

REGLEMENT RUGBY à 7 - FFSU - 2009/2010

Les règles générales du jeu sont les mêmes que celles du Rugby à XV (règles – de 19 ans), seules les 8 règles suivantes sont **spécifiques à la pratique du Rugby à 7 Universitaire**.

1°) Dimensions du Terrain et Nombre de joueurs :

Dimensions identiques à celles d'un terrain de rugby à 15.

Chaque équipe :

- **Présente 7 joueurs** dans l'aire de jeu,
- **est composée de 12 joueurs par match et de 12 joueurs pour un tournoi** .
- ne peut désigner plus de 5 joueurs pour des remplacements ou des substitutions,
- un joueur blessé qui a été remplacé ne peut pas reprendre la partie,
- **cinq remplacements / substitutions maximum** peuvent avoir lieu,

Exception : un joueur qui a fait l'objet d'une substitution peut remplacer un joueur souffrant d'une blessure qui saigne.

2 °) Durée de la partie :

- La partie sera divisée en **deux mi-temps de 7 minutes**.

A la mi-temps les équipes changeront de moitié de terrain et la mi-temps ne devra pas durer **plus d'une minute**.

- La durée d'une partie lors de la finale d'une compétition est de vingt minutes.

La partie sera divisée en deux mi-temps de dix minutes, A la mi-temps qui ne durera pas plus de deux minutes, les équipes changeront de moitié de terrain.

Cas des matches éliminatoires :

- Quand il y a match nul à la fin du temps réglementaire, pas de prolongations. **Une épreuve de tir au but en mort subite** sera effectuée...Chaque tir au but se fera en coup de pied tombé (drop) 22m face aux poteaux...La première équipe ayant manqué un tir au but, alors que l'autre équipe l'aura réussi, sera éliminée.

3°) Coup d'envoi et coup de pied de renvoi :

Coup d'envoi : Au début du match et après la mi-temps une équipe botte en effectuant un coup de pied tombé (drop).

Après les points marqués, **c'est l'équipe venant de marquer qui effectue le coup d'envoi** par un coup de pied tombé au centre de la ligne médiane ou derrière cette ligne.

Toute l'équipe du botteur doit se trouver derrière le ballon lorsqu'il est botté. Sinon, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane. Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

Si le ballon est botté dans l'en but sans avoir touché un joueur, l'équipe adverse peut faire un touché terre, rendre le ballon mort ou jouer le ballon. Si elle opte sans délai de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, un coup de pied franc sera accordé en sa faveur au centre de la ligne médiane. Il en sera de même si le ballon devient mort en allant en touche ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

4°) Coup de pied de transformation :

Le botteur doit botter **en coup de pied tombé (drop)** dans les quarante secondes qui suivent le moment où l'essai a été marqué. Le coup de pied est annulé si le botteur ne réalise pas le coup de pied tombé dans le temps accordé.

5°) Coup de pied de pénalité et coup de pied franc :

Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une infraction **sous la forme d'un coup de pied tombé (pénalité)** ou de volée (coup de pied franc) mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie de la jambe située entre le genou et les doigts de pied, à l'exclusion du talon.

Si un botteur indique à l'arbitre l'intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, le coup de pied doit être donné en 30 secondes à partir du moment où la pénalité a été accordée. Si le botteur dépasse ces 30 secondes, le coup de pied est annulé et une mêlée introduction à l'adversaire est ordonnée à l'emplacement du coup de pied.

6°) Mêlée :

Composition : 3 joueurs présents sur le terrain sans spécifications particulières.

Définition : une mêlée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur une ligne pour chaque équipe, se joignent à leurs adversaires de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon de manière à ce que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec l'un ou l'autre de leurs pieds.

Les trois joueurs de chaque équipe doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : C.P.P

Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon pour le faire sortir du tunnel ou de la mêlée dans la direction de la ligne de but adverse.

Sanction : C.P.P

Règlement Mêlée :

Le talonneur peut prendre ses piliers par dessus ou par-dessous les épaules.

Les piliers doivent être obligatoirement liés au talonneur et non pas entre eux.

Pas d'impact à l'attaque de la mêlée (on se pose). Puis dispute du ballon.

Le n°9 défenseur peut suivre la progression du ballon.

7°) La Touche :

Quatre joueurs maximum participent à la touche...Un lanceur, deux sauteurs, un relayeur qui peut rentrer à tout moment dans l'alignement...**Prise au short seule autorisée** pour soulever le joueur ...

8°) Jeu déloyal :

Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, **sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes**

Tout joueur expulsé (carton rouge) du terrain est définitivement éliminé pour le tournoi...

REGLEMENT SUPPLEMENTAIRE RUGBY à 7 FEMININ

1° Terrain :

Réduit en largeur : moins 5 mètres de chaque coté.

Réduit en longueur : moins 10 mètres de chaque coté (zone qui devient zone d'en but).

2° Particularités :

a) Le jeu au pied sera admis sur la totalité du terrain cependant pas de coup de pied direct en touche (plus de zone de 22 m).

b) Dans l'en but : coup de pied direct en touche autorisé.

c) Pas de poussée en mêlée

d) La progression du demi de mêlée n'est pas autorisée

e) Seuls compteront les essais

(pas de drop, pas de transformation ni de pénalité)