



Les Règles du Rugby à VII sont les mêmes que celles du Rugby à XV sous réserve des variantes ci-dessous :

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU

Maximum : Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu.

3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME SUBSTITUTS

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants/substituts.

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à trois joueurs.

3.12 ENTRÉE DES SUBSTITUTS DANS LE MATCH

Si un joueur est substitué, il ne devra pas rejoindre le match ni y participer, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception : un joueur qui a été substitué peut remplacer un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

5.1 DURÉE

Une partie ne dure pas plus de 14 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de sept minutes de jeu chacune.

Exception : La finale d'une compétition ne peut pas durer plus de 20 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de 10 minutes de jeu chacune.



5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de deux minutes.

5.6 PROLONGATIONS – DURÉE

En cas de match nul et de prolongations, les équipes disputeront après une pause d'une minute deux périodes de prolongations de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

6.A. ARBITRE

6.A.12. RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

Ajouter le paragraphe supplémentaire ci-dessous :

Prolongations – Tirage au Sort.

Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.

6.B. JUGES DE TOUCHE

6.B.8 JUGES D'EN-BUT

- Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.
- L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les juges de touche.
- Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.



- (d) **Indication du résultat d'une tentative de but.** Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pied de pénalité en but, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge d'en-but lèvera son drapeau pour indiquer un but.
- (e) **Indication d'une sortie en touche de but.** Si le ballon ou celui qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.
- (f) **Indication d'un essai.** Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de doute de la part de l'arbitre.
- (g) **Indication d'un acte de Jeu déloyal.** Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de Jeu déloyal dans l'en-but.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

9.B COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

9.B.1 TENTATIVE DE COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

Amender

- (c) Si l'équipe qui a marqué choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé.

Supprimer (d)

Ajouter

- (e) Le botteur doit botter dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé, le coup de pied sera annulé.



9.B.3 L'ÉQUIPE ADVERSE

Amender

- (a) Toute l'équipe adverse doit immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Supprimer (b)

- (c) Supprimer le 3ème paragraphe « Si une nouvelle tentative de but est autorisée... »

9.B.4. PROLONGATIONS – LE VAINQUEUR

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

Note. Exclusion Temporaire : Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ET LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

Amender

- (c) Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender

13.3 POSITION DE L'ÉQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI OU DU COUP DE PIED DE RENVOI

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre de la ligne médiane.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane



Amender

13.7 COUP D'ENVOI OU COUP DE RENVOI À MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender

13.8 BALLON ALLANT DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender

13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but, ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane



RÈGLE 20 :MÊLÉE ORDONNÉE

DÉFINITIONS

Amender le 2ème paragraphe :

Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe liés entre eux sur une ligne entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Amender le 4ème paragraphe :

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

Amender le 6ème paragraphe :

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Amender le 7ème paragraphe :

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

Supprimer les paragraphes 9, 10 et 11.

20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

Amender

- (e) **Nombre de joueurs : trois.** Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : coup de pied de pénalité

Supprimer

Exception



20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

Amender

- (c) Botter à l'extérieur. Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction de la ligne de but de l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

RÈGLE 21 : COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

21.3 COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANC ?

Amend

- (a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

21.4 COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

Amend

- (b) Pas de retard. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné dans les trente secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.