



BEACH RUGBY

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

RÈGLE 1 : Le terrain

Le champ de jeu : zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.

L'aire de jeu : comprend le champ de jeu et les en-but (2 mètres).

Sol de l'aire de jeu : le sol doit être uniquement couvert de sable.

Dimensions de l'aire de jeu :

CATÉGORIE	LONGUEUR	LARGEUR
ELITE joueurs confirmés à partir de 14 ans	40 à 45 mètres	35 à 40 mètres
PROMOTION débutants et moins de 14 ans	25 mètres	15 à 20 mètres
ANIMATION moins de 10 ans	20 mètres	10 à 15 mètres

RÈGLE 2 : Le ballon

- Catégorie ELITE : ballon taille 4
- Catégorie PROMOTION : ballon taille 4
- Catégorie ANIMATION : ballon taille 3

RÈGLE 3 : Nombre de joueurs

Nombre maximum de joueurs : une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu. **8 joueurs sur la feuille de match.....SUIVANT LES TOURNOIS.**

Remplacements : Tout remplacement ne peut avoir lieu que lorsque le ballon est mort.

Les remplacements doivent s'effectuer par l'arrière lorsque l'équipe est en possession du ballon (remplaçants sous les poteaux).

Le nombre de remplacement est libre. Un joueur remplacé peut jouer à nouveau dans un même match.

RÈGLE 4 : Equipement des joueurs

Un joueur doit porter un short et un tee-shirt. Le port de chaussettes est également autorisé. Tout autre port d'équipement (casque, rembourrage, etc...) est interdit.

RÈGLE 5 : Durée de la partie

Une partie dure au maximum 10 minutes. Elle est divisée en deux mi-temps de 5 minutes de jeu chacune.

Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées.

La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du Tournoi.

RÈGLE 6 : Officiels de match

Arbitrage à deux, un arbitre sur chaque ligne de touche

, dont leur rôle est conforme aux dispositions fixées par les Règles du Jeu de l'International Rugby Board.

Les arbitres suivront la progression du jeu, ils indiqueront d'une main l'endroit PRECIS de la remise en jeu et de l'autre le nombre de touchers

Poing fermé : 0 toucher

Index (un doigt) : 1 toucher

Deux Doigts : 2 touchers

Moulinette : Changement de possession

RÈGLE 7 : Manière de jouer

1. Un match commence par le coup d'envoi.
2. Le jeu au pied est interdit (seul le jeu à la main est autorisé).
3. Le plaquage est interdit. Seul, le « toucher », à **deux mains simultanément**, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est légal. Sont exclus la tête, les bras et les jambes.
4. Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt du jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci.
Au troisième « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit du 3^{ème} toucher.
5. Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être, soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession.
6. Le ballon doit être mis en contact avec le sol :
 - avant d'être passé, à la suite d'un « toucher », ou
 - avant d'être joué, dans le cas d'une pénalité.

NB. Suite à un toucher, le joueur touché n'est pas obligé de faire la passe

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

7. Après un « toucher », ou après un changement de possession, la passe n'est **pas** obligatoire.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

8. Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », l'arbitre laissera le jeu se dérouler.
9. Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.
10. Le raffut sous toutes ses formes sera OBLIGATOIREMENT sanctionné par un toucher.

RÈGLE 10 : Jeu déloyal

Un joueur peut être averti par l'arbitre.

Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1 minute 30.

Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre.

Jeu dangereux. Sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- tout plaquage, de quelque manière que ce soit,
- la « cuillère »,
- le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot,
- de commettre une quelconque action d'antijeu.

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.

La cuillère sur un joueur n'ayant pas d'adversaire en barrage sera obligatoirement sanctionnée par un essai de pénalité avec possession du ballon au milieu (à la place du Coup d'envoi) pour l'équipe qui a bénéficié de cet essai.

RÈGLE 11 : En - jeu

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à deux mètres ou en arrière du point de marque.

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse.

Lorsque le joueur choisit de jouer rapidement la remise en jeu (suite à un « toucher » ou à une pénalité), tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de 2m.

Les touchers proches de la ligne adverse ne pourront être joués à moins de 2 mètres de celle-ci.
Ex : lors d'un toucher à 1m de la ligne, le joueur touché se reculera de 1m pour jouer le ballon.

RÈGLE 12 : En-avant et passe en avant

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera au point de faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».

RÈGLE 13 : Coup d'envoi et coup de renvoi

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps : il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied direct. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par lignes de touche et les lignes de but). S'il

n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain, cela selon les modalités de remise en jeu après pénalité.

Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points : la remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a concédé les points, selon les modalités du coup d'envoi.

Montée défensive sur coup d'envoi : L'équipe qui donne le coup d'envoi n'a le droit de monter et donc de franchir la ligne de remise en jeu, UNIQUEMENT lorsqu'un adversaire a récupéré le ballon dans ses mains.

RÈGLE 19 : Touche

Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après « toucher ». Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie en touche, à 5 mètres de la ligne de touche.

RÈGLE 21 : Pénalités

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des « touchers ».

Le joueur qui joue la pénalité n'est pas tenu de faire une passe. Il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

RÈGLE 22 : En - but

Touché en but par l'équipe défendante : Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante : Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Essai : Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé.

L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur en poursuite ou sur le côté (Essai sur plongeon).

Toutefois l'essai sur plongeon ne sera pas accordé si le défenseur se trouve en barrage.