

## 1. Le Terrain

L'aire de jeu doit avoir les dimensions suivantes :

**Longueur totale : 31 mètres** (y compris les zones d'en-but des deux équipes longues de 3 mètres chacune)

**Largeur totale : 25 mètres.**

Il doit s'agir d'une surface sûre et faite de sable.

Les lignes de l'enceinte de jeu sont faites de ruban, de corde, de ficelle ou de délimitations gonflables, et elles comprennent :

- Les lignes de ballon mort et les lignes de touche de but qui se trouvent à l'extérieur du terrain de jeu (lorsqu'il existe des zones d'en-but).
- Les lignes de but qui se trouvent à l'intérieur des zones d'en-but mais à l'extérieur du terrain de jeu.
- Les lignes de touche qui sont à l'extérieur du terrain de jeu.

## 2. Le ballon

Le ballon utilisé dans le jeu doit être de **taille 4** et doit être conforme à la Règle 2 des Règles de World Rugby.

## 3. Nombre de joueurs - L'équipe

Les équipes sont composées de 12 joueurs dont **5 sont admis sur l'aire de jeu** et **7 sont des remplaçants**. Les remplacements peuvent être effectués pendant les arrêts de jeu sans la permission de l'arbitre,

Les remplaçants peuvent entrer sur le terrain à partir de la ligne médiane et ils peuvent en sortir à n'importe quel endroit. Dès que l'arbitre se rend compte qu'une équipe a plus de 5 joueurs sur le terrain, il peut annuler toute action qui a eu lieu entre-temps, à moins que l'équipe adverse ait obtenu un avantage.

(Ex. 1 : un essai est marqué et l'équipe défendante a 6 joueurs sur le terrain : le score est maintenu.

Ex. 2 : un essai est marqué et l'équipe attaquante a 6 joueurs sur le terrain : l'essai est refusé et sanctionné par un coup franc à la ligne médiane pour l'équipe défendante).

#### 4. Équipement des joueurs

Un joueur porte un maillot et un short résistant à la déchirure. Des chaussettes peuvent être portées si nécessaire, mais aucun matériau dur n'est autorisé sur les pieds.

Équipements interdits :

- Un joueur ne doit pas porter d'équipement interdit conformément à la Règle 4 de World Rugby.
- Les joueurs ne doivent pas porter de chaussures, sauf si les organisateurs du match en donnent l'autorisation. Dans des circonstances particulières, et à leur discrétion, les organisateurs du match peuvent autoriser le port de chaussures, à condition qu'elles ne possèdent pas de crampons.

L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite. Si l'arbitre décide que l'équipement est dangereux ou interdit, il doit ordonner au joueur de l'enlever. Le joueur ne doit pas reprendre part au match tant que les articles en question n'ont pas été changés ou enlevés.

#### 5. Durée de la partie

Un match se compose de deux parties de 5 minutes avec une pause ou mi-temps de 3 minutes maximum. Pendant la pause ou mi-temps, les équipes, l'arbitre et les arbitres assistants restent sur l'aire de jeu.

L'arbitre effectue le chronométrage, mais il peut déléguer cette tâche à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou à l'officiel en charge du chronométrage, s'il y en a un.

Temps perdu pour cause de blessure : L'arbitre peut interrompre le jeu pendant une minute au maximum afin qu'un joueur blessé puisse être soigné, ou pour tout autre retard autorisé. L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'une personne ayant reçu une formation médicale soigne un joueur blessé sur le banc de touche. Si un joueur est gravement blessé et doit être retiré du terrain de jeu, l'arbitre a le pouvoir discrétionnaire d'accorder le temps nécessaire pour que le joueur blessé soit retiré du terrain de jeu.

Compensation du temps perdu : Tout temps de jeu perdu est rattrapé dans la même mi-temps du match.

Prolongations : Un match peut durer plus de dix minutes si **l'organisateur du match** a autorisé la tenue de prolongations et a fixé la durée des prolongations en cas de match nul.

Droit de l'arbitre de mettre fin à un match : L'arbitre a le pouvoir de mettre fin à un match à tout moment lorsqu'il estime que poursuivre le jeu pourrait être dangereux.

Expiration du temps : Le jeu s'arrête lorsque le ballon devient mort. Si le temps expire et qu'un coup franc est accordé, l'arbitre laissera le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon devienne mort à nouveau.

Seul le capitaine peut se rapprocher de l'arbitre pour demander des explications ou mentionner des infractions graves telles que le fait que l'équipe adverse ait 6 joueurs sur le terrain.

## 6. Officiels de match

Les arbitres doivent porter un maillot d'arbitre fourni par le tournoi, un short, une montre et un sifflet. Si nécessaire, des chaussettes médicales sont autorisées. Le port de lunettes de soleil n'est pas autorisé pendant l'arbitrage.

Si le ballon touche l'arbitre, le jeu reprend par un coup franc pour l'équipe en possession du ballon avant que celui-ci ne touche l'arbitre.

Chaque match est placé sous le contrôle des officiels de match qui se composent au minimum de l'arbitre et éventuellement de deux arbitres assistants. Les personnes supplémentaires, autorisées par les organisateurs du match, peuvent comprendre l'arbitre de réserve et/ou l'arbitre assistant de réserve et/ou un chronométrateur.

**Toss.** Les organisateurs du tournoi peuvent décider si le coup d'envoi est donné à pile ou face pour chaque match. Il est également possible de décider que l'équipe qui figure en premier sur la feuille de match donne le coup d'envoi et que l'équipe qui reçoit choisisse le côté du terrain.

L'arbitre peut consulter les arbitres assistants sur des questions relatives à leur rôle, à la Règle sur le jeu déloyal ou au chronométrage.

Si un joueur est blessé et que cela rend la poursuite du jeu dangereuse, l'arbitre doit immédiatement siffler l'arrêt du jeu.

Si l'arbitre arrête le jeu parce qu'un joueur est blessé, mais qu'il n'y a pas eu de faute et que le ballon n'est pas mort, le jeu reprendra par un coup franc en faveur de la dernière équipe en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, le coup franc sera accordé à la dernière équipe ayant attaqué.

En cas d'application de **la règle des 2 secondes**, les arbitres la signalent de la manière suivante :

- 1 thousand
- 2 thousand

Cette façon de procéder se rapproche des véritables 2 secondes et avertit les joueurs de jouer le ballon.

L'organisateur du match doit vérifier que tous les arbitres participants sont en possession du certificat de World Rugby Match Officiating Level 2 pour les matchs seniors. Pour les matchs juniors, le niveau 1 de World Rugby Match Officiating est requis.

L'objectif principal des arbitres est de préserver la santé et la sécurité des joueurs.

## 7. Manière de jouer

Un match (re) commence par un coup franc ou un coup de pied de volée non contesté. Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut s'emparer du ballon et courir avec. Tout joueur peut le lancer. Tout joueur peut donner le ballon à un autre joueur. Tout joueur peut plaquer, retenir ou pousser un adversaire qui détient le ballon. Tout joueur peut tomber sur le ballon. Tout joueur peut effectuer un touché à terre dans un en-but. Tout ce que fait un joueur doit être en accord avec les Règles du Jeu.

**Sanction** : Coup franc

Il est interdit de botter le ballon dans le jeu courant.

**Sanction** : Coup franc

Les joueurs qui se trouvent au sol sans le ballon sont considérés comme étant hors jeu et doivent :

- Permettre aux adversaires qui ne sont pas au sol de jouer ou de prendre possession du ballon.
- Ne pas jouer le ballon.
- Ne pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

**Sanction** : Coup franc. En cas d'infraction répétée, les joueurs peuvent être suspendus pendant deux minutes (carton jaune).

