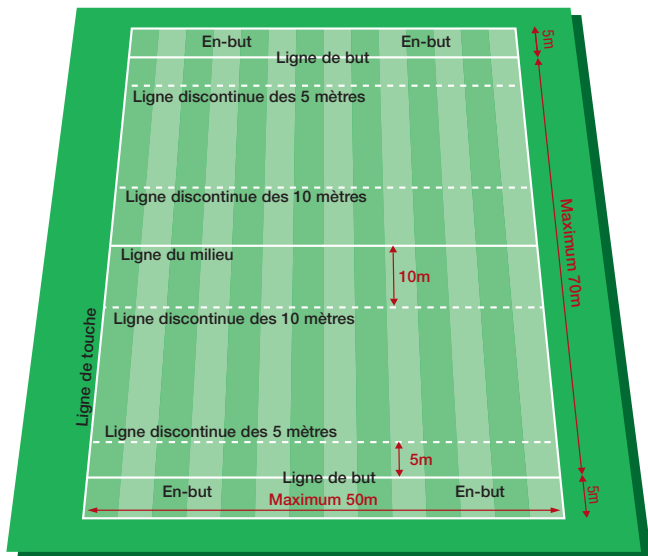




RUGBY LUDIQUE : LES RÈGLES DE L'IRB

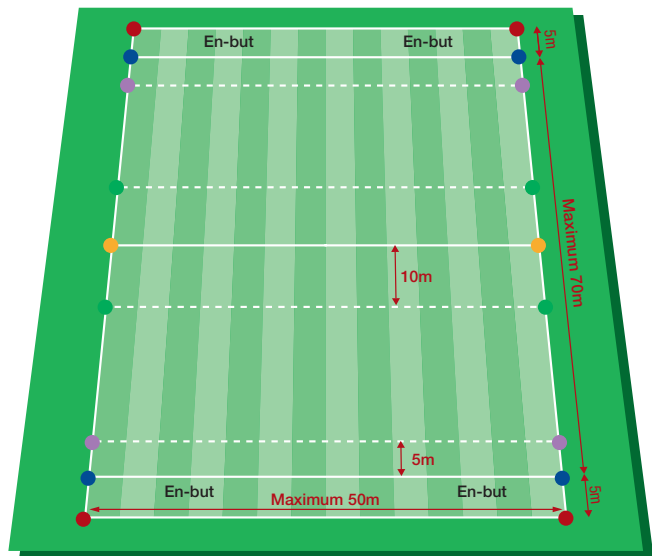
RUGBY À TOUCHER

LE PLAN



L'aire de jeu avec les lignes discontinues

LE PLAN



L'aire de jeu avec des cônes/plots

- Ligne de ballon mort
- Ligne des 10 mètres
- Ligne de but
- Ligne du milieu
- Ligne des 5 mètres

INTRODUCTION

Les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique ont été conçues afin que les Fédérations puissent développer les nouvelles pratiques dont le Rugby sans contact. Ces Règles ont été établies pour mettre en place des directives et principes pour le Rugby à Toucher (également connu sous son appellation anglaise Touch Rugby). Les Fédérations ayant juridiction sur leurs opérations de développement, les Fédérations 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 d'herbe, de sable, d'argile, de neige ou de gazon artificiel. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un autre sol à condition que le sol choisi respecte les obligations de la présente règle.

1.2 Dimensions du champ de jeu

Un organisateur de match peut décider des dimensions du champ de jeu selon la compétition, les besoins de développement ou la catégorie d'âge des joueurs mais, en général, les matches se disputent sur une moitié de terrain de Rugby, la ligne de but et celle du milieu servant de lignes de touche, soit normalement un champ de jeu de 70 mètres de long, d'une ligne de but à l'autre, et de 50 mètres de large, d'une ligne de touche à l'autre.

1.3 Lignes sur l'enceinte de jeu

Tout marquage supplémentaire requis peut être indiqué à l'aide de cônes ou autres marquages, comme indiqué sur le Plan.

