

RÈGLEMENT SPORTIF RUGBY À 7

CHALLENGE SCAPOLI UI6 - Saison 2024

ÉTAPE I - GRAND EST SEVENS SERIES



RUGBY À 7

18-19 MAI 2024

LA PLAINE DES JEUX
DE LONGWY

48^e
CHALLENGE
SCAPOLI

PROGRAMME

Samedi 18 mai

UI6 Masculins (Challenge Scapoli),
UI8 féminines, UI9 masculins

Dimanche 19 mai

Séniors féminines, Séniors masculins



Sommaire

DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE	3
Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION	3
Article 2 – COMPOSITION DES ÉQUIPES	4
Article 3 - TITRES ET RÉCOMPENSES	4
Article 4 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE POULES)	4
Article 5 – CRITÈRES DE CLASSEMENT DES POULES	4
Article 6 – CRITÈRES DE CLASSEMENT INTER-POULE	5
Article 7 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (PHASES FINALES)	6
Article 8 – CAS DE FORFAIT	7
Article 9 - DURÉE DES MATCHS	7
Article 10 - TERRAINS	8
Article 11 - REMPLACEMENTS	8
Article 12 - ÉTABLISSEMENT DU SCORE	9
Article 13 - JEU DÉLOYAL	9
Article 14 - COUP D'ENVOI ET COUP DE PIED DE RENVOI	10
Article 15 – MÊLÉE ORDONNÉE	10
Article 16 - COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC	11
Article 17 - BANC DE TOUCHE	11
Article 18 - PHARMACIE	11
Article 19 - RETARD D'UNE ÉQUIPE	11
Article 20 - TENUE DES JOUEURS	12
Article 21 - ARRÊT DU MATCH POUR INCIDENT	12
Article 22 - ARRÊT EN CAS DE FORCE MAJEURE	12
Feuille de match	13
Feuille de régulation	14

L'ensemble du règlement précise dans ses lignes le terme « joueur ». Ce mot est à comprendre dans son sens le plus neutre possible. Les joueuses et les joueurs sont identifiés par ce mot générique.

DÉROULEMENT D'UNE RENCONTRE

Avant la rencontre :

- À son arrivée, le manager d'équipe devra compléter la feuille de match, la déposer à l'accueil administratif du tournoi avec les licences des joueurs et du staff. Les numéros sur la feuille de match doivent correspondre aux numéros de maillots des joueurs.
- Le responsable d'équipe devra se présenter à la table de marque du terrain où aura lieu le match de son équipe à la mi-temps du match qui précède le sien et présentera la feuille de régulation dûment complétée avec la composition de l'équipe : titulaires.
- L'arbitre procédera à cette occasion au TOSS avec les responsables des équipes de chacune des deux équipes.
- Les joueurs titulaires devront se trouver 2 min avant l'horaire de leur match dans la zone prévue pour l'entrée sur le terrain afin de ne pas occasionner de retard dans l'enchaînement des rencontres.

Pendant la rencontre :

- Les joueurs remplaçants devront être identifiés par une chasuble.
- Après chaque essai marqué, les joueurs ainsi identifiés auront accès au terrain uniquement pour porter de l'eau à leurs partenaires. Leur action ne devra pas entraver le cours de la rencontre sous peine de sanction.
- Un espace sera alloué aux remplaçants, ils ne devront pas le quitter à l'exception de leur échauffement avant d'entrer en jeu.
- Les remplaçants seront autorisés à s'échauffer le long de la ligne de touche, à proximité de leur banc.
- Seuls pourront se trouver sur le banc de touche l'entraîneur et le staff médical.
- Remplacement : à chaque remplacement tactique, l'entraîneur devra présenter à l'arbitre prévu à cet effet, le joueur qu'il souhaite faire entrer.
- Le joueur entrant en jeu se positionnera à proximité de la table de marque et attendra le signal de l'arbitre pour entrer en jeu.
- La table de marque indiquera sur la feuille de régulation de l'équipe les remplacements.

Après la rencontre :

- Les joueurs devront rapidement quitter le terrain, afin de ne pas entraver la tenue de la rencontre suivante.
- Le responsable d'équipe se présentera à la table de marque pour signer la feuille de score et récupérer la feuille de régulation.

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le challenge SCAPOLI se jouera selon les règles du jeu de rugby telles qu'elles sont stipulées par World Rugby. Cette compétition s'adresse à toutes les équipes affiliées à la FFR ou autres, à la catégorie U16.

INSCRIPTION : Chaque équipe devra s'inscrire auprès de Roger CAMPESE, coordonnateur du challenge SCAPOLI à l'adresse mail suivante : challengescapoli@laposte.net.

Pour les équipes hors Ligue Grand Est, les frais de participation à ce tournoi seront pris en charge par l'U.S.B. LONGWY Rugby (les frais comprennent : la fourniture d'un pack d'eau, une collation et la gestion administrative de la compétition).

Article 2 – COMPOSITION DES ÉQUIPES

Chaque équipe peut présenter au maximum 15 joueurs + 3 staffs.

Les 15 joueurs indiqués sur la feuille de match seront les mêmes que ceux de la feuille de régulation. Aucun changement de joueur sur la feuille de match ne pourra être réalisé après le dépôt de la feuille.

Dans le cadre du challenge SCAPOLI, une équipe peut être composée de joueurs licenciés dans un autre club. Dans ce cas, certaines conditions sont à respecter :

- Les deux clubs doivent être affiliés à une fédération. Dès lors, tous les joueurs participants sont donc tous licenciés au sein de cette fédération.
- Le joueur qui souhaite participer au challenge SCAPOLI avec un club différent de celui dans lequel

il est licencié devra impérativement faire partie d'un rassemblement d'association validé par sa fédération.

Ce joueur ne pourra plus changer d'équipes avant la fin du tournoi en question. En cas de nonrespect de ces règles, l'équipe sera disqualifiée du challenge SCAPOLI.

Article 3 - TITRES ET RÉCOMPENSES

Le trophée mis en jeu est une sculpture sur bois. Il représente deux rugbymen sur un décor des principaux sites de LONGWY. Il a été réalisé par Monsieur NOBILI en 1986.

Il est remis pour une année au club vainqueur qui doit le rendre pour le challenge SCAPOLI de l'année suivante.

Article 4 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE POULES)

La composition des poules du tournoi sera effectuée par tirage au sort avant la compétition en présence des entraîneurs, sous forme de chapeau de niveau :

- Si tournoi à 12 équipes : 4 poules de 3 équipes.
- Si tournoi à 16 équipes : 4 poules de 4 équipes.
- Si tournoi à 24 équipes : 8 poules de 3 équipes.

Article 5 – CRITÈRES DE CLASSEMENT DES POULES

Un match contre chaque équipe de la poule.

- Un match gagné attribue 3 points
- Un match nul 2 points
- Un match perdu 1 point

Le forfait d'une équipe :

- 0 point pour l'équipe forfait avec un goal average négatif de - 25 (5 essais).
- 3 points pour l'adversaire avec un goal average positif de +25 (5 essais).

Poules non équilibrées :

Situation conséquente au forfait d'une équipe (exemple : 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes). Dans la ou les poule(s) avec un nombre inférieur d'équipes, les équipes qui auraient dû jouer contre l'équipe forfait marqueront 3 points et +25 au goal average (5 essais).

Classement en cas d'égalité dans une poule :

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

1. Résultat du match particulier 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 :

Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)

2. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule.
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.
6. Le nombre de carton(s) jaunes(s) sur l'ensemble des matchs de poules Si l'égalité persiste, alors doit s'appliquer cet ultime point de règlement :
7. Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les deux coachs des équipes.

À 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 points suivants :

1. Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
2. Le nombre de matchs gagnés sur l'ensemble des matchs de la poule.
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 poules
8. Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les managers des équipes encore non départagées.

Article 6 – CRITÈRES 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 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis le 2ème, les 3èmes, et les 4èmes.

Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans l'ordre suivant :

1. Les points au classement
2. Un ou des éventuels cartons rouges
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 carton(s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poules

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 managers des équipes.

Dans le cas où le nombre d'équipes n'est pas identique dans toutes les poules :

Le rang de classement dans la poule est toujours le premier à considérer. Les 1ers de poule sont classés entre eux en haut du classement, puis les 2èmes, les 3èmes et les 4èmes.

Les critères pour départager les équipes de même rang dans les différentes poules sont à considérer dans le même ordre que précédemment.

Article 7 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (PHASES FINALES)

Remarque importante

Si une équipe hors ligue remporte une demi-finale du Sevens Séries, elle sera automatiquement qualifiée en finale du Challenge SCAPOLI face à l'équipe ayant perdu l'autre demi-finale du Sevens Séries.

L'équipe gagnante de la finale du Challenge SCAPOLI sera classée première du challenge, la perdante sera placée seconde.

Le gagnant et le perdant de la finale du Sevens Séries se verront classés respectivement 3ème et 4ème du challenge SCAPOLI.

Pour un format à 12 équipes :

En **Cup** (places 1 à 8) : les 2 premières équipes de chaque poule se qualifient pour les 1/4 de finale de Cup et se disputent les 8 premières places avec un podium pour les 3 premières équipes.

En **Trophy** (places 9 à 12) : les équipes ayant terminées à la troisième place de chaque poule se départagent dans le Challenge Trophy.

Pour un format à 16 équipes :

En **Cup** (places 1 à 8) : les 2 premières équipes de chaque poule se qualifient pour les 1/4 de finale de Cup et se disputent les 8 premières places avec un podium pour les 3 premières équipes.

En **Trophy** (places 9 à 16) : les équipes ayant terminées aux places 3 et 4 de chaque poule se départagent dans le Challenge Trophy.

Pour un format à 24 équipes :

Les 2 premières équipes de chaque poule se qualifient pour les 1/8ème de finale (places 1 à 16) Les équipes ayant terminées à la 3ème place se qualifient en 1/4 pour les places (17 à 24)

Article 8 – CAS DE FORFAIT

Forfait simple :

Définition : Peut être considérée comme ayant déclaré un forfait simple pour un match toute équipe :

- Ne se présentant pas sur l'aire de jeu au plus tard 2 minutes après l'heure fixée pour le début du match.
- Refusant de jouer sur le terrain désigné par la LRGER.
- Refusant de jouer pour cause de l'absence de l'arbitre désigné.
- Ne présentant pas au coup d'envoi l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer une rencontre de rugby à 7 (voir art. 12 du présent règlement).
- Quittant le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre.
- Dont un ou des joueurs refuse(nt) d'être photographié(s) à la demande de l'équipe adverse (Art. 450.3).

Sanction :

- Points « terrain » :
 - Équipe responsable du forfait : 0 point
 - Équipe non responsable du forfait : + 3 points
- Points de marque :
 - Équipe responsable du forfait : - 25 points (5 essais)
 - Équipe non responsable du forfait : + 25 points (5 essais)

Forfait général :

Définition : Peut être considérée comme étant en situation de forfait général, toute équipe :

- Se retirant d'elle-même d'un tournoi auquel elle s'est engagée que ce soit avant le premier match ou au cours du tournoi.
- Ayant cumulé trois forfaits simples lors d'un même tournoi

Conséquences sur le classement des équipes restant en compétition :

- Points « terrain »
 - 3 points terrains pour tous les matchs joués ou restant à jouer contre l'équipe forfait général.
- Points de marque
 - Sera ajouté 25 « points de marque » par match « gagné par forfait » contre l'équipe forfait général. Lorsqu'une équipe est forfait général en cours de championnat ou en cours de tournoi, tous ses résultats antérieurs sont annulés dans la phase ou le tournoi concerné.

Conséquences sur le classement général du circuit « Grand Est Sevens Series » :

- Pas de point pris sur le tournoi

Article 9 - DURÉE DES MATCHS

Une partie dure 14 minutes (divisée en deux mi-temps d'un maximum de 7 minutes chacune), plus le temps perdu. La mi-temps est une pause d'un maximum de 2 minutes.

