



Règlement général

Tournoi de Rugby à 7 (Edition 2011)

Le Tournoi :

- ✓ Les équipes seront réparties en trois poules de huit équipes :
 - Une poule « Compétition » réservée aux licenciés et/ou aux plus de 18 ans.
 - Deux poules « Loisirs » ouvertes à tous, licenciés ou non, hommes et femmes.
- ✓ Les règles de jeu ci-dessous s'appliquent à toutes les catégories.
- ✓ Un jeu plus modéré pourra être appliqué sur certaines rencontres en accord avec les équipes.

Les équipes :

- ✓ Chaque équipe se compose de 7 joueurs sur le terrain et dispose de 1 à 5 remplaçants.
- ✓ La limite d'âge des joueurs est fixée à 17 ans révolus au jour du Tournoi.
- ✓ L'équipe présente sur le terrain est composée de 3 avants, 4 trois quarts dont un demi de mêlée.
- ✓ Seuls les joueurs dont les noms figurent sur la fiche d'inscription remise en début de Tournoi peuvent prendre part au jeu.

Les terrains :

Tous les matchs se dérouleront sur des 1/3 de terrain (1 terrain / poule), soit environ 50 m x 30 m. Seules les finales se dérouleront sur grand terrain.

Les temps de jeu :

- ✓ 1 x 7 minutes pour les matchs de poules.
- ✓ 1 x 7 minutes pour les 1/2 finales et finales des perdants (matchs de la 3^{ème} et 4^{ème} place). En cas d'égalité, 7 minutes seront ajoutées. Si l'égalité persiste l'équipe qui marque la première est immédiatement déclarée vainqueur et la partie arrêtée (mort subite).
- ✓ 2 x 10 minutes pour les finales. En cas d'égalité, 2 x 5 minutes seront ajoutées. L'équipe qui marque la première est immédiatement déclarée vainqueur et la partie arrêtée (mort subite).
- ✓ Si l'égalité persiste toujours, les équipes effectueront des Golden Drop ! Drop des 22m en face des poteaux jusqu'à ce qu'une équipe échoue.

Les matchs de poules :

- ✓ 3 points sont attribués pour un match gagné, 1 point pour un match nul, et 0 point en cas de défaite.
- ✓ En cas d'égalité à l'issue 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 donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge sera la plus faible (joueurs inscrits sur les feuilles de match).
- ✓ Les quatre premiers de la poule « Compétition » se qualifient pour les phases finales. En poules « Loisir », seules les deux premiers de chaque poule se qualifient.
- ✓ 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 Golden Drop ! Drop des 22m en face des poteaux jusqu'à ce qu'une équipe échoue.



Amicale des Joueurs du Rugby Club de Metz

Les règles de jeu sont celles du rugby à XV à l'exception des points suivants :

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).
- ✓ Les essais ne seront pas transformés pendant les matchs de poules.
- ✓ 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.

L'arbitrage :

Une « formation » sera donnée par des arbitres officiels le matin avant le début du Tournoi. Les joueurs désignés par leurs équipes devront se présenter dès leurs arrivées à la table des marques.

Les arbitres officiels officieront pour la poule « Compétition ».

Les poules « Loisir » seront arbitrées par les joueurs désignés.

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.

La pharmacie :

Chaque équipe participante devra en cas de besoin, avoir sa propre pharmacie sur l'aire de jeu.

L'assurances :

Les joueurs sont responsables et doivent être couverts pour les risques d'accidents liés à la pratique du rugby. L'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident, de blessure grave ou bénigne ou de décès.

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 : Afin d'accéder au Tournoi, toutes les équipes devront valider ce règlement à leurs arrivées le matin de l'événement. Les responsables d'équipes seront les garants du respect des consignes.

En cas de modification du règlement, les équipes seront informées dans les meilleurs délais.

L'Amicale des Joueurs du Rugby Club de Metz.