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, ou un organisateur de match, essaiera de trouver une solution à la situation mais ne doit en aucun cas faire débiter le 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 sera normalement de taille 4. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un ballon de taille 5. Des ballons plus petits peuvent également être utilisés pour des catégories de jeunes joueurs ou afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- 3.1 **Maximum:** Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu. Un organisateur de match peut modifier le nombre maximum de joueurs par rapport au match, au tournoi ou aux dimensions de l'aire de jeu.
- 3.2 **Equipe ayant un nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé**
 - (a) 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. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.
Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu
 - (b) Un organisateur de match peut décider d'un nombre maximum de joueurs hommes autorisés dans l'aire de jeu dans des matches mixtes.
- 3.3 **Exclusion définitive pour jeu déloyal :** Un joueur exclu pour Jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni faire l'objet d'une substitution.
- 3.4 **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.
- 3.5 **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, un t-shirt et un short.
- 4.2 Équipements supplémentaires** : Un joueur peut également porter des équipements supplémentaires autorisés par la Règle du Jeu 4 de l'IRB et le Règlement 12 de l'IRB, à l'exception de protège-tibia. Un organisateur de match peut considérer approprié d'autoriser les joueurs à porter des protections adéquates pour le cadre de jeu. Un organisateur de match peut décider des chaussures appropriées que les joueurs doivent porter.
- 4.3 Équipements interdits**
Un joueur ne doit pas porter :
- (a) d'équipement tâché de sang ;
 - (b) d'équipement coupant ou abrasif ;
 - (c) d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la Règle du Jeu 4 de l'IRB ;
 - (d) de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreille ;
 - (e) de gants, mais des mitaines sont autorisées ;
 - (f) d'équipement normalement autorisé par les Règles du Jeu de l'IRB mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs ;
- 4.4** L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite par les Règles. S'il décide qu'un équipement est dangereux ou contraire aux Règles, il ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra alors reprendre part au match qu'après s'être conformé à l'injonction qui lui aura été faite.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1 Durée de la partie :** Une partie dure au maximum 40 minutes de temps de jeu. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de 20 minutes de temps de jeu chacune. Un organisateur de match peut modifier la durée de la partie par rapport au match ou au tournoi.
- 5.2 Mi-temps :** A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de 2 minutes. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les arbitres assistants restent dans l'enceinte de jeu. Les organisateurs de match peuvent modifier la durée de cette pause.
- 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 Prolongations :** Une partie peut durer plus de 40 minutes. Un organisateur de match peut décider de modifier les prolongations dans le cadre d'une épreuve éliminatoire.

Un organisateur de match peut décider que pour les tours éliminatoires, en cas de match nul à la fin du temps réglementaire, les procédures suivantes pourront être appliquées jusqu'à ce qu'un essai en or soit marqué :

- Chaque formation retirera un joueur de son équipe avant de commencer la prolongation ;
 - Le jeu reprend par un ruck-ball au centre du terrain, par l'équipe qui avait remporté le tirage au sort au début de la partie ;
 - Après deux minutes, l'arbitre arrête le jeu au prochain plaquage ou quand le ballon devient mort et chaque équipe retire alors du jeu un autre joueur, jusqu'à ce qu'un essai en or soit marqué par une équipe qui remporte ainsi la partie ;
 - Le nombre minimum de joueurs est 3. Si un joueur est ensuite exclu, définitivement ou temporairement, son équipe perd la partie par forfait.
- 5.5 Droit de l'arbitre d'arrêter une partie :** L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment.
- 5.6 Expiration du temps :** Si la durée fixée expire et que le ballon n'est pas mort, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort. Le ballon devient mort lorsqu'un plaquage (un organisateur de match peut décider que le jeu continue jusqu'à ce que le dernier plaquage ait été effectué) ou un en-avant à eu lieu, ou le ballon va au sol ou a été porté hors du champ de jeu. Si la durée fixée expire et qu'un coup de pied de pénalité est ensuite accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu.

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.
- 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 et qu'il n'y a pas eu d'infraction, le jeu reprend par un ruck-ball, effectué par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon au moment de l'arrêt. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera du ruck-ball.
- 6.6 Contact entre le porteur du ballon et l'arbitre**
- (a)** Si le porteur du ballon touche l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, l'arbitre ordonnera un ruck-ball, un ballon posé au sol ou une passe franche à la dernière équipe ayant joué le ballon.
- (b)** Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.
- (c)** Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur défendant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en but à l'endroit où le contact a eu lieu.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

- 7.1** Un match commence par un coup d'envoi. 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 faire un plaquage (touché) sur 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 de l'IRB pour le Rugby Ludique.
- 7.2** Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe qui est dans la moitié de terrain adverse bénéficiera du ruck-ball.
- 7.3** Le ballon ne doit pas être botté dans le jeu courant. Un organisateur de match peut autoriser que le ballon soit botté dans le jeu courant, jusqu'au cinquième plaquage, inclus, afin de former les joueurs à la pratique du Rugby. Si un événement non couvert par les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique se produit, le jeu reprendra par un ruck-ball en faveur de l'équipe qui était en dernier en possession du ballon.

RÈGLE 8 : AVANTAGE

- 8.1** La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles et a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts pour fautes. Elle encourage les joueurs à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en retire un avantage, l'arbitre ne doit pas immédiatement siffler cette faute.
- 8.2** Lorsqu'un arbitre joue l'avantage, il criera « Avantage ! ». Lorsque l'arbitre considère qu'il y a eu un avantage, il criera « Avantage terminé ! ».
- 8.3** Si le ballon entre en contact avec le sol à cause de l'action d'une équipe, l'équipe non fautive peut jouer le ballon et chercher à en tirer avantage.
- 8.4** Si une équipe commet une infraction et que l'équipe non fautive prend possession du ballon et en tire avantage, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu. Si l'équipe non fautive n'en a tiré aucun avantage, le ballon sera remis au point initial et l'équipe non fautive reprendra le jeu par un ruck-ball ou un coup de pied de pénalité.

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. Un organisateur de match peut décider de modifier le nombre des points attribués dans le cadre de matches mixtes.
- 9.2 Essai de pénalité.** Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but 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. Un organisateur de match peut décider de modifier le système régissant les points.

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

- 10.1** Le Jeu déloyal recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquement à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux, les raffuts sur un joueur et les incorrections qui sont préjudiciables au rugby.
Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu
- 10.2** Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Aucun joueur ne doit contester les décisions de l'arbitre. Les joueurs doivent immédiatement s'arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors des coups d'envoi et de renvoi.
Sanction : coup de pied de pénalité 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 les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique doit être :
- réprimandé et/ou averti pour être temporairement exclu
 - averti et temporairement exclu pendant une période de 5 minutes de temps de jeu, ou
 - définitivement exclu.
- L'arbitre peut décider de terminer une période d'exclusion temporaire si un avantage a été donné à l'équipe non fautive (par ex. si l'équipe non fautive marque et que cette marque semble être une sanction équitable).
- (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. Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu avant d'être remis en jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité

RÈGLE 12 : EN-AVANT OU PASSE EN AVANT

- 12.1** Lorsque le ballon touche le sol après avoir été projeté en arrière, en avant ou latéralement, le ballon est allé au sol. En avant signifie en direction de la ligne de ballon mort adverse.

Sanction : ruck-ball accordé à l'équipe non fautive

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

Sanction : coup de pied de pénalité accordé 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 : coup de pied de pénalité. 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. Les coups de pied de renvoi sont donnés comme coups d'envoi après un score. Un organisateur de match peut décider que les coups d'envoi s'effectueront par :

- un tap
- un ballon posé au sol
- une passe franche

13.2 Les coups d'envoi donnés à chaque début de mi-temps et les coups de pied de renvoi doivent être effectués au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane. L'équipe n'ayant pas marqué les points effectuera la remise en jeu après que l'arbitre a signalé que le jeu pouvait reprendre.

Un organisateur de match peut autoriser que les coups d'envoi et de renvoi s'effectuent par un coup de pied de volée ou tombé. Dans ce cas, ce sera l'équipe qui a marqué qui effectuera le coup de pied.

13.3 Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se placer sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres. S'ils se placent devant cette ligne ou s'ils chargent avant que le ballon ne soit botté, le coup d'envoi sera recommencé.

RÈGLE 14 : PORTEUR DU BALLON AU SOL : PAS DE PLAQUAGE

14.1 Si le porteur du ballon et le ballon touchent le sol, et que le porteur du ballon perd la possession du ballon, un ruck-ball sera accordé à l'équipe non fautive.

14.2 Si le porteur du ballon va au sol mais que le ballon ne touche pas le sol, le jeu se poursuivra.

14.3 Si le porteur du ballon va au sol et que le ballon touche le sol, mais que le porteur du ballon garde le contrôle du ballon, le jeu se poursuivra.

RÈGLE 15 : PLAQUAGE

- 15.1** Il y a plaquage lorsque l'une quelconque partie du corps, au dessous du niveau des épaules, du porteur du ballon est touchée par un adversaire. Un organisateur de match peut décider de restreindre les zones du corps sur lesquelles des touchés peuvent être effectués, notamment dans le cadre de matches mixtes. Le plaqueur ne doit pas effectuer un touché avec une force excessive lors du plaquage.

Sanction : coup de pied de pénalité

- 15.2** Quand un joueur effectue un plaquage sur un adversaire, ledit joueur doit en même temps annoncer « Touche ! ». Si l'arbitre considère qu'il n'y a pas eu de touché, ledit arbitre annoncera « Jouez ! ». Après le sixième plaquage consécutif, un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse.

- 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 : coup de pied de pénalité

- 15.4** Si un défenseur touche le ballon passé en l'air mais n'en prend pas possession, l'équipe attaquante conserve la possession du ballon et le comptage des plaquages reprend à zéro. Si le défenseur ou un coéquipier prend possession du ballon après ce contact, et s'il ou si ils sont en jeu, le jeu se poursuivra.

- 15.5** Un organisateur de match dispose de trois options en ce qui concerne l'application des Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique après un plaquage :

- A. Ruck-ball
- B. Ballon posé au sol
- C. Passe après plaquage

- 15.5 A – Ruck-ball**

Après un plaquage, un organisateur de match peut autoriser le joueur plaqué à tenir le ballon entre ses jambes ou se tourner pour jouer le ballon à destination d'un joueur en soutien.

Sanction : coup de pied de pénalité

Le ballon ne doit pas parcourir plus d'un mètre à partir de la marque, et ce dans n'importe quelle direction.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.6 Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de placer le ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.7 Positions des joueurs après un plaquage

(a) Les joueurs adverses, y compris le plaqueur, doivent immédiatement se replier à cinq mètres du joueur plaqué (un organisateur de match peut décider de modifier cette distance ou la position du plaqueur).

Si le jeu se poursuit avant que les adversaires ne se replient, les adversaires doivent continuer de se replier et ne pas interférer avec le jeu ni commettre d'obstruction sur les joueurs adverses.

Sanction : coup de pied de pénalité

(b) Si les joueurs se replient mais que l'équipe porteuse du ballon se dirige vers ces joueurs qui n'ont ainsi pas la possibilité de continuer de se replier, ces joueurs ne seront pas sanctionnés.

(c) Les joueurs ne peuvent avancer qu'après que le demi a joué le ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

(d) Si le demi ne se positionne pas correctement dans les trois secondes, l'arbitre peut indiquer que l'équipe qui n'est pas en possession du ballon a le droit de jouer le ruck-ball.

15.8 Le joueur plaqué doit, en faisant face à la ligne de but adverse, placer le ballon entre ses jambes.

Sanction : ruck-ball en faveur de l'équipe non fautive

15.9 Le porteur du ballon peut toucher un joueur adverse et sera considéré plaqué. Un joueur ne peut pas effectuer de ruck-ball sans avoir été touché par un joueur adverse.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.10 Un joueur plaqué doit s'arrêter et effectuer le ruck-ball à l'endroit du plaquage.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.11 Un joueur plaqué ne doit pas passer le ballon après qu'un touché a été effectué.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.12 Joueur plaqué près de la ligne de but

(a) Si un joueur est touché à moins de cinq mètres de la ligne de but, ce joueur doit se replier à cinq mètres de la ligne de but pour effectuer le ruck-ball.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Un organisateur de match peut décider que si un joueur est plaqué près de la ligne de but, ce joueur a le droit de faire un pas pour entrer dans l'en-but et que ce joueur a alors le droit de marquer un essai.

