Eduquer ... tout un sport

RÈGLEMENT DES SPORTS COLLECTIFS

RUGBY 7

Année 2024-2025

Nouveauté 2024-2025

RUGBY 7

SOMMAIRE :

1

ARTICLE 1 : LES CHAMPIONNATS 4
ARTICLE 2 : LES CATEGORIES D'AGE 4
2.1 Règles de qualification des joueurs 4
2.1.1 Participation d'un joueur 4
2.1.2 Intégration des Séniors 4
2.1.3 Sur-classement 4
2.1.4 Double sur-classement 4
2.1.5 Limite du nombre de surclassés 4
2.2 Précisions sur un championnat national : rugby 7 5
ARTICLE 3 : LE CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL ET LE CHAMPIONNAT ELITE 5
ARTICLE 4 : OBLIGATIONS - ACCES AUX COMPETITONS 6
ARTICLE 5 : CONDITIONS D'ACCES ET MODALITES DE QUALIFICATIONS 6
5.1 : En championnat Elite 6
5.1.1 Par catégorie et sexe 6
5.1.2 Gestion des invitations par l'organisateur 6
5.1.3 Gestion des repêchages 6
5.2 En championnat promotionnel ou unique 6
5.2.1 Par sport, catégorie et sexe 6
5.2.2 Gestions des invitations par les organisateurs 6
5.2.3 Gestion des repêchages 7
5.3 Informations pratiques et qualifications 7
ARTICLE 6 : LES JEUNES OFFICIELS 7
6.1 Définition du Jeune Officiel 7
6.2 Caution jeune arbitre et vérification de la qualification 7
6.3 Prise en charge financière 8
6.4 Championnat ELITE 8
6.5 Championnat PROMOTIONNEL ou UNIQUE 8
6.6 Niveau requis 8
6.6.1 Elite 8
6.6.2 Promotionnel ou Unique 8
6.7 En cas d'absence d'arbitre lors d'un match 8
6.8 Validations des Jeunes Officiels (diplôme/attestation) et obligations d'arbitrage (présence et qualification) 9
6.9 Informations complémentaires 9
ARTICLE 7 : TENUE VESTIMENTAIRE DE COMPETITION 9
ARTICLE 8 : TITRES ET RECOMPENSES 9
ARTICLE 9 : MODALITES D'ACCES AU HNS 10
ARTICLE 10 : DISPOSITIONS PARTICULIERES 10
ARTICLE 11 : LES RECLAMATIONS ET PROCEDURES DISCIPLINAIRES 10
11.1 Les réserves et réclamations 10
11.1.1 Réserves 10
11.1.2 Réclamations 10
11.2 La commission des réclamations et litiges de la compétition 11
11.3 Les sanctions 11
ARTICLE 12 : LE DOPAGE 11
ARTICLE 13 : REGLES SPECIFIQUES CHAMPIONNAT RUGBY A 7 11
13.1 Nombre de joueurs 11
13.2 terrain 12
13.3 Temps de jeu 12
13.3.1 Promotionnel masculin et Unique féminin 12
13.3.2 Elite masculin 13

13.4 En cas d'égalité à l'issue d'un match de phase finale 13
13.5 Décompte des points 13
13.6. Taille du ballon 13
13.7. Coup d'envoi 13
13.8. Coup de Renvoi 13
13.9. Changements 13
13.10. Jeu déloyal 13
13.11 Passage en Force 14
13.12 Hors-jeu 14
13.13 Mêlée ordonnée 14
13.14 Touche 14
13.15 Gagne Terrain 14
13.16 Coup de pied de Pénalité 14
13.17 Arrêt de volée 14
13.18 Temps Mort 14
13.19 Jeu au pied 14
13.20 Scores 14
ARTICLE 14 : ORGANISATION DE LA PHASE FINALE 15
14.1. Déroulement du championnat 15
14.2. 4 équipes qualifiées : 15
14.3. 5 équipes : 15
14.4. 6 équipes 16
14.5. 7 équipes 16
14.6. 8 équipes 16
14.7. 9 équipes 17
14.8. 10 équipes 17
14.9. 11 équipes 18
14.10. 12 équipes 18
14.11. Attribution des points 19
14.12. En cas d'égalité dans les poules de classement 19

ARTICLE 1 : LES CHAMPIONNATS

Les championnats nationaux de sports collectifs sont organisés par catégorie d'âge et par filière – Promo ou Elite ou Unique - pour le RUGBY 7 ils sont répertoriés dans le tableau suivant.

	MF	MG	MG	CJF	CG	CG	JG	JG
Rugby 7	UNIQUE	PROMO	ELITE	UNIQUE	PROMO	ELITE	PROMO	ELITE

ARTICLE 2 : LES CATEGORIES D'AGE

Les catégories d'âge sont celles définies dans les règlements généraux UGSEL, pour les catégories, avec ses particuliers en rugby à 7 :

- Minime fille & garçon / MF1 & MF2 (2011-2010)
- Cadette junior fille : CJF (2009-2008-2007-2006)
- Cadet : CG1 & CG2 (2009-2008)

Concernant la catégorie junior : CG2 & J1 &J 2 (2008-2007-2006)

2.1 REGLES DE QUALIFICATION DES JOUEURS

2.1.1 Participation d'un joueur

Un joueur ne peut participer à deux rencontres de sports différents ou de catégories différentes lors d'un même championnat.

En cas d'infraction, les deux rencontres auxquelles le joueur aura participé seront perdues pour les équipes fautives.

Un joueur, inscrit sur la feuille d'engagement, peut participer à une rencontre à n'importe quel moment de celle-ci. Le nombre minimum de joueurs doit être présent pour démarrer le championnat.

2.1.2 Intégration des Séniors

Les joueurs séniors ainsi que les Juniors 3 ne peuvent plus participer aux championnats nationaux sauf en qualité de jeune officiel.

