

RÈGLEMENT SPORTIF

BEACH-RUGBY

I. Équipement et description des matchs.

A. Le Terrain.

- Le **champ de jeu** est la zone située entre les lignes de **touche** et les lignes **d'en-but**.
- Les **dimensions** de l'aire de jeu (en-but compris) sont **30m** en longueur et **20m** en largeur.

B. Le Ballon.

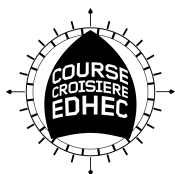
- Le ballon correspond à un ballon de rugby Taille **4**.

C. Nombre de Joueurs.

- Une équipe **ne peut** avoir plus de **5** joueurs présents sur l'aire de jeu.
- Les remplaçants ne doivent pas gêner le jeu. **Les remplacements sont illimités** et peuvent avoir lieu à chaque **interruption** du jeu (touche, essai, coup d'envoi, pénalité, en-avant).

D. Équipement des Joueurs.

- Un joueur doit porter un short et un tee-shirt.
- Le port de chaussettes est **autorisé** mais elles ne sont pas considérées comme des parties textiles.
- Tout autre port d'équipement (**casque**, rembourrage, etc ...) est **interdit**.



E. Durée de la Partie.

- Un match dure **14** minutes et est divisé en deux **mi-temps** de **7** minutes chacune, entrecoupées par une pause de **1** minute.
- Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées et forment le **temps additionnel**.
- L'organisation **se donne le droit** de modifier la durée des matchs en cas d'imprévu ou de soucis logistiques.

F. Officiels de Match.

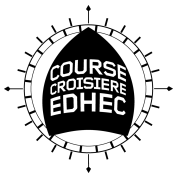
- Un **arbitre** prend en charge **un terrain** et veille au bon déroulement du match et à **l'impartialité** des prises de décisions.
- Un **responsable** de terrain veille aussi au bon déroulement de la rencontre.

II. Règles du tournoi.

A. Manière de Jouer.

Un match commence par un **coup d'envoi**, les règles associées sont précisées ci-dessous :

- Le **jeu à la main** et au **pied** sont **autorisé** – hormis les coups de pied rasés.
- Le **plaquage** est **interdit**. Seul le "**toucher**" est autorisé.
- Pour "**toucher**" son adversaire il faut réaliser un "**toucher**" **FRANC** à **deux mains** simultanément, par le **même** joueur et sur la partie **habillée** (short, tee-shirt). La tête, les bras et les jambes sont donc **exclus**.
- Chaque "**touché**" entraîne un **arrêt de jeu** mais l'équipe conserve la **possession** du ballon. La **remise en jeu** s'effectue à la marque précise du toucher et est réalisée soit par le joueur ayant été touché ou par un joueur adverse en cas de changement de possession. Le joueur doit **obligatoirement** faire une passe et ne peut pas jouer seul. La remise en jeu se fait à **au moins 5m** de la ligne d'en-but ou à **au moins 2m** de la ligne de touche.
- Au **cinquième** "**touché**" **consécutif**, la possession du ballon **change d'équipe**.



- Quand le "touché" a lieu en même temps qu'une passe, l'arbitre laissera le jeu **continuer**.
- En cas d'interception ou si le ballon touche le sol, alors le jeu continue.

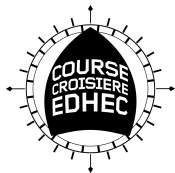
B. Jeu déloyal.

- Le **droit d'avertir** un joueur relève de **l'arbitre** : dans un même match, **deux** avertissements donnés à un joueur entraînent une **exclusion** temporaire de **1 minute 30** ; à son retour, un **ultime** avertissement aura pour conséquence une exclusion **définitive**. Tout joueur peut cependant être **exclu** à l'issu du **premier** avertissement en cas de **faute grave**.
- Sont considérés comme des actes de jeu **dangereux** :
 - Toute sorte de plaquage.
 - La "cuillère".
 - Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer l'adversaire par ses vêtements.
 - Tout action considérée par l'arbitre comme de l'anti-jeu.
- Les **sanctions** : pénalité (ou essai de pénalité) et avertissement au joueur ayant commis la faute. Une pénalité correspond à une simple remise en jeu **au pied** de l'arbitre qui marque la faute mais remet le compteur de possession à **0**.
- En cas d'exclusion définitive ou de match arrêté, **l'Organisation décidera** de la poursuite du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.

C. En-Jeu.

- Sur toutes les **remises en jeu**, l'équipe n'étant pas en possession du ballon doit se reculer à **au moins 2m** du point de remise en jeu. Si le défenseur **n'est pas à 2m**, il ne peut toucher le joueur **possédant** le ballon. S'il le touche en situation de **hors-jeu**, ce touché ne **compte pas** et le jeu se poursuit, l'arbitre pourra sanctionner d'une pénalité (ou d'un essai de pénalité) une équipe réalisant trop d'hors-jeu.
- Si un joueur décide de **jouer rapidement** la remise en jeu, tout adversaire se repliant mais n'ayant pas eu le temps de se remettre en jeu peut intervenir en défense dès lors que l'attaquant **a avancé de 2m**.

D. En-Avant et Passe en Avant.



- En cas **d'en-avant** ou d'une passe en-avant, la remise en jeu aura lieu à l'endroit de la faute par l'équipe non fautive et appliquera les mêmes règles qu'une remise en jeu classique.

E. Coup d'Envoi et Coup de Renvoi.

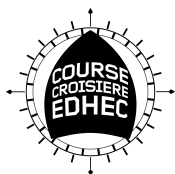
- Coup d'envoi au **début** du match et à la **reprise** de la mi-temps.
- Un coup d'envoi a lieu au **centre** du terrain, est réalisé par un **drop** ou par **bras cassé**. Le ballon doit parcourir au moins **5m** en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par les lignes de touche et d'en-but). En cas de **non-respect** de ces règles, le jeu reprendra par une **pénalité** pour l'équipe non **fautive** au centre du terrain, selon les règles d'une remise en jeu classique.
- Après un essai, le coup d'envoi est réalisé par l'équipe l'ayant marqué.
- 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 franchir le milieu de terrain.

F. Touche.

- Si le ballon ou le porteur du ballon **touche ou franchit la ligne de touche** (pied sur la ligne inclus), la remise en jeu revient à l'équipe **adverse**, qui effectue alors une remise en jeu classique conformément aux règles du Beach Rugby à 5.
- Le point de marque d'une remise en jeu après une touche est situé **face** au lieu où a eu lieu la sortie de touche, **à 2m de celle-ci**.

G. En-But.

- Marquer un **essai** : l'équipe attaquante doit **aplatir** le ballon dans l'**en-but adverse**. L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur **subi un "toucher en l'air"** de la part d'un défenseur (essai sur le plongeon). Si le ballon ne touche pas la surface de la plage, il ne sera alors pas considéré comme ayant été aplati et l'essai se verra refuser, l'équipe attaquante récupèrera alors la possession **à 2m de l'en-but**.



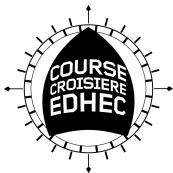
- Ballon aplati **dans** l'en-but par l'équipe **défensive** : la possession est alors **rendue** à l'équipe attaquante à **2m** de la ligne d'en-but face à l'endroit où le ballon est devenu mort.
- Ballon mort **rendu** par l'équipe **offensive** : si l'équipe attaquante met le ballon en touche d'en-but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe **défensive** à **2m de la ligne d'en-but**, face à l'endroit où le ballon est devenu mort.

H. Fin du Temps Règlementaire.

- En cas **d'égalité** à la fin du temps réglementaire d'un match, deux cas de figure :
 - En phases de **poule**, **égalité**.
 - En phases **éliminatoires**, essai **gagnant**.

III. Classement.

- Le nombre de **points gagnés** par les équipes déterminent le **classement** des équipes au sein des **poules** et donc les **qualifications** pour les **phases finales et challenge**.
- Le **classement** des matchs de **poule** est automatiquement géré via l'application **Tournify**, utilisée pour le suivi du tournoi. Les participants sont donc **invités à télécharger** l'application afin de **consulter** les résultats et le classement en **temps réel**. Le barème des points appliqué dans Tournify est le suivant :
 - Victoire : 3 points
 - Match nul : 1 point
 - Défaite : 0 point
 - Forfait : 0 point pour l'équipe forfaitaire et 3 points attribués à l'équipe adverse (score enregistré : 5-0).
- En **cas d'égalité** à l'issue de la phase de poule, les équipes sont **départagées** selon les critères suivants :
 1. Résultat de la confrontation directe.
 2. Le nombre de cartons rouges.
 3. Le nombre de cartons jaunes.



Course Croisière EDHEC
24 Avenue Gustave Delory
59100 Roubaix

4. La différence d'essais (nombre d'essais marqués - nombre d'essais concédés).
5. Le plus grand nombre d'essais marqués.

PS : En cas de situation exceptionnelle, l'équipe organisatrice se donne le droit de modifier le règlement à tout moment.