

Règles intérieures – Saison Hiver 2025

7 contre 7 féminin	
1.Nombre d'essais	4 essais pour avoir le 1 ^{er} essai. Si le 1 ^{er} essai n'est pas gagné par l'équipe A, l'équipe B recommence à sa ligne de 5 verges.
7 contre 7 masculin et féminin	
1.Rush	Le rush est à 7 verges de la ligne de mêlé
2.Courses	2- Il est interdit de courir lorsque l'attaque est à la ligne des 7 verges dans le territoire de l'adversaire. Si une course est faite, l'équipe en possession du ballon perd un essai.
3.Touché de sûreté	Les touchés de sûreté seront éliminés lorsque l'équipe à l'attaque est dans la 1 ^{ère} moitié du terrain sans avoir subi de revirement. Donc, si le ballon tombe dans la zone des buts, l'équipe à l'attaque perdra son essai, mais commencera l'essai suivant à la ligne de mêlé. Cette règle s'applique seulement dans la 1 ^{ère} moitié du terrain et l'équipe débute dans son territoire après avoir subi un touché. Par exemple, si l'équipe à l'attaque est dans le territoire adverse et perd le ballon (revirement), l'équipe qui recommence avec le ballon dans son territoire ne profite pas de ce privilège.
4.Mauvaise remise	Lorsque le ballon tombe devant les pieds du QA lors de la remise, le jeu se poursuit. Cependant, si le ballon tombe par-dessus la tête du QA, le jeu est déclaré mort et le ballon sera reculé de 5 verges. Cette règle s'applique sur la 2 ^e moitié du terrain. Si le ballon passe par-dessus la tête du QA dans 1 ^{ère} moitié du terrain, le ballon est ramené à ligne de mêlé et les essais se poursuivent.
5.Botté court	<p>Possibilité de faire un botté court 1 fois par demi si les conditions suivantes sont respectées :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. L'équipe doit marquer un touché sans faire le converti; b. L'équipe qui tente le botté court doit être en arrière au niveau du pointage; c. L'équipe qui tente le botté court doit prendre un temps mort avant le jeu; <p>Déroulement : L'équipe obtient un essai à leur ligne de 5 verges pour atteindre le centre du terrain. En cas de tentative de botté court lors des 5 derniers jeux, la tentative ne consomme pas 1 jeu. De plus, une équipe peut faire une tentative de botté court sur le dernier jeu de la partie si elle possède toujours 1 temps mort. Si l'équipe réussit sa tentative, elle conserve la possession au PBM. Si l'équipe n'atteint pas le centre du terrain, l'équipe adverse reprend la possession au centre du terrain ou au PBM en cas d'un revirement</p>

6. Dernier joueur à la défensive	Sur n'importe quel jeu débutant à la ligne de mêlée, si un joueur défensif interfère avec le porteur de ballon d'une quelconque façon, et que selon l'arbitre, il est CERTAIN (hors de tout doute) que des points auraient été marqués s'il n'y avait pas eu d'obstruction, les points seront accordés pour l'équipe offensive.
7. Anti-sportif	Si un joueur commet un anti-sportif, (voir livre des règlements pour la liste exhaustive) l'arbitre décernera une pénalité et le joueur devra être sur le banc pour 5 jeux. Si un 2 ^e anti-sportif est décerné au même joueur dans la même partie, en plus de la pénalité, le joueur sera expulsé pour le reste de la partie
8. Célébration excessive	Une pénalité pourrait être décernée par l'arbitre si une équipe fait une célébration excessive et que l'arbitre juge que célébration est dirigée vers l'équipe adverse. Toutes les célébrations fait avec le ballon sont interdites (faire tourner le ballon au sol, le lancer, etc.).