- 15.13** Les joueurs n'ont pas le droit de simuler un plaquage.

Sanction : coup de pied de pénalité

- 15.14** Le joueur qui ramasse le ballon après un ruck-ball est connu sous le nom de demi. Si un adversaire plaque le demi en possession du ballon, un ruck-ball est accordé à l'équipe adverse.

Un organisateur de match peut autoriser le demi à conserver la possession du ballon lorsqu'il est plaqué dans cette situation.

- 15.15** Le demi qui se saisit du ballon lors d'un ruck-ball ne peut pas marquer d'essai à partir de cette position mais a le droit de franchir la ligne de but.

Sanction : ruck-ball

Si le demi fait un touché en but dans l'en-but adverse, l'essai est refusé et le jeu reprendra à 5 mètres de la ligne de but par un ruck-ball effectué par l'équipe adverse.

Un organisateur de match peut autoriser le demi à marquer un essai.

Un organisateur de match peut décider que la seule action autorisée pour le demi est de passer le ballon.

- 15.16** Après six plaquages subis par une équipe portant le ballon, l'arbitre accorde un ruck-ball à l'équipe adverse à l'endroit où a eu lieu le sixième plaquage.

15.5 B – Ballon posé au sol

Pour les clauses de 15.6 à 15.16, les références au ruck-ball sont remplacées par un ballon posé au sol si un organisateur de match a décidé de mettre en vigueur un ballon posé au sol après un plaquage.

15.5 C – Passe après plaquage

Pour les clauses de 15.6 à 15.16, les références au ruck-ball sont remplacées par une passe après plaquage si un organisateur de match a décidé de mettre en vigueur une passe après plaquage après un plaquage.

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



RÈGLE 16 : MÊLÉES SPONTANÉES

Le ruck-ball remplace la mêlée spontanée dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique. Une Fédération ou un organisateur de match peut souhaiter faire référence au ruck-ball en tant que rollball.

RÈGLE 17 : MAULS

Il n'y a pas de mauls dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique mais le maul peut être autorisé afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 18 : MARQUE

Il n'y a pas de marques dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique mais le marque peut être autorisé afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

Il n'y a pas d'alignements dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique.

- 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 avant que n'ait été effectué un touché.
- 19.3** La ligne de remise en jeu est à l'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche.
- 19.4** Si le ballon est en touche, l'arbitre accorde un ruck-ball à l'équipe qui n'a pas porté ou mis le ballon en touche à cinq mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

RÈGLE 20 : MÊLÉES ORDONNÉE

Il n'y a pas de mêlées ordonnées dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique. La mêlée ordonnée est remplacée par un ruck-ball, un ballon posé au sol ou une passe franche. Un organisateur de match peut décider de faire jouer des mêlées simulées afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 21 : PENALITÉS

Pour les sanctions désignées sous le titre de coup de pied de pénalité dans le cadre des Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique, un organisateur de match peut autoriser l'usage du tap (tap-pénalité), d'un ballon posé au sol ou d'une passe franche.

- 21.1** Les coups de pied de pénalité sont accordés à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires.

Les coups de pied de pénalité sont joués par un tap à l'endroit de l'infraction, sauf autre stipulation des Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique. Un organisateur de match peut décider d'utiliser une autre méthode pour reprendre le jeu, y compris :

- Ruck-ball
- Passe franche
- Ballon posé au sol

- 21.2** Lorsqu'un coup de pied de pénalité est accordé pour une infraction qui a eu lieu dans l'en-but, la marque du coup de pied se situera dans le champ de jeu, à cinq mètres de la ligne de but. Un organisateur de match peut décider de modifier cette distance selon les dimensions du champ de jeu.

- 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 dix mètres de la marque du coup de pied de pénalité ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque.

Sanction : en cas de nouvelle faute de l'équipe adverse, un second coup de pied de pénalité sera accordé, à 10 mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de 5 mètres de la ligne de but. Si l'arbitre accorde un second coup de pied de pénalité, celui-ci ne peut être donné avant que l'arbitre ne marque l'endroit du nouveau coup de pied.

