

BRUSSELS' 7S REGLEMENT INTERIEUR

1. Le BR7's est responsable de l'organisation et du bon déroulement du tournoi.

Chaque équipe devra se présenter munie :

- des cartes de qualification de chaque participant (joueurs et encadrement) ;
- de deux jeux de maillots de couleurs différentes ;
- de ses propres ballons de rugby ;
- d'une trousse à pharmacie.

A son arrivée, chaque club devra :

- Remplir une feuille de match qui vaudra pour toute la durée du tournoi ;
- Déposer les licences au bureau du tournoi
- Remplir une feuille de régulation qui sera complétée à chaque rencontre

2. Les matches se dérouleront selon les règlements de World rugby et les variantes pour le rugby à VII en prenant en compte les règles de 2024.

3. Déroulement d'une rencontre

Avant la rencontre :

- A 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 (ou 10 minutes avant l'horaire prévu du coup d'envoi dans le cas où c'est le 1er match ou une reprise du tournoi après une pause) et présentera la feuille de régulation dûment complétée avec la composition de l'équipe : titulaires.

- L'arbitre procèdera 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.

4. Effectif et 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.

5. 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.

(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).)

6. Critères de classement des poules

Un match contre chaque équipe de la poule.

- Un match gagné attribue 3 points o Un match nul 2 points
- Un match perdu 1 point Le forfait d'une équipe : o 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).

(En cas de poule(s) non équilibrée(s), conséquence du forfait d'une équipe : 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.)

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 classement, celui-ci sera effectué par comparaison des points suivants :
- ✓ 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 :
- ✓ La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule
- ✓ La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule
- ✓ Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule
- ✓ Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule
- ✓ Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
- ✓ 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 :
- ✓ Tirage au sort à la pièce (pile ou face) entre les deux managers des équipes

7. Si des situations non prévues dans les règlements se présentent, la décision sera prise par la direction du tournoi et du corps arbitrale, dans l'esprit du rugby