

REGLEMENT

Article 1 - RÈGLES DU JEU et CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le tournoi se jouera selon les règles du jeu de rugby telles qu'elles sont stipulées par WORLD RUGBY.

Il est ouvert à tous les joueurs ayant 18 ans à sa date de déroulement.

Les frais d'inscription au tournoi s'élèvent à 30€ par personne faisant partie de la délégation.

Chaque délégation peut présenter au maximum 14 joueurs.

Seulement 12 joueurs seront autorisés à jouer pour chaque journée de compétition, même en cas de blessure de l'un d'entre eux. Chaque équipe devra présenter son ou ses joueurs en supplément en début de chaque journée à la table de marque principale afin qu'ils soient identifiés comme « ne pouvant pas jouer ».

En cas de non-respect de cette règle, l'équipe fautive sera déclarée vaincue pour le match concerné (même sanction qu'un forfait).

L'organisation prend à sa charge la restauration des journées du samedi (midi, soir) et du dimanche (midi).

Les frais d'hébergement ne sont pas pris en charge.

Une prime de tournoi (Prize Money) sera remise aux équipes terminant aux deux premières places des tournois masculin et féminin :

1^{er} masculin : 2 000 €

1^{er} féminin : 2 000 €

2^e masculin : 500 €

2^e féminin : 500 €

Article 2 - COMPOSITION DES POULES

La composition des poules dépend du nombre d'équipes engagées dans la compétition.

La compétition commencera le samedi par des rencontres entre les équipes d'une même poule. La composition des poules sera tirée au sort avant le tournoi.

Article 3 - CLASSEMENT DES POULES

- Un match contre chaque équipe de la poule.
- Un match gagné attribue 3 points, un match nul 2 points et un match perdu 1 point.
- Les résultats de tous les matchs disputés par une équipe retirée sont annulés, les éventuelles sanctions disciplinaires prises suite à ces matchs restent valides.
- Il n'y a pas de prolongation dans les matchs de poule.

Article 4.1 - CRITÈRES DE CLASSEMENT DANS UNE POULE

A l'issue des matchs de poule, si deux équipes d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des éléments suivants :

1. Résultat du match opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre.

En cas d'égalité lors du match opposant les deux équipes, le classement est alors effectué par comparaison des points suivants :

2. Nombre de cartons rouges. L'équipe en ayant le moins est classée devant l'autre.
3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule. L'équipe ayant la meilleure différence de points est classée devant l'autre.
4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.

www.stanislas-sevens.com

 Page Stanislas Sevens

REGLEMENT

5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
7. Le nombre de carton (s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

8. Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les deux managers des équipes.

A l'issue des matchs de poule, si **plus de deux équipes** d'une même poule ont le même nombre de points classement, celui-ci sera effectué par comparaison des éléments suivants :

1. Nombre de cartons rouges. L'équipe en ayant le moins est classée devant les autres.
2. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule. L'équipe ayant la meilleure différence de points est classée devant les autres.
3. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.
4. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
5. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.

Si l'égalité persiste entre deux des équipes à départager :

6. Résultat du match opposant les deux équipes concernées. Le vainqueur sera classé devant l'autre.

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

7. Le nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poule
8. Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les managers des équipes encore non départagées.

Article 4.2 - CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULE

Dans certains formats de compétition, un classement inter-poules de toutes les équipes participantes est nécessaire à l'issue des matchs de poule. Ce classement est établi selon les règles suivantes :

- Le rang de classement dans la poule est le premier à considérer. Les 1^{ers} de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2^e, les 3^e et les 4^e.
- Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans l'ordre suivant :
 1. Points classement
 2. Le nombre de cartons rouges. L'équipe en ayant le moins est classée devant l'(les) autre(s).
 3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de poule. L'équipe ayant la meilleure différence de points est classée devant les autres.
 4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule.
 5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule.
 7. Le nombre de cartons jaunes sur l'ensemble des matchs de poule

Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :

www.stanislas-sevens.com

 Page Stanislas Sevens

SciencesPo.



REGLEMENT

8. Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les managers des équipes.

Cas où le nombre d'équipes n'est pas identique dans toutes les poules,
Dans la ou les poule(s) avec un nombre inférieur d'équipes, les équipes qui auraient dû jouer contre l'équipe manquante marqueront 3 points et +12 au goal average (2 essais et 1 transformation).

Article 5 - PHASES FINALES

A l'issue des matchs de poule, des matchs éliminatoires seront organisés avec différents niveaux de compétition.

Ces rencontres ont lieu le dimanche.