En cas de match nul et un recours à des **prolongations** (matches de phases finales) :

- Avant le début des prolongations, l'arbitre organise un tirage au sort de la même manière qu'avant le match (l'équipe remportant celui-ci ayant le choix entre donner le coup d'envoi et la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongation) ;
- Le jeu reprendra après une minute de pause, avec des périodes d'un maximum de cinq minutes ;
- Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause ;
- Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Dans la catégorie U16, la forme du tournoi devra respecter les recommandations FFR en vigueur : 4 Matches de 14 minutes sur la journée avec une pause d'au moins 90 minutes entre 2 matchs.

Article 10 - TERRAINS

Le terrain est identique à celui du rugby à XV. Les matchs peuvent se jouer sur gazon ou terrain synthétique.

Article 11 - REMPLACEMENTS

Nombre de joueurs maximum par équipe :

- 15 joueurs au maximum sur la feuille de match en début de tournoi ;
- 15 joueurs maximum sur la feuille de régulation au début de chaque match ;
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

Nombre de joueurs minimum par équipe :

- 5 joueurs sur le terrain (à tout moment du match, au moins 3 joueurs pouvant jouer en mêlée et au moins 2 trois-quarts).

Remplacements :

- Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.
- Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à cinq joueurs lors d'un même match :
 - Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors du match ;
 - Si un joueur est substitué, il pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :
 - Jusqu'à 5 substitutions tactiques maximum par match ;
 - Les joueurs substitués pour raison tactique peuvent également revenir en jeu pour remplacer un joueur ayant une blessure qui saigne, un joueur blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ou un joueur sorti sur commotion cérébrale ou suspicion de commotion cérébrale. Un tel retour en jeu n'est pas comptabilisé comme une substitution tactique.
- En cas de match nul et un recours à des prolongations (matches de phases finales) :
 - 1 remplacement supplémentaire sera autorisé par équipe (pour toute la durée des prolongations).

Remplacements sur coup de pied de pénalité :

- Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut effectuer des changements ;
- Si cette équipe effectue des changements, l'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité pourra également en effectuer.

Article 12 - ÉTABLISSEMENT DU SCORE

Coup de pied de transformation

Tentative de coup de pied de transformation :

- 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 botteur doit botter dans les 30 secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, le coup de pied sera annulé ;
- Une fois l'essai accordé, toute l'équipe adverse doit immédiatement se replier vers sa ligne des 10 mètres.

Essai marqué en fin de période

Si l'essai est marqué en fin de mi-temps ou en fin de match, la suite du match dépend du moment où la sirène sonne par rapport à la transformation :

- Essai puis sirène puis tentative de transformation : fin de la mi-temps ou du match.
- Essai puis tentative de transformation puis sirène : le match continue.

Article 13 - JEU DÉLOYAL

Carton jaune :

- Exclusion temporaire : 2 minutes.

N.B. : tout joueur qui tente de retarder volontairement la reprise rapide du jeu doit être sanctionné par un carton jaune.

- Un joueur cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi.
- Un joueur cumulant trois cartons jaunes lors d'un même tournoi, n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci).
- Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.
- Retour carton jaune sur coup de pied de pénalité :
 - Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune ;
 - L'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité ne peut pas faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non-fautive fait elle aussi retourner au jeu un tel joueur.

Carton rouge :

- Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi.

Article 14 - COUP D'ENVOI ET COUP DE PIED DE RENVOI

Qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi ?

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.

Position de l'équipe du botteur lors du coup d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi.

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté.

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

Coup d'envoi ou coup de renvoi à moins de 10 mètres et non joué par un adversaire

Le ballon doit atteindre au minimum la ligne des 10 mètres de l'adversaire.

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

Ballon botté directement en touche

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. Il ne peut pas être botté directement en touche.

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

Ballon allant dans l'en-but

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.

