

BEACH RUGBY

Règles MANICOU (4 vs 4)



Le terrain :

Il est délimité par la structure gonflable : touche et ligne d'essai.

Le ballon :

Ballon de rugby taille 4.

Constitution de chaque équipe :

- 8 joueurs maximum dont 4 joueurs sur le terrain.
- Equipes mixte

Remplacement : Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait franchi la structure gonflable.

Chaque équipe ne peut compter que 2 "jeunes" (moins 18 ans) au maximum en simultanément sur le terrain.

Nombre de remplacement : illimité

Equipement des joueurs :

Les joueurs peuvent jouer **piéd nu ou en chaussette**, en short et tee-shirt.

Exceptionnellement sur sable noir et présence de forte chaleur l'organisation peut autoriser les équipes à jouer en baskets.

Durée de la partie :

1x6 min ou 1x8min ou 1x10 min : défini en début de tournoi, en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Les matchs sont joués en continu : absence de mi-temps.

Préparation des matchs :

Les matchs seront annoncés au cours de la rencontre précédente.

Le choix de l'engagement sera donné à la première équipe complète (4 joueurs) présente sur le terrain.

Si une équipe arrive avec plus de 2 min de retard elle sera déclarée forfait (défaite 5 à 0).



Engagement (début de rencontre ou après un essai) :

Le match commence par une **remise en jeu directe à la main** (pas de coup de pied d'envoi). La mise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Le joueur doit ensuite faire obligatoirement une **passe à un coéquipier**.

La remise en jeu après un essai doit être réalisée de la même manière par l'équipe ayant subit l'essai.

L'équipe défendante doit se tenir au-delà d'une ligne située à **5 mètres** de la personne mettant le ballon en jeu.

Le Toucher :

Le toucher doit être réalisé, à **deux mains simultanément**, par le même joueur et sur la zone en dessous des épaules. Les bras sont comptés s'ils sont **collés au corps**. Sont exclus la tête et les bras s'ils sont décollés du corps.

Chaque toucher tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt du jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci dans la limite du nombre de touchers.

Déroulement de la rencontre :

L'équipe attaquante a le droit de jouer pendant **5 touchers** consécutif. La possession du ballon change au 6ème toucher. La remise en jeu s'effectuera à l'endroit précis du 6ème toucher.

Le nombre de toucher est remis à zéro si une pénalité est signalée.

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 du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. La possession du ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournoi ou pour les joueurs novices.

Le joueur qui joue la remise en jeu n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Il est conseillé à l'arbitre de compter à voix haute le nombre de touchers.

Sur les remises en jeu suite à un **toucher**, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se tenir en arrière d'une ligne située à **2 mètres** du joueur mettant en jeu. Tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de **2 mètres**.

Sur les remises en jeu suite à une **pénalité, un en-avant, une touche ou un ballon touchant le sol** (voir les chapitres correspondants), l'équipe qui n'est plus en possession du ballon doit se tenir en arrière d'une ligne située à **5 mètres** du joueur mettant en jeu. Tout adversaire en



situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de **5 mètres**.

Les touchers, pénalités, en-avant ou touches proches de la ligne d'essai adverse ne pourront être joués à moins de **5 mètre** de celle-ci.

Lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le toucher, l'arbitre laissera le jeu se dérouler.

Après une interception, le jeu continue.

Tout ballon qui **touche le sol**, même lors d'une passe en arrière est considéré comme pénalité, **la possession du ballon change de camp**.

Pénalité :

Chaque pénalité sera signalée par l'arbitre :

- Jeu au pied
- En-avant : en-avant de passe ou mauvaise maîtrise du ballon
- La "cuillère"
- Le fait de d'attraper, de tenir ou d'agripper son adversaire par le maillot,
- Tout acte d'antijeu
- Le raffut sous toutes ses formes
- ...

La pénalité remet le compteur des touchers à zéro.

La remise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. Le ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournois ou pour les joueurs novices.

Le joueur qui joue la pénalité n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Cartons Jaunes et rouges :

Ils peuvent être distribués en cours de jeu pour cause de : brutalité, mauvaise attitude, jeu déloyale, récurrence de fautes, ...

- Carton **jaune** : le joueur est exclu pendant **2 minutes du match**
- Carton **rouge** : le joueur est exclu jusqu'à la **fin du match** et ne pourra **pas jouer la rencontre suivante**.

Nota : un joueur exclu sera remplacé aussitôt : il ne peut pas y avoir d'infériorité numérique.

En-avant et passe en avant :

Considéré comme une pénalité : voir chapitre "Pénalité".



Coup d'envoi et coup de renvoi :

Absence de coup de pied d'envoi ou de renvoi : voir chapitre "Engagement".

Jeu aux pieds :

Le **jeu aux pieds est autorisé**.

Si un ballon est joué aux pieds, il doit être rattrapé en vol, sans rebond.

Si le ballon touche le sol, la possession revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Ballon qui touche le sol :

Tout ballon qui **touche le sol**, même lors d'une passe en arrière est considéré comme pénalité, **la possession du ballon change de camp** (voir chapitres "En-avant et passe en avant" et "pénalité").

