

RÈGLEMENT RUGBY A 7 UNSS-NC PAR CATEGORIE

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain En BG BF les joueurs non pas de postes attitrés. L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.			
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure <ul style="list-style-type: none"> Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. 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). Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énérvé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7. 			
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 2 minutes sans remplacement du joueur fautif <ul style="list-style-type: none"> Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 pendant 2 minutes. Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. 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 lorsqu'une équipe se retrouve à 5.			
TOUCHE	L'alignement est de 2 joueurs minimum., l'aide au saut est autorisée avec gripping au short, sauf en benjamins, où l'aide sera interdite.. Même nombre de joueurs en touche, 4 de chaque côté (1 lanceur, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe bénéficiant du lancer et 1 joueur dans le couloir, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe en défense).			
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?			
	BG BF	MG MF	CG JG	OPEN FILLES
COUP D'ENVOI AU DEBUT DE CHAQUE MI-TEMPS ET DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain			
	L'équipe qui vient de marquer donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.			
	le ballon doit faire au moins 5m		le ballon doit faire au moins 10m	
	Coup de pied franc accordé au centre du terrain à l'équipe adverse : <ul style="list-style-type: none"> si le ballon ne franchit pas 5 m (benj) ou 10m en profondeur si le ballon va en ballon mort. si le ballon va directement en touche. si les partenaires partent avant. 			
Transformation après essai	pas de transformation		Sur une ligne, débutant à l'endroit où l'essai a été applati , parallèle à la touche.	
DROP	Non	Non	Sur tout le terrain	
COUP DE RENVOI	A 5 m de la ligne de but		Ligne 22 mètres	
	En drop (coup de pied tombé)			
MÊLÉE ORDONNÉE	cp franc à l'endroit de la faute (à 5m de toute ligne).	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)		au sifflet de l'arbitre
				Mêlée simulée non disputée
				Mêlée disputée
COUPS DE PIEDS	<ul style="list-style-type: none"> Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais le ballon doit toucher le sol avant de sortir du terrain. Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m. 			Un coup de pied franc est donné à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon est sorti (5m de toute ligne).
	Si un ballon est botté directement en touche:			un coup de pied franc est donné à l'équipe adverse à l'endroit où le ballon a été shooté (5m de toute ligne).
TOUCHE	OUI, sans gripping	L'alignement est de 2 joueurs minimum., l'aide au saut est autorisée avec gripping au short.		Même nombre de joueurs en touche, 4 de chaque côté (1 lanceur, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe bénéficiant du lancer et 1 joueur dans le couloir, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe en défense).
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)		Règle des 10 m (adversaires à 10 m)	
	si non respect de la règle: pénalité à l'endroit de la faute			
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux: - Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur - Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention) - L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement - Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur/plaqué » et de l'intervention des soutiens Sécurité : Apporter de la vigilance : - sur les plaquages hauts, les projections et les « tacles » - les postures et les placements en mêlée (commandements)			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 À la suite d'un plaquage, 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) 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.) Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux : existence des lignes de hors jeu.
temps mort d'arbitre	1 par mi-temps; il sert à corriger d'éventuelles erreurs, par rapport à la règle, répétées, du jeune arbitre. Le superviseur ne peut parler aux joueurs que par l'intermédiaire de l'arbitre. Le superviseur peut et doit intervenir à tout moment sur un problème concernant la sécurité			
POSITION DE L'EQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI	Tous les équipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. de la ligne médiane. Dans le cas contraire, un coup de pied franc est accordé à l'équipe non fautive au centre			