



Test sur les Règles

Les Règles du Rugby à X sont les mêmes que celles du Rugby à XV sous réserve des variantes ci-dessous :

3. Nombre de joueurs par équipe

5. Durée de la partie

6. Officiels de match

9. Établissement du score

10. Jeu déloyal

13. Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

20. Mêlée ordonnée

21. Coup de pied de pénalité et coup de pied franc



Télécharger le livret des Règles du Jeu de World Rugby 2015

app gratuite pour



iPhone

et



iPad



Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe

3.1 Nombre maximum de joueurs sur l'aire de jeu

Maximum : Une équipe ne peut pas avoir plus de dix joueurs sur l'aire de jeu.

3.4 Joueurs désignés comme substitués

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants/substitués. Un organisateur de match peut décider de modifier le nombre de joueurs désignés comme remplaçants/substitués.

Une équipe peut substituer ou remplacer le nombre de joueurs qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment.

Les joueurs qui entrent dans l'aire de jeu doivent le faire au niveau de la ligne médiane après que le joueur substitué est sorti de cette aire de jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

Un organisateur de match peut décider de modifier le nombre de remplaçants/substitués et limiter le nombre de substitutions.

3.12 Joueurs substitués reprenant le match

Supprimer : 3.12 Joueurs substitués reprenant le match

Règle 5 : Durée de la partie

5.1 Durée

Une partie dure au maximum vingt minutes de temps de jeu plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de dix minutes de temps de jeu chacune. Un organisateur de match peut modifier la durée de la partie.

5.2 Mi-temps

A la mi-temps les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de deux minutes.

5.6 Prolongations

En cas de match nul et de prolongations, les équipes disputeront après une pause d'une minute deux périodes de prolongations de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

Règle 6 : Officiels de match

6.A.14 Prolongations – Tirage au Sort.

Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que le capitaine adverse choisit

le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, l'adversaire effectuera le coup d'envoi, et vice versa.

Règle 9 : Établissement du score

9.B.1 Tentative d'un coup de pied de transformation

Amender

- (c) Le coup de pied de transformation doit se faire par un coup de pied tombé.

Supprimer (d)

Ajouter

- (e) Le botteur doit botter dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé, le coup de pied sera annulé.

9.B.3 L'équipe adverse

Amender

- (a) Toute l'équipe adverse doit immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Supprimer (b)

- (c) Supprimer le 3ème paragraphe « Si une nouvelle tentative de but est autorisée... »

9.B.4 Prolongations – le vainqueur

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Règle 10 : Jeu déloyal

10.5 Sanctions

Note. Exclusion Temporaire : Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période temporaire d'exclusion sera de deux minutes.

Règle 13 : Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

13.2 Qui donne le coup d'envoi et le coup de renvoi ?

Amender

- (c) Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.3 Position de l'équipe du botteur lors du coup d'envoi et du coup de renvoi

Amender

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre de la ligne médiane.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.7 Coup d'envoi ou coup de renvoi à moins de 10 mètres et non joué par un adversaire

Amender

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.8 Ballon botté directement en touche

Amender

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.9 Ballon allant dans l'en-but

Amender

- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but, ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Règle 20 : Mêlée ordonnée

DÉFINITIONS

Amender le 2ème paragraphe :

Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand cinq joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur deux lignes entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des premières lignes soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec l'un de leurs pieds.

Supprimer les paragraphes 10 et 11.

Challenge U15F saison 2016/2017 :

Le ballon est gagné par l'équipe qui l'introduit.

La poussée est strictement interdite.

Sanction : coup de pied de pénalité contre l'équipe fautive.

20.1 Formation d'une mêlée ordonnée

Amender

(e) Nombre de joueurs : cinq

Une mêlée ordonnée doit toujours comprendre cinq joueurs de chaque équipe. Ces cinq joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin. Chaque première ligne doit comprendre exactement trois joueurs en permanence. Deux joueurs de seconde ligne doivent former la deuxième ligne et se lient entre eux de manière à ce que leur tête soit entre un pilier et le talonneur.

Sanction : coup de pied de pénalité

Supprimer

Exception

20.10 Fin de la mêlée ordonnée

Amender

- (c) Aucun joueur dans la mêlée ne peut se délier pour jouer le ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

21.3 Comment sont donnés les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs ?

Amender

- (a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

21.4 Coups de pied de pénalité et coups de pied francs : options et obligations

Amender

- (b) **Pas de retard.** Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné dans les trente secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.