Article 6 - DURÉE DES MATCHS

POULES

Les matchs de poule dureront deux fois 7 minutes avec 2 minutes de pause à la mi-temps. La fin de chaque mi-temps doit être sifflée après un signal sonore donné par la table de marque. Après le retentissement et au premier arrêt de jeu, l'arbitre doit siffler la mi-temps ou la fin du match. Cependant, l'arbitre ne peut pas arrêter la mi-temps ou le match sur une pénalité ou un coup franc.

PHASES FINALES

Les matchs de phase finale (hors finale de Cup) seront composés de deux mi-temps de sept minutes chacune. En cas de match nul à la fin du temps réglementaire lors d'un match de phase finale, une prolongation est jouée.

Cette prolongation est divisée en périodes de cinq minutes.

L'équipe qui possédait le coup d'envoi en début de match donne le coup d'envoi de la prolongation.

A la fin de chaque période, les deux équipes changent de moitié de terrain sans observer de période de repos.

Lors de la prolongation, la première équipe qui marque est immédiatement déclarée vainqueur et la partie est arrêtée (mort subite).

La prolongation dure jusqu'à qu'une équipe soit déclarée vainqueur du match. Elle comporte donc le nombre de périodes nécessaires pour cela (et qui peut donc être supérieur à deux).

FINALES :

La finale de Cup se jouera en deux mi-temps de dix minutes chacune, avec deux minutes de pause à la mi-temps.

Les autres finales se joueront en deux mi-temps de sept minutes chacune, avec deux minutes de pause à la mi-temps.

En cas d'égalité lors d'une finale, le règlement est le même que lors des autres matchs des phases finales.

REGLEMENT

Article 7 - TERRAINS

Terrain identique à celui du rugby à XV.

L'intégralité du tournoi se déroulera sur un terrain en herbe. Il vous sera possible d'évoluer sur ce terrain en crampons moulés ou vissés.

Article 8 - RAPPEL DES RÈGLES

Règles identiques à celles du rugby à XV.

- lors d'une mêlée, il n'est pas permis de taper la balle avec le pied en direction du camp adverse : PÉNALITÉ,
- le talonneur en mêlée peut se lier « par-dessus » ou « par dessous », les piliers doivent se lier au talonneur et non entre eux,
- les coups d'envoi en début de chaque période de match seront donnés en coup de pied tombé (drop),
- les coups d'envoi ou de renvoi mal effectués seront sanctionnés par un coup de pied franc au centre du terrain (ou des 22m) pour l'équipe adverse,
- Si l'équipe qui a marqué un essai choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé.
- Le (la) botteur doit botter dans les 40 secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le (la) botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, le coup de pied sera annulé.
- la remise en jeu au centre du terrain se fait obligatoirement en drop. Elle est effectuée par l'équipe qui vient de marquer.

Article 9 - REMPLACEMENTS

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

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à cinq joueurs. Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total.

Les remplacements ne sont donc pas nominatifs

Les remplacements se font sous le contrôle de l'arbitre et du directeur de match, lors d'un arrêt du jeu.

Le remplacement d'un joueur sur une pénalité sifflée par l'arbitre n'est pas autorisé.

Article 10 - CARTONS

Carton jaune :

Pour toute faute commise entraînant un **carton jaune**, le joueur concerné est **exclu** du jeu pour une durée de **2 minutes**. Le temps de l'expulsion commence dès que l'arbitre fait reprendre le jeu.

Un joueur cumulant **deux cartons jaunes** lors d'une même rencontre est automatiquement suspendu pour le reste du tournoi. Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.

Un joueur cumulant **trois cartons jaunes** lors d'un même tournoi est automatiquement suspendu pour le reste du tournoi. Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.

REGLEMENT

Carton rouge :

Un **carton rouge** entraîne automatiquement l'**exclusion du joueur pour le reste du tournoi** ainsi que l'ouverture d'une procédure disciplinaire à son encontre. Il est alors suspendu à titre conservatoire jusqu'à la date de notification de la décision de la commission fédérale de discipline.

Lors de l'examen du dossier et afin de déterminer la période de suspension appropriée, la commission de discipline fédérale prendra en compte la circonstance selon laquelle lors d'un tournoi, un joueur peut manquer plus d'une rencontre.

Article 11 - SOIGNEURS

Seules des personnes ayant une formation médicale ou paramédicale seront autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu avec le consentement de l'arbitre.

Article 12 - NOMBRE INSUFFISANT DE JOUEURS

Une équipe doit aligner au moins 5 joueurs sur le terrain durant la partie. Dans le cas où une équipe est en effectif insuffisant, la rencontre ne peut avoir lieu (ou doit s'arrêter). L'équipe fautive sera déclarée forfait pour la rencontre concernée (Cf Art. 17)

Article 13 - PROTÊTS

- 1) Les protêts relatifs à l'état ou au marquage du terrain, au ballon, à l'heure du début du match ou à la composition de l'équipe adverse, doivent être annoncés à la table du terrain concerné avant le coup d'envoi.
- 2) L'arbitre doit aussitôt avertir le capitaine adverse du dépôt du protêt.

