

RÈGLEMENTS SPORTIFS

PARA RUGBY ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au 31 août 2024

Version actualisée // Novembre 2021

Tables des matières

RÈGLEMENT GÉNÉRAL

Généralités	4
Catégories d'âges et taille ballon	5
Spécificités groupe classes	5
Secteur Compétitif Spécificité Sport Adapté	5
Catégories ouvertes en Championnat de France	5
Sur-classement	6
Réclamation classification	6
Équipement du joueur	6
Terrains	6
Repères d'inscription de l'équipe en BCD 1 BCD 2	6
Droits et devoirs du joueur	7
Capitaine	7
En-avant/passe en avant	7
Plaquage	8
Terminologies et incidences	8
Arbitrage	10
Réclamations	11
Cartons	11
Référentiel sanctions	12
Jeu après coup de sifflet de l'arbitre	12
« Après Essai »	12
Médical	13
Décompte des matchs Égalité fin de matchs de poule Égalité en phases finales	13
Forfait	13
Licence joueur compétition	14
Pré-requis et rôle des éducateurs entraîneurs	14
Coupe du Fair-Play	15

Tables des matières

RÈGLEMENT PAR CATÉGORIE

Règle générale ABC - 12 ans et -14 ans	17
Jeu ABC - 12 ans et -14 ans	18
Règle générale BCD - 12 ans et -14 ans	20
Jeu BCD - 12 ans et -14 ans	21
Règle générale ABC - 16 ans	23
Jeu ABC - 16 ans	24
Règle générale BCD - 16 ans	26
Jeu BCD - 16 ans	27
Règle générale ABC Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	29
Jeu ABC Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	30
Règle générale ABC Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	32
Jeu ABC Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	33
Règle générale BCD Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	35
Jeu BCD Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	36
Règle générale BCD Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	38
Jeu BCD Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	39
Terrain ABC -12 ans -14 ans	43
Terrain ABC -16 ans	44
Terrain BCD -12 ans -14 ans	45
Terrain BCD -16 ans	46
Terrain ABC Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	47
Terrain ABC Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	48
Terrain BCD Niveau 1 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	49
Terrain BCD Niveau 2 - 18 ans et + 18 ans (-21 ans)	50

Ces règlements généraux du Para rugby adapté sont valables et communs pour toutes les catégories et classifications faisant de la compétition

Ce règlement est susceptible d'évoluer durant l'olympiade en fonction des observations et de la réalité du terrain

GÉNÉRALITÉS

Le Para Rugby Adapté est un sport collectif de gagne terrain qui se pratique avec un ballon de rugby.

L'objectif du Rugby SA est de marquer un point de plus que son adversaire en aplatissant le ballon derrière la ligne d'en-but tout en exerçant une pression sur la partie supérieure du ballon de haut en bas.

Pour y parvenir le joueur choisira d'y aller seul, ou de passer le ballon avec les mains (ou pieds pour BCD niveau 1 -18/+18/-21ans) à un partenaire. La passe à la main devra se faire en arrière sous peine d'être sanctionnée par un en avant (vers le camp adverse). Le ballon ne doit pas quitter le corps et les mains du joueur vers la zone de ballon mort (le ballon doit être contrôlé par le joueur).

Pour empêcher la marque (essai) les joueurs adverses peuvent plaquer le porteur de balle.

Pour chaque groupe-Classes et niveau de pratique la compétition ne pourra être possible que si les joueurs sont capables de respecter les 4 règles fondamentales et les 4 principes fondamentaux du Para Rugby Adapté :

Les 4 règles fondamentales

1. Marquer (aplatir le ballon derrière la ligne de but adverse)
2. Droits et devoirs des joueurs (l'ensemble de ce que peut réaliser un joueur, notamment tout ce qui est lié à l'opposition directe au porteur de balle ; droit de plaquer, de bloquer, mais de savoir le faire en dessous de la ceinture pour commencer)
3. Tenue (obligation pour le plaqueur de lâcher le plaqué au sol, obligation pour le plaqué de lâcher le ballon au sol, ...)
4. Hors-jeu (les non porteurs de ballon doivent se trouver entre leur ligne de but et le porteur de ballon donc en arrière du ballon) règle de l'en-avant.

Les 4 principes fondamentaux

1. Avancer individuellement ou collectivement en utilisation et opposition
2. S'opposer physiquement au porteur de balle
3. Soutenir pour conserver le ballon
4. Continuer en étant toujours derrière le porteur de balle pour être dans le jeu

SPÉCIFICITÉS GROUPE | CLASSES

Pour le groupe - classe ABC : les sportifs de ce groupe de classe ont obtenu :

Soit une majorité de AB :

- » Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires.
- » Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est a minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples.

Soit une majorité de BC :

- » Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.
- » Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action.

Pour le groupe - classe BCD : les sportifs de ce groupe de classe ont obtenu :

Soit une majorité de BC :

- » Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.
- » Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action.

Soit une majorité de CD :

- » Ce résultat est donc révélateur d'au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés.
- » Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable a minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, d'élaborer des stratégies complexes, de tenir un rôle dans le groupe, de faire preuve d'abstraction et de création.

SECTEUR COMPÉTITIF | SPÉCIFICITÉ SPORT ADAPTÉ

Classification :

Comme dans toutes les activités compétitives de la FFSA, les joueurs de Rugby SA doivent être classifiés (AB, BC ou CD).

Comme dans tous les sports collectifs de la FFSA, les joueurs sont regroupés en deux « groupe - classes » :

- » ABC, regroupant des joueurs classifiés AB et des joueurs classifiés BC (un niveau de pratique)
- » BCD, regroupant des joueurs classifiés BC et des joueurs classifiés CD (deux niveaux de pratique BCD niveau 1 et BCD niveau 2)

CATÉGORIES D'ÂGES ET TAILLE BALLON

Les différentes catégories d'âge en para rugby adapté sont les suivantes :

- » Moins de 12 ans : ballon taille 4
- » Moins de 14 ans : ballon taille 4
- » Moins de 16 ans : ballon taille 4
- » Moins de 18 ans : ballon taille 5
- » 18 ans et plus : ballon taille 5

CATÉGORIES OUVERTES EN CHAMPIONNAT DE FRANCE

- » Moins de 16 ans ABC
- » Moins de 16 ans BCD
- » Moins de 18 ans ABC niveau 1
- » Moins de 18 ans BCD niveau 1 et niveau 2
- » 18 ans et plus ABC niveau 1
- » 18 ans et plus BCD niveau 1 et niveau 2

Par contre toutes les catégories peuvent être ouvertes en compétition (inter)départementales, (inter)régionales.

SUR-CLASSEMENT

Le sur-classement est autorisé d'une catégorie d'âge à celle juste au-dessus.

Exception pour les catégories -16 ans, -14ans, -12 ans : pas de sur classement (sauf pour la dernière année de chaque catégorie)

Tout sur-classement devra être fait dès le début de la saison en cours et avant la première compétition officielle quel que soit son échelon [(inter)départementale, (inter)régionale, nationale]. **Opération à renouveler chaque saison.**

RÉCLAMATION | CLASSIFICATION

Les réclamations concernant l'éligibilité ou la classification d'un sportif lors d'une compétition nationale sont à adresser à la FFSA par une personne licenciée à la FFSA et accompagnées d'un dépôt de garantie de 100 € à l'ordre de la FFSA. La commission nationale d'éligibilité et de classification statuera sur le bien-fondé de la réclamation. Dans le cas de prise en compte de celle-ci le montant sera restitué au réclamant, dans le cas contraire il sera conservé par la fédération.

ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- » Short, chaussettes hautes, maillots identiques pour toute l'équipe avec numérotation obligatoire,
- » Crampons aluminium ou plastique obligatoire (13 ou 16 ou 18 mm) ou crampons moulés obligatoire,
- » Protège dents conseillé sous la responsabilité du joueur ou de l'association.,
- » Casque, épaulettes, protèges tibias homologués à la volonté du joueur,
- » Lunettes de vue /protection si elles sont homologuées à la pratique du rugby.

Attention toutes protections autres que protèges tibias et lunettes de vue/protection en dures seront interdites. Des chaussettes seront aussi demandées aux équipes pour pouvoir identifier les joueurs n'étant pas inscrits sur la feuille de match.

TERRAINS

Les dimensions et traçages des différents terrains sont spécifiés et schématisés en annexes.

Les lignes de marques de chaque terrain seront obligatoirement tracées en jaune.

Les lignes de touches de chaque terrain seront obligatoirement tracées en rouge.

Toutes les autres lignes tracées en blanc (continues et pointillées), les croix centrales blanches (au centre du terrain), et les petits ronds blancs (derrière la ligne de marque pour certains terrains) ; de chaque terrain, chaque zone de sécurité, chaque zone entraîneur devront aussi être obligatoirement tracés.

REPÈRES D'INSCRIPTION DE L'ÉQUIPE EN BCD 1 | BCD 2

Une équipe BCD 1 :

- » Est capable d'enchaîner plus de 3 passes d'affilée sans perdre le ballon (l'échapper ou commettre un en avant),
- » Est capable de se placer en position défensive ou offensive en fonction du jeu et non aux ordres d'une personne extérieure (autonomie dans le jeu).

DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR

- » Tout joueur peut se saisir du ballon et courir en le portant.
- » Tout joueur peut plaquer un adversaire portant la balle, à condition que le plaquage soit dans les règles.

Pour qu'il soit dans les règles, pour les catégories BCD ; il faudra que le plaquage soit au niveau du bassin (short/taille) ou en dessous. Dans les catégories BCD uniquement un seul joueur aura le droit de venir plaquer le porteur de balle et **UNIQUEMENT** un seul joueur. Pas d'assistant plaqueur. Plaquage à deux ou plus **INTERDIT**.

Il faudra donc que le plaqueur plaque, le dos droit, à la bonne hauteur avec les deux bras en simultanés en ceinturant le porteur de balle. Pour optimiser le plaquage il sera conseillé au plaqueur, au moment du plaquage, de bien ceinturer le porteur de balle et de cibler la zone à plaquer en ayant une posture adaptée : être fléchi sur ses appuis, avoir une poussée de bas en haut, tête en haut et regard vers devant, si épaule droite engagée avoir la jambe droite devant, si épaule gauche engagée avoir la jambe gauche devant, de serrer fort le porteur de balle, d'appuyer fort sur les jambes pour accompagner le porteur de balle le plus vite possible au sol.

Pour qu'il soit dans les règles, pour les catégories ABC ; il faudra que le plaquage soit, en dessous de la « ligne poitrine » (maximum toléré au niveau de la hauteur du plaquage pour cette catégorie) [il sera toutefois conseillé dans la mesure du possible et en tenant compte des compétences des sportifs d'axer le travail du plaquage sur la zone du bassin (short/taille) et en dessous].

Il faudra donc que le plaqueur plaque, le dos droit, à la bonne hauteur avec les deux bras en « quasi-simultané » en ceinturant le porteur de balle. Pour optimiser le plaquage il sera conseillé au plaqueur, au moment du plaquage, de bien ceinturer le porteur de balle et de cibler la zone à plaquer en ayant une posture adaptée : être fléchi sur ses appuis, avoir une poussée de bas en haut, tête en haut et regard vers devant, si épaule droite engagée avoir la jambe droite devant, si épaule gauche engagée avoir la jambe gauche devant, de serrer fort le porteur de balle, d'appuyer fort sur les jambes pour accompagner le porteur de balle le plus vite possible au sol.

- » Tout joueur doit immédiatement lâcher le ballon lorsqu'il est au sol, sinon pénalité
- » Le plaqueur doit lâcher le plus vite possible le joueur plaqué au sol et se dégager de cette zone par son camp ou ne pas faire action d'anti-jeu, sinon pénalité
- » Le plaqueur doit pouvoir rejouer et doit se mettre le plus vite possible sur ses appuis dans son camp.
- » Il est interdit d'aller au sol, les genoux à terre, le corps faisant écran et de faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire, sinon pénalité (squeeze ball).

CAPITAINE

Chaque équipe désignera un capitaine :

- » Pour les groupes-Classes ABC et BCD celui-ci sera chargé de faire le tirage au sort en début de match,
- » Pour le groupe-Classes BCD, il prendra des décisions sur des fautes et sera un interlocuteur principal avec les arbitres.

EN-AVANT/PASSE EN AVANT

Zone située au-delà de la ligne qui représente la fin de l'en-but.

Si le ballon est envoyé vers la zone de ballon mort et permet à l'équipe de prendre l'avantage sur les adversaires il y a donc en avant ou passe en avant.

PLAQUAGE

Action qui consiste à amener un adversaire au sol pour empêcher la marque et essayer de récupérer le ballon, en l'attrapant avec les bras en simultanés. Le joueur plaqué est ainsi tenu.

» **en BCD ; le joueur doit plaquer l'adversaire, le dos droit, avec les deux bras en simultané au niveau du bassin (short/taille) et en dessous. Tout plaquage au-dessus sera sanctionné d'une pénalité. Dans les différentes catégories BCD, le porteur de balle ne pourra être plaqué uniquement par un seul joueur adverse et UNIQUEMENT un seul. Pas d'assistant plaqueur. Plaquage à deux ou plus INTERDIT. Un autre joueur pourra venir plaquer le porteur de balle si ce dernier a gagné son duel offensif et est sorti du plaquage. L'arbitre sera la seule personne autorisée à juger cette phase de jeu.**

» **en ABC ; le joueur doit plaquer l'adversaire, le dos droit, avec les deux bras en « quasi-simultané » en dessous de la ligne de la poitrine et en dessous. Tout plaquage au-dessus sera sanctionné d'une pénalité et expliqué.**

Par mesure de sécurité un joueur porteur de balle ne peut pas volontairement se jeter au sol pour éviter le plaquage.

En cas de plaquage non légitime, de plaquage avec un bras ou à l'épaule et selon sa gravité, les arbitres sanctionneront le joueur d'une simple pénalité avec avertissement, d'un carton jaune ou d'un carton rouge.

Le croche-pied, la cuillère (plaquage avec une main (bras), au niveau des jambes (comme un croche pied)), la cravate (plaquage avec un bras au-dessus des épaules) sont interdits. En cas de croche-pied ou cuillère ou cravate et selon sa gravité, les arbitres sanctionneront le joueur d'une simple pénalité, d'un carton jaune ou d'un carton rouge.

Le plaquage dit « cathédrale » est aussi interdit ; si le plaqueur décolle les appuis du porteur de balle et qu'il retombe :

- » Sur les épaules/dos il sera automatiquement sanctionné d'un carton jaune,
- » Sur la tête il sera automatiquement sanctionné d'un carton rouge.

Il est interdit de plaquer un adversaire non-porteur de balle. Les arbitres sanctionneront le joueur fautif d'une simple pénalité, d'un carton jaune ou d'un carton rouge.

Quelle que soit la nature de la sanction liée au plaquage le ballon sera rendu à l'équipe non-fautive sous forme de pénalité.

TERMINOLOGIES ET INCIDENCES

Ruck ou mêlée spontanée

» **Pour les catégories ABC :** ballon au sol avec un plaqueur et un plaqué + un joueur de chaque équipe au contact et debout sur leurs appuis au-dessus du ballon). Tout joueur ne participant pas au ruck doit être derrière le dernier pied des participants à ce regroupement de son équipe. Dans un ruck les joueurs devront rester sur leurs appuis et ne pas plonger, y rentrer dans l'axe du ballon par leur propre camps, ne pourront pas talonner un ballon à la main et pourront le gagner avec une poussée axiale. En cas de non-respect pénalité pour l'équipe non fautive.

» **Pour les catégories BCD :** la phase de jeu ruck avec ballon au sol, avec un plaqueur et un plaqué + un joueur de chaque équipe au contact et debout sur leurs appuis au-dessus du ballon n'existe plus. Nous aurons une phase de jeu avec ballon au sol et UNIQUEMENT un plaqueur et un plaqué. Pour des questions de repères nous continuerons de l'appeler « ruck ». Aucun autre joueur n'est autorisé à venir participer à cette phase de jeu. Cette situation ne se présentera qu'après qu'un attaquant porteur de balle ait été plaqué par un adversaire et amené au sol. L'équipe qui défend n'a pas le droit de venir disputer les « rucks ». L'équipe qui attaque conserve donc obligatoirement le ballon si elle n'a pas commis de faute et aura 5 secondes pour relancer le jeu. Si le jeu n'est pas relancé sous les 5 secondes l'équipe qui défendait récupérera la possession sous la forme d'un coup de pied franc à x¹ mètres de toutes lignes. Le porteur de balle plaqué fera l'effort de libérer correctement le ballon et le plaqueur fera l'effort de sortir rapidement

¹ cf. règlement spécifique

de la zone du plaquage et/ou de ne pas gêner la libération. Sinon pénalité. La ligne de hors-jeu pour les 2 équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-buts. Chaque joueur devra être derrière cette ligne.

Maul

» **Pour les catégories ABC** : un porteur du ballon + un adversaire debout + un joueur supplémentaire de n'importe quelle équipe sur leurs appuis et liés entre eux. Le Maul s'arrêtera lorsqu'il sera bloqué debout et n'avance plus. L'équipe qui défend récupérera le ballon. Tout joueur ne participant pas au maul doit être derrière le dernier pied des participants à ce regroupement de son équipe. Dans un maul les joueurs concernés devront rester sur leurs appuis et ne pas plonger, ne pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches, y rentrer dans l'axe du ballon par leur propre camps. En cas de non-respect, pénalité pour l'équipe non fautive. Le ballon circulera vers l'arrière pour permettre la continuité du jeu, en respectant la condition que les joueurs doivent toujours se lier autour du ballon. Sinon pénalité. Un maul qui n'avance plus sera rendu à l'équipe qui défendait sous forme de coup franc.

» **Pour les catégories BCD** : la phase de jeu maul avec un porteur du ballon + un adversaire debout + un joueur supplémentaire de n'importe quelle équipe sur leurs appuis et liés entre eux n'existe plus. Nous aurons une phase de jeu avec ballon debout et UNIQUEMENT un porteur de balle et un défenseur qui tente de plaquer le porteur de balle. Les deux joueurs seront sur leurs appuis. Pour des questions de repères nous continuerons de l'appeler « maul ». Aucun autre joueur n'est autorisé à venir participer à cette phase de jeu. Cette situation ne se présentera que quand un défenseur tente de stopper le porteur de balle en tentant de le plaquer mais qu'il n'arrive pas à l'amener au sol. Si le rapport de force vient à s'équilibrer entre l'attaquant et le défenseur, et que le « maul » n'avance plus, le porteur de balle aura 5 secondes pour tenter de libérer le ballon par une passe après contact. Seul l'arbitre sera en mesure de juger cette situation et devra l'annoncer aux joueurs. Si le ballon sur la phase d'équilibre jugé et annoncé par l'arbitre n'a pas été libéré dans les 5 secondes l'équipe qui défendait récupérera la possession sur un coup de pied franc à x² mètres de toutes lignes. Aucun arrachage du plaqueur, d'un soutien au porteur de balle ou de tous autres joueurs ne sera autorisé. La ligne de hors-jeu pour les 2 équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-buts. Chaque joueur devra être derrière cette ligne.

Squeeze ball

Cette action consiste pour le porteur du ballon, à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire. Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires. C'est donc interdit pour tous les niveaux et catégorie. Si non-respect, pénalité pour l'équipe non-fautive.

Pénalité

Fautes de jeu jugées importantes par l'arbitre et n'allant pas dans l'esprit du jeu par l'arbitre voire dangereuse. Elle peut avoir de lourdes conséquences si elles mettent l'intégrité physique et psychique d'un joueur, d'un arbitre, d'une tierce personne. Le degré de gravité d'une pénalité et sa sanction est laissé au seul jugement des arbitres. Se référer au règlement spécifique de chaque catégorie pour la façon de jouer une pénalité.

Coup franc

Fautes de jeu jugées bénignes par l'arbitre. Se référer au règlement spécifique de chaque catégorie pour la façon de jouer un coup franc

² cf. règlement spécifique

Passage à vide

Obstruction effectuée par un joueur qui passe sans le ballon (donc « à vide ») devant un de ses partenaires porteur du ballon et qui gêne ainsi l'intervention des défenseurs. Il y aura une pénalité pour l'équipe non fautive.

Raffut

Technique utilisée par le porteur du ballon pour repousser, sur un duel offensif, de sa main libre ouverte, le haut du corps d'un adversaire cherchant à le plaquer. Un raffut pour qu'il soit validé par l'arbitre devra se faire obligatoirement avec la main libre ouverte sur au maximum les épaules de son adversaire au niveau de la hauteur. Tout raffut allant du bas du coup jusqu'au haut de la tête (passant par le visage) sera sanctionné d'une pénalité mais pourra suivant l'appréciation de l'arbitre être également sanctionné d'un carton jaune ou rouge. Tout raffut sur n'importe quelle partie du corps fait avec le coude ou point fermé sera sanctionné d'une pénalité mais pourra suivant l'appréciation de l'arbitre être également sanctionné d'un carton jaune ou rouge.

Percussion

Action consistant en un engagement physique du joueur, de bas en haut, jusqu'à un contact sur un joueur ou sur la ligne de défense adverse. Toute percussion jugée illicite et/ou dangereuse par l'arbitre, notamment le coude en avant (ou autre), sera sanctionnée d'une pénalité mais pourra suivant l'appréciation de l'arbitre être également sanctionné d'un carton jaune ou rouge.

Essai de pénalité

Un essai de pénalité sera accordé par les arbitres quand une équipe manquera d'inscrire un essai qui semblait imparable suite à une faute d'anti-jeu commise par les adversaires. Les arbitres seront les seuls personnes en capacités de juger cette action et en fonction du degré de gravité de la faute seront les seuls juges pour savoir s'ils en restent là où s'ils attribuent un carton jaune ou un carton rouge.

ARBITRAGE

Sur chaque groupe de classe, il faudra deux arbitres formés et diplômés par la FFSA et licenciés FFSA (arbitres homologués FFR, étudiants STAPS, bénévoles, etc...) sur chaque terrain.

Chaque association devra avoir une personne licenciée FFSA dans son association. Cette personne devra suivre et valider la formation arbitre régionale ; dès le championnat de France 2022.

Un éducateur par équipe devra suivre la formation théorique arbitre. La fin de cette échéance sera au championnat de France 2023.

Si après le championnat de France 2023 un nouvelle équipe se crée ou se manifeste, un éducateur par équipe devra suivre la formation théorique arbitre dans la saison en cours.

Le rôle des arbitres :

Les arbitres sont maîtres du jeu et du temps. Ils dynamisent le jeu de par leur observation, leur maîtrise du temps, par l'arrêt du jeu et le placement des joueurs, le tout avec une pédagogie adaptée au public (expliquer et échanger avec les joueurs sur toutes les phases de jeu).

Répartition des rôles :

En plus de la gestion des arrêts de jeu (touche, ballon mort, etc.) les arbitres auront un rôle lors des phases de jeu. En effet lors des mêlées, touches, pénalités, etc. un arbitre place et dynamise l'attaque et l'autre arbitre place la défense. Cela dans n'importe quel groupe de classe.

En ABC, les arbitres devront indiquer et placer les joueurs tout le long du match.

En BCD les arbitres devront être présents et être un repère pour les joueurs sur les phases de jeu arrêtés.

Ils se partageront le terrain: moitié de terrain dans le sens de la longueur. Pour ne pas se gêner et ne pas siffler en même temps, ils doivent se regarder. S'ils sifflent en même temps, l'arbitre le plus proche du ballon est prioritaire.

Cartons :

Pour les 2 cartons (jaune et rouge), les arbitres pourront se concerter avant la distribution.

Commission de discipline du tournoi ou championnat :

Elle sera composée d'un représentant de la FFSA, d'un membre de la commission nationale de Para Rugby Adapté (ou son représentant) ; des arbitres de la rencontre et d'un membre du COL. Cette commission pourra, en tant que de besoin, saisir la commission nationale de discipline

Commission d'appel (championnat de France) :

Une commission d'appel relative aux réclamations sportives sera mise en place lors du championnat de France et sera composée des personnes suivantes : le représentant du président sur le championnat, un représentant des arbitres, un membre de la CSN

Les formulaires de réclamation pour l'éligibilité et la classification seront fournis dans le dossier d'inscription du championnat

RÉCLAMATIONS

Une réclamation pourra être formulée pour les motifs suivants : résultats, déroulement de l'épreuve, sanctions d'équipes, composition. Il faudra que la réclamation s'appuie sur les documents fournis par la commission : règlement, feuille de sanction, feuille de match, licences.

La réclamation sera prise à la table de marque par les responsables du terrain et/ou de la catégorie.

Le début de la réclamation pourra commencer à la première signature de la feuille de match par le responsable de l'équipe après l'avoir remplie.

Elle se terminera à la fin du match lorsque le responsable de l'équipe aura signé lors de la seconde signature la feuille de match pour valider le résultat et le déroulé du match.

Une réclamation pour les sanctions pourra être déposée auprès de la commission de discipline du début de l'annonce de la sanction jusqu'à 15 minutes après cette annonce.

Chaque réclamation coûtera 50 euros et la somme sera rendue si la réclamation donne raison à l'équipe qui l'a portée (cf. Règlement Généraux FFSA).

CARTONS

Pour jeu violent : plaquage au-dessus des épaules, coup de pied sur joueur, coup de poing, coup de tête, « fourchettes », etc... ainsi que tout ce qui n'est pas dans l'esprit du rugby adapté : crachats, insultes, gestes d'humeur, etc... ; pénalité puis selon la gravité et après avoir fait preuve de pédagogie, l'arbitre donnera :

Carton « jaune » :

» Il sanctionnera les fautes, plus graves dans le jeu. Plaquage haut sans gravité, raffut illicite (poing fermé ou pas, dans tête, visage et cou (si fait de façon intentionnelle et/ou avec force), antijeu sans conséquence d'essais (fautes de jeux intentionnelles) etc...

» Les cartons seront comptabilisés lors du tournoi. Deux cartons jaunes sur le même match égalent un rouge donc un match

de suspension, trois cartons jaunes sur le même tournoi égalent un match de suspension. (lors des phases finales, le nombre de cartons jaunes recommence à zéro)

» Lors d'un match de 2x5 minutes : le joueur sort 1 minute et sera remplacé par un autre joueur. Lors d'un match de 2x6 minutes : le joueur sort 1 minute 30s et sera remplacé par un autre joueur. Lors d'un match de 2x7 minutes : le joueur sort 2 minutes et sera remplacé par un autre joueur.

» Lors de prolongations : le joueur sort 1 minute et sera remplacé par un autre joueur.

» Après les matchs de poules les cartons jaunes seront annulés, sauf si le 3ème carton jaune intervient lors du dernier match de poule ou si un joueur reçoit deux cartons jaunes lors du dernier match de poule. Le joueur impacté par cette sanction sera automatiquement suspendu pour le(s) match(s) suivant(s) des phases finales.

Carton « rouge » :

» Il sanctionnera les fautes graves. Plaquage haut avec blessures ou dit « corde à linge », « cathédrale » ; raffuts jugés très dangereux ; propos injurieux (insultes blessantes), bagarres et toutes autres fautes graves, ainsi que les doubles cartons jaunes.

» Le joueur sortira immédiatement, et ne sera pas remplacé. Il pourra être sanctionné d'un ou plusieurs matchs lors du tournoi ou du championnat sur décision de la commission de discipline du tournoi ou championnat.

» Après les matchs de poules les cartons rouges restent actifs jusqu'à la fin de la compétition.

RÉFÉRENTIEL SANCTIONS

- » 2 cartons jaunes sur le même match = 1 match de suspension
- » 3 cartons jaunes sur le tournoi en phase de poule = 1 match de suspension
- » 3 cartons jaunes sur le tournoi en phases finales = 1 match de suspension
- » Plaquage haut non-intentionnel avec ou sans blessures = 2 matchs de suspension
- » Plaquage haut intentionnel avec ou sans blessures = 3 matchs de suspension
- » Plaquage « cathédrale » = 3 matchs de suspension
- » Raffut très dangereux = 2 matchs de suspension
- » Fourchettes = 2 matchs à exclusion définitive du tournoi
- » Coups de poings, tête, jambes ou autres parties du corps = 2 matchs à exclusion définitive du tournoi
- » Propos injurieux, crachats, gestes d'humeur = 2 matchs à exclusion définitive du tournoi
- » Autres sanctions en fonction du rapport de l'arbitre = 1 match à exclusion définitive du tournoi

JEU APRÈS COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE

Dès que l'arbitre a sifflé une faute ou autre quel que soit sa nature, les joueurs de l'équipe fautive doivent laisser le ballon à l'endroit de la faute où elle a été sifflée et se replacer sans contester et de façon fair-play.

Si l'équipe fautive conteste la décision de l'arbitre ; pénalité obligatoire contre celle-ci, si ce genre de situation se reproduit l'arbitre pourra attribuer un carton jaune au joueur fautif.

Si l'équipe fautive bloque le ballon, y frappe dedans, le lance, etc... après le coup de sifflet de l'arbitre ; pénalité obligatoire contre celle-ci, si ce genre de situation se reproduit l'arbitre pourra attribuer un carton jaune au joueur fautif.

« APRÈS ESSAI »

Si après un essai accordé par les arbitres une équipe conteste la décision de l'arbitre ou fait un acte anti sportif (insultes, violences physiques, etc...), une pénalité sera donnée pour l'équipe non-fautive au centre du terrain. De plus les arbitres seront seuls juges pour savoir s'ils restent sur une simple pénalité, ou s'il attribue un carton jaune ou un carton rouge.

MÉDICAL

Un certificat de non contre-indication à la pratique du para rugby adapté sera demandé chaque saison sportive pour chaque joueur.

Pour les joueurs trisomiques 21, pour s'assurer qu'il n'y a aucun problème au niveau du rachis et cervicales, le médecin devra faire un certificat médical où sera notifié « **Au vue des radios, il n'y a pas de contre-indication à la pratique du rugby** » à fournir pour chaque compétition départementale, régionale et nationale et à refaire à chaque saison sportive.

Si un arbitre constate qu'un joueur est déstabilisé, en perte de repères ou semble faire un KO après un contact, un choc ; il le signalera aux éducateurs responsables de l'équipe à laquelle appartient ce joueur. Le ou les éducateurs seront alors responsables de la décision à prendre concernant ce joueur.