2.1.3 Sur-classement

Les licenciés d'une catégorie d'âge inférieure, d'une année seulement, sont admis à participer aux épreuves de la catégorie immédiatement supérieure si le médecin reconnaît cette aptitude exceptionnelle. Ref article 8 des Renseignements Généraux (RG) UGSEL

Dans ce cas, le joueur devra présenter, avant l'épreuve, avec sa licence, le certificat de sur-classement précisant le sport autorisé, pour être admis à participer.

2.1.4 Double sur-classement

Il est interdit.

2.1.5 Limite du nombre de surclassés

Le sur-classement est autorisé dans les limites : 2 pour toutes les catégories sauf pour la **catégorie junior rugby à 7 (CG2, JG1, JG2), dans laquelle aucun sur-classement n'est autorisé**

Ce nombre correspond aux joueurs inscrits pour l'engagement via U sport.

2.2 PRECISIONS SUR UN CHAMPIONNAT NATIONAL : RUGBY 7

9 joueurs minimum-12 maximum.

Le non-respect des nombres minimum et maximum de joueurs par équipe, ainsi que du nombre maximum de sur-classement en début de tournoi national entraine automatiquement match perdu par pénalité (0 POINT) pour l'équipe concernée, jusqu'à la mise en conformité au règlement.

ARTICLE 3 : LE CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL ET LE CHAMPIONNAT ELITE

Le championnat ELITE est ouvert à tous les établissements, et obligatoire à toutes sections sportives déclarées MEN ou fédérale

- Une équipe qui réalise un podium (1er /2nd/3ème) en ELITE ne peut s'engager en PROMO l'année suivante.

Pour le championnat PROMOTIONNEL, ne peuvent participer :

- Un établissement qui aura réalisé une 1ère ou 2nde place aux nationaux PROMOTIONNEL dans une catégorie d'âge devra, pour prétendre à une qualification aux nationaux, s'inscrire en ELITE l'année suivante, dans la même catégorie d'âge
- Les élèves inscrits dans une section sportive déclarées MEN ou fédérale,
- Les élèves bénéficiant d'horaires aménagés,
- Les élèves qui répondent aux conditions ci-dessus, et qui s'engagent en promo dans leur territoire ne pourront prétendre à une qualification aux championnats nationaux

- Une liste complémentaire des élèves inscrits en section ou horaires aménagées sera demandée au chef d'établissement

La liste des équipes concernées, par leurs résultats de l'année antérieure, est consultable sur le site national.

Cette restriction s'applique exclusivement l'année qui suit la réalisation de cette place. Elle sera autorisée à s'inscrire en PROMOTIONNEL dans son territoire sans pouvoir prétendre se qualifier ou être invitée aux championnats dans ce niveau.

Les lycées ayant des classes à option EPS, donc proposant deux activités pour le CCF, sont autorisés à participer à ce championnat PROMOTIONNEL.

La participation à ce championnat PROMOTIONNEL devra être validée par le conseil d'administration des comités ou à défaut des territoires concernés.

Pour rappel, un établissement scolaire ne peut avoir qu'une équipe dans les finales nationales.

Si au niveau territorial plusieurs équipes sont engagées, seule celle du championnat ELITE pourra être qualifiée pour les phases nationales.

Facturation de 500 Euros :
Ce dispositif s'inscrit dans le contexte d'un championnat incomplet en termes d'équipes participantes. Quand la procédure de repêchage est inopérante au regard d'un établissement en situation de désistement trop tardif : au délai des 15 jours précédant le premier jour du championnat.

Il est laissé à l'appréciation de l'organisateur, de facturer la somme des 500 € à l'attention du comité. Ce dernier pourra ensuite se tourner vers l'établissement.

ARTICLE 4 : OBLIGATIONS - ACCES AUX COMPETITONS

Tous les participants à une compétition nationale s'engagent à respecter la charte éthique de l'UGSEL
La vérification des licences des participants est effectuée lors de l'accueil des équipes par le délégué sportif**.**

ARTICLE 5 : CONDITIONS D'ACCES ET MODALITES DE QUALIFICATIONS

5.1 : EN CHAMPIONNAT ELITE

5.1.1 Par catégorie et sexe

L'équipe classée 1ère de chaque territoire ou une des équipes suivantes est qualifiée pour les finales nationales.
La phase finale se déroulera avec un minimum de 6 équipes et un maximum de 12 équipes (invité inclus).
Pour atteindre le minimum de 6 un repêchage sera effectué, selon les modalités de l'article…
Dans un souci d'organisation, un repêchage favorisant le nombre pair d'équipes sera envisagé (ex : 7 qualifiées, alors une équipe sera repêchée)

5.1.2 Gestion des invitations par l'organisateur

Le comité ou le territoire organisateur a la possibilité d'inviter pour une catégorie, une équipe de son comité ou territoire qui n'a pas obtenu sa qualification sportive.

5.1.3 Gestion des repêchages

Ces repêchages seront attribués de la manière suivante :

1. Le premier : au territoire ayant le plus d'équipes engagées dans l'année en cours
2. Le second : au territoire dont l'équipe représentante était championne nationale l'année précédente
3. Le troisième : au territoire ayant le 2e plus grand total d'équipes engagées dans l'année en cours
4. Le quatrième : au territoire ayant le 3e plus grand total d'équipes engagées dans l'année en cours
5. Le cinquième : au territoire ayant le 4e et ainsi de suite.

Un territoire ne peut obtenir un repêchage que pour un seul des critères ci-dessus sauf si tous les autres territoires ne peuvent répondre aux critères cités.
Les territoires seront informés de leur ordre de repêchage pour leur 1ère équipe non qualifiée.
Un territoire ne pourra participer avec plus de 2 équipes sauf s'il est territoire organisateur et que tous les repêchages n'ont pas permis d'arriver à un tableau complet.

5.2 EN CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL OU UNIQUE

5.2.1 Par sport, catégorie et sexe

L'équipe classée 1ère ou une des équipes suivantes de chaque territoire est qualifiée pour les finales nationales.
Si un ou des territoires ne présentent pas d'équipe, un nombre d'équipes équivalent seront repêchés pour participer aux finales nationales.

5.2.2 Gestions des invitations par les organisateurs

Le comité ou le territoire organisateur a la possibilité d'inviter pour une catégorie, une équipe de son comité ou territoire qui n'a pas obtenu sa qualification sportive.
Le territoire peut choisir d'inscrire son équipe invitée en PROMOTIONNEL, à partir du moment où cette équipe a participé au championnat dans sa filière dans son territoire.
Si l'équipe invitée est dans le championnat PROMOTIONNEL, cette qualification est automatique et la compétition peut rassembler dans ce cas jusqu'à 12 équipes.

5.2.3 Gestion des repêchages

Ces repêchages seront attribués de la manière suivante :

1. Le premier : au territoire ayant le plus d'équipes engagées dans l'année en cours
2. Le second : au territoire dont l'équipe représentante était championne nationale l'année précédente
3. Le troisième : au territoire ayant le 2e plus grand total d'équipes engagées dans l'année en cours
4. Le quatrième : au territoire ayant le 3e plus grand total d'équipes engagées dans l'année en cours
5. Le cinquième : au territoire ayant le 4e et ainsi de suite.

Les territoires seront informés de leur ordre de repêchage pour leur 1ére équipe non qualifiée.
Un territoire ne pourra participer avec plus de 2 équipes sauf s'il est territoire organisateur et que toutes les invitations n'ont pas permis d'arriver à un tableau complet (12 équipes).

5.3 INFORMATIONS PRATIQUES ET QUALIFICATIONS

AU NIVEAU TERRITORIAL plusieurs cas de figure sont envisageables :

• Les règlements nationaux peuvent être intégralement appliqués cependant des aménagements locaux restent possible.
• Si peu d'équipes sont engagées, la gestion est territoriale en utilisant la formule du jeu réduit, chaque équipe devant préciser si elle s'engage en championnat ELITE ou PROMOTIONNEL.
• Toutes les rencontres en championnat PROMOTIONNEL doivent si possible, se dérouler en plateau
• Attention au cumul du temps de jeu sur la journée.

ARTICLE 6 : LES JEUNES OFFICIELS

6.1 DEFINITION DU JEUNE OFFICIEL

Est considéré comme Jeune Officiel, un élève scolarisé ou un jeune âgé de moins de 21 ans qui présente les qualifications requises (UGSEL ou fédéral).
Chaque équipe qualifiée pour une phase finale de championnat national, doit présenter un jeune officiel dans toutes les catégories dans tous les sports.
Sa compétence devra être certifiée et validée au niveau UGSEL (territorial, ou national ou par un diplôme fédéral).
Il appartiendra à l'AS, le comité ou le territoire de l'équipe qualifiée.
Le jeune officiel est à disposition de l'organisateur, il peut arbitrer, en fonction de ses compétences, des matchs de la filière élite ou promotionnel. Il doit être présent 20 minutes avant l'horaire du match pour lequel il est désigné.

6.2 CAUTION JEUNE ARBITRE ET VERIFICATION DE LA QUALIFICATION

Excepté dans la catégorie Junior élite, une somme forfaitaire de 500€ devra être remise au délégué sportif avant le début du tournoi par toutes les équipes.
Le non-dépôt en début de tournoi national entraine automatiquement match perdu pour l'équipe concernée, jusqu'à la mise en conformité au règlement
Cette somme sera utilisée pour moitié :

●À l'organisateur pour couvrir les frais des arbitres fédéraux (si besoin.)
●À l'UGSEL Nationale pour développer la formation et des actions en faveur des Jeunes Officiels.

Chaque équipe devra fournir avant la compétition, la qualification de son jeune officiel accompagnateur.
Cette vérification de qualification est réalisée par un écrit et une mise en situation pratique lors du championnat national.
Elle se situe à 20 pts sur la grille de référence d'arbitrage et est délivrée par le responsable arbitrage ou le délégué sportif.

6.3 PRISE EN CHARGE FINANCIERE

Référence à la fiche de répartition des frais jury (en ligne sur le site)
Un jeune officiel convoqué par l'UGSEL Nationale peut couvrir une équipe de son territoire, dans ce cas l'équipe prend en charge tous les frais.

6.4 CHAMPIONNAT ELITE

Dans cette filière, le jeune officiel se consacre uniquement à sa fonction d'arbitre.

6.5 CHAMPIONNAT PROMOTIONNEL OU UNIQUE

Pour toutes les catégories, le jeune officiel lorsqu'il officie est, autant que faire se peut, encadré par l'enseignant de l'équipe à laquelle il appartient. Cet enseignant peut en cas de nécessité demander un temps mort arbitre et intervenir lors des arrêts de jeu.
Un jeune officiel appartenant à l'établissement peut jouer. Un JO d'une autre catégorie ou d'un autre établissement n'est pas considéré comme joueur/euse (ne fait pas partie de l'effectif des joueurs/euses : 12+1).

6.6 NIVEAU REQUIS

6.6.1 Elite

- Cadet & Junior & Cadette Junior : Stagiaire ou ACF (Arbitre en Cours de Formation)
- Minime : Tout niveau fédéral+ jeune ayant suivi une formation scolaire territoriale
- Trisports : Tout niveau fédéral + jeune ayant suivi une formation scolaire de quelque niveau que ce soit (départemental-régional ou national)

Et s'ajoutent :
• Les jeunes officiels validés pour le niveau concerné lors d'un stage national,
• Les jeunes des sections sportives arbitrage de lycée ou collège dont leur formateur peut attester du niveau.

6.6.2 Promotionnel ou Unique

Le niveau requis est celui d'une formation UGSEL du comité, du territoire ou nationale

6.7 EN CAS D'ABSENCE D'ARBITRE LORS D'UN MATCH

L'absence d'un arbitre désigné ne peut en aucun cas motiver le report d'une rencontre de championnat UGSEL quel que soit le niveau auquel se dispute la compétition.
Si le ou les arbitres désignés sont absents à l'heure prévue ou après un délai raisonnable compatible avec les impératifs d'organisation :
• Il sera fait appel à tout arbitre officiel neutre présent,
• A défaut, il sera fait appel à tout arbitre officiel présent, le plus qualifié assurant l'arbitrage,
• A défaut, chaque équipe présentera une personne susceptible d'arbitrer.
Si la rencontre n'a pas lieu par défaut de présentation d'arbitre par les équipes, celles-ci perdront toutes les deux la rencontre.
La (ou les) personne(s) désignée(s) ne peut (peuvent) en même temps arbitrer et diriger une équipe.

6.8 VALIDATIONS DES JEUNES OFFICIELS (DIPLOME/ATTESTATION) ET OBLIGATIONS D'ARBITRAGE (PRESENCE ET QUALIFICATION)

A l'issue de chaque championnat, le responsable des JO délivrera une attestation post bac, reconnaissant les compétences minimums requises.

Rugby 7	Obligation
Toutes les catégories	Oui, si Non caution de 500 € non restituée

• obtenir une note supérieure à 30 points lors de son évaluation par le responsable des arbitres désigné par l'UGSEL pour la compétition
• répondre aux critères de niveau précisés par l'activité

6.9 INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Trois filières de convocation aux championnats nationaux sont possibles :
• convocation après le stage national
• convocation avec une équipe de son territoire
• convocation après avoir été sélectionné par le comité d'organisation
La validation est acquise après évaluation selon les critères définis par l'activité.

ARTICLE 7 : TENUE VESTIMENTAIRE DE COMPETITION

Pour toutes les compétitions nationales, organisées par l'UGSEL, la tenue générale des élèves doit être en conformité avec les règlements des fédérations du sport concerné.
• Les élèves d'un même établissement doivent revêtir un maillot identique aux couleurs de l'établissement.
• Le short réglementaire est aussi obligatoire et de couleur identique pour toute une équipe.
• Les maillots doivent être numérotés devant et derrière pour les sports collectifs de salle, derrière pour les sports collectifs extérieurs.
• Chaque équipe devra se munir de deux jeux de maillots de couleurs différentes.
• Le nom de l'établissement ou de son association sportive doit figurer obligatoirement sur le maillot.
• Pour les championnats nationaux, il est souhaitable que la numérotation des joueurs soit identique pour l'ensemble du tournoi.
La Commission disciplinaire et règlementaire a compétence pour statuer sur tout problème qui en cas de non-respect de l'un de ces points.

ARTICLE 8 : TITRES ET RECOMPENSES

Les podiums sont établis à l'issue de la compétition selon les filières respectives.
Pour être officialisée, une compétition doit regrouper au moins 4 équipes provenant de 3 super territoires différents.
Tous les membres d'une équipe parvenant au podium reçoivent une médaille spécifique : or pour les premiers, argent pour les 2^{nds}, bronze pour les 3èmes.
Et pour l'équipe championne nationale, un tee-shirt champion national millésimé.

ARTICLE 9 : MODALITES D'ACCES AU HNS

Statut de HNS modalités d'accès aux attestations et certification JO UGSEL Référence aux art.11,14.2 et 14.3des RG

Pour obtenir la validation HNS, un jeune officiel devra :

• officier lors d'un championnat national des catégories Cadets Garçons, Cadettes/Juniors Filles, Cadets / Juniors Garçons ou Juniors Garçons.

• être convoqué par l'UGSEL nationale ou accompagner une équipe de son territoire, dans les catégories citées ci-dessus.

• obtenir une note supérieure à 30 points lors de son évaluation par le responsable des arbitres désigné par l'UGSEL pour la compétition.

• répondre aux critères de niveau précisés pour la catégorie concernée

ARTICLE 10 : DISPOSITIONS PARTICULIERES

. Retard : pénalité et Forfait

Un forfait ne peut être prononcé qu'après un retard de trente minutes sur l'heure fixée par l'organisateur de la rencontre pour un match ayant entrainé un déplacement, 10 minutes pour le tournoi national. Ceci entraine match perdu par forfait. (Voir règlement spécifique).

Un retard entre 5' et 10' entraine une pénalité précisée dans chaque règlement spécifique

En cas de forfait suite à l'inscription sur Usport, soit au plus tard 24 jours avant le début de la compétition, le territoire de l'équipe forfait versera le chèque de caution qu'elle aura reçu à l'organisateur de la compétition.

TABLEAU DES PENALITES EN ANNEXE

ARTICLE 11 : LES RECLAMATIONS ET PROCEDURES DISCIPLINAIRES

11.1 LES RESERVES ET RECLAMATIONS

Pour être recevables, les réserves et réclamations doivent être écrites sur la feuille de match par l'arbitre sous la dictée du capitaine ou du responsable de l'équipe réclamante (régulièrement inscrits sur la feuille de match) et en présence du capitaine ou du responsable de l'équipe adverse.

11.1.1 Réserves

Elles ne sont recevables que si elles sont écrites sur la feuille de match avant le début de la rencontre. Toutefois, si un incident matériel survient en cours de jeu ou si un joueur arrive en retard, une réserve pourra être formulée à la mi-temps ou en fin de partie.

11.1.2 Réclamations

Elles ne peuvent porter que sur une faute technique d'arbitrage, c'est-à-dire une mauvaise interprétation par l'arbitre, le marqueur ou le chronométreur des lois du jeu. Elles seraient déposées en pure perte, si elles portaient sur une question de fait dont l'arbitre est seul juge et pour laquelle sa décision est sans appel.

Pour être recevable, une réclamation doit être :

●Effectuée verbalement auprès de l'arbitre, par le capitaine ou le responsable de l'équipe réclamant dès le premier arrêt de jeu suivant la décision contestée

●Confirmée après la rencontre sur la feuille de match selon les modalités prévues ci-dessus.

N.B. : L'arbitre ne peut refuser de transcrire une réserve ou une réclamation même si elle lui semble non recevable (hors délais prescrits ne portant pas sur une faute technique d'arbitrage, non précédée de réclamation verbale...) mais il devra préciser alors les conditions anormales dans lesquelles elle a été déposée.

●Dans tous les cas, l'arbitre enverra un rapport dans les meilleurs délais à la commission intéressée.

