom *(nom en capitales d'imprimerie)*	N° de licence	Motif de l'exclusion ou de l'infraction relevée								
			Indiscipline			Action ou voies de fait contre un officiel	Jeu dangereux	Brutalité	Infractions verbales et provocations envers l'adversaire	Non-respect des obligations de fonction
			Contestation des décisions des officiels	Faute contre l'esprit du jeu	Nervosité					
			Pas de rapport							

RAPPORT COMPLÉMENTAIRE DE L'ARBITRE

Reprendre, dans la colonne de gauche, chaque nom figurant au tableau des exclusions définitives et des infractions relevées ci-dessus. Hormis les motifs « indiscipline », détailler en face, dans la colonne de droite, les faits qui vous ont conduit à exclure des joueurs ou à sanctionner des dirigeants du banc de touche. Si nécessaire, établir la suite de votre rapport sur un feuillet supplémentaire.

Nom - prénom	*Rencontre concernée et Rapport*

JOUEUR BLESSÉ ***(à remplir par un dirigeant de l'équipe du joueur blessé** : il précisera si possible la nature apparente de la blessure et sa localisation (exemple : blessure ouverte au cuir chevelu côté droit). TOUTE BLESSURE SUR COMMOTION CEREBRALE SERA SIGNALEE CI-DESSOUS.*

Nom et prénom du dirigeant ayant rempli ce paragraphe : *N° de licence :*

IMPORTANT

AVANT LE MATCH : la feuille de match doit être contrôlée par l'arbitre ou le représentant fédéral ; contrôlée et signée par les Présidents des associations concernées ou leurs délégataires qui sont responsables de la rédaction de la feuille de match, de la composition des équipes, de la numérotation des joueurs et des personnes admises sur le banc de touche.
APRÈS LE MATCH : le rapport d'arbitre doit être complété, contrôlé et signé par l'arbitre et signé par les Présidents des associations ou leurs délégataires, avec la mention « vu et pris connaissance », après que ceux-ci aient indiqué le nombre d'exclusions et/ou infractions relevées.

NB : La feuille de match (rapport d'arbitre) doit être adressée à la F.F.R. par Email à l'adresse rapport-officiel@ffr.fr ou par Fax (01 69 63 67 21) **puis** postée au plus tard le lendemain de la rencontre.

Cet envoi incombe à l'arbitre du match, ou en son absence, au Licencié Capacitaire en Arbitrage qui a dirigé la rencontre.

RAPPORT COMPLÉMENTAIRE DE L'ARBITRE EN CAS D'INCIDENTS SANS EXCLUSIONS DÉFINITIVES ET SANS INFRACTIONS

NB : Pour tout désordre occasionné par le public et/ou les dirigeants d'une association ou des deux, pour toute bagarre ou en cas de match heurté ou violent, établir ci-dessous un rapport circonstancié. Préciser la rencontre concernée.

Date : ...../...../..... **Signature de l'arbitre :**

FEUILLE DE REGULATION

La feuille de régulation devra être conservée pour toute la durée du tournoi et déposée avant chaque rencontre afin d'annoncer la composition de l'équipe.

Les **titulaires**, les **remplacements** et les éventuels **cartons** doivent être indiqués sur cette feuille. T : Titulaire ; CJ : Carton Jaune ; CR Carton Rouge ; CB : Carton Bleu

EQUIPE :							**COMPETITION :**							
N°	Nom	Prénom	M1		M2		M3		M4		M5		M6	
			T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons

REMPLACEMENTS	**Nbr**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**
5 remplacements non nominatifs.	**1**												
Indiquer le numéro du joueur remplacé (sortie) et le numéro du joueur remplaçant (entrée).	**2**												
	3												
	4												
	5												