



## CHAMPIONNAT SEVENS DE RUGBY A 7 2018

### Règlement

#### Règle 1 : Nombre de tournois

**Le championnat sevens de 1<sup>ère</sup> division se déroulera sur 3 journées.**

1er tournoi, samedi 13 octobre 2018, à Fautaua, de 16h30 à 20h30

2ème tournoi, samedi 20 octobre 2018, à Fautaua, de 17h30 à 21h30

3ème tournoi, samedi 27 novembre 2018, à Fautaua, de 16h30 à 20h30

#### Règle 2: Classement du championnat

- A l'issue de chaque tournoi, des points sont attribués à chaque équipe, en fonction du classement de celle-ci. L'équipe totalisant le plus de points à l'issue de la compétition est déclarée championne.
  - Attribution des points, par tournoi :
    - o Le 1<sup>er</sup> marque 10 points
    - o Le 2<sup>ème</sup> marque 8 points
    - o Le 3<sup>ème</sup> marque 7 points
    - o Le 4<sup>ème</sup> marque 6 points...
    - o Au-delà de la 10<sup>ème</sup> place, toutes les équipes marquent 1 point.
- En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées (dans l'ordre, et en cas de nouvelle égalité, on passe au point suivant), sur l'ensemble du championnat:
1. Au nombre de cartons rouges
  2. Nombre de cartons jaunes
  3. Nombre de 1<sup>ère</sup> place
  4. Différence générale (points terrains : marqués (moins) encaissés )
  5. Nombre d'essais marqués
  6. Match d'appui (2x10, date ultérieure, au plus tard 7 jours suivants)

#### Règle 3: Classement d'un tournoi

##### **A. Classement dans le cas d'une formule championnat (et pour les phases de poules)**

Les équipes sont classées en fonction du nombre total de points obtenus

##### Décompte des points :

Victoire = 4 points

Nul = 2 points

Défaite = 1 points

Forfait= 0 point

Pas de points de bonus

-En cas d'égalité au classement du tournoi, les équipes seront départagées (dans l'ordre, et en cas de nouvelle égalité, on passe au point suivant) sur le tournoi:

1. Au nombre de cartons rouges
2. Nombre de cartons jaunes
3. Différence particulière (si égalité entre deux équipes et qu'il y a eu un gagnant dans le match les opposants le vainqueur de ce match est classé devant le perdant du match)
4. Différence générale (points terrains : marqués (-) encaissés )
5. Nombre d'essai marqués
6. Match d'appui en mort subite. (La première équipe qui marque des points est déclarée gagnante)

##### **B. Classement dans le cas d'une formule Coupe**

Le classement des poules est obtenu suivant le point **A**. Pour la phase finale le classement correspond aux résultats des différentes finales. Le gagnant de la Finale CUP est classé 1<sup>er</sup>, le finaliste 2<sup>ème</sup>. Le gagnant de la finale PLATE est classé 3<sup>ème</sup> et le finaliste 4<sup>ème</sup> ... ainsi de suite.

**Règle 4: Cumul des points**

- Les points se cumulent d'une journée à l'autre pour une même équipe. Les points ne se cumulent pas entre deux équipes du même club. Les équipes ne doivent pas changer de nom en cours de championnat.

**Règle 5: Têtes de séries**

- A l'issue de chaque tournoi, les deux premières équipes du tournoi seront désignées tête de série pour le tournoi suivant.  
S'il s'agit de deux équipes d'un même club :
  - o Si le club aligne deux équipes au tournoi suivant, elles seront tête de série.
  - o Si le club n'aligne qu'une équipe au tournoi suivant, l'équipe classée 3<sup>ème</sup> du tournoi précédent sera classée deuxième équipe tête de série.
- Les têtes de séries sont mises en place pour avoir des groupes équilibrés, de ce fait, les clubs qui sont désignés tête de séries et qui alignent deux équipes, dont l'une est tête de série, doivent obligatoirement inscrire leur meilleure équipe en tête de série.

**1<sup>ère</sup> journée 2018. Tête de série 1.Faa'a et 2.Papeete**

**Règle 6 : Cartons**

Sur un match

Un carton jaune = 2 minutes d'exclusion. Deux cartons jaunes = 1 carton rouge. Exclusion du tournoi et du tournoi suivant, en attente de la décision de la CDI

Sur un tournoi

2 jaunes sur deux matchs différents. Le joueur termine son match où il a eu le 2<sup>ème</sup> jaune. Mais il sera suspendu pour la fin du tournoi. Il peut jouer le tournoi suivant. Les 2 jaunes sont comptabilisés.

Sur l'ensemble de la compétition.

3 jaunes sur des tournois différents = suspension pour le tournoi suivant et commission discipline.

**Règle 7 : Durée des matchs :**

- Match de poules 2 x 7 minutes. 2 minutes de mi-temps, pas de prolongation
- Match de barrage : 2 x5 minutes en mort subite : la première équipe qui marque un point (drop, essai ) se qualifie. Le match s'arrête immédiatement
- Match de phase finale : 2x7 minutes. En cas d'égalité, prolongation de 2 x5 minutes en mort subite : la première équipe qui marque un point (drop, essai ) se qualifie. Le match s'arrête immédiatement
- Match de Finale de CUP : 2 x 7 minutes. 2 minutes de mi-temps. En cas d'égalité, prolongation de 2 x5 minutes en mort subite : la première équipe qui marque un point (drop, essai ) se qualifie. Le match s'arrête immédiatement

**Règle 8 : Feuille de match :**

Au début de la compétition, chaque équipe remplit sa liste de 12 joueurs. Aucun changement de nom ne pourra se faire en cours de journée. Il sera impossible de barrer le nom d'un joueur, même absent, pour le remplacer par un autre une fois le coup d'envoi du 1<sup>er</sup> match. (Le non-respect de cette règle entrainera le déclassement de l'équipe à la dernière place du tournoi. Toutes les autres équipes classées après remonte d'un rang au classement.)

- Une liste non complète (moins de 12 noms), pourra être complétée en cours de journée.
- Pour faire une équipe, il faut un minimum de 6 joueurs sur la liste.
- Avant le 1<sup>er</sup> match les listes doivent être déposées avec le responsable du tournoi ainsi que les cartons de licences de chaque joueur composant la liste.
- Un joueur qui ne présente pas de carton de licence FPR n'a pas le droit de figurer sur une feuille de match.
- Pour les clubs présentant deux équipes, aucune bascule n'est possible d'une liste à l'autre en cours de tournoi



**Règle 9 : Arbitres et arbitre de touches**

Sur chaque liste 2 licenciés devront être désignés comme arbitres de touche. Ils seront amenés à officier entre 2 et 3 matchs par tournoi. Chaque club devra également mentionner le nom d'un arbitre central qui sera amené à officier en cas de carence.

**Règle 10 : Coup d'envoi du 1<sup>er</sup> match**

Le coup d'envoi du 1<sup>er</sup> match pourra être décalé au maximum de 15 minutes si une équipe n'est pas présente. Après ce délai, elle sera déclarée forfait pour ce match, et juste pour ce match.

**Règle 11 : Forfait**

Une équipe qui fait forfait contre un adversaire en cours de compétition (hors absence au premier match) est déclarée forfait pour le reste de la compétition et est déclassée. Les équipes suivantes montent au classement du tournoi.

Pour les clubs qui alignent deux équipes : en cas de forfait de l'une des deux équipes, la deuxième équipe du club n'effectue pas de remontée au classement.

**Règle 12 : Enchaînement des matchs**

Les matchs s'enchaîneront les uns après les autres. Une équipe ne respectant pas ce point (se présentant avec plus de 2 minutes de retard) se verra sanctionnée d'une pénalité pour le début du match. Si le retard est trop excessif, elle pourra se voir déclarée forfait par l'arbitre.

**Règle 13 : Inscriptions**

- Inscription au championnat :  
Tous les clubs qui souhaitent participer au tournoi M+1 du championnat sevens de la FPR doivent confirmer leur inscription à la fin du tournoi M.