DÉCOMPTE DES MATCHS | ÉGALITÉ FIN DE MATCHS DE POULE | ÉGALITÉ EN PHASES FINALES

Un match gagné vaut 3 points, un match nul 2 points, un match perdu 1 point.

En cas d'égalité lors de la fin des matchs de poule, **pour séparer deux équipes** seront pris les critères suivants et dans cet ordre : goal-average particulier, puis goal-average général, puis carton rouge direct, puis la moyenne d'essai marqués lors de l'ensemble des matchs de poule (si les 2 équipes n'ont pas joué le même nombre de matchs de poule). Si malgré tout une égalité parfaite perdure un match d'appui sera fait pour départager les équipes de 2x 7 minutes avec essai en or (le jeu s'arrête au premier essai marqué). Si égalité à la fin du match d'appui seront pris en compte le nombre de carton rouge sur le match d'appui, puis le nombre de carton jaune puis tirage au sort.

En cas d'égalité lors de la fin des matchs de poule, **pour séparer trois équipes ou plus** seront pris les critères suivants et dans cet ordre : nombre de points sur les confrontations directes, goal-average particulier sur les confrontations directes, nombre d'essais marqués sur les confrontations directes, goal-average général, puis carton rouge direct, puis la moyenne d'essai marqués lors de l'ensemble des matchs de poule (si les 2 équipes n'ont pas joué le même nombre de matchs de poule). Si malgré tout une égalité parfaite perdure un match d'appui sera fait pour départager les deux équipes de 2x 7 minutes avec essai en or (le jeu s'arrête au premier essai marqué). Si égalité à la fin du match d'appui seront pris en compte le nombre de carton rouge sur le match d'appui, puis le nombre de carton jaune puis tirage au sort.

En cas d'égalité en phase finale, essai en or (le jeu s'arrête au premier essai marqué). L'équipe qui a remporté le tirage au sort choisit d'engager ou non. 2x3 minutes Et si toujours égalité le nombre de carton rouge direct, puis la moyenne de points marqués lors de l'ensemble des matchs de poule (si les 2 équipes n'ont pas joué le même nombre de matchs de poule), puis la moyenne d'essai marqués lors de l'ensemble des matchs de poule (si les 2 équipes n'ont pas joué le même nombre de matchs de poule).

FORFAIT

Chaque équipe a le droit de déclarer forfait pour un match.

S'il s'agit d'un match de poule l'équipe qui a déclaré forfait aura match perdu avec 0 point et l'équipe adverse récupérera les 3 points de la victoire et un score de 5 essais à 0.

Si le forfait intervient lors des matchs de poules l'équipe pourra continuer la compétition.

S'il s'agit d'un match de phases finales, l'équipe qui déclare forfait sera déclassée au rang de dernier au classement général et aura fini la compétition.

Pour combler le forfait les équipes moins bien classées que l'équipe qui déclare forfait seront repêchées et redistribuées dans l'ordre de leur classement.

LICENCE JOUEUR COMPÉTITION

Une licence compétitive de la Fédération Française du Sport Adapté sera obligatoire pour chaque sportif faisant de la compétition.

Les licences seront obligatoirement toutes présentées au début de la compétition avec photo à l'organisation. L'organisation les gardera le temps de la compétition et les restituera une fois la compétition terminée.

Chaque joueur devra avoir fait son test de classification pour qu'il puisse être classifié dans une des 3 classes (AB/BC/CD).

PRÉ-REQUIS ET RÔLE DES ÉDUCATEURS | ENTRAINEURS

Tout éducateur/entraîneur voulant prendre part à la compétition allant de l'échauffement jusqu'au coaching pendant des rencontres devra obligatoirement avoir une licence FFSA dirigeant.

Chaque équipe devra au minimum avoir un éducateur/entraîneur licencié FFSA sur son banc. Un maximum de trois éducateurs/entraîneurs licenciés FFSA sera autorisé sur le banc.

Au-delà de ces trois personnes maximum aucune autre personne ne sera acceptée sur le banc, dans la zone de jeu et les zones de sécurité.

Les licences seront obligatoirement toutes présentées au début de la compétition avec photo à l'organisation. L'organisation les gardera le temps de la compétition et les restituera une fois la compétition terminée.

Si un seul éducateur/entraîneur sur le banc, celui-ci pourra rentrer sur le terrain en cas de blessures et temps morts éducatifs ou tactiques. Sinon il devra rester uniquement dans une zone qui lui sera allouée pour coacher (cf. Schémas terrains en annexe).

Si deux éducateurs/entraîneurs sur le banc, un seul pourra rentrer sur le terrain en cas de blessures, ce sera toujours le même, désigné à l'avance aux arbitres. Pour les temps morts éducatifs ou tactiques les deux éducateurs/entraîneurs pourront être présents. Sinon ils devront rester uniquement dans une zone qui leurs sera allouée pour coacher (cf. Schémas terrains en annexe).

Si trois éducateurs/entraîneurs sur le banc, un seul pourra rentrer sur le terrain en cas de blessures, ce sera toujours le même, désigné à l'avance aux arbitres. Pour les temps morts éducatifs ou tactiques les trois éducateurs/entraîneurs pourront être présents. Sinon ils devront rester uniquement dans une zone qui leurs sera allouée pour coacher (cf. Schémas terrains en annexe).

En ABC- Niveau 1 et 2, les entraîneurs/éducateurs auront une zone allouée où seulement eux et les remplaçants pourront circuler, aucune autre personne ne sera autorisée et les arbitres en seront les garants. (cf. Schémas terrains en annexe).

Cette zone fera aussi zone de sécurité afin que personne d'autres ni circulent.

S'il y a qu'un seul éducateur/entraîneur celui-ci sera obligatoirement dans la zone entraîneur/éducateur.

S'il y a deux ou trois entraîneurs/éducateurs, un ou deux seront dans la zone entraîneur/éducateur et le deuxième ou troisième, s'il le souhaite, sera sur une ligne « imaginaire » entraîneur/éducateur derrière la ligne d'essai où doit marquer son équipe (cf. schémas terrains en annexe). A la mi-temps les entraîneur/éducateur derrière la ligne d'essai de chaque équipe changent de côté.

L'entraîneur/éducateur sur la ligne « imaginaire » entraîneur/éducateur, est un repère pour ses joueurs et ne peut pas coacher ni intervenir physiquement sur un de ses joueurs. Si c'est le cas l'action sera invalidé par les arbitres qui en sont les garants et le ballon rendu à l'équipe adverse.

En BCD- Niveau 1 et 2, les entraîneurs/éducateurs auront une zone allouée où seulement eux et les remplaçants pourront circuler, aucune autre personne ne sera autorisée et les arbitres en seront les garants.

Ils ne pourront pas circuler en dehors de cette zone (sauf éducateur autorisé à rentrer sur le terrain sous certaines conditions) (cf. schémas terrains en annexe).

De plus il y aura des zones sécurité où aucune personne ne pourra circuler et les arbitres en seront les garants.

Hormis pour toutes les catégories ABC où un éducateur/entraîneur est autorisé à être sur une ligne qui lui est réservée derrière

la ligne de marque aucune autres personnes ne pourra être derrière les en-butts et quelques soient les catégories.

Chaque éducateur/entraîneur est responsable de son équipe tout le temps de la compétition.

Chaque éducateur/entraîneur est responsable du bon état d'esprit de son équipe mais aussi de la rencontre.

Chaque éducateur/entraîneur est responsable de l'échauffement de son équipe, de la présence à l'heure pour le début de la rencontre de son équipe (tout retard de plus de 10 min sera considéré comme match perdu à 0 point) Chaque éducateur/entraîneur est responsable de la sortie de son équipe à la fin du match.

Chaque éducateur/entraîneur est responsable, pendant la rencontre précédente la sienne, de venir remplir la feuille de match et de venir la signer à la fin de la rencontre en l'ayant lu attentivement.

Chaque éducateur/entraîneur s'engage d'avoir lu les règlements qui sont propres à son équipe.

Chaque éducateur/entraîneur est un repère, un conseiller pour son équipe et laisse à son équipe un espace de liberté et de libre-arbitre dans ses décisions.

COUPE DU FAIR-PLAY

Une coupe du Fair-Play sera attribué dans chaque championnat à l'équipe qui totalisera le moins de cartons rouges sur l'ensemble du championnat. En cas d'égalité les cartons jaunes seront pris en compte. En cas d'égalité l'équipe qui aura eu l'attitude la plus exemplaire remportera cette coupe.



RÈGLEMENT PAR CATÉGORIE

PARA RUGBY ADAPTÉ

Nombre de joueurs : 3 contre 3, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 7 joueurs maximum (issus des catégories AB et/ou BC), seulement 5 joueurs (dont 1 AB obligatoirement), pourront être sur la feuille de match. 1 joueur AB doit obligatoirement être tout le temps sur le terrain. Si une équipe à moins de 2 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x5 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 4

Terrain : 6mx14m (cf fiche terrain ABC -12 ans et -14 ans)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 2 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne de marque est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. Tout en-avant ou passe en-avant sera rendu à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire, faisant acte d'anti-jeu, sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive au centre du terrain .

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de rucks tout joueur ne participant au ruck doit être derrière le dernier pied des participants de son équipe à ce regroupement, idem pour un maul. Un maul ne peut pas être écroulé. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche. Toute sortie en touche sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, au centre du terrain.

Pénalité : Toute pénalité sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation, coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité au centre du terrain pour l'équipe non-fautive. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : coup franc au centre du terrain pour l'équipe non-fautive (se joue comme une pénalité).

Joueur aplati dans son propre en-but :

» Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

» Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse

JEU | ABC | - 12 ANS ET - 14 ANS

qui a amené le ballon dans cette zone. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Nombre de joueurs : 3 contre 3, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 7 joueurs maximum (issus des catégories BC et/ou CD), seulement 5 joueurs pourront être sur la feuille de match. Si une équipe à moins de 2 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x5 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 4

Terrain : 8mx16m (cf fiche terrain BCD -12 ans et -14 ans)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Remise en jeu : Pour cette catégorie, toute remise en jeu, quelque soit sa nature, se fera au milieu du terrain sous les modalités suivantes : un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon, la défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Jeu et possession : Pour chaque possession de balle, pour l'équipe attaquante, récupérée après ; un coup d'envoi/renvoi, temps morts éducatif et tactique, en- avant/passe en-avant, pénalité, coup franc, sortie en touche, ballon aplati dans l'en-but; l'équipe attaquante aura 3 temps de jeu pour marquer. C'est à dire qu'elle pourra être amenée 2 fois au sol par un plaquage adverse avant de marquer (sans interruption du jeu s'il n'y a aucune faute) mais si sur la même action elle est amenée une 3ème fois au sol par un plaquage adverse, elle perdra obligatoirement la possession du ballon, et le jeu sera arrêté par l'arbitre. Le ballon sera rendu à l'équipe qui défendait au centre du terrain, et un coup franc sera joué (Un arbitre tient le ballon dans les mains indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon). Toutefois si sur le 3ème plaquage le porteur de balle est plaqué devant ou dans l'en-but adverse et marque, l'essai sera validé. A chaque possession l'arbitre annoncera: «plaquage 1», «plaquage 2», si 3ème plaquage changement de mains du ballon. **La contre-attaque** pour tous ballons récupérés légalement (en-avant avec avantage laissé par l'arbitre, ballon tombé, interception, etc..) par la défense sur les 2 temps de jeu autorisés pourra être jouée, dès cette récupération du ballon par la défense qui devient l'attaque, un autre cycle de 3 temps de jeu recommencera, et ainsi de suite. Si l'équipe qui défend commet une faute entraînant une pénalité ou un coup franc ou toutes autres fautes commises et que l'équipe qui attaque ne peut pas en profiter, il y aura une pénalité ou un coup franc de sifflé pour l'équipe qui attaquait au centre du terrain, et l'on repartira sur un nouveau cycle (compteur remis à zéro).

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués) : Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 2 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne de marque est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Tout en-avant ou passe en-avant sera rendu à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive au centre du terrain.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de rucks tout joueur ne participant au ruck doit être derrière le ballon, idem pour un «maul». La ligne de hors-jeu pour les 2 équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-but. En cas de non respect: pénalité..

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche. Toute sortie en touche sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, au centre du terrain.

Pénalité : Toute pénalité sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation, coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité au centre du terrain. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : coup franc au centre du terrain (se joue comme une pénalité).

Joueur aplatit dans son propre en-but :

» Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

» Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

RÈGLES GÉNÉRALES | ABC | - 16 ANS

Nombre de joueurs : 3 contre 3, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 7 joueurs maximum (issus des catégories AB et/ou BC), seulement 5 joueurs (dont 1 AB obligatoirement), pourront être sur la feuille de match. 1 joueur AB doit obligatoirement être tout le temps sur le terrain. Si une équipe a moins de 2 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x5 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 4

Terrain : 8mx16m (cf fiche terrain ABC -16 ans)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 2 mètres de toutes lignes.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 2 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne de marque est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 2 mètres de toutes lignes.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. À l'endroit de la faute à 2 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive à l'endroit de la faute, à 2 m de toutes lignes.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de rucks tout joueur ne participant au ruck doit être derrière le dernier pied des participants de son équipe à ce regroupement, idem pour un maul. Un maul ne peut pas être écroulé. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche. A l'endroit de la sortie, à 2 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, dans l'axe de la sortie du ballon à 2 mètres de toutes lignes.

Pénalité : A l'endroit de la faute à 2 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation, coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité à l'endroit du coup de pied à 2m de toutes lignes pour l'équipe non-fautive. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : coup franc à l'endroit du coup de pied à 2m de toutes lignes pour l'équipe non-fautive (se joue comme une pénalité).

Joueur aplatit dans son propre en-but :

» Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. La remise en jeu se fera dans l'axe où le ballon a été aplati, un arbitre tient le ballon dans les mains, place les attaquants à 2 mètres de toutes lignes, indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas aplati

JEU | ABC | - 16 ANS

le ballon). La défense est sur sa ligne de marque, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

» Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. La remise en jeu se fera dans l'axe où le ballon a été aplati à 2 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de venir prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

RÈGLES GÉNÉRALES | BCD | - 16 ANS

Nombre de joueurs : 3 contre 3, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 7 joueurs maximum (issus des catégories BC et/ou CD), seulement 5 joueurs, pourront être sur la feuille de match. Si une équipe a moins de 2 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x6 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 4

Terrain : 14mx22m

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Remise en jeu : Pour cette catégorie, toute remise en jeu, quelque soit sa nature, se fera au milieu du terrain sous les modalités suivantes : Un arbitre tient le ballon dans les mains, avance vers la défense et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Jeu et possession : Pour chaque possession de balle, pour l'équipe attaquante, récupérée après un coup d'envoi/renvoi, temps morts éducatif et tactique, en-avant/passe en-avant, pénalité, coup franc, sortie en touche, ballon aplati dans l'en-but; l'équipe attaquante aura 4 temps de jeu pour marquer. C'est à dire qu'elle pourra être amenée 3 fois au sol par un plaquage adverse avant de marquer (sans interruption du jeu s'il n'y a aucune faute) mais si sur la même action elle est amenée une 4ème fois au sol par un plaquage adverse, elle perdra obligatoirement la possession du ballon, et le jeu sera arrêté par l'arbitre. Le ballon sera rendu à l'équipe qui défendait au centre du terrain, et un coup franc sera joué (Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon). Toutefois si sur le 4ème plaquage le porteur de balle est plaqué devant ou dans l'en-but adverse et marque, l'essai sera validé. A chaque possession l'arbitre annoncera: «plaquage 1», «plaquage 2», «plaquage 3», si 4ème plaquage changement de mains du ballon. La contre-attaque pour tous ballons récupérés légalement (en-avant avec avantage laissé par l'arbitre, ballon tombé, interception, etc..) par la défense sur les 3 temps de jeu autorisés pourra être jouée, dès cette récupération du ballon par la défense qui devient l'attaque, un autre cycle de 4 temps de jeu recommencera, et ainsi de suite. Si l'équipe qui défend commet une faute entraînant une pénalité ou un coup franc ou toutes autres fautes commises et que l'équipe qui attaque ne peut pas en profiter, il y aura une pénalité ou un coup franc de sifflé pour l'équipe qui attaquait au centre du terrain, et l'on repartira sur un nouveau cycle (compteur remis à zéro).

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués) : Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains, avance vers la défense et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne d'essai est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Tout en-avant ou passe en-avant sera rendu à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive au centre du terrain.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de «rucks» tout joueur ne participant pas au «ruck» doit être derrière le ballon, Idem pour un «maul». La ligne de hors-jeu pour les 2

équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-butts. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche . Toute sortie en touche sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, au centre du terrain.

Pénalité : Toute pénalité sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation , coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité au centre du terrain. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : coup franc au centre du terrain (se joue comme une pénalité).

Joueur aplatit dans son propre en-but :

» Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon . La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

» Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon . La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Nombre de joueurs : 3 contre 3, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 7 joueurs maximum (issus des catégories AB et/ou BC), seulement 5 joueurs (dont 1 AB obligatoirement), pourront être sur la feuille de match. 1 joueur AB doit obligatoirement être tout le temps sur le terrain. Si une équipe a moins de 2 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x5 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 5

Terrain : 8mx16m (Cf fiche terrain ABC niveau 2)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 2 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne de marque est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra au milieu du terrain.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. Tout en-avant ou passe en-avant sera rendu à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire, faisant acte d'anti-jeu, sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive au centre du terrain.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de rucks tout joueur ne participant au ruck doit être derrière le dernier pied des participants de son équipe à ce regroupement, idem pour un maul. Un maul ne peut pas être écroulé. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche. Toute sortie en touche sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, au centre du terrain.

Pénalité : Toute pénalité sera rendue à l'équipe non-fautive, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation, coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité au centre du terrain pour l'équipe non-fautive. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : coup franc au centre du terrain pour l'équipe non-fautive (se joue comme une pénalité).

Joueur aplati dans son propre en-but :

» Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

JEU | ABC NIVEAU 2 | - 18 ANS +18 ANS [-21 ANS]

» Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. Toute remise sera rendue à l'équipe bénéficiaire, au centre du terrain. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 2 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Nombre de joueurs : 5 contre 5, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 10 joueurs maximum (issus des catégories AB et/ou BC), seulement 8 joueurs (dont 1 AB obligatoirement), pourront être sur la feuille de match. 1 joueur AB doit obligatoirement être tout le temps sur le terrain. Si une équipe a moins de 3 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1 heure

Temps de jeu par match : 2x5 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 5

Terrain : 15mx18m (Cf fiche terrain ABC niveau 1)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 3 mètres de toutes lignes.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai). La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieures du corps. La ligne d'essai est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 3 mètres de toutes lignes.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes . Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Tout en-avant volontaire, faisant acte d'anti-jeu, sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non fautive à l'endroit de la faute, à 3 m de toutes lignes .

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu . L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de rucks tout joueur ne participant au ruck doit être derrière le dernier pied des participants de son équipe à ce regroupement, idem pour un maul. Un maul ne peut pas être écroulé. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche , ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche . A l'endroit de la sortie à 3 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, à l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes.

Pénalité : A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes . Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon. La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation , coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité à l'endroit du coup de pied pour l'équipe non-fautive. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : coup franc à l'endroit du coup de pied pour l'équipe non-fautive (se joue comme une pénalité).

Joueur aplatit dans son propre en-but : Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. De ce fait, un arbitre tient le ballon dans les mains, place les attaquants à 3 mètres de toutes lignes ,dans l'axe où le ballon a été aplati, indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas aplati le ballon). La défense est sur sa ligne de marque, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but, le ballon lui sera rendu si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. La remise

JEU | ABC NIVEAU 1 | - 18 ANS +18 ANS [-21 ANS]

en jeu se fera dans l'axe où le ballon a été aplati à 3 mètres de toutes lignes. Un arbitre tient le ballon dans les mains et indique à un attaquant de prendre le ballon . La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Nombre de joueurs : 5 contre 5, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 10 joueurs maximum (issus des catégories BC et/ou CD), seulement 8 joueurs pourront être sur la feuille de match. Si une équipe a moins de 3 joueurs sur le terrain elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1h10

Temps de jeu par match : 2x7 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 5

Terrain : 22mx30m (Cf fiche terrain BCD niveau 2)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 3 mètres de toutes lignes.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. L'arbitre est au milieu du terrain et pose le ballon au sol. Un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai), pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est à 3 m, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon avec son pied.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieurs du corps. La ligne d'essai est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 3 mètres de toutes lignes.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

¹Si les modalités sur la façon de jouer un pénalité ou un coup franc ou une touche ou un coup d'envoi/renvoi ou une remise en jeu après ballon aplati dans l'en-but ne sont pas jugées correctes par l'arbitre, l'équipe qui défendait récupérera un coup franc à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes. Un arbitre pose le ballon au sol, avance vers la défense et indique à un attaquant de prendre le ballon. Un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon. Tout en-avant volontaire sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non fautive à l'endroit de la faute, à 3m de toutes lignes.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de «rucks» tout joueur ne participant pas au «ruck» doit être derrière le ballon. Idem pour un «maul». La ligne de hors-jeu pour les 2 équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-but. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche. A l'endroit de la sortie à 3 mètres de toutes lignes. Un arbitre pose le ballon au sol, avance vers la défense et indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). Un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est à 3 mètres, indiqué par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, à l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes.

Pénalité : A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes. Un arbitre pose le ballon au sol, avance vers la défense et indique à un attaquant de prendre le ballon. Un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau

saisi avec ses mains¹. La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon. La fin de la 1^{ère} mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

Jeu au pied : Il ne sera pas autorisé dans le jeu courant (pas de drop, transformation, coup de pied de pénalité). Dans le cas d'un jeu au pied volontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité, à l'endroit du coup de pied. Dans le cas d'un jeu au pied involontaire et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : coup franc¹, à l'endroit du coup de pied (se joue comme une pénalité).

Joueur aplatit dans son propre en-but : Si une équipe rentre le ballon dans son en-but et aplatit, le ballon sera donné à l'équipe adverse. La remise en jeu se fera dans l'axe où le ballon a été aplati à 3 mètres de toutes lignes. Un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est sur sa ligne de marque indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon. Si une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but, le ballon lui sera rendu, si c'est l'équipe adverse qui a amené le ballon dans cette zone. La remise en jeu se fera à 3 m de sa ligne de marque au milieu du terrain. Un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas joué le ballon.

Nombre de joueurs : 7 contre 7, équipe mixte possible. Chaque équipe est composée de 14 joueurs maximum (issus des catégories BC et/ou CD), seulement 12 joueurs pourront être sur la feuille de match. Si une équipe a moins de 4 joueurs sur le terrain, elle perd le match. Les joueurs supplémentaires n'étant pas inscrits sur la feuille de match devront être identifiables en portant une chasuble de couleur différente au maillot de leur équipe.

Remplacements : Illimités seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures.

Temps de jeu maximum : Sur une journée le temps de jeu maximum ne devra pas dépasser 1h10

Temps de jeu par match : 2x7 minutes

Mi-temps : 2 minutes

Temps de pause (entre deux matchs) : 10 minutes

Taille ballon : Taille 5

Terrain : 35mx50m (Cf fiche terrain BCD niveau 1)

Plaquage : Cf règlements généraux rugby adapté

Droits et devoirs du joueur : Cf règlements généraux rugby adapté

Temps mort éducatif : Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe et non pas mettre en place une stratégie. Chaque arbitre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes. Le temps mort éducatif aura une durée d'une minute. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 5 mètres de toutes lignes.

Cartons : Cf règlements généraux rugby adapté

Coup d'envoi (début du match et de chaque mi-temps) et de renvoi (dès que des points sont marqués)

: Le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a gagné le toss en début de match. Le coup d'envoi se fera au milieu du terrain. Un joueur, de l'équipe qui a gagné le tirage au sort, tape le ballon en coup de pied tombé (drop) (ballon touchant le sol avant de le botter) vers la zone de ballon mort adverse. Distance minimum 5 mètres déterminée par le second arbitre. Pour un coup de renvoi (après un essai), l'équipe qui a marqué l'essai tape le ballon en coup de pied tombé (drop), au milieu du terrain (ballon touchant le sol avant) vers la zone de ballon mort adverse. Distance minimum 5 mètres déterminée par le second arbitre. Lors d'un coup d'envoi ou de renvoi, si le ballon ne fait pas 5 mètres, si le ballon sort directement en touche, si le ballon sort en zone de ballon mort directement ou indirectement sans qu'aucun joueur ait touché le ballon, l'équipe non fautive récupérera un coup de pied franc ou une mêlée au centre du terrain selon le choix du capitaine.

Essai : Un essai marqué et accordé vaut 1 point. Pour marquer un essai et qu'il soit validé il faut une pression vers le bas avec la partie supérieure du corps. La ligne d'essai est considérée comme valable.

Temps mort tactique : Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. Le jeu reprendra comme et là où il s'était arrêté à 5 mètres de toutes lignes.

Pour toutes les actions suivantes, dès le coup de sifflet de l'arbitre, le joueur posera le ballon à l'endroit de la faute.

En avant et passe en avant : Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe non-fautive. A l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes, une mêlée sera ordonnée. La défense sur mêlée est à 3 mètres et ne bouge pas tant que le ballon n'est pas sorti. Tout en-avant volontaire, faisant acte d'anti-jeu, sera sanctionné d'une pénalité en faveur de l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

Hors-jeu : Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse quand il y a une ligne de hors jeu. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe non-fautive se retrouve en difficulté) : pénalité. Lors de «rucks» tout joueur ne participant pas au «ruck» doit être derrière le ballon. Idem pour un «maul». La ligne de hors-jeu pour les 2 équipes sera matérialisée par la ligne imaginaire passant par le ballon parallèle aux en-buts. En cas de non respect: pénalité.

Touche : Si le porteur du ballon ou le ballon sort en touche, ou met un pied dehors ou sur la ligne de touche ; touche à l'endroit de la sortie à 5 mètres de toutes lignes. Les premiers participants à la touche seront placés à 5 mètres de la ligne de touche par un arbitre qui le matérialisera. L'alignement sera formé au minimum par deux joueurs, maximum 6 joueurs de chaque équipe. L'équipe qui a le lancer décide du nombre de joueur dans l'alignement, l'équipe qui défend doit y mettre le même nombre de joueurs. Le ballon peut être disputé dans les airs. Un joueur de l'équipe en possession du ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon) effectue un lancer au milieu de l'alignement (début de la touche), il est positionné sur la ligne de touche là où elle a été signalée par l'arbitre. L'équipe qui défend est obligée de mettre un joueur dans le couloir des 5 mètres en retrait de 2 mètres, on l'appellera vis à vis du lanceur. Tous les joueurs de l'alignement peuvent jouer le ballon. Les joueurs composant l'alignement sont espacés d'un mètre. Les non participants à la touche seront à 5 mètres, déterminé par le second arbitre, et ne bouge pas tant qu'un joueur de l'alignement n'a pas attrapé le ballon ou dévié le ballon ou que le ballon a dépassé l'alignement (fin de la touche). Les lifts (aides des soutiens pour aider le sauteur à prendre de la hauteur) sont interdits, sinon pénalité. Si lors d'un jeu au pied le ballon sort directement en touche, l'équipe non-fautive récupérera la touche à l'endroit du coup de pied déterminé par l'arbitre. Si un joueur participant à l'alignement est bousculé en l'air avec ballon (de façon intentionnelle), sans ballon, plaqué en l'air avec ou sans ballon, ou tout autre acte d'anti-jeu jugé par l'arbitre; pénalité pour l'équipe non fautive. Une touche ne peut pas être jouée à moins de 5 mètres de

toutes lignes. Si lancer pas droit, le capitaine de l'équipe non fautive pourra choisir entre prendre une mêlée (à 5m de toutes lignes) ou une touche en sa faveur au même endroit. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en touche, pénalité contre celle-ci, à l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes. Une touche ne peut pas être jouée rapidement.

Mêlée : Mêlée 3 contre 3 : pas de poussée, ballon non disputé. L'équipe à qui revient le ballon introduit via un demi de mêlée, sous le regard d'un arbitre qui annonce 3 commandements verbaux : «flexion», «liez», «jeu». Le joueur faisant office de demi de mêlée introduit à «jeu». Les non participants des deux équipes seront à 3 mètres de la mêlée délimitée par le second arbitre qui sera coté défenseurs, et ne pourront démarrer qu'à la sortie du ballon. L'équipe qui défend pourra placer un joueur à côté du joueur qui introduit (coté introduction) mais qui ne pourra pas suivre la progression du ballon. Si l'équipe qui défend ne met pas de vis à vis au joueur qui introduit il devra être à 3 mètres de la mêlée. Ce joueur s'il est coté introduction ne pourra pas franchir la ligne d'introduction et suivre la progression. Il ne pourra intervenir que quand celle-ci sera franchie (dans la zone de la mêlée) ou quand le 2ème attaquant adverse aura reçu le ballon. Une mêlée ne peut pas être jouée à moins de 5 mètres de toutes autres lignes. L'introduction devra être droite et le talonnage net. Aucun des 6 joueurs (3 attaquants-3 défenseurs) participant à la mêlée ne peut s'emparer du ballon pendant celle-ci et démarrer avec, sinon pénalité à l'endroit de la faute.

