



LADIES CHALLENGE

Règlement sportif

Les Règles du Jeu sont celles du Rugby à VII, édictées par World Rugby, à l'exception des variantes indiquées en rouge.

Règlement IRB pour le rugby à VII

- Règle 1 : Le Terrain

Le champ de jeu sera un rectangle de 50 mètres par 30 mètres. Il sera délimité, sur un terrain de jeu à XV, latéralement par les lignes des 10 mètres et des 5 mètres, l'en-but étant situé entre les lignes des 5 mètres et de touche.

- Règle 10 : Jeu Déloyal

Toutes les références à l'exclusion temporaire sont les mêmes que pour le rugby à XV.

Lorsqu'un joueur écope d'un carton jaune, il est temporairement exclu 2 minutes. Un joueur exclu temporairement devra aller s'asseoir sur les bancs prévus à cet effet au milieu du terrain, à proximité de l'arbitre remplaçant et/ou du délégué à l'arbitrage. Le chronométrage des 2 minutes commence au moment où le joueur s'assoit sur ledit banc.

Lorsqu'un joueur écope d'un carton rouge, ce dernier est exclu définitivement du tournoi. (N.B. : deux cartons jaunes dans un match valent un carton rouge).

- Règle 13 : Coup d'envoi et coup de pied de renvoi

Après obtention de points, l'équipe qui vient de marquer donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé (drop-goal) qui doit être effectué au centre de la ligne médiane ou en arrière de cette ligne.

Si le ballon ne parcourt pas 5 mètres en direction de la ligne de but, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.

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



- Règle 19 : Touche et alignement

Les participants indispensables à la réalisation d'une touche sont le lanceur et son opposant, et au minimum 2 joueurs de chaque équipe.

On rappellera que la présence du relayeur est facultative.

Lors d'un jeu au pied direct en touche, il ne pourra y avoir gain de terrain que si celui-ci a été réalisé à l'intérieur de l'en-but (entre la ligne de touche et les 5 mètres).

- Règle 20 : Mêlée ordonnée

Une mêlée comprend 3 joueurs de chaque équipe, qui doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce que celle-ci ait pris fin.

Les mêlées sont simulées, c'est à dire non poussées et non disputées.

Le demi de mêlée, s'il choisit de se poster à proximité de la mêlée disputée, a le droit de suivre la progression du ballon.

Les non participants à la mêlée doivent se tenir à 5 mètres des pieds des derniers participants.

Classement

La règle est la suivante. Pour chaque équipe participante à une journée :

- Vainqueur de la journée : 9 points
- 2^e : 6 points
- 3^e : 4 points
- 4^e : 3 points
- 5^e : 2 points
- 6^e : 1 point
- 7^e + ou non participante : 0 point