



RUGBY à 7

Règlement spécifique au tournoi U.N.S.S. du district de Dunkerque

Mercredi 04 juin 2014

Horaires :

8h15 ▶ convocation des jurys
9h00 ▶ accueil des élèves
9h30 – 12h30 ▶ début du tournoi, phases de poules
13h30 – 15h30 ▶ phases finales, puis remise des récompenses

Catégories :

Sur-classements et sous-classements interdits.
La mixité des équipes n'est pas autorisée, sauf en benjamin promotion.

Coup d'envoi :

Coup de pied placé au centre du terrain.
Le ballon doit parcourir au moins **5 mètres** en direction de l'en-but adverse.

Coup de renvoi (après essai) :

L'équipe qui vient de marquer donne le coup d'envoi. Coup de pied tombé (drop) au centre du terrain, le ballon doit parcourir 5 mètres en direction de l'en-but adverse.

Mêlées :

Pas de mêlée en benjamins. Remise en jeu en coup de pied franc.
Pour les catégories supérieures, mêlée sur en-avant ou ballon injouable (à l'endroit de la faute). Les mêlées ne sont pas disputées et chaque équipe gagne son ballon.
La mêlée est composée de 3 joueurs en première ligne qui doivent rester liés jusqu'à la sortie du ballon. **Pas de poussée en catégorie M et C.**
Progression de la mêlée limitée à 1 appui pour le gain de la balle en J.

Touches :

Pas de touche en benjamins. Remise en jeu en coup de pied franc.
En M, C, J, l'alignement minimum est de 2 joueurs.
L'équipe qui bénéficie du lancer fixe le nombre de joueurs maximums.
Le 1^{er} joueur se place à **3 m** de la ligne de touche.

Hors-jeu :

Sur mêlée, tous les joueurs ne participant pas à la mêlée (**y compris-le ½ de mêlée défenseur**) doivent être situés en arrière d'une ligne passant par les derniers pieds des joueurs de leur équipe composant la mêlée.

Sur touche, les joueurs ne participant pas à la touche (excepté-le ½ de mêlée défenseur) sont placés obligatoirement à **5 m** en profondeur.

Dans le jeu, dès qu'il y a regroupement ou mêlée ouverte, la ligne de hors jeu apparaît et passe par les pieds du dernier joueur de chaque camp participant au regroupement ou à la mêlée ouverte.

Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré, pas de ligne de hors-jeu. Le joueur qui se replie peut jouer la balle.

Un contre un, joueurs au contact en position de poussée, ballon au sol, existence des lignes de hors-jeu.

Pénalité : Coup de pied franc à l'endroit de la faute (à 5 m minimum de la ligne de but). **L'équipe fautive recule à 5 m du ballon.**

Jeu au pied : **Interdit de propulser, à l'aide du pied, le ballon vers la ligne de but adverse**, sauf dans la zone de dégagement des 5 mètres devant l'en-but pour dégager son camp (règle propre au tournoi de Dunkerque). La zone de dégagement sera délimitée.

Règles d'arbitrage : Dans tout plaquage, l'arbitre devra toujours surveiller l'action du plaqueur. Le joueur plaqué et au sol, doit libérer le ballon. Le plaqueur ne doit pas jouer ni gêner la libération. Plaqueur ou plaqué doivent se relever pour pouvoir faire à nouveau action de jeu.
Pénaliser tout joueur qui se jette sur un joueur au sol. Le joueur peut toutefois agir uniquement sur le ballon et à condition de rester debout.

Sanctions : Gêne par le plaqueur ou non libération volontaire par le plaqué } pénalité
Action involontaire → mêlée.

Sanctions disciplinaires :

Exclusion temporaire de 2' (pour jeu dangereux, anti-jeu, énervement).
Exclusion définitive du terrain (pour brutalité manifeste, incorrection, récidive après exclusion temporaire).
Le joueur exclu n'est pas remplacé durant le match en cours.
Le juge – arbitre du tournoi se donne le droit, après rapport de l'arbitre ou du responsable de terrain, d'exclure définitivement un joueur ou une équipe pour la totalité du tournoi.

Ballons et tenues : - Chaque équipe doit pouvoir fournir un ballon.
- Chaque équipe doit disposer de 2 tenues différenciées.

Détails du règlement :

Retrouvez le détail du règlement officiel dans le livret « je suis Jeune Officiel en Rugby » sauf pour les adaptations propres au tournoi de dunkerque, décrites ci-dessus.

Les chaussures à **crampons moulés** sont **autorisées pour le tournoi Promotion**. **Les crampons fer ne sont autorisés que pour le tournoi Excellence**. Le non-respect de cette règle entrainera la disqualification de l'équipe !

La licence UNSS étant obligatoire, la responsabilité des enseignants encadrant les équipes est engagée.

Rappels :

- concernant les élèves asthmatiques, les enseignants doivent s'assurer que l'élève possède sa Ventoline.
- il est impératif de n'engager que des élèves préparés à ce tournoi. Rappel : un centre d'entraînement Rugby sera mis en place 3 séances avant le tournoi.