Article 15 – MÊLÉE ORDONNÉE

Formation d'une mêlée ordonnée

Une mêlée ordonnée doit comprendre 3 joueurs de chaque équipe qui doivent tous rester liés jusqu'à ce que la mêlée ait pris fin. Commandements en trois temps : «Flexion», «Liez», «Jeu».

Sanction : coup de pied de pénalité en cas d'infraction (liaison des joueurs ; non-respect des temps).

Joueurs de première ligne

Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel en direction de la ligne de but de l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité.

Article 16 - COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

Comment sont donnés les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs ?

Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité (ou coup de pied franc) accordé à la suite d'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.

Coup de pied de pénalité et coup de pied franc : options et obligations

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.

Article 17 - BANC DE TOUCHE

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match (**Rouge** : entraîneur ; **Blanc** : soigneur ; **Jaune** : adjoint-terrain). Au maximum, trois joueurs porteront des chasubles et seront autorisés à entrer sur le terrain pour apporter de l'eau.

Comportement des personnes sur le banc de touche.

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton jaune ou rouge.

Ces décisions peuvent notamment intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche (pour toute la durée du tournoi).

Sanction : Coup de pied de pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

Article 18 - PHARMACIE

Les équipes 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 19 - RETARD D'UNE ÉQUIPE

Les équipes doivent être présentes et prêtes au moment du coup d'envoi de leurs matchs.

- Tout retard inférieur à 2 minutes sera sanctionné par – 25 points au goal-average de la rencontre.
- Tout retard de plus de 2 minutes, entraînera une sanction d'un forfait simple sur le match (0 point terrain et – 25 points au goal-average total).

Article 20 - TENUE DES JOUEURS

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

Chaque joueur doit conserver son numéro de maillot pour l'intégralité du tournoi, s'il change de maillot et de numéro, il devra impérativement l'indiquer à l'organisation (table de marque).

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 et aux décisions de la commission des arbitres.

Article 21 - ARRÊT DU MATCH POUR INCIDENT


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.

Article 22 - ARRÊT EN CAS DE FORCE MAJEURE

Le coordonnateur des arbitres, le directeur du tournoi et le responsable du médical peuvent se réunir et décider si le match doit être interrompu à cause d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple).

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.

FEUILLE DE MATCH

 FFR Fédération Française de Rugby 3-5 rue Jean de Montaigu 91 463 MARCOUSSIS CEDEX Tél. : 01 69 63 67 20	Date	Tournoi
		Espoirs Pro Sevens

JOUEURS AUTORISES

Equipe :		
N°	NOM – PRENOM (lettres capitales)	N° de licence

PERSONNES ADMISES SUR LE BANC DE TOUCHE (3 maximum)

Fonction	NOM (lettres capitales)	N° de licence
Entraîneur		
Soigneur		
Adjoint terrain		

VISA DU REDACTEUR DE LA FEUILLE DE MATCH AVANT LE COUP D'ENVOI

Nom :	Prénom :
Fonction :	Signature :
N° Licence :	



FEUILLE DE REGULATION

La feuille de régulation devra être conservée pour toute la durée du tournoi et déposée avant chaque rencontre afin d'annoncer la composition de l'équipe.

Les titulaires, les remplacements et les éventuels cartons doivent être indiqués sur cette feuille. T : Titulaire ; CJ : Carton Jaune ; CR Carton Rouge ; CB : Carton Bleu

EQUIPE :		COMPETITION :													
N°	Nom	Prénom	M1		M2		M3		M4		M5		M6		
			T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	
REPLACEMENTS			Nbr	Sortie	Entrée	Sortie	Entrée	Sortie	Entrée	Sortie	Entrée	Sortie	Entrée	Sortie	Entrée
5 remplacements non nominatifs.			1												
Indiquer le numéro du joueur			2												
remplacé (sortie) et le numéro du			3												
joueur remplaçant (entrée).			4												
			5												

" Le rugby, c'est l'histoire d'un ballon avec des copains autour et quand il n'y a plus de ballon, il reste les copains. "

Jean-Pierre Rives
Le rugby



Bon tournoi et que le meilleur gagne
avec loyauté et respect