Touche :

Il y a touche si :

- si le ballon touche ou franchi l'axe de la ligne de touche de la structure gonflable
- si le joueur en possession du ballon touche ou passe par-dessus la structure gonflable au niveau de la touche.

L'équipe adverse récupère la possession du ballon et joue dans une bande allant de 0 à 3 mètres de la structure gonflable.

La remise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. Le ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournois ou pour les joueurs novices.

L'équipe qui devient défendante doit se tenir en arrière d'une ligne située à **5 mètres** du joueur mettant en jeu.

Le joueur qui joue la touche n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Essais :

Pour marquer un essai, il suffit de :

- aplatir le ballon sur la structure gonflable au niveau de la ligne de fond.
- aplatir le ballon dans les buts de football
- aplatir le ballon derrière la structure gonflable

L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un "toucher en l'air" de la part d'un défenseur en poursuite ou sur le côté (Essai sur plongeon).



Fin de la partie :

Au bout du temps réglementaire, si un essai vient d'être marqué et que la balle d'engagement n'est pas jouée, la partie est terminée.

Si le temps de jeu est écoulé et qu'une équipe est en possession du ballon, le jeu continue jusqu'à la fin du décompte de 5 touchers

La partie est terminée si une pénalité, un en-avant ou une touche est signalée.

Calcul des points :

Une équipe qui présente avant la rencontre ou en cours de rencontre moins de 4 joueurs, sera déclarée comme forfait.

Phase de poule :

Pour chaque catégorie le classement en phase de poule est établi en fonction du nombre de points gagnés :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 point pour l'équipe forfait et 4 points pour l'autre équipe (match gagné sur le score de 5 à 0).

En cas d'égalité en phase de poule, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

- Le nombre de cartons rouges
- Le nombre de cartons jaunes
- Nombre d'essais marqués
- Goal-average.
- Résultat de la confrontation directe.

Phase de tableau :

En cas d'égalité en phase de tableaux, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

- Le nombre de cartons rouges
- Le nombre de cartons jaunes
- Règle de la "mort subite" :
 - la première équipe qui marque un essai gagne le match
 - l'équipe qui possède le ballon au coup de sifflet, le conserve
 - 2 minutes à 4 vs 4 joueurs
 - on enlève 1 joueur par équipe toutes les 2 minutes
 - Le nombre de joueur minimum sur le terrain ne pourra être inférieur à 2.



BEACH RUGBY

Règles OPEN MIXTE (5 vs 5)



Le terrain :

Il est délimité par la structure gonflable : touche et ligne d'essai.

Le ballon :

Ballon de rugby taille 4.

Constitution de chaque équipe :

- 8 joueurs maximum dont 5 sur le terrain.
- Equipes mixte

Remplacement : Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait franchi la structure gonflable.

Chaque équipe ne peut compter que 2 "jeunes" (moins 18 ans) au maximum en simultané sur le terrain.

Nombre de remplacement : illimité

Equipement des joueurs :

Les joueurs peuvent jouer **piéd nu ou en chaussette**, en short et tee-shirt.

Exceptionnellement sur sable noir et présence de forte chaleur l'organisation peut autoriser les équipes à jouer en baskets.

Durée de la partie :

1x6 min ou 1x8min ou 1x10 min : défini en début de tournoi, en fonction du nombre d'équipes inscrites.

Les matchs sont joués en continu : absence de mi-temps.

Préparation des matchs :

Les matchs seront annoncés au cours de la rencontre précédente.

Le choix de l'engagement sera donné à la première équipe complète (5 joueurs) présente sur le terrain.

Si une équipe arrive avec plus de 2 min de retard elle sera déclarée forfait (défaite 5 à 0).



Engagement (début de rencontre ou après un essai) :

Le match commence par une **remise en jeu directe à la main** (pas de coup de pied d'envoi). La mise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Le joueur doit ensuite faire obligatoirement une **passe à un coéquipier**.

La remise en jeu après un essai doit être réalisée de la même manière par l'équipe ayant subit l'essai.

L'équipe défendante doit se tenir au-delà d'une ligne située à **5 mètres** de la personne mettant le ballon en jeu.

Le Toucher :

Le toucher doit être réalisé, à **deux mains simultanément**, par le même joueur et sur la zone en dessous des épaules. Les bras sont comptés s'ils sont **collés au corps**. Sont exclus la tête et les bras s'ils sont décollés du corps.

Chaque toucher tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt du jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci dans la limite du nombre de touchers.

Déroulement de la rencontre :

L'équipe attaquante a le droit de jouer pendant **5 touchers** consécutif. La possession du ballon change au 6ème toucher. La remise en jeu s'effectuera à l'endroit précis du 6ème toucher.

Le nombre de toucher est remis à zéro si une pénalité est signalée.

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 du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. La possession du ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournoi ou pour les joueurs novices.

Le joueur qui joue la remise en jeu n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Il est conseillé à l'arbitre de compter à voix haute le nombre de touchers.

Sur les remises en jeu suite à un **toucher**, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se tenir en arrière d'une ligne située à **2 mètres** du joueur mettant en jeu. Tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de **2 mètres**.

