

Règles du jeu

Rugby Loisir Sans Plaquage

Beach Rugby



FFR



SOMMAIRE

REGLE 1 : LE TERRAIN	3
REGLE 2 : LE BALLON	3
REGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS	3
REGLE 4 : EQUIPEMENTS DES JOUEURS	3
REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE	4
REGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH	4
REGLE 7 : MANIERE DE JOUER	4
REGLE 8 : JEU DELOYAL	5
REGLE 9 : EN-JEU	6
REGLE 10 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT	6
REGLE 11 : COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI	6
REGLE 12 : TOUCHE	7
REGLE 13 : PENALITE	7
REGLE 14 : EN-BUT	7



Selon le Titre VIII des Règlements Généraux de la FFR : le Beach Rugby est une pratique loisir sans plaquage autorisée aux garçons âgés de plus de 14 ans et aux filles âgées de plus de 15 ans.

REGLE 1 : LE TERRAIN

Champ de jeu :

Zone située entre les lignes de touche et les lignes d'en-but.

Aire de jeu :

Comprend le champ de jeu et les en-buts (2 mètres).

En but :

Zone délimitée par la ligne de but, les lignes de touche de but et la ligne de ballon mort. Seule la ligne de but appartient à l'en-but

Sol de l'aire de jeu :

La surface doit être uniquement couverte de sable.

Dimension de l'aire de jeu :

Longueur : entre 40 et 45 mètres

Largeur : entre 35 et 40 mètres

REGLE 2 : LE BALLON

Le Beach Rugby est joué avec un ballon de taille 4

REGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs : une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs sur l'aire de jeu. 10 joueurs sur la feuille de match au maximum.

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.

REGLE 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

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



REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE

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

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.

REGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

Arbitrage à deux, un arbitre sur chaque ligne de touche.

Leur rôle est conforme aux dispositions fixées par les Règles du Jeu de World Rugby.

Les arbitres suivront la progression du jeu. Ils indiqueront d'une main l'endroit précis 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

L'arbitre qui n'indique pas le toucher positionne la défense à 2 mètres par rapport à la ligne du toucher

REGLE 7 : MANIERE DE JOUER

1. Un match commence par le coup d'envoi
2. Le jeu au pied est interdit (sauf coup d'envoi et de renvoi)
3. Le toucher est réalisé par un joueur sur **la partie habillée du porteur du ballon (tee-shirt et short) à 2 mains simultanément**
4. Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci. **Au 3^{ème} « 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 (adversaires à 2 mètres). 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 **à l'endroit précis du toucher** :

- 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

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

REGLE 8 : JEU DELOYAL

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 s'accumulent 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
- Commettre une quelconque action d'antijeu

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

REGLE 9 : 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 plus du point de marque.



FFR

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 2 mètres.

Les touchers proches de la ligne adverse ne pourront être joués à moins de 2 mètres de celle-ci.

REGLE 10 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

Suite à un en-avant ou 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 ».

REGLE 11 : 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 de volée. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par les lignes de touches 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 remises 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 **marqué** 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.



REGLE 12 : TOUCHE

Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte le ballon touche la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après un « 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.

REGLE 13 : PENALITE

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

REGLE 14 : 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.