**Règle 14 : Organisation des tournois**

***En fonction du nombre d'équipe présente***

**Première division : Un maximum de 6 équipes engagées (4h de compétition)**

**Si 4 équipes :**

Formule Championnat, tout le monde s'affronte. Finale CUP entre les 2 premiers et Finale PLATE entre 3 et 4. Le numéro des équipes correspondent au ranking du tournoi précédent

Si 4 équipes issues de 4 clubs différents Ranking du précédent tournoi	Si présence de deux équipes du même club (A1 et A2) 1, 2 correspond au ranking sans A1 et A2
M1 : 1-2 M2 : 3-4	M1 : A1 -A2 M2 : 1-2
M3 : 1-3 M4 : 2-4	M3 : A1-1 M4 : A2-2
M5 : 1-4 M6 : 2-3	M5 : A1- 2 M6 : A2-1
M7 : Finale Plate M8 : Finale CUP	M7 : Finale Plate M8 : Finale CUP



**Si 5 équipes :**

Formule Championnat, tout le monde s'affronte.

Le numéro des équipes correspondent au ranking du tournoi précédent

Si 5 équipes issues de 5 clubs différents. Ranking du précédent tournoi	Si présence de deux équipes du même club (A1 et A2) 1, 2, 3 correspond au ranking sans A1 et A2
M1 : 1-5 M2 : 2-4            exempt : 3	La structure des blocs est conservée comme pour un tournoi avec 5 équipes appartenant à 5 clubs différents, sauf que le 1 <sup>er</sup> match opposera les 2 équipes du même club. C'est ce bloc qui passe en premier. Les autres blocs conservent donc leur place, hormis celui qui aura été échangé.
M3 : 1-3 M4 : 2-5            exempt : 4	
M5 : 2-3 M6 : 4-5            exempte : 1	
M7 : 1-4 M8 : 3-5            exempt : 2	
M9 : 3-4	
M10 : 1-2            exempt : 5	

**Si 6 équipes ou plus, phase qualificative par poules :**

**A) Constitution :**

- Les deux premières équipes du tournoi précédent seront placés en tête de série. La 1<sup>ère</sup> en poule A et la 2<sup>ème</sup> en poule B
- Les équipes classées 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> du tournoi précédent seront placées, par tirage au sort, soit dans la poule A ou la poule B.
- Les autres équipes seront placées par tirage au sort dans la poule A ou la poule B.
- Si une seule poule de 4, ce sera la poule B, avec le 2<sup>ème</sup> du précédent tournoi.

**B) Ordre des matchs**

- Les deux têtes de série débutent le tournoi, poule A puis poule B.
- En poule de 3 :  
1-3 / 3-2 / 2-1 . Si « équipe 2 » dans la même poule, alors en match 1 : « équipe 1 » vs « équipe 2 » (1 = tête de série ; 2 = 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> du précédent tournoi ; 3 étant équipe la moins bien classées)
- En poule de 4 ; tout le monde n'affronte pas tout le monde.  
1-4 ; 2-3 ; 1-2 ; 3-4 Si « équipe 2 » dans la même poule, alors en match 1 : « équipe 1 » vs « équipe 2 » (1 = tête de série ; 2 = 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> du précédent tournoi ; 3 et 4 étant les équipes les moins bien classées)  
En cas d'équipe à égalité dans le classement de la poule. Deux cas de figure :  
1. Elles se sont affrontées : L'équipe qui a remporté le match fini devant celle qui l'a perdue.  
2. Elles ne se sont pas affrontées (où elles se sont affrontées et ont fini leur match à égalité) : Un match de barrage opposera les deux équipes en mort subite (voir règle 7)

**Deux équipes d'un même club seront dans la même poule, afin d'éviter une demi-finale entres-elles.**

**Le match les opposant sera le placé en premier de leur poule**

**Suivant le ranking de la 2<sup>ème</sup> équipe, l'équipe complémentaire (ex 3 et 4 / 5 et 6 ... sera placée dans l'autre poule)**

**La Commission Centrale Sportive de la Fédération Polynésienne de Rugby**

