



RUGBY LUDIQUE : LES RÈGLES DE L'IRB

BEACH TAG RUGBY



INTRODUCTION

Les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique ont été conçues afin que les Fédérations puissent développer la pratique du Rugby sans contact. Ces Règles ont été établies pour mettre en place des directives et principes pour le Beach Tag Rugby. Les Fédérations, ayant juridiction sur leurs opérations de développement, peuvent considérer le besoin approprié de modifier ces Règles pour les matches, compétitions et festivals.

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

1.1 Sol de l'enceinte de jeu

- (a) La surface doit être considérée sûre pour y jouer dessus sans danger.
- (b) Le sol doit être couvert de sable.

1.2 Dimensions

Le champ de jeu devrait être d'une longueur de 31 mètres et d'une largeur de 25 mètres. S'il y a des aires d'en-but, chaque aire d'en-but devrait être d'une longueur de 3 mètres et d'une largeur de 25 mètres. Ces dimensions peuvent être allongées ou raccourcies d'un mètre. Un organisateur de match peut décider des dimensions du champ de jeu selon les besoins de la compétition.

1.3 Lignes sur l'enceinte de jeu

Les lignes sur l'enceinte de jeu peuvent être des rubans ou bandes, cordes ou ficelles ou des délimitations gonflables et comprendront :

- Les lignes de ballon mort et les lignes de touche de but qui sont situées à l'extérieur du champ de jeu (si l'enceinte de jeu comporte des aires d'en-but)
- Les lignes de but qui sont situées à l'intérieur des aires d'en-but mais à l'extérieur du champ de jeu
- Les lignes de touche qui sont situées à l'extérieur du champ de jeu

1.4 Réclamations relatives au terrain

- (a) Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain doit être formulée par le capitaine à l'arbitre avant le début du match.
- (b) L'arbitre essaiera de trouver une solution aux problèmes soulevés mais ne doit pas faire débiter un match si une quelconque partie du terrain est considérée dangereuse.

RÈGLE 2 : LE BALLON

- 2.1 Le ballon utilisé doit être en conformité avec la Règle du Jeu 2 de l'IRB.
- 2.2 Le ballon doit être de taille 4.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- 3.1 **Maximum:** Une équipe ne peut pas avoir plus de cinq joueurs sur l'aire de jeu.
- 3.2 **Equipe ayant un nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé :** Le capitaine d'une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Un essai sera refusé s'il a été marqué par une équipe qui comptait plus de joueurs que le nombre maximum autorisé.
Sanction : passe franche au point de reprise du jeu
- 3.3 **Nombre de Joueurs désignés comme substitués :** Une équipe peut désigner jusqu'à cinq substitués. Une équipe peut substituer le nombre de joueurs qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment à condition que la substitution se fasse lorsque le ballon est mort. Le substitut doit entrer dans l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. Un joueur qui quitte l'aire de jeu peut le faire de n'importe quel endroit sur le terrain.
- 3.4 **Exclusion définitive pour jeu déloyal :** Un joueur exclu pour jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni substitué.
- 3.5 **Joueur blessé :** Si l'arbitre décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
- 3.6 **Blessure qui saigne :** Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.



RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 4.1** Un joueur porte un maillot, ou tee-shirt. Un joueur porte un short. Un joueur peut porter une ceinture à laquelle sont attachés par du Velcro® deux rubans (tag). Les joueurs doivent porter ces ceintures à la taille et par dessus la tenue avec des boucles en plastique devant et les tags placés sur chaque côté, à la hanche).
- 4.2 Équipements interdits**
- (a)** Un joueur ne doit pas porter d'équipement interdit par la Règle du Jeu 4 ou le Règlement 12 de l'IRB ou tout autre équipe autorisé par la Règle du Jeu 4 ou le Règlement 12 de l'IRB.
- (b)** Un joueur ne doit pas porter de chaussures sauf si l'organisateur du match en approuve le port. Dans des circonstances spéciales, et à sa discrétion, un organisateur de match peut autoriser le port de chaussures, à condition que ces chaussures n'aient pas de crampons.
- 4.3** L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite. Si l'arbitre décide que l'équipement est dangereux ou interdit, l'arbitre doit ordonner au joueur de le retirer. Le joueur ne doit pas prendre au match avant d'avoir changé ou retiré cet équipement.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1 Durée de la partie :** Une partie dure au maximum dix minutes de temps de jeu, plus le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de cinq minutes de temps de jeu chacune.
- 5.2 Mi-temps :** A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de deux minutes. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les arbitres assistants restent dans l'aire de jeu.
- 5.3** L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou à l'officiel responsable du chronométrage, le cas échéant.
- 5.4 Temps perdu en raison d'une blessure :** L'arbitre peut arrêter le jeu au maximum pendant une minute pour qu'un joueur blessé soit soigné, ou autoriser toute autre durée requise. L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'un joueur blessé est soigné par une personne médicalement compétente sur la ligne de touche. Si un joueur est gravement blessé et nécessite d'être évacué de l'aire de jeu, l'arbitre peut décider du temps nécessaire pour l'évacuation du joueur.
- 5.5 Compensation du temps perdu :** Le temps perdu pour n'importe quel motif autorisé sera compensé dans la mi-temps au cours de laquelle il s'est produit.
- 5.6 Prolongations :** Un match peut durer plus de dix minutes si l'organisateur du match a autorisé les équipes à jouer les prolongations en cas de match nul.
- 5.7 Droit de l'arbitre d'arrêter une partie :** L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère que le jeu ne devrait pas se poursuivre pour des raisons de sécurité.
- 5.8 Expiration du temps :** La partie s'arrête lorsque le ballon devient mort. Si une passe franche est accordée et que la durée fixée expire, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort.

RÈGLE 6 : LES OFFICIELS DE MATCH

- 6.1** Chaque match est sous le contrôle d'un arbitre. Des personnes supplémentaires, autorisées par un organisateur de match, peuvent comprendre les arbitres assistants, l'arbitre et/ou arbitre assistant de réserve.
- 6.2 Tirage au sort.** L'arbitre organise le tirage au sort pour déterminer l'équipe qui effectue le coup d'envoi et le côté de terrain choisi. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa. (D'autres méthodes appropriées peuvent être appliquées).
- 6.3** L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage.
- 6.4** Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu serait dangereuse, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu.
- 6.5** Si l'arbitre arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé alors qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'a pas été rendu mort, le jeu reprendra par une passe franche effectuée par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera de la passe franche.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

- 7.1** Un match commence par une passe franche ou un coup de pied de volée non contesté. Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut se saisir du ballon et courir en le portant. Un joueur peut lancer le ballon. Un joueur peut donner le ballon à un autre joueur. Un joueur peut enlever un ruban (tag) d'un joueur porteur du ballon. Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but. Toute action d'un joueur doit être faite dans le respect des Règles du Jeu. Le ballon ne doit pas être botté dans le jeu courant.
Sanction : passe franche
- 7.2** Si un événement non couvert par ces Règles du Jeu se produit, le jeu reprendra par une passe franche en faveur de l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera de la passe franche.

RÈGLE 8 : AVANTAGE

- 8.1** La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles afin d'assurer une plus grande continuité du jeu. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse a la possibilité d'en retirer un avantage, l'arbitre ne doit pas immédiatement siffler cette faute et déterminera s'il y a eu ou non avantage.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

- 9.1 Essai.** Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
Valeur : 1 point
- 9.2 Essai de pénalité.** Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.
Valeur : 1 point

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

10.1 Le Jeu déloyal recouvre toute action effectuée dans l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux, l'action de raffuter un adversaire et les incorrections qui sont préjudiciables au rugby.

Sanction : passe franche à l'endroit de la faute

10.2 Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi ou de renvoi. Le capitaine est le seul joueur ayant le droit de s'adresser à l'arbitre.

Sanction : passe franche à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu

10.3 Sanctions pour infractions relevant de jeu déloyal

(a) Tout joueur qui enfreint toute Règle relative au jeu déloyal doit être :

- réprimandé, ou
- averti et temporairement exclu pendant une période de deux minutes de temps de jeu, ou
- définitivement exclu.

