

# RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS MINIMES GARÇONS FILLES ET CADETS ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT

(Mis à jour 20 septembre 2018)



<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	Pratique à 7- 6 remplaçants maximum – <b>minimum 5 joueurs sur le terrain</b> L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
<b>REPLACEMENTS</b>	<p>Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche).</li> <li>Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu.</li> <li>Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu).</li> <li>Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.</li> </ul>	
<b>TERRAIN</b>	1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit <b>55m</b> de long et <b>50m</b> de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes	
	<b>MINIMES</b>	<b>CADETS</b>
<b>DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE</b>	60 minutes	70 minutes
<b>DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE</b>	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	4 x 12 minutes
<b>DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES</b>	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)	2 x 12 minutes (2 matchs par équipe)
<b>CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU</b>	2 x 6 minutes	
<b>NOUVELLES REGLES SUR LA SÉCURITÉ DU JOUEUR:</b>		
<b>PASSAGE EN FORCE</b>	<b>Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.</b>	
<b>PLAQUAGES</b>	<p><b>Le plaquage doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)</b> <b>Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever.</b> Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)</p> <p>Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum).</li> <li>Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)</li> </ul>	
<b>OPPOSANTS</b>	<p><b>L'opposant peut bloquer debout OU plaquer le porteur de balle.</b> <b>Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur).</b> <b>Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.</b></p>	
<b>JEU DÉLOYAL</b>	<p>Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps).</li> <li>Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée.</li> </ul> <p>La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu <b>par forfait (score 25 à 0, 0 point)</b> lorsqu'une équipe se retrouve à 4.</p>	
<b>REMISES EN JEU FAUTES</b>	<b>OÙ ?</b>	<b>COMMENT ?</b>
<b>COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI</b>	<b>Au centre du terrain</b>	<p>Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.</p> <p style="text-align: center;"><b>L'équipe qui a marqué un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé.</b></p>
<b>RENOVI AUX 22 M</b>	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
<b>MÊLÉE ORDONNÉE</b>	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction il n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
<b>COUPS DE PIEDS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).</li> <li>Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)</li> </ul>	
<b>Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi</b>	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
<b>TOUCHE</b>	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur) Pas d'aide au sauteur. La conquête est disputée. Le début de l'alignement est à 3 mètres. Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Les non-participants sont à 5m. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
<b>ARBITRAGE</b>	<p><b>Double arbitrage par les Jeunes Arbitres à tous les niveaux:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur</li> <li>Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention)</li> <li>L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement</li> <li>Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens</li> </ul>	<p><b>Sécurité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements)</li> <li>Faire respecter 3 temps : « FLEXION – LIÉ – PLACEMENT »</li> <li>Squeeze ball interdit</li> </ul>
<b>HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "Rugby à effectif réduit à VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE</b>		