



## **REGLEMENT RUGBY**

### **CONDITIONS DE JEU**

- 1 ballon spécifique rugby
- Maillots amenés par l'école
- terrain 12 X 30 m (en CII) ou 20 X 30 (en CIII)
- match de 2 \* 6 min (sans pause)
- Deux équipes de 6 joueurs s'opposent sur le terrain, avec un minimum de 2 filles et 2 garçons sur le terrain, avec des équipes homogènes de préférence.
- Les remplacements ont lieu au niveau de la ligne du milieu du terrain. Ils se font sur un arrêt de jeu.
- Tous les joueurs participeront à chaque match.
- Pas de chaussures à crampons ni vissés ni moulés

### **ORGANISATION ARBITRAGE**

- 1 arbitre
- 1 chronométreur
- 1 marqueur de résultat

### **REGLES A RETENIR**

- Cf. feuille jointe

### **ATTRIBUTION DES POINTS**

- VICTOIRE : 3 points
- NUL : 2 points
- DEFAITE : 1 point

### **EN CAS D'EGALITE**

- prise en compte : goal- average général
- prise en compte du goal-average particulier
- prise en compte de la meilleure attaque

## LES REGLES A RETENIR

### La marque ou l'essai

- Pour marquer, il faut aplatir la balle dans l'en-but,
- Si on aplatit sur la ligne, l'essai est valable.
- Un essai : 1 point
- La remise en jeu s'effectue au centre du terrain par l'équipe qui a encaissé l'essai.

### Manipulation du ballon

- Les passes doivent se faire vers l'arrière, vers son camp.
- Tout joueur peut se saisir du ballon, courir en le portant.
- Pour jouer un ballon au sol, il faut que le joueur soit en appui sur ses 2 pieds.

### Le jeu au pied

- Le jeu au pied est interdit

### Le contact

Le plaquage est autorisé sous la ligne des épaules avec les deux bras qui entourent. Le plaqueur doit accompagner au sol le plaqué.

Le plaquage ne peut se faire que sur le porteur de balle.

Il est **accepté** que le défenseur accompagne le porteur de balle pour le mettre en touche.

### La remise en jeu sur une touche

- Il y a remise en jeu lorsque que le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain ou sur la ligne, joueur porteur de balle compris.
- La remise en jeu s'effectue au niveau du point de sortie à **3 mètre de la ligne**.
- Les adversaires sont à 3 mètres

### Fautes

- Si un joueur fait tomber un adversaire en le prenant au dessus des épaules (remarque: le début du plaquage peut commencer au-dessus de la taille et se terminer au niveau des chevilles pour amener l'adversaire à terre)
- Si un joueur attrape un adversaire au-dessus des épaules
- Si le porteur de balle tombe par terre et ne libère pas la balle
- Si un joueur **à terre** joue le ballon
- Si un joueur est projeté par un adversaire

- Si un joueur retient un adversaire par les habits
- Si un joueur effectue une passe vers l'avant (faute d'en-avant)
- Si un joueur lâche le ballon devant lui (faute d'en-avant)

**➡ Pour toutes ces fautes : remise en jeu à l'endroit de la faute, les adversaires sont à 3 mètres**

- Si un joueur commet une faute grave ou a un comportement anti-sportif envers les joueurs et/ou l'arbitre: exclusion temporaire de 1 minute sans remplacement, voire exclusion définitive du match

#### Arbitrage :

Pour chaque remise en jeu, l'arbitre pose le ballon au sol et désigne un joueur qui va prendre le ballon (changer de joueur à chaque fois). Ensuite il avance de 2 pas, bras écartés, obligeant ainsi les adversaires à le contourner et à éviter l'affrontement de face.

L'arbitre doit toujours expliquer pourquoi il siffle (plaquage dangereux, sortie, en avant) et relance le jeu à l'endroit de la faute.