(b) Un joueur qui a été averti et temporairement exclu et qui commet une deuxième faute méritant un avertissement doit être définitivement exclu.

RÈGLE 11 : HORS-JEU

11.1 Dans le Jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon, ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Tout joueur en position de hors-jeu est temporairement hors du jeu et passible de pénalité s'il participe au jeu.

Sanction : passe franche

RÈGLE 12 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

- 12.1** Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon ou touche avec la main ou le bras le ballon qui poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse en prendre ou reprendre possession. « Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Sanction : passe franche accordée à l'équipe non fautive

- 12.2** Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant.

Sanction : passe franche accordée à l'équipe non fautive

- 12.3 En-avant ou projection du ballon en avant volontaire.** Un joueur ne doit pas volontairement projeter le ballon en avant avec une main ou un bras, ni le lancer volontairement en avant.

Sanction : passe franche. Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

RÈGLE 13 : COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI

- 13.1** Un coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps du match par une passe franche. Les coups de renvoi sont donnés par une passe franche après un score ou un touché en but. Un organisateur de match peut autoriser que le coup d'envoi soit donné par un coup de pied de volée. Dans ce cas, l'équipe qui botte le coup d'envoi ne doit pas franchir la ligne médiane avant qu'un adversaire soit en possession du ballon.

- 13.2** Les passes franches à chaque début de mi-temps et pour les renvois, doivent être effectuées au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane. Un organisateur de match peut autoriser que le renvoi soit donné par un coup de pied de volée. Dans ce cas, c'est l'équipe qui a marqué qui effectuera le renvoi et cette équipe ne doit pas franchir la ligne médiane avant qu'un adversaire soit en possession du ballon.

RÈGLE 14 : BALLON AU SOL - PAS DE PLAQUAGE

- 14.1** Lorsqu'un ballon va au sol à la suite d'une action d'une équipe ou si un porteur du ballon va au sol, une passe franche est accordée à l'équipe adverse. Si un porteur du ballon a un ou deux genoux au sol, ce joueur est au sol.

RÈGLE 15 : PLAQUAGE

- 15.1** Il y a plaquage lorsqu'un adversaire du porteur du ballon lui retire un ruban (tag).
- 15.2** Le plaqueur doit immédiatement lever le ruban (tag) en l'air et annoncer « Tag ! ». Le plaqueur doit redonner le ruban (tag) au joueur plaqué avant de reprendre le jeu.
Sanction : passe franche
- 15.3** Le plaqueur ne doit pas tenter de prendre le ballon des mains du porteur du ballon et ne doit pas empêcher le porteur du ballon de jouer le ballon.
Sanction : passe franche
- 15.4** Un porteur du ballon ne doit pas tourner sur lui-même de 360 degrés pour éviter un plaquage.
Sanction : passe franche
- 15.5** Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de passer le ballon.
Sanction : passe franche
- 15.6** Les adversaires du joueur plaqué doivent immédiatement se replier en arrière du ballon et, s'ils se trouvent en avant du ballon, ne doivent pas tenter de jouer le ballon ou gêner les adversaires (obstruction).
Sanction : passe franche
- 15.7** Le joueur plaqué doit passer le ballon avant d'avoir fait plus de trois pas et/ou s'arrêter et passer le ballon en moins de trois secondes.
Sanction : passe franche
- 15.8** Un joueur plaqué doit raccrocher le ruban avant de reprendre part au jeu.
Sanction : passe franche
- 15.9** Un joueur qui est plaqué près de la ligne de but peut faire un pas pour aller dans l'en-but où il peut marquer un essai.
Sanction : passe franche
- 15.10** Un porteur du ballon ne doit pas plonger pour tenter d'éviter un plaquage et marquer un essai.
Sanction : passe franche
- 15.11** Tous les joueurs doivent rester sur leurs pieds.
Sanction : passe franche

RÈGLE 16 : MÊLÉES SPONTANÉES

Il n'y a pas de mêlées spontanées (rucks) dans le Beach Tag Rugby.

RÈGLE 17 : MAULS

Il n'y a pas de mauls dans le Beach Tag Rugby.

RÈGLE 18 : MARQUE

Il n'y a pas de marques dans le Beach Tag Rugby.

RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

Il n'y a pas d'alignements dans le Beach Tag Rugby.

- 19.1** Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur ou au-delà de la ligne de touche.
- 19.2** Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.
- 19.3** L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche est l'endroit où il est allé en touche.
- 19.4** Quand le ballon est en touche, l'arbitre accorde une passe franche à l'équipe qui n'a pas porté ou mis le ballon en touche.
- 19.5 Joueur ayant un ou deux pieds en touche**
- (a)** Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de touche (ou la ligne de touche de but) ramasse le ballon qui était stationnaire dans l'aire de jeu, ledit joueur a ramassé le ballon dans l'aire de jeu et a par conséquent mis le ballon en touche (ou touche de but).
- (b)** Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de touche (ou la ligne de touche de but) ramasse le ballon qui était en mouvement dans l'aire de jeu, ledit joueur est considéré avoir ramassé le ballon en touche (ou touche de but).

RÈGLE 20 : MÊLÉES ORDONNÉES

Il n'y a pas de mêlées ordonnées dans le Beach Tag Rugby.

RÈGLE 21 : PASSES FRANCHES

- 21.1** Les passes franches sont accordées à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires.
- 21.2** Lorsqu'une passe franche est accordée pour une infraction qui a eu lieu dans l'en-but, la marque de la passe franche se situera dans le champ de jeu, à cinq mètres de la ligne de but.
- 21.3** Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à cinq mètres de la marque de la passe franche ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque. Lorsque la passe franche est accordée dans l'en-but de l'équipe défendante, l'équipe adverse doit immédiatement se retirer en direction de sa propre ligne de but, à au moins cinq mètres de la marque et pas à moins de cinq mètres de la ligne de but.
Sanction : en cas de nouvelle faute de l'équipe adverse, une seconde passe franche sera accordée, à cinq mètres en avant de la précédente marque. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de cinq mètres de la ligne de but. Si l'arbitre accorde une seconde passe franche, celle-ci ne doit pas être jouée avant que l'arbitre ne marque l'endroit de la nouvelle sanction.
- 21.4** Même si la passe franche est donnée et que l'équipe du passeur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance requise. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
- 21.5** Si la rapidité avec laquelle la passe franche est donnée empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Ils doivent cependant continuer de se replier à la distance nécessaire ou jusqu'à ce qu'un partenaire, qui était à cinq mètres de la marque, les dépasse avant qu'ils ne participent au jeu.

RÈGLE 22 : EN-BUT

Les aires d'en-but ne sont peut-être pas toujours marquées sur l'aire de jeu.

- 22.1 Un joueur fait un touché à terre lorsqu'il tient le ballon et le met en contact avec le sol dans l'en-but. Le terme « tenir » signifie avoir le ballon dans sa ou ses mains. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- 22.2 Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué sans un acte de Jeu déloyal de l'équipe adverse.
- 22.3 Lorsque des joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur en-but, ils font un touché en but.
- 22.4 Lorsqu'un joueur attaquant porte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort parce que le ballon est sorti en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort ou l'attaquant n'a pas réussi à marquer un essai, une passe franche sera accordée à l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.5 Si un joueur attaquant fait un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et que le ballon pénètre ensuite dans l'en-but de l'adversaire et y devient mort, une passe franche sera accordée à l'endroit où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant.
- 22.6 Si un joueur défendant envoie ou porte le ballon dans son propre en-but et qu'ensuite un joueur défendant effectue un touché à terre sans qu'il n'y ait eu de faute, le jeu reprendra par une passe franche à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit où le touché en but a eu lieu.
- 22.7 Si un joueur défendant porte le ballon dans son propre en-but où il y devient mort parce que le ballon est sorti en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort, une passe franche sera accordée à l'équipe attaquante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.8 Lorsqu'un joueur attaquant commet un acte de jeu déloyal dans l'en-but, le jeu reprendra avec une passe franche en faveur de l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit de la faute.
- 22.9 Si un joueur commet tout acte de jeu déloyal dans l'en-but alors que le ballon est mort, la sanction sera accordée à l'endroit où le jeu aurait repris.

Sanction : passe franche