Sur les remises en jeu suite à une **pénalité, un en-avant ou une touche** (voir les chapitres correspondants), l'équipe qui n'est plus en possession du ballon doit se tenir en arrière d'une ligne située à **5 mètres** du joueur mettant en jeu. Tout adversaire en situation de repli



qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de **5 mètres**.

Les touchers, pénalités, en-avant ou touches proches de la ligne d'essai adverse ne pourront être joués à moins de **5 mètre** de celle-ci.

Lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le toucher, l'arbitre laissera le jeu se dérouler.

Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol lors d'une **passe en arrière**, le **jeu continue**.

Pénalité :

Chaque pénalité sera signalée par l'arbitre :

- Jeu au pied
- En-avant : en-avant de passe ou mauvaise maîtrise du ballon
- La "cuillère"
- Le fait de d'attraper, de tenir ou d'agripper son adversaire par le maillot,
- Tout acte d'antijeu
- Le raffut sous toutes ses formes
- ...

La pénalité remet le compteur des touchers à zéro.

La remise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. Le ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournois ou pour les joueurs novices.

Le joueur qui joue la pénalité n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Cartons Jaunes et rouges :

Ils peuvent être distribués en cours de jeu pour cause de : brutalité, mauvaise attitude, jeu déloyale, récurrence de fautes, ...

- Carton **jaune** : le joueur est exclu pendant **2 minutes du match**
- Carton **rouge** : le joueur est exclu jusqu'à la **fin du match** et ne pourra **pas jouer la rencontre suivante**.

Nota : un joueur exclu sera remplacé aussitôt : il ne peut pas y avoir d'infériorité numérique.

En-avant et passe en avant :

Considéré comme une pénalité : voir chapitre "Pénalité".



Coup d'envoi et coup de renvoi :

Absence de coup de pied d'envoi ou de renvoi : voir chapitre "Engagement".

Jeu aux pieds :

Le **jeu aux pieds est interdit** pour toutes les phases de jeu : voir chapitre "Pénalité".

Ballon qui touche le sol :

Si le ballon touche le sol, lors d'une passe en arrière, le jeu continue.

Si le ballon touche le sol, lors d'une passe en-avant : l'arbitre signale un "en-avant" (voir chapitres "En-avant et passe en avant" et "pénalité").

Touche :

Il y a touche si :

- si le ballon touche ou franchi l'axe de la ligne de touche de la structure gonflable
- si le joueur en possession du ballon touche ou passe par-dessus la structure gonflable au niveau de la touche.

L'équipe adverse récupère la possession du ballon et joue dans une bande allant de 0 à 3 mètres de la structure gonflable.

La remise en jeu du ballon doit être faite :

- soit **en frappant le ballon sur le sol en le contrôlant avec ses deux mains**,
- soit **en le talonnant avec le pied** (ballon au sol ou dans les deux mains).

Si la remise en jeu n'est pas effectuée de cette manière, l'arbitre pourra siffler pénalité. Le ballon changera de côté. Une tolérance pourra être acceptée en début de tournoi ou pour les joueurs novices.

L'équipe qui devient défendante doit se tenir en arrière d'une ligne située à **5 mètres** du joueur mettant en jeu.

Le joueur qui joue la touche n'est pas tenu de faire une passe : il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

Essais :

Pour marquer un essai, il suffit de :

- aplatir le ballon sur la structure gonflable au niveau de la ligne de fond.
- aplatir le ballon dans les buts de football
- aplatir le ballon derrière la structure gonflable

L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un "toucher en l'air" de la part d'un défenseur en poursuite ou sur le côté (Essai sur plongeon).



Fin de la partie :

Au bout du temps réglementaire, si un essai vient d'être marqué et que la balle d'engagement n'est pas jouée, la partie est terminée.

Si le temps de jeu est écoulé et qu'une équipe est en possession du ballon, le jeu continue jusqu'à la fin du décompte de 5 touchers

La partie est terminée si une pénalité, un en-avant ou une touche est signalée.

Calcul des points :

Une équipe qui présente avant la rencontre ou en cours de rencontre moins de 5 joueurs, sera déclarée comme forfait.

Phase de poule :

Pour chaque catégorie le classement en phase de poule est établi en fonction du nombre de points gagnés :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 point pour l'équipe forfait et 4 points pour l'autre équipe (match gagné sur le score de 5 à 0).

En cas d'égalité en phase de poule, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

- Le nombre de cartons rouges
- Le nombre de cartons jaunes
- Nombre d'essais marqués
- Goal-average.
- Résultat de la confrontation directe.

Phase de tableau :

En cas d'égalité en phase de tableaux, les équipes sont départagées selon les critères suivants :

- Le nombre de cartons rouges
- Le nombre de cartons jaunes
- Règle de la "mort subite" :
 - la première équipe qui marque un essai gagne le match
 - l'équipe qui possède le ballon au coup de sifflet, le conserve
 - 2 minutes à 5 vs 5 joueurs
 - on enlève 1 joueur par équipe toutes les 2 minutes
 - Le nombre de joueur minimum sur le terrain ne pourra être inférieur à 2.