Article 14 - PHARMACIE

Les joueurs participants doivent en cas de besoin, avoir une pharmacie, sur l'aire de jeu. L'organisation mettra en place un dispositif de secours adapté à la compétition.

Article 15 - LICENCES

Seuls les joueurs dont les noms sont inscrits sur la feuille de match avant la rencontre peuvent prendre part au jeu. Ces joueurs doivent être déjà licenciés dans un club affilié à une fédération membre de RUGBY EUROPE et de WORLD RUGBY.

Article 16 - ASSURANCES

Les joueurs sont responsables et doivent être couverts pour les risques d'accidents dus au rugby. L'organisation décline toute responsabilité en cas d'accident, de vol, de perte, de blessure bénigne ou grave ou de décès.

Article 17 - RETARD / FORFAIT D'UNE EQUIPE

Les équipes doivent être présentes et prêtes au moment du coup d'envoi de leurs matches. Tout retard inférieur à 2 minutes sera sanctionné par - 12 points au goal-average de la rencontre (2 essais et 1 transformation).

REGLEMENT

Tout retard de plus de 2 minutes, entraînera une sanction d'un **forfait** sur le match : 0 point classement et un goal-average de -12 (2 essais et 1 transformation). Pour l'adversaire sera attribué 3 points classement et un goal-average de +12 points (2 essais et 1 transformation)
En cas de non présentation d'une équipe, le même fonctionnement sera appliqué.

Article 18 - TENUE DES JOUEURS

Les joueurs doivent disputer un match en tenue complète (maillot de rugby, short, bas et chaussures de sport).

Une équipe ne peut pas refuser de jouer sous prétexte de défaut dans l'équipement de l'adversaire. L'équipement (crampons, protège épaule, etc.) doit être conforme aux normes en vigueur édictées par WORLD RUGBY (la fédération internationale) et aux décisions de la commission des arbitres.

Article 19 - RÔLE DES CAPITAINES

1. Le capitaine est le véritable représentant de son équipe sur le terrain; il a les prérogatives et les devoirs que lui confère cette mission. Il est, pour ces raisons, indispensable que les clubs fassent choix, comme capitaine, d'un joueur hautement qualifié:
 - au plan technique : par une excellente connaissance du jeu et de ses règles,
 - au plan humain : par sa valeur morale, son caractère, son sens des contacts humains.
2. Sur le terrain, outre son rôle vis-à-vis de ses équipiers, le capitaine doit être un auxiliaire du directeur de jeu, avec lequel il est seul, de son équipe, autorisé à avoir des contacts. Il est, en particulier, autorisé à demander à l'arbitre le motif d'une sanction, mais n'a en aucune manière qualité pour la discuter.
3. En contrepartie, les arbitres doivent favoriser, avec le meilleur vouloir, des rapports loyaux avec les capitaines. Ils doivent en particulier, prendre contact avec eux avant la partie et, sur le terrain, répondre courtoisement à toute question polie de leur part. Ils doivent informer les capitaines des avertissements et expulsions contre leurs joueurs.

Article 20 - ARRET DU MATCH POUR INCIDENT

1. L'arbitre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu à cause d'incidents graves, mais cette décision ne doit être prise que lorsqu'il y a impossibilité absolue de continuer à jouer.
2. Les voies de faits sur l'arbitre ou les juges de touche entraînent automatiquement l'arrêt de la partie.

Article 21 - ARRET EN CAS DE FORCE MAJEURE

1. L'arbitre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu à cause d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple).
2. En aucun cas la décision de l'arbitre d'arrêter le match par suite d'incidents ne saurait être assimilée à un cas de force majeure.

Article 22 - AUTRES CAS

Les causes ci-dessous entraînent la perte de la rencontre par pénalisation à l'équipe fautive :

- refus de jouer pour absence de l'arbitre désigné,

REGLEMENT

- abandon indu du terrain (dans ce cas, l'équipe fautive perdra également tout droit à la réclamation de quelque sorte que ce soit, qu'elle soit déposée avant ou après la partie),
- équipe faisant jouer un joueur sous fausse identité (la suspension du joueur coupable et du capitaine pourra être prononcée),
- équipe faisant jouer un joueur radié,
- équipe faisant jouer un joueur non qualifié ou suspendu pour quelque motif que ce soit.

Article 23 - AUTRES SANCTIONS

Dans le cas d'attitude incorrecte, propos insolents ou injurieux à l'égard de l'arbitre ou d'un juge de touche, les joueurs fautifs pourront être suspendus pour une durée déterminée, même s'ils n'ont pas été exclus du terrain (cas d'incident après la fin du match).