Si un événement qui n'est pas couvert par les présentes Règles se produit, le jeu reprend par un coup franc en faveur de la dernière équipe en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficie d'un coup franc.

Si un match se termine par un match nul, une prolongation illimitée sera jouée selon la règle de la mort subite, c'est-à-dire que l'équipe qui a marqué le premier but est le vainqueur.

Si plusieurs équipes se classent avec le même score lors des tours de qualification, l'équipe ayant marqué le plus grand nombre d'essais sera qualifiée ; si la parité persiste, l'équipe ayant encaissé le plus petit nombre d'essais sera qualifiée, si la parité persiste toujours, le vainqueur du match entre les deux équipes sera qualifié.

## 8. Avantage

La Règle sur l'avantage est prioritaire sur la plupart des autres Règles afin de favoriser la continuité. Lorsqu'une équipe enfreint les Règles et que ses adversaires ont la possibilité de prendre l'avantage, l'arbitre retarde le coup de sifflet jusqu'à ce qu'il détermine si un avantage a été pris ou non. En cas de jeu dangereux, l'avantage ne sera pas appliqué car la sécurité des joueurs doit prévaloir.

## 9. Établissement du score

Essai. Un essai est accordé lorsqu'un joueur est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but de l'adversaire. Valeur : 1 point

Essai de pénalité. Dans le cas où un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'y avait pas eu de jeu déloyal de la part d'un adversaire, un essai de pénalité est accordé. Valeur : 1 point

## 10. Jeu déloyal

Un jeu déloyal est toute action posée dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Cela inclut l'obstruction, l'antijeu, les infractions répétées, le jeu dangereux, le fait de raffuter un joueur au-dessus des épaules et la mauvaise conduite qui porte préjudice au jeu.

**Sanction** : Coup franc à l'endroit où la faute a été commise

Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester les décisions de l'arbitre. Ils doivent cesser de jouer immédiatement lorsque l'arbitre siffle, sauf pour les coups d'envoi et reprises. Le capitaine est le seul joueur qui peut s'adresser à l'arbitre.

**Sanction** : Coup franc à l'endroit où la faute a été commise ou à l'endroit où le jeu doit reprendre.

Sanctions pour les fautes relevant du jeu déloyal

Tout joueur qui enfreint une Règle sur le jeu déloyal doit être :

- réprimandé, ou
- averti et suspendu temporairement pour une période de deux minutes de temps de jeu (carton jaune), ou
- expulsé (carton rouge).

Un joueur qui a été averti et temporairement suspendu (carton jaune) et qui commet ensuite une deuxième infraction passible d'avertissement doit être expulsé (carton rouge).

Lorsqu'un joueur a été expulsé, la direction du tournoi peut décider de la durée pendant laquelle le joueur ne peut pas participer au tournoi.

## 11. Hors-jeu

Dans le jeu courant, un joueur est hors jeu lorsqu'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier.

Pendant ou après un plaquage, un défenseur est hors jeu s'il se trouve devant le ballon. Un défenseur est considéré comme étant en jeu s'il arrive au plaquage du côté de sa ligne de but ou si, une fois le plaquage terminé, il part de derrière le ballon.

Un joueur hors jeu est temporairement exclu du jeu et peut être sanctionné s'il participe au jeu. Ce joueur doit se repositionner en arrière du ballon avant de pouvoir jouer à nouveau.

**Sanction** : Coup franc

## 12. En-avant et passe en avant

Il y a en-avant lorsqu'un joueur, en plaquant ou en tentant de plaquer un adversaire, entre en contact avec le ballon et que celui-ci part en avant ou si le porteur du ballon laisse tomber le ballon en avant.

**Sanction** : Coup franc sur décision de l'arbitre (si le ballon va en touche, l'équipe non fautive peut opter pour un coup franc à l'endroit où le ballon est allé en touche).

Un joueur ne doit pas projeter intentionnellement le ballon en avant avec la main ou le bras.

