

Rugby à 7

Lieu de pratique :

Terrain de rugby de Citée la croix - 97 233 Le Robert

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 10e Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Il ne peut en aucun cas être modifié pendant la durée des jeux sans l'accord écrit (courrier - mail ou SMS) d'un membre de la Direction Technique Nationale de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 1 : Cette épreuve est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 2 : Les membres des entreprises ou administrations répondant aux critères fixés par le règlement général sont admis à participer à l'épreuve.

Article 3 : Principes

1. Tournoi masculin ou féminin en catégorie Open.
2. Une équipe est composée au maximum de 12 joueurs inscrits sur la feuille de match et seulement 7 joueurs sont présents en même temps sur le terrain.
3. Le tournoi se déroule sous la forme de phases qualificatives puis de rencontres à éliminations directes ou sous la forme d'un championnat en fonction du nombre d'équipes engagé
4. Les rencontres sont jouées sur ½ terrain.
5. Pour les matchs de qualifications, le classement se fait de la façon suivante :
3 points par match gagné / 1 points par match nul / 0 point par match perdu / -1 point par match forfait
En cas d'égalité de points au classement, le premier est :
 - L'équipe ayant eu le moins de carton rouge
 - L'équipe ayant marqué le plus d'essais lors des matches de poule
 - *Point-average* particulier
Point-average général
6. Pour tout match joué sans remplaçant extérieur, le score sera entériné même en cas de forfait général d'une des équipes par la suite.
7. Le tirage au sort du tableau général des poules est effectué quelques jours avant la date de l'épreuve ; il est affiché lors de l'arrivée des équipes.

Article 4 : Mesures concernant les règles de jeu (Article 817 des Règlements Généraux de la FFR concernant le Rugby Loisir)

Les règles du jeu de la F.F.R., y compris les règles spécifiques des catégories C et D sont applicables. Des dispositions spécifiques telles que le « rugby à 5 » pourront être décidées par les capitaines et appliquées par l'arbitre avant le début de la rencontre.

De plus, les dispositions spécifiques suivantes s'appliquent :

1. **Mêlées :**

Dans tous les cas, il doit être fait application de la règle de la mêlée simulée :

- Aucune poussée n'est autorisée ;
- Les équipes ne disputent pas la possession du ballon ;
- L'équipe qui introduit gagne le ballon.

2. **Hors-jeu du 1/2 de mêlée :**

Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon est hors-jeu s'il franchit la ligne médiane de la mêlée alors que le ballon est encore dans celle-ci.

3. **Plaquage Mêlée spontanée :**

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (un mètre autour du ballon). Cette récupération peut être individuelle ou collective et dans ce dernier cas, les joueurs doivent être liés avant l'affrontement avec l'adversaire. Toute percussion individuelle est interdite.

Les joueurs et joueuses âgé(s) de 50 et plus à la date du 1er juillet de la saison en cours, ne souhaitant pas subir de plaquage, portent un signe/élément distinctif à cet effet (short de couleur différente...). Un

Attention : le règlement est susceptible de modifications

08-05-2024

tel signe/élément ne doit pas présenter de danger pour celui/celle qui le porte ainsi que pour les autres joueurs ou joueuses.

4. **Coups de pied**

Les coups de pied de pénalité et les tentatives de but après essai ne sont pas tentées.

Les coups de pied tombés (drop-goal) « réussis » ne doivent pas être accordés.

5. **Temps de jeu** : 2*7 minutes par rencontre.

6. **Formes de jeu et remplacements** :

Les formes de jeu seront adaptées ainsi que les dimensions du terrain seront adaptées pour le jeu à VII.

Les remplacements seront libres et illimités tant en nombre qu'en durée de jeu.

Article 5 : Arbitrage

1. Toutes les rencontres sont dirigées par des arbitres désignés par la FFSE ou dans le cas échéant par des bénévoles selon le niveau de la compétition.
2. Chaque équipe fournira un juge de touche (joueur).
3. Des sanctions peuvent éventuellement être appliquées. Tout joueur exclu du terrain peut l'être définitivement pour toute la durée du tournoi.
4. Pour des raisons de convivialité, dans le cas où une équipe n'aurait pas un nombre suffisant de remplaçants le jour de l'épreuve, il est possible de remplacer un joueur blessé par un joueur issu d'une autre équipe (du même club ou non). Cependant, ce remplacement **doit être autorisé** par le responsable de l'équipe rencontrée et le responsable de l'équipe d'où le joueur provient. Tout cela en présence d'un officiel de l'épreuve afin d'éviter d'éventuelles contestations d'après-match. Pour des raisons d'équité sportive, le match auquel aura participé le remplaçant extérieur, sera **obligatoirement** perdu (score similaire à un forfait). Le match peut être gagné en étant en infériorité numérique sur l'ensemble du match ou une partie (dans le respect du règlement de la F.F.R.).
5. Une commission composée du Directeur de l'épreuve et d'un officiel fédéral est chargée de gérer tous les litiges pouvant survenir le jour de l'épreuve et de prendre toutes les décisions en conséquence.

Article 6 : Règlement

1. Sauf spécification particulière, application des règles de la **Fédération Française de Rugby** ; règles identiques à celles du rugby à VII et du rugby Loisir sauf dispositions spécifiques.
2. Chaque équipe doit fournir au moins un ballon de rugby homologué.
3. Tout participant à une épreuve devra présenter les documents attestant son inscription à l'épreuve, son identité, et son statut de licencié à la FFSE (accréditation).

Rugby à 5

Lieu de pratique :

Terrain de rugby de Citée la croix - 97 233 Le Robert

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 10e Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Il ne peut en aucun cas être modifié pendant la durée des jeux sans l'accord écrit (courrier - mail ou SMS) d'un membre de la Direction Technique Nationale de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 1 : Cette épreuve est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise de la Fédération Française du Sport d'Entreprise.

Article 2 : Les membres des entreprises ou administrations répondant aux critères fixés par le règlement général sont admis à participer à l'épreuve.

Article 3 : Principes

1. Tournoi par équipe mixte en Catégorie Open.
2. Une équipe est composée au maximum de 10 joueurs inscrits sur la feuille de match et seulement 5 joueurs sont présents en même temps sur le terrain.
3. Le tournoi se déroule sous la forme de phases qualificatives puis de rencontres à éliminations directes ou sous la forme d'un championnat en fonction du nombre d'équipes engagé
4. Les rencontres sont jouées sur ½ terrain.
5. Pour les matchs de qualifications, le classement se fait de la façon suivante :
3 points par match gagné / 1 points par match nul / 0 point par match perdu / -1 point par match forfait
En cas d'égalité de points au classement, le premier est :
 - L'équipe ayant eu le moins de carton rouge
 - L'équipe ayant marqué le plus d'essais lors des matches de poule
 - *Point-average* particulier
Point-average général
6. Pour tout match joué sans remplaçant extérieur, le score sera entériné même en cas de forfait général d'une des équipes par la suite.
7. Le tirage au sort du tableau général des poules est effectué quelques jours avant la date de l'épreuve ; il est affiché lors de l'arrivée des équipes.

Article 4 : Mesures concernant les règles de jeu (Article 817 des Règlements Généraux de la FFR concernant le Rugby Loisir)

Les règles du jeu de la F.F.R., y compris les règles spécifiques des catégories C et D sont applicables. Des dispositions spécifiques telles que le « rugby à 5 » pourront être décidées par les capitaines et appliquées par l'arbitre avant le début de la rencontre.

De plus, les dispositions spécifiques suivantes s'appliquent :

1. **Mêlées :**
Dans tous les cas, il doit être fait application de la règle de la mêlée simulée :
 - Aucune poussée n'est autorisée ;
 - Les équipes ne disputent pas la possession du ballon ;
 - L'équipe qui introduit gagne le ballon.
2. **Hors-jeu du 1/2 de mêlée :**
Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon est hors-jeu s'il franchit la ligne médiane de la mêlée alors que le ballon est encore dans celle-ci.
3. **Plaquage Mêlée spontanée :**
A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (un mètre autour du ballon). Cette récupération peut être individuelle ou collective et dans ce dernier cas, les joueurs doivent être liés avant l'affrontement avec l'adversaire. Toute percussion individuelle est interdite.
Les joueurs et joueuses âgé(s) de 50 et plus à la date du 1er juillet de la saison en cours, ne souhaitant pas subir de plaquage, portent un signe/élément distinctif à cet effet (short de couleur différente...). Un

tel signe/élément ne doit pas présenter de danger pour celui/celle qui le porte ainsi que pour les autres joueurs ou joueuses.

4. **Coups de pied**

Les coups de pied de pénalité et les tentatives de but après essai ne sont pas tentées.

Les coups de pied tombés (drop-goal) « réussis » ne doivent pas être accordés.

5. **Temps de jeu** : 2*7 minutes par rencontre.

6. **Formes de jeu et remplacements** :

Les formes de jeu seront adaptées ainsi que les dimensions du terrain seront adaptées pour le jeu à VII.

Les remplacements seront libres et illimités tant en nombre qu'en durée de jeu.

Article 5 : Arbitrage

1. Toutes les rencontres sont dirigées par des arbitres désignés par la FFSE ou dans le cas échéant par des bénévoles selon le niveau de la compétition.

2. Chaque équipe fournira un juge de touche (joueur).

3. Des sanctions peuvent éventuellement être appliquées. Tout joueur exclu du terrain peut l'être définitivement pour toute la durée du tournoi.

4. Pour des raisons de convivialité, dans le cas où une équipe n'aurait pas un nombre suffisant de remplaçants le jour de l'épreuve, il est possible de remplacer un joueur blessé par un joueur issu d'une autre équipe (du même club ou non). Cependant, ce remplacement **doit être autorisé** par le responsable de l'équipe rencontrée et le responsable de l'équipe d'où le joueur provient. Tout cela en présence d'un officiel de l'épreuve afin d'éviter d'éventuelles contestations d'après-match.

Pour des raisons d'équité sportive, le match auquel aura participé le remplaçant extérieur, sera **obligatoirement** perdu (score similaire à un forfait). Le match peut être gagné en étant en infériorité numérique sur l'ensemble du match ou une partie (dans le respect du règlement de la F.F.R.).

5. Une commission composée du Directeur de l'épreuve et d'un officiel fédéral est chargée de gérer tous les litiges pouvant survenir le jour de l'épreuve et de prendre toutes les décisions en conséquence.

Article 6 : Règlement

1. Sauf spécification particulière, application des règles de la **Fédération Française de Rugby** ; règles identiques à celles du rugby à VII et du rugby Loisir sauf dispositions spécifiques.

2. Chaque équipe doit fournir au moins un ballon de rugby homologué.

3. Tout participant à une épreuve devra présenter les documents attestant son inscription à l'épreuve, son identité, et son statut de licencié à la FFSE (accréditation).