11.2 LA COMMISSION DES RECLAMATIONS ET LITIGES DE LA COMPETITION

La commission comprend de 5 personnes : le (la) délégué(e) de la CTN, et/ou de la CNAS ; le (la) Président(e) du Comité d'organisation ou juge arbitre général, le directeur de compétition et éventuellement une ou deux personnes à désigner sur place.
Référence TITRE V, Article 28.3 des RG.

11.3 LES SANCTIONS

Référence à l'art. 11 des statuts : la qualité de membre de l'Ugsel nationale, … les voies de fait, les manquements à l'éthique sportive. En tout état de cause, le caractère de gravité est laissé à l'appréciation de l'organe compétent pour prononcer la sanction.

ARTICLE 12 : LE DOPAGE

Les licenciés UGSEL peuvent faire l'objet d'un contrôle anti-dopage suivant les modalités arrêtées par le ministère des sports, il est rappelé à tout participant à un championnat national suivant ou ayant suivi un traitement médicamenteux doit pouvoir produire l'ordonnance prescrivant ces médicaments.
Référence Titre VI, art 30 des RG.

ARTICLE 13 : REGLES SPECIFIQUES CHAMPIONNAT RUGBY A 7

13.1 NOMBRE DE JOUEURS

Phases finales UGSEL nationale

	Nombre de joueurs présents en phase finale nationale pour débuter la compétition		Nombre minimum de joueurs pour commencer un match	Nombre de sur-classement possible (avec certificat médical) **Attention : aucun dans la catégorie junior**
	Nombre minimum	Nombre maximum		
Rugby 7	9	12	6	2

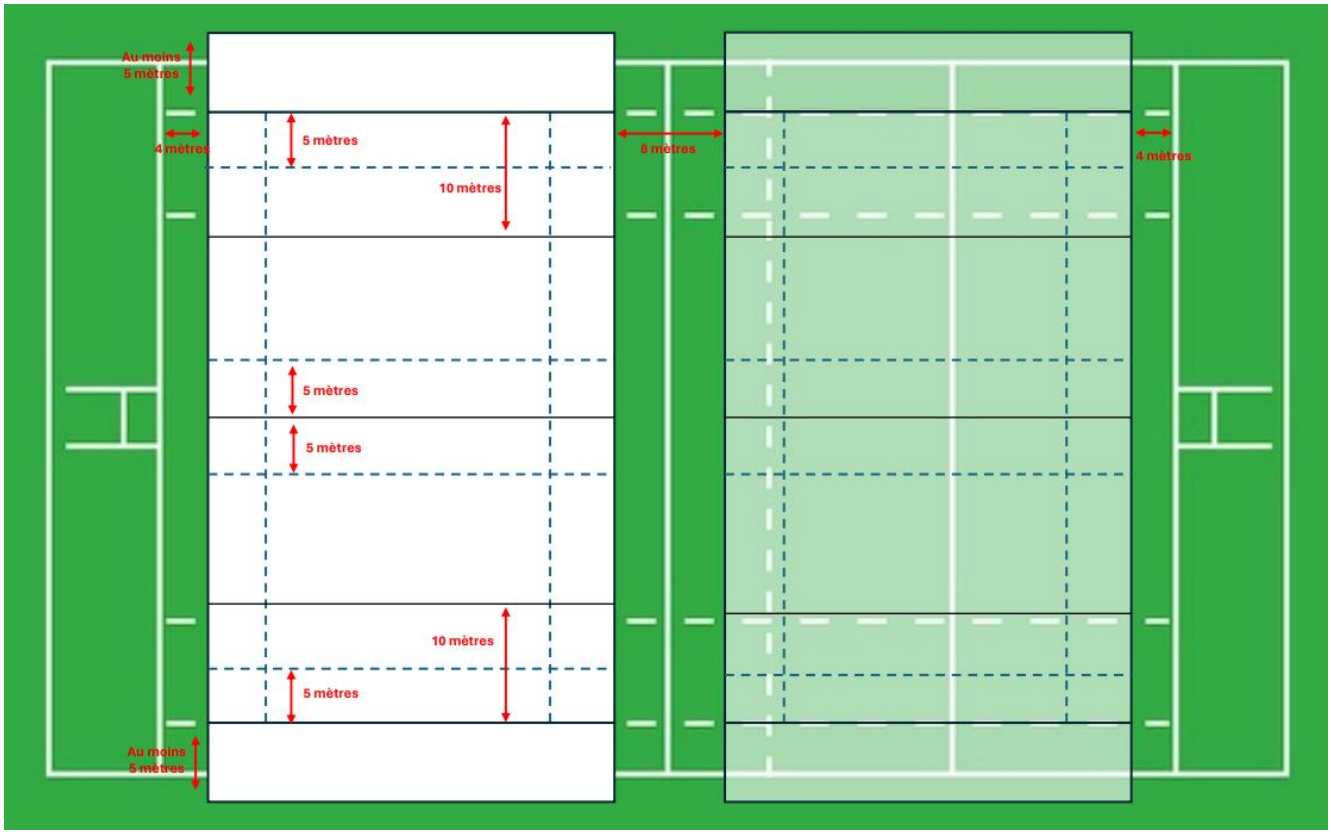
Seuls les élèves inscrits sur Usport, liste d'élèves validée le Délégué Sportifs National peuvent prendre part à une rencontre.
En dessous de 5 joueurs(euses), le match sera arrêté (cas de fin de match)
Mixité interdite dans toutes les catégories

13.2 TERRAIN

En juniors, la dimension du terrain est identique à un terrain officiel de match de 94 m x 68 m (au minimum)

- Profondeur des en-buts : 05 mètres minimum

En minimes, cadets et Cadettes/Juniors, la dimension est un demi-terrain de 56 x 40m (le plus large possible)



- Profondeur des en-buts : 5 mètres.
- Lignes des 22 mètres : à 10 mètres des lignes de but.
- Lignes des 5 mètres de part et d'autre de la ligne médiane.

