

Rugby à 7

Lieu de pratique : Stadium : Av. de la Châtellenie, 59650 Villeneuve-d'Ascq

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 11e Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Toute situation ou tout cas non prévu par le présent règlement sera arbitré par le Comité d'organisation.

Article 1 : Cadre général

L'épreuve de Rugby à 7 est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise (JNSE), sous l'égide de la Fédération Française du Sport d'Entreprise (FFSE). Sauf dispositions spécifiques précisées dans le présent règlement, les règles de la Fédération Française de Rugby (FFR), y compris celles applicables au rugby à VII et au rugby Loisir, sont en vigueur.

Article 2 : Définition des catégories

Pas de distinction d'âge : catégorie **Open** (ouverte à toutes et tous sans limite d'âge)

Catégories de sexe :

- Femmes
- Hommes

Article 3 : Tournois proposés

Pour cette discipline, qui se pratique en catégorie **Open**, trois tournois distincts sont proposés :

- Un tournoi masculin
- Un tournoi féminin
- Un tournoi mixte

Article 4 : Composition des équipes

Une équipe est composée de **7 à 15 joueurs** et **7 joueurs** sont présents en **même temps sur le terrain**.

Article 5 : Format de la compétition et déroulement d'un match

Chaque compétition comprend (en fonction du nombre d'équipes engagées) :

- Une phase de poules
- Une phase finale

(Ou sous la forme d'un championnat unique, en fonction du nombre d'équipes engagées dans l'épreuve).

L'ensemble des matchs se dispute sur **½ terrain**, conformément aux adaptations prévues pour les compétitions en entreprise.

Déroulement d'un match :

Durée des rencontres

- **2 x 7 minutes,**
- Mi-temps courte (1 minute),

Article 6 : Classements et récompenses

Pour les matchs de qualifications, le classement se fait de la façon suivante :

- **3 points** par match gagné
- **1 point** 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
- Goal-average particulier
- Goal-average général

Article 7 : Equipements et matériel

Les **ballons utilisés lors des matchs** sont fournis par l'organisation. Les équipes doivent cependant apporter leurs **propres ballons d'échauffement**.

Les joueurs de **50 ans et plus** ne souhaitant pas subir de plaquage peuvent porter un **élément distinctif** (short de couleur différente...), non dangereux.

Article 8 : Règles du jeu et arbitrage

En cas de blessure et en l'absence de remplaçant, il est possible de faire appel à un joueur d'une autre équipe (même entreprise ou autre).

Conditions obligatoires :

1. Accord du responsable de l'équipe adverse,
2. Accord du responsable de l'équipe d'origine du joueur,
3. Validation par un officiel de l'épreuve.

Conséquence : tout match joué avec un joueur extérieur est automatiquement perdu (score équivalent 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.).

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

Chaque équipe fournira un juge de touche (joueur).

Un même joueur **ne peut pas jouer plus de 60 minutes** cumulées s'il participe aux tournois Rugby à 5 et Rugby à 7.

Sauf spécification particulière, l'application des règles de la Fédération Française de Rugby est en vigueur ; règles identiques à celles du rugby à VII et du rugby

Loisir sauf dispositions spécifiques. 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 :

- **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.
- **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.
- **Plaquage Mêlée spontanée** : À 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.
- **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.
- **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. Chaque équipe doit fournir au moins un ballon de rugby homologué.

Article 9 : Sécurité et comportement

Les participants doivent respecter :

- La sécurité,
- L'intégrité physique des adversaires,
- L'esprit sportif et la convivialité du rugby loisir.

Les comportements violents, provocateurs ou dangereux peuvent mener à :

- Exclusion du match,
- Exclusion du tournoi,
- Sanctions disciplinaires

Article 10 : Annexe et informations complémentaires

Tableaux de compétition et informations pratiques accessibles quelques jours avant la compétition sur le site des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise.