



RUGBY « LOISIR »

(joueurs âgés de 18 ans révolus)

Catégorie C ou D

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

ACTIVITÉS AUTORISÉES

Le titulaire d'une licence « rugby loisir » peut participer à des entraînements, à des rencontres amicales et à des tournois « rugby loisir » organisés par une structure affiliée à la F.F.R.

ACTIVITES NON AUTORISÉES

Le titulaire d'une licence « rugby loisir » n'est pas autorisé à participer à des compétitions officielles ou toute autre rencontre ne s'inscrivant pas dans l'activité « rugby loisir ».

ATTESTATION MÉDICALE DE NON CONTRE-INDICATION

Le demandeur d'une licence « rugby loisir » doit justifier d'une attestation médicale de non contre-indication à la pratique du Rugby figurant sur leur demande d'affiliation (voir article 223 des Règlements généraux).

MESURES CONCERNANT LES RÈGLES DU JEU

Les règles du jeu de l'I.R.B., y compris les règles spécifiques des catégories C et D sont applicables. En outre, les dispositions suivantes doivent être appliquées :

1- Mêlée

Dans tous les cas, il doit être fait application de la règle de la mêlée simulée :

- Aucune poussée n'est autorisée ;
- Les équipes ne disputent pas la possession du ballon ;
- L'équipe qui introduit gagne le ballon.

2- Hors-jeu du 1/2 de mêlée : règle I.R.B.

3- Plaquage - Mêlée spontanée

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Des dispositions spécifiques telles que le « rugby à toucher » ou le « rugby foulard » pourront être décidées et appliquées par les capitaines et l'arbitre avant le début de la rencontre.

4- Coups de pied

- Les coups de pied de pénalité et les tentatives de but après essai ne sont pas tentés.
- Les coups de pied tombés (drop-goal) « réussis » ne doivent pas être accordés...

5- Temps de jeu

➤ Matches entre deux équipes

Plusieurs possibilités sont offertes :

- Soit deux mi-temps ;
- Soit des tiers-temps ou des quarts-temps dont la durée est déterminée après accord entre les deux équipes.

Dans tous les cas, la durée maximale des matches ne pourra excéder 80 minutes.

➤ Tournoi

L'organisation dépendra du nombre d'équipes engagées :

- Deux mi-temps par rencontre d'une durée de 2 x 10', 2 x 15' ou 2 x 20' avec ou sans temps de repos au changement de camp.
- La durée maximale de temps de jeu pour chaque joueur durant l'ensemble du tournoi ne devra pas être supérieure à 80 minutes.

6- Formes de jeu et remplacements

Les formes de jeu seront adaptées selon le nombre de joueurs présents sur le terrain : jeu à XV, jeu à XII, jeu à X, jeu à 7, etc. Les dimensions du terrain seront alors également adaptées.

Les remplacements seront libres et illimités tant en nombre qu'en durée de jeu.

SQUEEZE BALL

Définition : 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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la l'annexe XII).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un C.P.P.
- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté.
- anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », plaquage type « judoka », percussion sans les bras...).

Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- Soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus.
 - Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute.
 - Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Carton rouge - Exclusion définitive** : ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : suivant la forme de jeu adoptée, l'exclusion temporaire sera de 10 minutes (XV), 5 minutes (XII), 2 minutes (7). Ne pas retenir la carte de qualification.

- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : suivant la forme de jeu adoptée, l'exclusion temporaire sera de 10 minutes (XV), 5 minutes (XII), 2 minutes (7). Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : entraîneur
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

LICENCIÉ CAPACITAIRE EN ARBITRAGE

A la condition de respecter l'article 12.3 du Titre IV de la Charte de l'arbitrage, un licencié « rugby loisir » peut être déclaré L.C.A. pour diriger les matches « rugby loisir ».

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ; Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux