

RÈGLEMENT DU BEACH RUGBY

Du Samedi 6 Juillet 2019 organisé par L'U.S. CLUNY RUGBY

Les règles du jeu sont celles du Rugby à VII avec quelques aménagements ci-dessous.

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

Règle 2 : Le ballon.

Tournoi Open Pro : Ballon taille 4

Tournoi Amateur : 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.

Remplacements : Tout remplacement ne peut avoir lieu que lorsque le ballon est mort. Tout joueur remplacé pour des raisons tactiques, ne peut revenir en jeu y compris pour remplacer un joueur blessé. Une équipe peut désigner jusqu'à 3 remplaçants.

Règle 4 : Équipement des joueurs.

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

Règle 5 : Durée de la rencontre.

Une rencontre dure au maximum 10 Minutes, sur une mi-temps suivant la température ! La durée du match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du tournoi.

Règle 6 : Arbitrage.

L'arbitrage est assuré par des bénévoles du club. Ainsi, même s'ils ont tous une expérience rugbystique, ils sont sujets à commettre des erreurs. La compréhension et le bon état d'esprit doit donc être de rigueur.

Règle 7 : Manière de jouer.

- Un match commence par le coup d'envoi.
- Le jeu au pied est interdit (seul le jeu à la main est autorisé) hormis coup d'envoi et de renvoi.
- Le placage est interdit. Seul le toucher, **à deux mains simultanément**, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt ou maillot), est légal. Sont exclus la tête, les bras, les jambes.
- Chaque toucher tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt du jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci. Chaque équipe dispose de 4 possessions de balle par séquence d'attaque. Après le 3^{ème} toucher, l'arbitre annonce " troisième et dernier ". Ainsi, le ballon est rendu à l'équipe adverse après le 4^{ème} toucher.
- 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.
- Le ballon doit être mis en contact avec le sol.
 - Avant d'être passé à la suite d'un toucher.
 - Avant d'être joué dans le cas d'une pénalité.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

Après un toucher, ou après un changement de possession, la passe est obligatoire.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

- Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le toucher, l'arbitre laissera le jeu se dérouler.
- Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.

Règle 8 : 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 Min 30.

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

Jeu dangereux. Sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- Tout Placage, de quelque manière que ce soit.
- La “cuillère.”
- Le fait de tenir, d’agripper ou tirer son adversaire par le tee-shirt ou maillot.
- De commettre une quelconque action d’antijeu.

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

Règle 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 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 une pénalité), tout adversaire en situation de repli qui n’a pas eu le temps de se remettre en jeu, peut toutefois intervenir en défense. Cette disposition ne s’applique qu’aux joueurs adverses qui se trouvent “devant” le porteur du ballon.

Règle 10 : 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 11 : Coup d’envoi et coup de renvoi.

Coup d’envoi au début du match :

Il est donné au centre de la ligne médiane en coup de pied. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par les 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 un toucher.

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.

Toucher sur coup d’envoi :

Lorsque la récupération du ballon sur coup d’envoi et coup de renvoi, le toucher ont lieu simultanément. L’équipe qui a récupéré le ballon effectuera une remise en jeu selon les modalités de remise en jeu après toucher. Un tel toucher ne sera cependant pas comptabilisé.

Règle 12 : 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 13 : 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 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 que 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.

ATTITUDE :

L’objectif principal de cet évènement est de se retrouver pour partager Des moments agréables dans une pratique ludique du rugby. Ainsi, tout joueur agressif ou au comportement déviant sur ou aux abords de l’aire de jeu pourra être sanctionné d’une exclusion du match voir du tournoi.