13.3 TEMPS DE JEU

13.3.1 Promotionnel masculin et Unique féminin

Temps de jeu	8 à 12 équipes	Temps de jeu par jour
Toutes les catégories promo & unique	2 x 7 minutes avec 2 min de pause Phase finale : 2 x 7 min	JOUR 1 : 60 minutes max (soit 4 matchs) JOUR 2 : 30 minutes max (soit 2 matchs)

13.3.2 Elite masculin

Temps de jeu	6 à 12 équipes	Temps de jeu par jour
Toutes Catégories en Elite	2 x 7 minutes avec 2 min de pause Phase finale : 2 x 7 min avec 1 temps mort par mi-temps	JOUR 1 : 60 minutes max JOUR 2 : 30 minutes max

13.4 EN CAS D'EGALITE A L'ISSUE D'UN MATCH DE PHASE FINALE
En cas d'égalité, l'arbitre réalisera un nouveau Toss, et les équipes réaliseront des séquences de 5 minutes. L'équipe qui score en premier remportera le match (Golden Score).

13.5 DECOMPTE DES POINTS
Match gagné : 3 points
Match nul : 2 points
Match perdu : 1 point
Forfait ou pénalité : 0 point

13.6. TAILLE DU BALLON
Taille 5 : MG (Elite) / CG / JG
Taille 4 : Collège Filles / Lycée Filles / MG (Promo)

13.7. COUP D'ENVOI
Au début de chaque mi-temps : par un coup de pied tombé devant faire 5m (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles) et 10 m (sur terrain JG).

13.8. COUP DE RENVOI
Après un essai : par un coup de pied tombé devant faire 5m (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles) et 10 m (sur terrain JG)
L'équipe qui marque un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé sur la ligne médiane (contrairement au rugby à XV).
Coup franc au centre du terrain si :
- Le ballon ne parcourt pas 5 mètres
- Le ballon sort directement en touche
- Si le ballon va directement en ballon mort
- Si les partenaires du botteur partent devant le coup de pied

13.9. CHANGEMENTS
Les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu, les temps morts, à la mi-temps et/ou saignement. Les joueurs remplacés devront quitter le terrain avant que les joueurs remplaçants ne puissent y entrer et ce, exclusivement au niveau de la ligne médiane.

13.10. JEU DELOYAL
Exclusion temporaire (carton jaune) : 2 minutes – Le joueur est remplacé dans la catégorie Minime fille & minime garçon, et n'est pas remplacé dans les catégories JG, CG et CJF
Exclusion définitive (carton rouge) : le joueur n'est pas remplacé sur le match en cours
La commission de discipline se donne le droit d'exclure le joueur pour un nombre de matchs supérieur
Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui.
Toute forme de jeu dangereux sera sanctionnée systématiquement d'un carton rouge
Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (**Attention** : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)
Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse

Le porteur du ballon

- Ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)
- Ne doit pas projeter son buste vers l'avant en arrivant au contact de l'adversaire

Les opposants

- Ne peuvent pas bloquer debout le porteur du ballon
- Peuvent arracher le ballon dans les mains du porteur
- Le plaquage à 2 joueurs en simultané est interdit.

A la suite d'un plaquage les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer en contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion.

13.11 PASSAGE EN FORCE

Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
Sanction : Coup de Pied de Pénalité

13.12 HORS-JEU

Sur pénalités, touches, mêlées, coups d'envoi et de renvois :

- Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour la catégorie MG, MF, CG, JG, Lycée Filles en Promotionnel
- Ligne de hors-jeu de 10 mètres en Juniors Garçons Promotionnel et Elite

13.13 MELEE ORDONNEE

La mêlée est simulée. La poussée est interdite. Le ballon reste au bénéfice de l'équipe qui introduit le ballon. Le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Il peut se déplacer derrière sa mêlée, ou se placer à 5 mètres de la mêlée, comme les non-participants.

Les 3 commandements : **« FLEXION » « LIER » « PLACEMENT »**

13.14 TOUCHE

1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur. Conquête disputée. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement, dernier joueur attaquant de l'alignement.

13.15 GAGNE TERRAIN

Le coup de pied direct en touche est autorisé dans les 10 mètres (sur terrain MG, MF, CG et Lycée Filles). Pour les Juniors le gagne terrain peut se faire à partir de la zone des 22 mètres.

13.16 COUP DE PIED DE PENALITE

Sur pénalités, touches, mêlées, coups d'envoi et de renvois : lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les catégories Minimes Filles, Cadets et Lycée Filles.
Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup franc **ne peut pas** choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
Pour les Juniors, les lignes de hors-jeu sur ces phases de jeu statiques sont à 5 m (mêlée) et 10 m (touche).

13.17 ARRET DE VOLEE

L'arrêt de volée est autorisé dans ses 10 m défendant. Pour les Juniors l'arrêt de volée se réalise dans la zone des 22 mètres

13.18 TEMPS MORT

Temps morts : chaque équipe a la possibilité de demander un temps mort de 1' par mi-temps

13.19 JEU AU PIED

Jeu au pied autorisé.

13.20 SCORES

Dans toutes les catégories	**1 Essai = 5pts**
1 Essai de pénalité = 5 points	
Dans la catégorie Junior	**1 Essai = 5pts**

1 Essai de pénalité = 7 points

1 Transformation = 2 pts

Les transformations sont tentées à la suite d'un essai marqué, en coups de pied tombé, depuis un point en arrière de l'endroit où l'essai a été marqué (La ligne entre l'endroit où l'essai a été marqué et le lieu de tentative de transformation est une parallèle à la ligne de touche)

Délai pour réaliser la transformation – **30 secondes.**

Hormis les règles spécifiques, les règles expérimentales mises en place par la Fédération Française de Rugby - FFR sont applicables pour cette année scolaire.

