

RUGBY LOISIR AVEC PLAQUAGE

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : voir tableau ci-dessous

TERRAIN : voir tableau ci-dessous

TABLE DE MARQUE : NON

CARTON BLEU : OUI

ARBITRAGE : 2 CAL (1 de chaque équipe) présents sur le terrain ou 1 CAL (ex : CAL de l'équipe A en 1ère mi-temps CAL de l'équipe B en 2^{ème} mi-temps) ET 1 arbitre FFR – Principes de l'arbitrage à 2

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

➤ **Minimum** : voir tableau ci-dessous

Maximum : illimités

PAS DE JOUEUR DE 1^{ère} LIGNE EXIGE

➤ Les mêlées sont simulées

REPLACEMENTS TACTIQUES

Illimités sans table marque. Le remplacement peut être effectué à tout moment mais toujours à hauteur de la ligne médiane. Le joueur sortant doit avoir quitté le champ de jeu avant que le joueur entrant y pénètre

MELEE

➤ **Nombre de joueurs** : voir tableau ci-dessous

➤ **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement

➤ **Mêlée simulée** : pas de poussée, l'équipe qui introduit le ballon le conserve

➤ **Le N°9 adverse** : ne peut pas suivre la progression du ballon (ligne de hors-jeu = tunnel)

➤ **Si N° 8** : départ autorisé

PLAQUAGE

PLAQUAGE : Application de la règle du plaquage du rugby amateur

4 éléments essentiels :

- Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, de la taille jusqu'aux pieds
- Pas de blocage sur le haut du corps
- Plaquage à deux en simultané interdit
- Le porteur du ballon ne doit pas projeter son buste vers l'avant au moment du contact

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Un joueur ne doit pas plonger directement dans les pieds du porteur du ballon

La cuillère est interdite

Sanction : Pénalité

PHASE POST PLAQUAGE

Suite à un plaquage :

- Le premier soutien offensif et le premier soutien défensif peuvent disputer le ballon. Pour cela les joueurs doivent se lier au moment du contact (pas de percussif) et rester sur leurs appuis (lutte en poussée)
- Lorsque le ballon est gagné par une équipe, l'arbitre annonce la couleur de cette équipe. L'équipe qui a gagné le ballon (annonce de l'arbitre) doit le jouer dans les 5 secondes, sans possibilité pour l'équipe adverse de pouvoir intervenir avant que le ballon n'ait été décollé du sol par le relayeur.

Sanction : Pénalité

Conduite à tenir par l'arbitre : dès qu'une équipe a gagné le ballon l'arbitre annonce la couleur de cette équipe. A partir de ce moment-là l'équipe adverse ne peut plus contester le ballon de quelque manière que ce soit

JEU AU PIED

Pas de tentative de coup de pied de pénalité

Pas de drop

Pas de transformation d'essai

Le dribbling est interdit

Tout autre forme de jeu au pied est autorisée

Interdiction de lutter en l'air pour le gain du ballon

JEU DELOYAL

Lorsqu'un joueur commet un acte jugé contraire à l'esprit du rugby loisir l'arbitre demandera au capitaine de le remplacer.

Un joueur qui reçoit un carton jaune sera exclu et ne sera pas remplacé le temps de son exclusion temporaire (durée : voir tableau ci-dessous)

Un joueur qui reçoit un carton rouge sera exclu définitivement et ne sera pas remplacé.

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

RUGBY LOISIR – SAISON 2025/2026

NOMBRE DE JOUEURS	DIMENSIONS TERRAIN	TEMPS DE JEU	NOMBRE DE JOUEURS EN MELEE	DUREE EXCLUSION TEMPORAIRE
15C15	Terrain normal	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	8C8	Temps de jeu 80'= 10' Temps de jeu 60'= 5'
14C14	Terrain normal	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	7C7 (pas de N°8)	Temps de jeu 80'= 10' Temps de jeu 60'= 5'
13C13	Longueur : terrain normal Largeur : moins 5 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	6C6 (pas de 3 ^{ème} ligne aile)	Temps de jeu 80'= 10' Temps de jeu 60'= 5'
12C12	Longueur : terrain normal Largeur : moins 5 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
11C11	Longueur : terrain normal Largeur : moins 10 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
10C10	Longueur : terrain normal Largeur : moins 10 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
9C9	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 40 minutes Tournoi 1 journée = maxi 40 minutes Tournoi 2 journées = maxi 80 minutes	3C3	3'
8C8	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 30 minutes Tournoi 1 journée = maxi 30 minutes Tournoi 2 journées = maxi 60 minutes	3C3	2'
7C7	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 30 minutes Tournoi 1 journée = maxi 30 minutes Tournoi 2 journées = maxi 60 minutes	3C3	2'

Tableau de préconisations