



LES RÈGLES DU RUGBY A 7

TABLE DES MATIÈRES

Les Règles du Jeu sont les mêmes que celles du Rugby à XV, à l'exception des variantes qui suivent :

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS - EQUIPE

RÈGLE 5 : DURÉE DU MATCH

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

RÈGLE 9 : ETABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

**RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED
DE RENVOI**

RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

**RÈGLE 21 : COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET
COUP DE PIED FRANC**



RÈGLE 3

NOMBRE DE JOUEURS - 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 REMPLAÇANTS TACTIQUES

Une équipe peut désigner jusqu'à 5 remplaçants ou remplaçants tactiques.

Une équipe peut remplacer tactiquement ou remplacer jusqu'à 3 joueurs.

3.12 JOUEURS REMPLACÉS TACTIQUEMENT REVENANT EN JEU

Si un joueur est remplacé tactiquement, il ne doit pas revenir en jeu, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception : un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur ayant une blessure ouverte ou qui saigne.



RÈGLE 5

DURÉE DE LA PARTIE

5.1 DURÉE

Une partie dure au maximum quatorze (14) minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de sept (7) minutes de jeu chacune.

Exception : la finale d'une compétition ne peut avoir une durée supérieure à vingt (20) minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de dix (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 d'une minute. Lors de la finale d'une compétition, le temps de repos maximum est de deux (2) minutes.

5.6 PROLONGATIONS - DURÉE

En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, les équipes peuvent disputer des prolongations qui se jouent par périodes de cinq (5) minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.



RÈGLE 6

OFFICIELS DE MATCH

6.A - ARBITRE

6.A.12 RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE APRÈS LE MATCH

Ajouter le paragraphe supplémentaire ci-dessous :

Prolongations - Tirage au sort (toss)

Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera le tirage au sort. L'un des capitaines choisit un côté de la pièce, la lance puis l'autre s'approche pour connaître 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 doivent effectuer le coup d'envoi, et vice versa.

6.B - JUGES DE TOUCHE

PENDANT LE MATCH

6.B.8 JUGES D'EN-BUT

- (a) Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.
- (b) L'arbitre a le même contrôle sur les deux juges d'en-but que celui qu'il a 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 pénalité en but, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche se tient au pied ou en arrière d'un poteau de but et un juge d'en-but se tient au pied ou en arrière de l'autre poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge de touche et le juge d'en-but lèvent leur drapeau pour indiquer un but.
- (e) **Indication d'une sortie en touche de but.** Lorsque 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'essai.** Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou à 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

ETABLISSEMENT 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 en coup de pied tombé (drop-goal).

Supprimer (d)

Ajouter

- (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 imparti, il sera annulé.

9.B.3 L'EQUIPE ADVERSE

Amender

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

Supprimer (b)

- (c) *Supprimer le 3^{ème} paragraphe* : « Lorsqu'une nouvelle tentative de but est autorisée, le botteur... »

9.B.4 PROLONGATIONS - LE VAINQUEUR

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



RÈGLE 10 - JEU DÉLOYAL

Toutes les références à l'exclusion temporaire :

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



RÈGLE 13

COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

13.2 COMMENT EST DONNÉ LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

Amender

- (c) Après obtention de points, le coup de pied de renvoi est donné par l'équipe qui vient de marquer sous la forme d'un coup de pied tombé (drop-goal) qui doit être effectué au centre de la ligne médiane ou en arrière du centre de cette ligne.

CPF

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.3 POSITION DE L'EQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI OU D'UN COUP DE PIED DE RENVOI

Amender

Tous les coéquipiers du botteur, à l'exception du placeur, 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.

CPF

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.7 BALLON BOTTÉ A MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE LORS DU COUP D'ENVOI OU D'UN COUP DE PIED DE RENVOI

Amender

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

CPF

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.8 BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Amender

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.

CPF

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

Amender

CPF

- (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 au centre de la ligne médiane à l'équipe non fautive.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane



RÈGLE 20

MÊLÉE ORDONNÉE

DÉFINITIONS

Amender le 2^{ème} paragraphe

Une mêlée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur une ligne 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 afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Amender le 4^{ème} paragraphe

Le tunnel est l'espace entre les deux lignes de joueurs.

Amender le 6^{ème} 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 lignes au contact.

Amender le 7^{ème} paragraphe

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

Supprimer les paragraphes 9,10 et 11.

20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE

Amender

CPP

- (f) **Nombre de joueurs : trois.** Une mêlée 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

Supprimer : Exception

- (h) L'arbitre donnera les instructions suivantes : « flexion » puis « touchez ». Chaque première ligne sera en flexion et chaque pilier touchera avec le bras extérieur la pointe de l'épaule de son opposant. Les piliers retirent ensuite leur bras. L'arbitre donne l'instruction « pause ». Après une pause, l'arbitre donnera l'instruction « entrez ». Les deux premières lignes pourront alors entrer en contact. Cette instruction « entrez » n'est pas un ordre mais une indication que les premières lignes peuvent entrer au contact lorsqu'elles sont prêtes.

SANCTION : coup de pied franc

Nota : le processus d'engagement ci-dessus est dorénavant identique à celui des Règles du jeu pour les seniors.

20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

Amender

CPP

- (c) **Botter à l'extérieur.** Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel ou de la mêlée en direction de la ligne de but adverse.

SANCTION : coup de pied de pénalité



RÈGLE 21

COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

21.3 COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANCS

Amender

- (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 tombé ou de volée, 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 genou et du talon.

21.4 COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUPS DE PIED FRANCS OPTIONS ET OBLIGATIONS

Amender

- (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 30 secondes à compter de l'instant où il a été accordé. Si ce laps de temps est dépassé, le coup de pied sera annulé, et l'équipe adverse bénéficiera d'une mêlée ordonnée à l'emplacement du coup de pied.