ARTICLE 14 : ORGANISATION DE LA PHASE FINALE

14.1. DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

- 1er temps : phase de qualification
- 2nd temps : phase finale

Ce championnat rassemble de 4 à 12 équipes selon le nombre de territoires ayant engagés des équipes. Les lettres attribuées par tirage au sort intégral déterminent l'ordre des matchs et la constitution des poules

14.2. 4 EQUIPES QUALIFIEES :

8 matchs = M1 (Match 1) à M8

Championnat : 1 poule unique, toutes les équipes se rencontrent (M1 à M6) selon l'ordre suivant :

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D
- 2nd tour : M3 = Perdant M1 – Perdant M2 / M4 = Gagnant M1 – Gagnant M2

☛ S'il y a un match nul, lors du 1er tour l'ordre est le suivant : M3 = A – C / M4 = B – D

- 3ème tour : M5 et M6 = les équipes qui ne se sont pas rencontrées ou M5 = B – C / A – D

Finales :

- M7 = ½ finale A : 1er - 4ème
- M8 = ½ finale b : 2ème - 4ème
- M9 = pour la 3ème place : perdant M7 -perdant M8
- M10= pour la 1ère place : finale gagnant M7 -gagnant M8

14.3. 5 EQUIPES :

12 matchs = M1 (Match 1) à M12

Championnat : 1 poule unique, toutes les équipes se rencontrent (M1 à M10) selon l'ordre suivant :

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D / exempt E
- 2ème tour : M3 = A – E / M4 = B – C / exempt D
- 3ème tour : M5 = D – E / M6 = A – C / exempt B
- 4ème tour : M7 = B – E / M8 = A – D / exempt C
- 5èmetour : M9 = C – E / M10 = B – D / exempt A

Finales :

- M11 = 5ème contre 4me
- M12 = pour la 3ème place : 3ème contre vainqueur M11
- M13= pour la 1ère place : 1er contre 2ème

14.4. 6 EQUIPES

● En Rugby : 18 matchs en rugby

Championnat : 1 poule unique, toutes les équipes se rencontrent (M1 à M12 ou 15) selon l'ordre suivant :

- 1er tour : M1 = A – F / M2 = B – E / M3 = C – D
- 2ème tour : M4 = F – E / M5 = A – D / M6 = C – B
- 3ème tour : M7 = E – D / M8 = F – B / M9 = C – A
- 4ème tour : M10 = D – B / M11 = E – A / M12 = C – F
- 5ème tour : M13 = A – B / M14 = D – F / M15 = C – E

Finales :

- M16 = pour la 5ème place : 5ème contre 6ème
- M17 = pour la 3ème place : 3ème contre 4ème
- M18 = pour la 1ère place : 1er contre 2ème

14.5. 7 EQUIPES

Championnat : 1 poule de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes, toutes les équipes se rencontrent (M1 à M6)

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D / M3 = X – Y / exempts Z
- 2ème tour : M4 = B – C / M5 = A – D / M6 = Y – Z / exempts X
- 3ème tour : M7 = C – A / M8 = B – D / M9 = X – Z / exempts Y

Quarts de finale :

- M10 = Q1 : 2ème poule 1 contre 3ème poule 2
- M11 = Q2 : 3ème poule 1 contre 2ème poule 2

Classement 5/6/7 par triangulaire (poule unique de 3 perdant M10 / M11 et 4ème de la poule A/B/C/D) M12 / M14 / M16

Demi-finales :

- M13 = D1 : vainqueur M10 (Q1) contre 1er poule 2
- M15 = D2 : vainqueur M11 (Q2) contre 1er poule 1

Finales :

- M17 = pour la 3ème place : Perdant M13 (D1) contre Perdant M15 (D2)
- M18 = pour la 1ère place : Gagnant M13 (D1) contre Gagnant M15 (D2)

14.6. 8 EQUIPES

Championnat : 2 poules de 4 équipes selon un tirage au sort

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – Z / M3 = W – X / M4 = Y – Z
- 2ème tour : M5 = B – C / M6 = A – D / M7 = W – Z / M8 = X – Y
- 3ème tour : M9 = C – A / M10 = B – D / M10 = X – Z / M12 = Y – W

Demi-finale :

- M13 = D1 : 3ème poule 1 contre 4ème poule 2
- M14 = D2 : 4ème poule 1 contre 3ème poule 2
- M15 = Q1 : 2ème poule 1 contre 1er poule 2
- M16 = Q2 : 1er poule 1 contre 2ème poule 2

Finales :

- M17 = classement 7/8 : perdant M13 (D1) contre perdant M14 (D2)
- M18 = classement 5/6 : vainqueur M13 (D1) contre vainqueur M14 (D2)
- M19 = classement 3/4 : perdant M15 (Q1) contre perdant M16 (Q2)
- M20 = classement 1/2 : vainqueur M15 (Q1) contre vainqueur M16 (Q2)

14.7. 9 EQUIPES

Championnat : 1 poule de 5 équipes et 1 poule de 4 équipes selon un tirage au sort

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D / exempt E / M3 = W – X / M4 = Y – Z
- 2ème tour : M5 = A – E / M6 = B – C / exempt D / M7 = W – Z
- 3ème tour : M8 = D – E / M9 = A – C / exempt B / M10 = W – Z
- 4ème tour : M11 = B – E / M12 = A – D / exempt C / M13 = X – Y
- 5ème tour : M14 = C – E / M15 = B – D / exempt A / M16 = X – Z / M17 = Y – W

Demi-finale :

- M17 = D1 : 3ème poule 1 contre 4ème poule 2
- M18 = D2 : 4ème poule 1 contre 3ème poule 2
- M19 = Q1 : 2ème poule 1 contre 1er poule 2
- M20 = Q2 : 1er poule 1 contre 2ème poule 2

Classement 7/8/9 par triangulaire (poule unique de 2 perdants M17 / M18 et le 5ème de la poule 1 – M21 / M23 / M25

Finales :

- M22 = classement 5/6 : vainqueur M17 (D1) contre vainqueur M18 (D2)
- M24 = classement 3/4 : perdant M19 (Q1) contre perdant M20 (Q2)
- M26 = classement 1/2 : vainqueur M19 (Q1) contre vainqueur M20 (Q2)

14.8. 10 EQUIPES

Championnat : 1 poule de 5 équipes et 1 poule de 5 équipes selon un tirage au sort