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



- 21.4** Même si le coup de pied de pénalité est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
Sanction : coup de pied de pénalité
- 21.5** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied de pénalité est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés.
- 21.6** Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied de pénalité ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

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, ou dans son ou ses bras. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- 22.2** Un joueur fait un touché à terre lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou, taille et cou inclus.
- 22.3** Lorsqu'un attaquant en-jeu est le premier à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, il marque un essai. Cette Règle s'appliquera dans tous les cas, que ce soit un joueur de l'équipe attaquante ou de l'équipe défendante qui est responsable de l'entrée du ballon dans l'en-but.
- 22.4** La ligne de but fait partie de l'en-but. Si un joueur attaquant est le premier à faire un touché à terre sur la ligne de but de l'adversaire, il marque un essai. Le joueur qui a marqué l'essai doit placer le ballon au centre de la ligne médiane ou le donner à un joueur de l'équipe adverse.
Sanction : le joueur fautif est averti et temporairement exclu
- 22.5** Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué sans un acte de Jeu déloyal de l'équipe adverse.

- 22.6** 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.
- 22.7** Lorsqu'un joueur attaquant porte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort, soit parce que le ballon est sorti en touche de but, a touché ou franchi la ligne de ballon mort, ou l'attaquant n'a pas marqué d'essai, un ruck-ball est accordé à l'équipe défendante à cinq mètres de sa ligne de but.
- 22.8** 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, un ruck-ball sera accordé à l'endroit où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant.
- 22.9** 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 y ait de faute, le jeu reprendra par un ruck-ball, accordé à l'équipe attaquante, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le touché en but a eu lieu.
- 22.10** Si l'équipe attaquante perd possession du ballon et que celui-ci va au sol dans le champ de jeu avant d'aller ensuite dans l'en-but adverse et y être rendu mort, un ruck-ball sera accordé à l'équipe non fautive au point le plus loin de sa ligne de but entre ces deux options : à cinq mètres de la ligne de but ou à l'endroit de la faute.
- 22.11** Si l'équipe attaquante lance le ballon en avant et que celui-ci va au sol dans l'en-but adverse, un ruck-ball sera accordé à l'équipe non fautive au point le plus loin de sa ligne de but entre ces deux options : à cinq mètres de la ligne de but ou à l'endroit de la faute.
- 22.12** Si un défenseur porte le ballon dans son propre en-but et qu'ensuite le ballon y devient mort, soit parce qu'il est allé en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un ruck-ball sera accordé à l'équipe attaquante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.13** Si une infraction est commise dans l'en-but, le jeu reprendra à 5 mètres de la ligne de but, face au point de faute.
- 22.14** Si un joueur attaquant commet une infraction dans l'en-but, le jeu reprendra par un ruck-ball accordé à l'équipe non fautive à 5 mètres de la ligne de but, face au point de faute.
- 22.15** Si un joueur commet un acte de jeu déloyal, le coup de pied de pénalité qui résulte de cette infraction sera accordé là où le jeu aurait repris.

Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

DÉFINITIONS

Avantage	La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles afin d'assurer la continuité du jeu. Lorsqu'une équipe enfreint les Règles du Jeu et que les adversaires ont la possibilité d'exploiter un avantage, l'arbitre ne devrait pas siffler si un avantage satisfaisant a été obtenu. Lorsqu'une équipe enfreint les Règles du Jeu et que les adversaires ont la possibilité d'exploiter un avantage, l'arbitre devrait attendre avant de siffler afin de déterminer s'il y a eu avantage.
Aire de jeu	Le champ de jeu et les aires d'en-but (indiqués sur le plan). Les lignes de touche, de touche de but et de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.
Attaquant	Un joueur de l'équipe en possession du ballon.
Ballon posé au sol	Action par laquelle un joueur plaqué fait face à la ligne de but adverse et touche le ballon contre le sol avant de courir ou de passer le ballon à un coéquipier.
Capitaine	Un joueur désigné par l'équipe ayant seul la responsabilité de choisir les options liées aux décisions de l'arbitre.
Champ de jeu	L'aire (indiquée sur le plan) entre les lignes de but et les lignes de touche, ces lignes ne faisant pas partie du champ de jeu.
Changement de possession	Perte du ballon au profit de l'équipe adverse.
Contact	Collision intentionnelle avec d'autres joueurs.
Coup d'envoi	Remise en jeu effectuée par un tap au début du match et pour la reprise du jeu au début de la deuxième mi-temps
Coup de pied de pénalité	Sanction accordée par un arbitre et qui doit être jouée par un tap à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si les Règles prévoient une autre disposition.

Coup de pied de renvoi	Donné après qu'un essai a été marqué sous la forme d'un tap par l'équipe qui a inscrit l'essai.
Coup de pied tombé	Le ballon est lâché de la ou des mains et botté lors du premier rebond.
Défenseur	Un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.
Demi	Le joueur qui prend immédiatement position derrière le joueur de ballon pendant le ruck-ball. Ce joueur est également appelé relayeur ou par le terme anglais « dummy ».
En-avant	Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.
En avant	Lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. « En avant » signifie dans la direction de la ligne de ballon mort adverse.
En-but	L'aire entre la ligne de but et la ligne de ballon mort.
Enceinte de jeu	L'aire de jeu et l'espace autour de cette aire qui ne doit pas dans la mesure du possible avoir moins de 5 mètres de largeur, également appelée périmètre.
Équipe attaquante	L'équipe en possession du ballon.
Équipe défendante	L'équipe qui n'est pas en possession du ballon.
Essai	Lorsqu'un attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse, un essai est accordé.

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



Essai de pénalité	Un essai de pénalité peut être accordé si, selon l'opinion de l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué sans une infraction adverse.
Essai en or	La première équipe qui inscrit un essai dans les prolongations a marqué un essai en or.
Fédération	Organisme gouvernant sous la juridiction duquel se joue le match ; dans le cas d'un match international, la Fédération est l'International Rugby Board ou une Commission de l'IRB.
Jeu déloyal	Toute action commise par une personne sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu de l'IRB, comprenant les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les actes d'inconduite qui sont préjudiciables au rugby et seront interprétés conformément à la Règle du Jeu 10 de l'IRB.
Joueur avec le ballon	Le joueur qui joue le ballon en bottant, passant ou contrôlant celui-ci.
Marqueur	Un défenseur qui peut se tenir à au moins un mètre directement devant le joueur effectuant le ruck-ball.
Mêlées simulées	Une mêlée simulée est identique à une mêlée normale sauf que les deux équipes ne se disputent pas la possession du ballon ; l'équipe qui effectue l'introduction doit le gagner et aucune équipe n'a le droit de pousser.
Obstruction	Acte qui empêche un adversaire de jouer, en le poussant, le tenant, le bloquant ou en passant devant lui.
Passé	Lorsqu'un joueur lance le ballon à un autre joueur ou le lui donne de la main à la main sans le lancer.
Passé après plaquage	Lorsqu'un joueur plaqué passe le ballon à un coéquipier de l'endroit du plaquage.
Passé franche	Une passe accordée à l'équipe non fautive après une infraction de ses adversaires.

Plan	Le plan ainsi que toutes les mentions et chiffres qui y figurent font partie des Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique.
Porteur du ballon	Un joueur portant/contrôlant le ballon.
Projection en arrière	Lorsque le ballon est propulsé du bras ou de la main en arrière vers la propre ligne de but du joueur.
Ruck-ball	Lorsque le joueur plaqué tient le ballon, faisant face à la ligne de but adverse, et le place au sol entre ses jambes et fait un pas en avant. Un ruck-ball est également connu sous le terme rollball.
Sanctionner	Accorder une pénalité contre un joueur qui a commis une infraction.
Tap	Contact délibéré du ballon avec l'une quelconque partie de la jambe ou du pied, jusqu'au genou, alors que le ballon est tenu en main ou sur le sol. Le ballon n'a pas besoin de quitter la main.
Tap-pénalité	La manière pour un joueur de jouer un coup de pied de pénalité en tapant le ballon avec le pied avant de courir ou de passer le ballon.