Jeu au pied : Il est autorisé dans le jeu. Si le ballon sort en touche, indirectement, après avoir touché le sol (à la réception), une touche sera jouée à l'endroit de la sortie. Si le ballon sort directement en touche, une touche sera jouée au niveau du coup de pied et l'équipe non fautive récupère la touche à l'endroit du coup de pied à 5m de toutes lignes. Si le ballon sort directement ou indirectement en ballon mort, une mêlée sera ordonnée à l'endroit du coup de pied à 5m de toutes lignes pour l'équipe non fautive. Lors d'une pénalité le ballon pourra être tapé directement en touche. Le lancer sera pour l'équipe qui a tapé. Il n'y aura aucun coup de pied de pénalité, de transformation, de drops (sauf coups d'envois de renvois) d'autorisés. Il n'y a pas d'en-avant lorsqu'un coup de pied est contré. Lorsqu'un coup de pied est contré il n'y a plus de hors jeu. Lorsqu'un jeu au pied est contré et que celui-ci sort en touche, il y aura touche à l'endroit où sort le ballon pour l'équipe bénéficiaire. Lorsqu'un jeu au pied est contré et que celui-ci sort en ballon mort il y aura une remise en jeu pour l'équipe bénéficiaire récupérera un coup de pied franc à 5 m de sa ligne de marque au milieu du terrain. La défense se tiendra à 5m de cette remise en jeu. Lors d'un coup de pied lorsqu'un joueur botte dans le ballon, ses partenaires ne peuvent faire action de jeu que s'ils sont derrière le botteur, sinon pénalité pour l'équipe non-fautive. Un joueur devant le botteur ne peut être remis en jeu que sur contre, ou si le botteur ou un joueur derrière le botteur l'a remis en jeu en le dépassant. Un joueur hors-jeu lors d'un coup de pied doit faire l'effort de se replacer dans son camp, d'indiquer et de montrer qu'il n'essaie pas de gêner l'action adverse en se mettant devant lui volontairement ou en courant à côté de lui volontairement ou tous autres actes jugés déloyaux par l'arbitre, sinon pénalité pour l'équipe non-fautive.

Pénalité : A l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes. L'arbitre pose le ballon au sol.

Au choix du capitaine qui annonce :

» Jeu à la main : un joueur de l'équipe non-fautive se saisit du ballon. Pour jouer la pénalité, un joueur de l'équipe qui attaque pousse avec le pied et uniquement le pied, le ballon, avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains¹. La défense est à 5 mètres, indiquée par le deuxième arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas pris le ballon. Une pénalité pourra être jouée rapidement qu'une seule fois à la main à l'endroit de la faute indiquée par l'arbitre.

» Jeu au pied : jeu de pression, d'occupation, de récupération, etc ... Le ballon pourra également être tapé indirectement ou directement en touche et l'équipe ayant bénéficié de la pénalité récupérera le lancer en touche. Le lancer sera donc pour l'équipe qui a tapé. Si le ballon sort en ballon mort une mêlée sera ordonnée pour l'équipe non fautive à l'endroit du coup de pied de pénalité.

» Mêlée à l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes.

La fin de la 1ère mi-temps et la fin du match ne peut pas être sifflée par l'arbitre sur une pénalité.

*Si les modalités sur la façon de jouer un pénalité ou un coup franc ne sont pas jugées correctes par l'arbitre l'équipe qui défendait récupérera un coup franc à l'endroit de la faute.

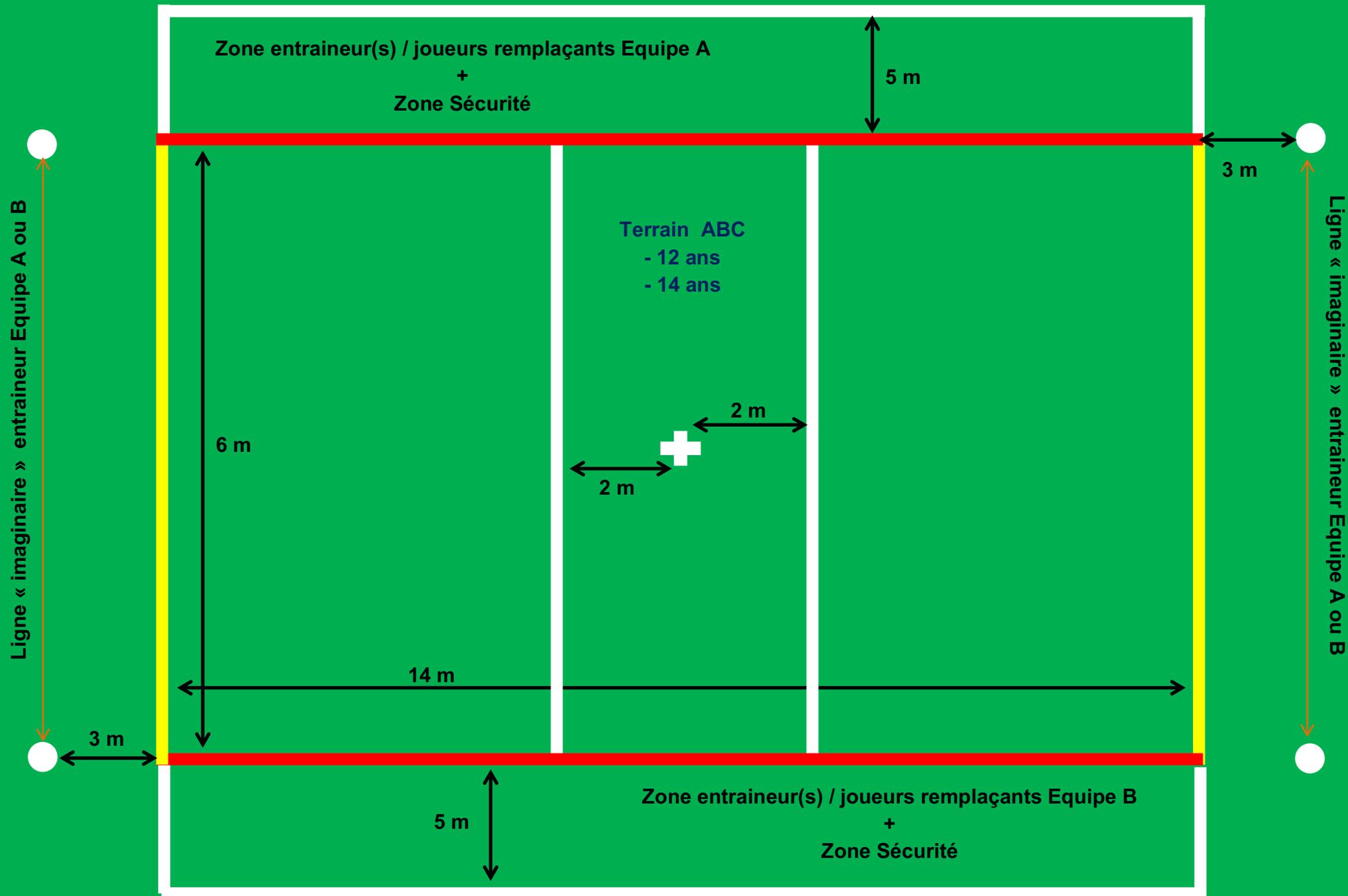
Sortie en zone ballon mort : La zone de ballon mort est la zone située au-delà de la ligne qui représente la fin de l'en-but. Si c'est l'équipe qui attaque qui sort le ballon au pied, le ballon sera donné à l'équipe qui défend. Elle récupérera une mêlée à 5 mètres de toutes lignes, à l'endroit du coup de pied. Si le ballon n'est pas sorti au pied, l'équipe qui défendait récupérera un coup de pied franc à 5 m de sa ligne de marque au milieu du terrain, la défense se tiendra à 5 mètres de cette remise en jeu. Si c'est l'équipe qui défend qui sort le ballon, le ballon sera donné à l'équipe qui attaque. Une mêlée à 5 mètres de toutes lignes sera ordonnée, dans l'axe de la sortie du ballon. L'équipe qui défend sera sur sa ligne de marque. Si une équipe sort volontairement à la main le ballon en ballon mort, pénalité contre celle-ci, dans l'axe de la sortie du ballon à 5 mètres de toutes lignes.

Joueur aplatit dans son propre en-but : Si le joueur d'une équipe rentre avec le ballon dans son propre en-but et aplatit, une mêlée sera alors ordonnée pour l'équipe non fautive à 5 mètres de toutes lignes dans l'axe où le ballon a été aplatit. L'équipe qui défend sera positionnée sur sa propre ligne. Si le joueur d'une équipe aplatit le ballon dans son propre en-but et que celui-ci a été rentré par l'équipe adverse; l'équipe qui a aplatit aura le choix entre un coup de pied franc derrière sa ligne de marque ou d'un coup de pied tombé (drop) indirect derrière sa ligne de marque. La défense se tiendra à 5 mètres de cette remise en jeu.



ANNEXES

PARA RUGBY ADAPTÉ



Zone entraîneur(s) / joueurs remplaçants Equipe A
+
Zone Sécurité

5 m

3 m

Terrain ABC
- 16 ans

2 m

2 m

8 m

16 m

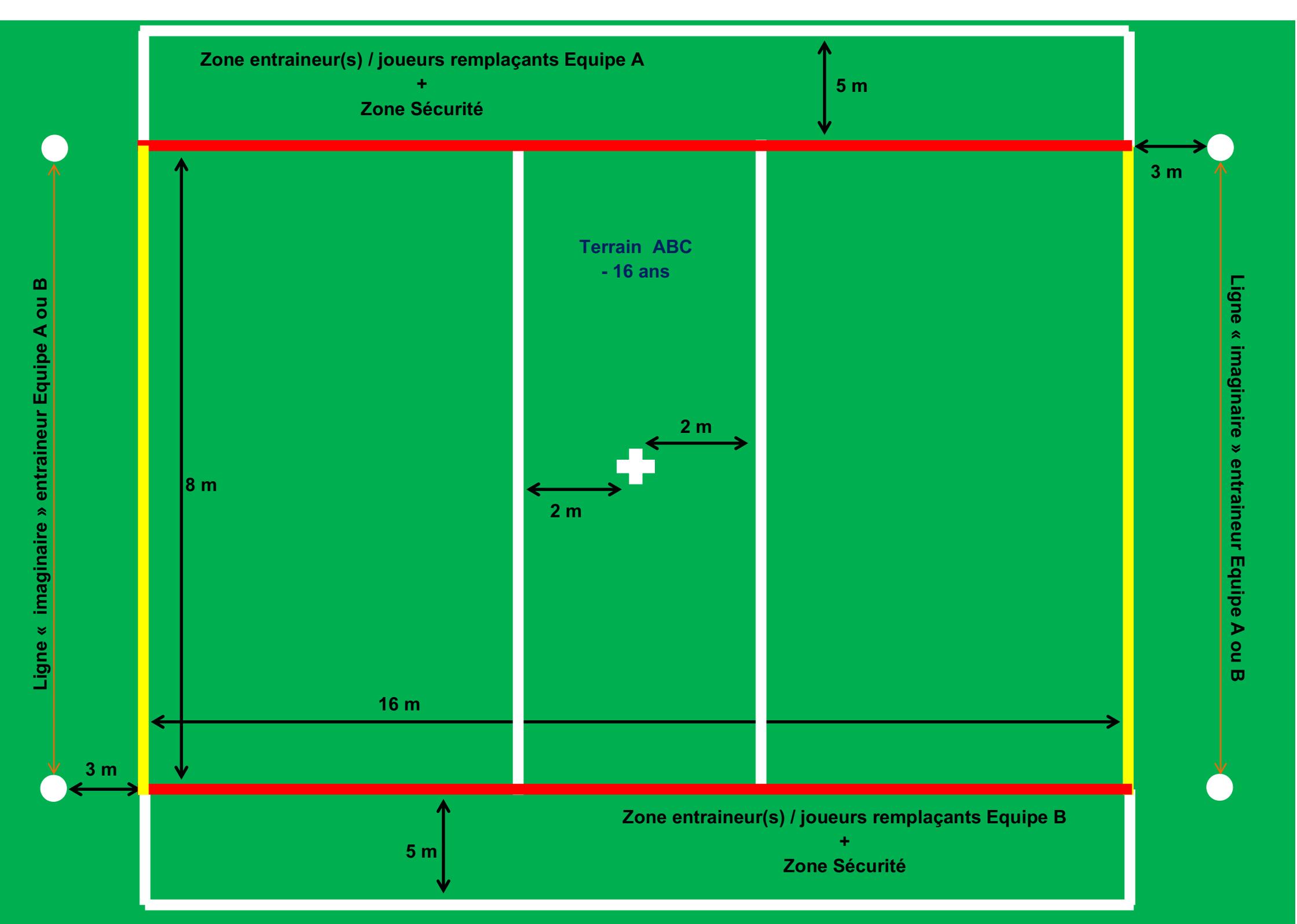
3 m

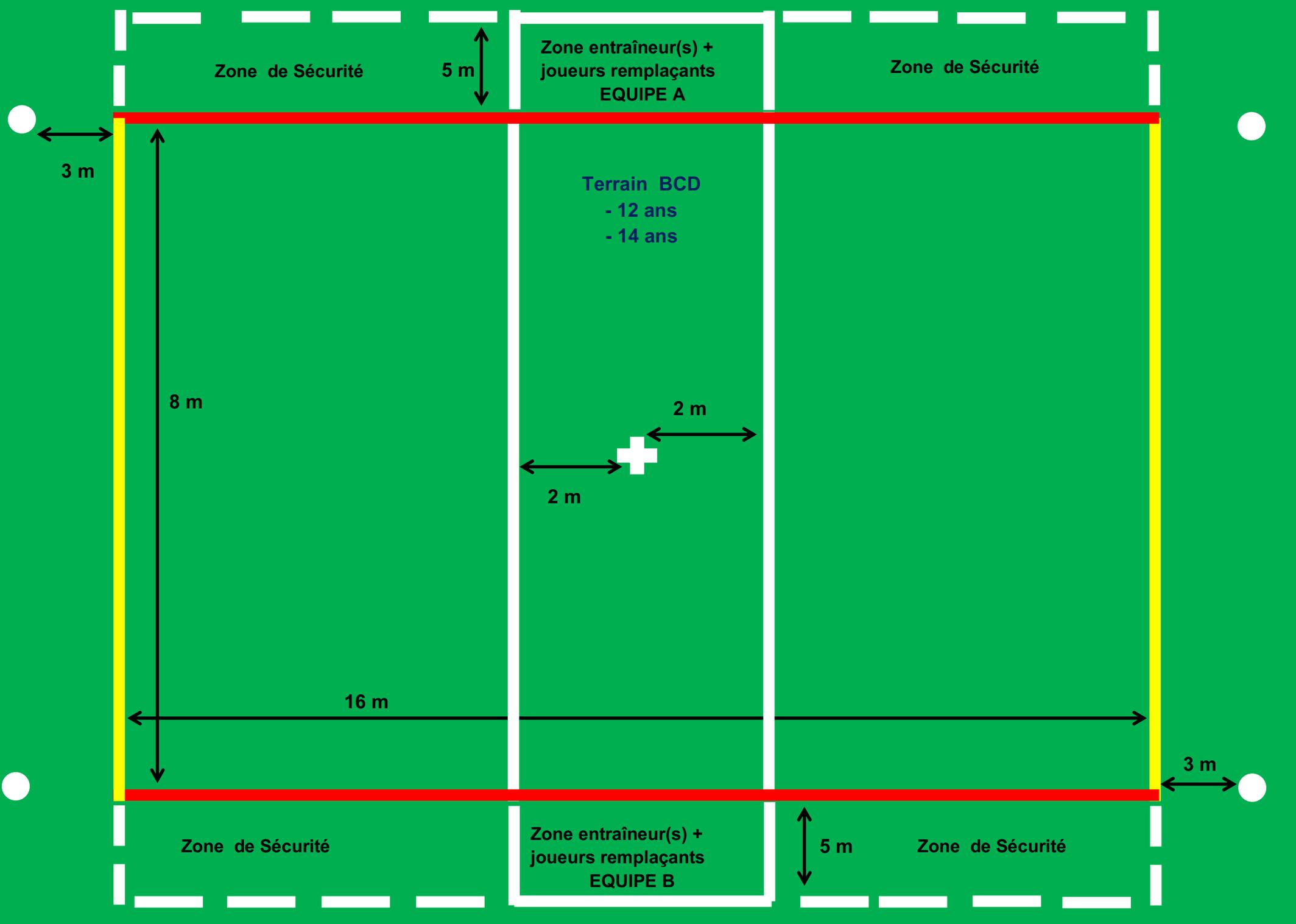
5 m

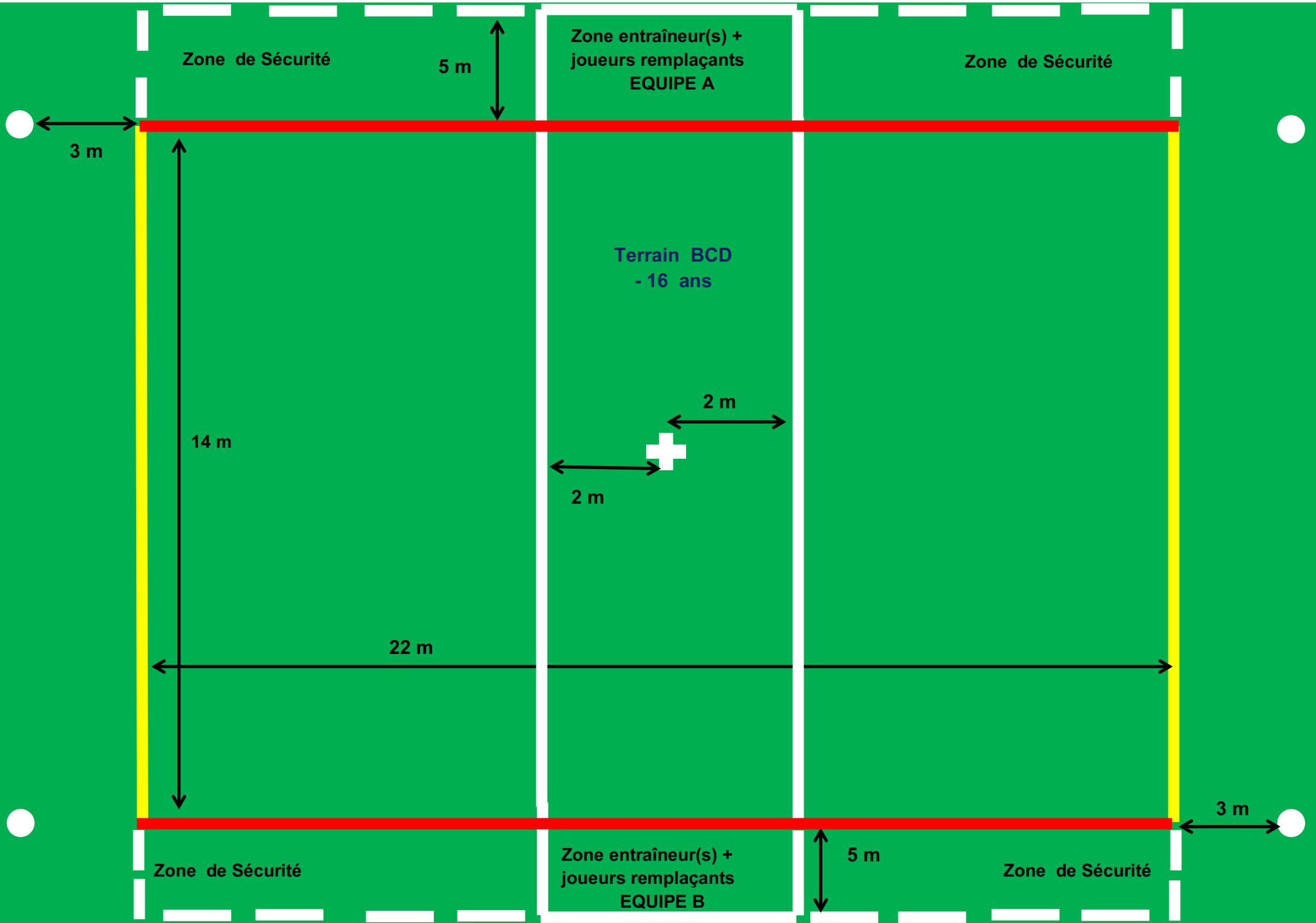
Zone entraîneur(s) / joueurs remplaçants Equipe B
+
Zone Sécurité

Ligne « imaginaire » entraîneur Equipe A ou B

Ligne « imaginaire » entraîneur Equipe A ou B







Zone entraîneur(s) / joueurs remplaçants Equipe A
+
Zone Sécurité

5 m

3 m

Terrain ABC Niveau 1
- 18 + 18 - 21 ans

3 m

3 m

15 m

18 m

3 m

5 m

Zone entraîneur(s) / joueurs remplaçants Equipe B
+
Zone Sécurité

Ligne « imaginaire » entraîneur Equipe A ou B

Ligne « imaginaire » entraîneur Equipe A ou B

