



CHATEAUROUX BEACH RUGBY DOSSIER D'INSCRIPTION 2022

RÈGLEMENT SPORTIF

Règle 1 : Le Terrain

- Le champ de jeu est la zone située entre les lignes de touches et les lignes de but.
- L'aire de jeu comprends le champ de jeu et les en-buts (2mètres)
- Le sol de l'aire de jeu doit être uniquement couvert de sable

Dimensions de l'aire de jeu :

- Longueur : 40 mètres
- Largeur : 35 mètres

Règle 2 : Le Ballon

- Il doit être de taille 4.

Règle 3 : Nombre de joueurs

Nombre maximum de joueurs : une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.

Remplacements :

- Les remplacements s'effectuent lorsque l'équipe concernée est en possession du ballon et se font par l'arrière du terrain.
- Les remplacements sont illimités dans le temps réglementaire.
- Les remplacements ne doivent pas gêner le jeu
- Une équipe peut désigner jusqu'à 3 remplaçants

Règle 4 : Équipement des joueurs

- Un joueur doit porter un short et un tee-shirt
- Le port de chaussettes est autorisé mais n'est pas considéré comme une partie textile.
- Tout autre port d'équipement (casque, rembourrage, etc.) est interdit.

Règle 5 : Durée de la partie

- Une partie dure au maximum 10 minutes. Elle est divisée en deux mi-temps de 5 minutes.
- Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées.
- La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du tournoi.

Règle 6 : Officiels de match

- Deux arbitres officient sur la rencontre, dont le rôle est conforme aux dispositions fixées par le règlement sportif du tournoi.
- Un chef de plateau accompagné également les arbitres.



CHATEAUROUX BEACH RUGBY

DOSSIER D'INSCRIPTION 2022

Règle 7 : Manière de joueur

- Un match commence par le coup d'envoi.
- Le jeu au pied est interdit (seul à la main est autorisé).
- Le plaquage est interdit. Seul, le « toucher », FRANC à deux mains simultanément, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est valable. Sont exclus, la tête, les bras et les jambes. Le plongeon au-dessus d'un défenseur est interdit (essai non valable).
- Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon la conserve.
- Au troisième « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe.
- Par suite d'un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession. La remise en jeu se fera toujours à au moins 5m de la ligne d'en-but ou à au moins 2m de la ligne de touche.
- Après un « toucher », ou après un changement de possession le ballon doit être mis en contact avec le sol.
- Lors de tous les tournois, le joueur doit obligatoirement faire une passe, et ne peut jouer seul.
- Lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le « toucher », l'arbitre laisse le jeu se dérouler.
- Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.

Règle 8 : Jeu déloyal

Un joueur peut être averti par l'arbitre :

- Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1m30.
- Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre.

Jeu dangereux : Sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- Tout plaquage, de quelque manière que ce soit.
- La « cuillère »
- Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot
- Commettre une action d'anti-jeu

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

Pour donner suite à des exclusions définitives ou à un match arrêté, la direction du tournoi décide de la poursuite du tournoi du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.



CHATEAUROUX BEACH RUGBY

DOSSIER D'INSCRIPTION 2022

Règle 9 : En-jeu

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à deux mètres du point de remise en jeu. Si le défenseur n'est pas à 2m, il ne peut toucher l'adversaire. S'il le touche en situation de hors-jeu, ce touché ne compte pas et le jeu se poursuit.

Sanction : Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse.

Lorsque le joueur choisit de jouer rapidement la remise en jeu (à la suite d'un « toucher » ou à une pénalité), tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu peut toutefois intervenir en défense (mais devra attendre que l'attaquant ait fait 2m pour intervenir).

Règle 10 : En-avant et passe en avant

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher »

Règle 11 : Coup d'envoi et coup de renvoi

- Coup d'envoi de début du match et à la reprise de la mi-temps

Il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied tombé ou par un coup de pied direct faisant office de passe à l'équipe adverse. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par les lignes de touches et les lignes d'en-but). S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain, cela selon les modalités de remise en jeu.

- Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué l'essai

- L'équipe qui tape l'engagement doit attendre que l'équipe qui réceptionne se soit saisi ou ait touché le ballon avant d'avancer et de franchir le milieu du terrain.

Règle 12 : Touche

Les dispositions de sortie en touche sont celles fixées par le règlement sportif du tournoi

- Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».
- Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie en touche.

Règle 13 : Pénalités

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après un « toucher ».

- Cependant la pénalité remet le compteur de « toucher » à zéro.

Règle 14 : En-but

- Touché en but par l'équipe défendante



CHATEAUROUX BEACH RUGBY

DOSSIER D'INSCRIPTION 2022

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en-but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 2 mètres de la ligne de but, face à la l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après un « toucher ».

- Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante à 2 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».

- Essai

Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en-but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé. L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur (essai sur plongeon).

Règle 15 : Fin du temps réglementaire

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match, le vainqueur est déterminé à l'issue de la procédure suivante (Lors de cette procédure, il ne pourra être procédé à aucun changement) :

- On enlève 1 joueur dès la reprise puis un autre après 1min30
- Le nombre de joueur minimum sur le terrain ne pourra être inférieur à 3.
- Après la seconde prolongation, en cas d'égalité, chaque capitaine désigne un joueur parmi les trois restants pour la course de la mort. Les deux joueurs se positionnent derrière une ligne d'en but et courent ballon en main vers l'autre en-but. Le premier qui aplatit le ballon fait gagner son équipe.

Modalités sportives

Classement

Pour chaque catégorie le classement est établi en fonction du nombre de points gagnés dans le cadre d'une poule, et/ou selon la progression dans le cas de phases finales.

Dans le cadre de phase de poule, les points sont attribués de la manière suivante :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 points pour l'équipe forfait et 3 points (match gagné 5-0) pour l'autre équipe

L'équipe rassemblant le plus grand nombre de points à l'issue de la phase de poule est déclarer première.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

- Résultat de la confrontation directe
- Le nombre de cartons rouges
- Le nombre de cartons jaunes
- La différence d'essais (marqués et concédés)
- Le plus grand nombre d'essais marqués



CHATEAUROUX BEACH RUGBY
DOSSIER D'INSCRIPTION 2022

DÉCLARATION DE PRISE DE CONNAISSANCE DU RÈGLEMENT SPORTIF DU
CHÂTEAUROUX BEACH RUGBY

Je soussigné(e)

Né(e) à , le/...../.....

Certifie avoir pris connaissance du règlement du Châteauroux Beach rugby et m'engage à le respecter.

À , le/...../.....

Signature précédée de la mention « lu et approuvé »