**Sanction** : Coup franc, le joueur fautif recevra une suspension de 2 minutes (carton jaune). Si le coup intentionnel a empêché un essai, un essai de pénalité est accordé.

Un en-avant peut être commis n'importe où sur l'aire de jeu. **Sanction** : Coup franc.

## 13. Coups d'envoi et renvois

Le coup d'envoi des deux mi-temps est donné par un coup de pied placé. Le coup de pied placé est effectué au milieu de la ligne médiane. Le coup de pied doit aller au-delà des 5 mètres ou peut être reçu dans les 5 mètres par l'équipe qui reçoit. **Sanction** : Un coup franc au milieu de la ligne médiane est accordé à l'équipe qui reçoit.

L'équipe qui reçoit doit se trouver à au moins 5 mètres de la ligne médiane. **Sanction** : Coup franc

Un coup de pied placé doit rester dans le champ de jeu. **Sanction** : Coup franc sur la ligne médiane

Si le ballon est botté dans l'en-but ou au-delà de la ligne de but sans avoir été touché ou sans avoir touché un joueur, l'équipe adverse a deux options :

Effectuer un touché à terre, ou  
continuer à jouer.

Si l'équipe adverse effectue un touché à terre, elle bénéficie d'un coup franc au centre de la ligne médiane.

Les coups de pied de renvoi après avoir marqué un essai se feront par un coup franc sur la ligne médiane.

Dans les deux cas, le ballon doit clairement quitter les mains du botteur. **Sanction** :

## 14. Ballon au sol : Pas de plaquage

Cette situation se produit lorsque le ballon est disponible au sol et qu'un joueur va au sol pour le récupérer.

Le joueur doit immédiatement effectuer l'une des trois actions suivantes :

- Se relever avec le ballon
- Passer le ballon
- Relâcher le ballon.

**Sanction** : Coup franc

Ce qu'un joueur ne doit **pas** faire

- Un joueur ne doit pas se coucher sur ou au-dessus du ballon, plonger vers ou près du ballon pour empêcher les adversaires d'en prendre possession.
- Un joueur ne doit pas tomber intentionnellement sur ou par-dessus un joueur porteur du ballon qui est allongé sur le sol.
- Un joueur ne doit pas tomber intentionnellement sur ou par-dessus des joueurs couchés au sol avec le ballon entre eux ou près d'eux.
- Un joueur au sol ne doit pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

**Sanction** : Coup franc

## 15. Plaquage et contact

Un plaquage se produit lorsque le porteur du ballon est tenu et mis au sol par un ou plusieurs adversaires.

Être mis au sol signifie que le porteur du ballon est allongé, assis ou a au moins un genou sur le sol ou sur un autre joueur qui est sur le sol.

Être tenu signifie qu'un plaqueur doit continuer à tenir le porteur du ballon en l'enveloppant clairement des deux bras jusqu'à ce que le porteur du ballon soit au sol.

Après un plaquage, le plaqueur et les assistants plaqueurs (les joueurs qui ont tenu le porteur du ballon jusqu'à ce qu'il soit mis au sol) doivent relâcher le porteur du ballon. Après avoir relâché le porteur du ballon, ils sont autorisés à s'emparer du ballon après avoir effectué un dégagement clair (main au-dessus des épaules).

Le porteur du ballon doit passer ou jouer le ballon immédiatement (2 secondes) après avoir été plaqué. **Sanction** : Coup franc

Attaquer le ballon signifie une tentative de ramasser le ballon après le plaquage. Les joueurs doivent essayer de rester sur leurs pieds, plonger pour le ballon est considéré comme dangereux.

**Sanction** : Coup franc

Tout joueur qui veut attaquer le ballon doit rester sur ses pieds et supporter le poids de son corps (épaule au-dessus des hanches), sans les mains au sol et se trouver derrière le ballon. Il doit saisir le ballon et commencer immédiatement à jouer.

