La Ligue Régionale Grand Est de Rugby présente

REGLEMENT SPORTIF

Saison 2022

SOMMAIRE

Article 1- CONDITIONS DE PARTICIPATION	Page	4
Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES	Page	4
Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES	Page	4
Article 4 - COMPOSITION DES POULES (PHASES DE POULES)	Page	5
Article 5 – CRITERES DE CLASSEMENT DES POULES	Page	5
Article 6 – CRITERES DE CLASSEMENT INTER-POULE	Page	6
Article 7 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (PHASES FINALES)	Page	6
Article 8 – CAS DE FORFAIT	Page	7
Article 9 - DURÉE DES MATCHS	Page	8
Article 10 - TERRAINS	Page	8
Article 11 - REMPLACEMENTS	Page	8
Article 12 - ETABLISSEMENT DU SCORE	Page	9
Article 13 – JEU DELOYAL	Page	9
Article 14 - COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI	Page	10
Article 15 – MELEE ORDONEE	Page	10
Article 16 - COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC	Page	10
Article 17 - BANC DE TOUCHE	Page	11
Article 18 - PHARMACIE	Page	11
Article 19 - RETARD D'UNE EQUIPE	Page	11
Article 20 - TENUE DES JOUEURS	Page	11
Article 22 - ARRET DU MATCH POUR INCIDENT	Page	12
Article 23 - ARRET EN CAS DE FORCE MAJEURE	Page	12
ANNEXE 1 – FEUILLE DE REGULATION	Page	13
ANNEXE 2 – FEUILLE DE MATCH	Page	14

Le tournoi « « Grand Est Sevens Series » (GE7S) est organisé sous la forme de trois étapes pour cette saison 2022.

Ce tournoi regroupera les catégories suivantes :

- **U16M et U19M**
  - Samedi 14 mai à Saint André-les Vergers
  - Samedi 28 mai à Illkirch Graffenstaden
  - Samedi 04 et Dimanche 05 juin à Longwy

- **SENIORS F et M**
  - Dimanche 15 mai à Saint André-les Vergers
  - Dimanche 29 mai à Illkirch Graffenstaden
  - Dimanche 05 juin à Nancy

COORDINATION du projet :

Responsable Ligue - Maxime GENIQUE - 06 45 70 72 46 - genique.maxime@gmail.com
Responsable Développement – Thierry PHILIPPE – thierry.philippe@lrger.fr
Responsable Épreuves – Georges WINCKLER - georges.winckler@lrger.fr

CTC Missionnés – Benjamin MARTIN – 06 71 76 90 32 - benjamin.martin@lrger.fr
Conseiller Technique de Clubs – Joanis EXIBARD - 06 28 90 13 63 - joanis.exibard@lrger.fr

Les Responsables Tournoi GE7S 2022
Tournoi CHAMPAGNE – Lionel AMODEO – St André-Les-Vergers - lionel.amodeo@gmail.com
Tournoi ALSACE – Jacky BROSSIER – Illkirch - brossier.jacky@gmail.com
Tournoi LORRAINE – Charles Aboudarham – Longwy – charles.aboudarham@gmail.com
Olivier HEYD – Nancy - olival54@free.fr

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.

Article 1 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le tournoi GE7S 2022 se jouera selon les règles du jeu de rugby telles qu'elles sont stipulées par World Rugby et des spécificités de la LRGER précisées dans ce document.

Cette compétition s'adresse à toutes les équipes affiliées à la FFR, aux catégories seniors M. et F. , U18F, U19 et U16. Les licenciés âgés de 18 ans, date d'anniversaire, peuvent valablement participer aux compétitions de 18 ans et plus en cours de saison.

Pour pouvoir participer à la compétition Séniors, chaque joueur devra être titulaire d'une carte de qualification « Rugby compétition » en cours de validité dans la catégorie joueurs « 18 ans et plus », et devra ne pas être sous le coup d'une suspension.

INSCRIPTION : Chaque équipe devra s'inscrire auprès de G. WINCKLER (georges.winckler@lrger.fr), Responsable des Épreuves LRGER. La participation à ce tournoi sera prise en charge par la LRGER (fourniture d'un pack d'eau, la collation et la gestion administrative de la compétition).

Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

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 circuit GE7S, 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 de la Ligue Régionale Grand Est de Rugby (LRGER). Dés lors, tous les joueurs participants sont donc tous licenciés au sein de la LRGER.

- Le joueur qui souhaite participer au circuit GE7S avec un club différent de celui dans lequel il est licencié devra impérativement faire partie d'un rassemblement d'association validé par la LRGER. Ce joueur ne pourra plus changer d'équipes avant la fin du tournoi en question. En cas de non-respect de ces règles, l'équipe sera disqualifiée du tournoi GE7S.

Article 3 - TITRES ET RECOMPENSES

Sur le tournoi GE7S, chaque équipe peut prétendre à un trophée.

Les vainqueurs du tournoi dans les catégories U16, U19, +18F et +19 M. se verront décerner le titre de champion de la Ligue Régionale Grand Est de Rugby à 7 2022.

Chaque club participant au tournoi LRGER avec 3 catégories et plus se verra remettre, par Thierry PHILIPPE (Responsable Développement LRGER) **un jeu de débardeurs sublimés** lors de la dernière étape en Juin 2022 (samedi 04 dimanche 05).

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.

L'organisateur se réserve le droit, après étude avec le responsable à 7 de la LRGER, de modifier le format de la compétition en fonction du nombre d'équipes présentes et de compléter les tournois avec des équipes hors circuit.

Article 5 – CRITERES 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 :
A 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 :

2. Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule.
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) jaunes(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 deux coachs 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 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 7 – 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 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 8 - TABLEAU DES OPPOSITIONS (PHASES FINALES)

Pour un format à 12 équipes :

En **Cup** (places 1 à 8) : les 2 premières équipes de chaque poule se qualifient pour les ¼ 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 ¼ 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 ¼ pour les places (17 à 24)

Article 9 – 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 » :
  - Equipe responsable du forfait : 0 point
  - Equipe non responsable du forfait : + 3 points
- Points de marque
  - Equipe responsable du forfait : - 25 points (5 essais)
  - Equipe 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 10 - 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** (matchs 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 Matchs de 14 minutes sur la journée avec une pause d'au moins 90 minutes entre 2 matchs.

Article 11 - TERRAINS

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

Article 12 - 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.

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 13 - ETABLISSEMENT 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 14 -JEU DELOYAL

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 15 - COUP D'ENVOI ET COUPS 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 16 – MELEE ORDONNEE

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 17 - COUP DE PIED DE PENALITE 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 18 - 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 19 - 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 20 - RETARD D'UNE EQUIPE

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 21 - 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 22 - ARRET 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 23 - ARRET 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 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 ; Susp : Suspendu, Blessé

EQUIPE :							**COMPETITION :**							
N°	Nom	Prénom	M1		M2		M3		M4		M5		M6	
			T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons	T	Cartons

REMPLACEMENTS **5 remplacements non nominatifs.** *Indiquer le numéro du joueur remplacé (sortie) et le numéro du joueur remplaçant (entrée).*	**Nbr**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**	**Sortie**	**Entrée**
	1												
	2												
	3												
	4												
	5												

ANNEXE 1

ANNEXE 2

FEUILLE DE MATCH

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

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
Entraineur		
Soigneur		
Adjoint terrain		

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

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