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D / exempt E / M3 = W – X / M4 = Y – Z / Exempt V
- 2ème tour : M5 = A – E / M6 = B – C / exempt D / M7 = W – V / M8 = X – Y / Exempt Z
- 3ème tour : M9 = D – E / M10 = A – C / exempt B / M11 = Z - V / M 12 = W – Y / Ex. X
- 4ème tour : M13 = B – E / M14 = A – D / exempt C / M15 = Y - V / M16 = W – Z / Ex. Y
- 5ème tour : M17 = C – E / M18 = B – D / exempt A / M19 = Y - V / M20 = X – Z / Ex. W

Demi-finale :

- M21 = D1 : 3ème poule 1 contre 4ème poule 2
- M22 = D2 : 4ème poule 1 contre 3ème poule 2
- M23 = Q1 : 2ème poule 1 contre 1er poule 2
- M24 = Q2 : 1er poule 1 contre 2ème poule 2

Finales :

- M25 = classement 9/10 : 5ème de poule 1 contre 5ème de poule 2
- M26 = classement 7/8 : perdant M21 (D1) contre perdant M22 (D2)
- M27 = classement 5/6 : vainqueur M21 (D1) contre vainqueur M22 (D2)
- M28 = classement 3/4 : perdant M23 (Q1) contre perdant M24 (Q2)
- M29 = classement 1/2 : vainqueur M23 (Q1) contre vainqueur M24 (Q2)

14.9. 11 EQUIPES

Championnat : 2 poules de 4 équipes et 1 poule de 3 équipes selon un tirage au sort

- 1er tour : M1 = A – B / M2 = C – D / M3 = M - N / M4 = W – X / M5 = Y – Z
- 2ème tour : M6 = B – C / M7= A – D / M8 = M – O / M9 = W – Z / M10 = X – Y
- 3ème tour : M11= C – A / M12 = B – D / M13 = N – O / M14 = X – Z / M15 = Y – W

Classement 9/10/11 en triangulaire avec le 4ème de poule 1 et 2 ainsi que le moins bon 3ème (M16/M19/21)

Demi-finale :

- M16 = D1 : 2nd poule 1/2/3 contre 3ème poule 1/2/3
- M17= 4ème poule 1contre 4ème poule 2
- M18 = D2 : 2nd poule 1/2/3 contre 3ème poule 1/2/3
- M19 = Q1 : 1er poule 1 contre 1er poule 2
- M20 = 4ème poule 1 contre moins bon 3ème poule 1/2/3
- M21 = Q2 : 1er poule 3 contre meilleur 2nd poule 1/2/3 (selon cas d'égalité ci-après)
- M22 = 4ème poule 2 contre moins bon 3ème poule 1/2/3

Finales :

- M23 = classement 7/8 : perdant M16 (D1) contre perdant M18 (D2)
- M24 = classement 5/6 : vainqueur M16 (D1) contre vainqueur M18 (D2)
- M25 = classement 3/4 : perdant M 19 (Q1) contre perdant M 21 (Q2)
- M26 = classement 1/2 : vainqueur M19 (D1) contre vainqueur M21 (Q2)

14.10. 12 EQUIPES

FORMULE OLYMPIQUE :

Le tournoi se dispute avec trois poules de quatre équipes, la victoire apportant 3 points, le nul 2 points et la défaite 1 point (aucun point pour un forfait et 00-25 au goal average).

Les deux premiers de chaque poule et les deux meilleurs troisièmes accèdent aux quarts de finale, suivis des demi-finales, des matches pour la médaille de bronze et des finales.

Système de REPARTITION : Tirage au sort de 1 à 12 en serpentin

Poule A : 1 / 6 / 7 / 12

Poule B : 2 / 5 / 8 / 11

Poule C : 3 / 4 / 9 / 10

Organisation sportive sur 2 jours et sur 2 terrains :

Journée 1 :

9h00	M1	1-6	M2	2-5	9h30	M3	3-4	M4	7-12
10h00	M5	8-11	M6	9-10	10h30	M7	1-7	M8	2-8
11h00	M9	3-9	M10	6-12	11h30	M11	5-11	M12	4-10
13h30	M13	1-12	M14	2-11	14h00	M15	3-10	M16	6-7
14h30	M17	5-8	M18	4-9					
15h30	M19	½ ¼ finale 1 : 1er - 8ème							
	M20	¼ finale 2 : 2ème - 7ème							
16h00	M21	¼ finale 3 : 3ème - 6ème							
	M22	¼ finale 4 : 4ème - 5ème							

Journée 2 :

8h30	M23	Classement : 9ème – 12ème
	M24	Classement : 10ème – 11ème
9h00	M25	Perdant M19- perdant M22
	M26	Perdant M20- perdant M21
9h30	M27	½ finale 1 : gagnant M19- gagnant M22
	M28	½ finale : gagnant M20- gagnant M21
10h00	M29	Pour 11ème place : perdant M23- perdant M24
	M30	Pour 9ème place : gagnant M23- gagnant M24
10h30	M31	Pour 7ème place : perdant M25- perdant M26
	M32	Pour 5ème place : gagnant M25- gagnant M26
11h00	M33	Petite finale, pour la 3ème place : perdant M29- perdant M30
11h30	M34	Finale : gagnant M29- gagnant M30

14.11. ATTRIBUTION DES POINTS

	Match Gagné	Match Nul	Match Perdu
Rugby	3 pts	2 pts	1 pt

14.12. EN CAS D'EGALITE DANS LES POULES DE CLASSEMENT

Les équipes sont départagées en tenant compte dans l'ordre :

1. De la présence d'un jeune arbitre pour l'équipe
2. Des points acquis lors des rencontres les ayant opposées
3. Du goal-average, set-average ou point-average ne tenant compte que des seules rencontres les ayant opposées.
4. Du goal-average, set-average ou point-average général
5. Du plus petit nombre de sanctions disciplinaires ayant entrainé une exclusion définitive du terrain (par ex : carton rouge)
6. Du plus petit nombre de sanctions disciplinaires (par exemple carton jaune ou exclusion temporaire)
7. De la meilleure attaque
8. De la moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match : l'équipe totalisant la plus petite moyenne d'âge est déclarée vainqueur.

Attention : ces différents critères s'appliquent dans l'ordre sans jamais revenir au critère précédent.