**Sanction** : Coup franc

Tout joueur qui veut attaquer le ballon doit venir du côté de sa ligne de but.

**Sanction** : Coup franc

Dès le moment où le porteur du ballon est tenu par l'adversaire, **il dispose de 2 secondes pour libérer le ballon** en le jouant.

**Sanction** : Coup franc

## 16. Rucks

Les rucks (mêlées spontanées) n'existent pas dans le Beach Rugby à V. Lorsqu'un ballon devient injouable, la règle des 2 secondes s'applique.

## 17. Mauls

Les mauls n'existent pas dans le Beach Rugby à V. Lorsqu'un ballon devient injouable, la règle des 2 secondes s'applique.

## 18. Marque

Il n'y a pas de marque dans le Beach Rugby à V.

## 19. Touche et alignement

Il n'y a pas d'alignements dans le Beach Rugby à V.

Le ballon est en touche lorsqu'il n'est pas porté par un joueur et qu'il touche la ligne de touche ou toute chose ou personne sur ou au-delà de la ligne de touche.

Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.

L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche est celui où il est entré en touche.

Lorsque le ballon est en touche, l'arbitre accorde un coup franc à l'équipe qui n'a pas porté ou mis le ballon en touche.

## 20. Mêlée ordonnée

Il n'y a pas de mêlée ordonnée dans le Beach Rugby à V. Voir la Règle 12 pour plus d'explications.

## 21. Coups francs

Les coups francs doivent être joués sans délai (5 secondes).

Un coup franc est exécuté en lâchant le ballon des mains et en le bottant avec toute partie de la jambe comprise entre le genou et le pied, mais pas avec le genou. Si le ballon est botté avec le genou, la **sanction** est un coup franc pour l'équipe adverse.

Les coups francs sont exécutés sur ou derrière la marque de l'arbitre ou en cas de touche, derrière ou sur la marque où le ballon a quitté le terrain, mais pas plus loin qu'à un mètre de la ligne de touche.

La distance entre l'équipe défendante et le ballon pour les coups francs ou les coups d'envoi est de 5 mètres. **Sanction** : Un nouveau coup franc à 5 mètres en avant de la précédente marque. En cas d'infraction répétée, les joueurs peuvent être suspendus pendant 2 minutes (carton jaune). L'équipe adverse ne peut commencer à jouer que lorsque le botteur a tapé le ballon.

Les coups francs dont la marque se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but doivent être joués à une distance de 5 mètres de la ligne de but.



## 22. En-but

Lorsqu'un joueur attaquant porte le ballon dans l'en-but ou au-delà de la ligne de but, ce joueur a trois secondes pour marquer un essai. **Sanction** : Un coup franc est accordé à l'équipe adverse à 5 mètres de la ligne de but.

Lorsqu'un joueur attaquant marque un essai, il doit laisser le ballon à l'endroit où l'essai a été marqué. **Sanction** : Un coup franc depuis le centre de la ligne médiane est accordé à l'équipe adverse et le joueur fautif recevra un avertissement et il pourra écoper d'un carton jaune en cas de récidive.

Lorsqu'un essai est marqué, l'équipe défendante reprend le jeu par un coup franc sur la ligne médiane. Le coup franc ne peut être joué directement que si le ballon est porté jusqu'à la ligne médiane. Le ballon ne peut pas être passé ou botté jusqu'à la ligne médiane. Dans ce cas, le renvoi ne peut se produire que lorsque l'adversaire est en position de jouer.

## 23. Règle des 2 secondes

Pour rappel, la Règle des 2 secondes est capitale dans le jeu de Beach Rugby à V. Une fois que les joueurs sont arrêtés, le ballon doit être joué dans les 2 secondes, une fois que l'arbitre commence à compter (1-mille - 2-mille). Si le ballon n'est pas relâché au sol ou passé à un joueur, l'équipe défendante obtient un coup franc.