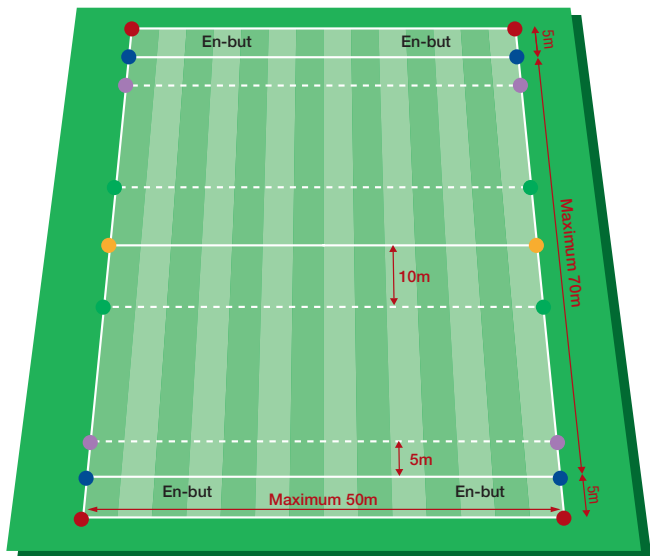




RUGBY LUDIQUE : LES RÈGLES DE L'IRB
TAG RUGBY

LE PLAN



L'aire de jeu avec des cônes/plots

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| ● Ligne de ballon mort | ● Ligne des 10 mètres |
| ● Ligne de but | ● Ligne du milieu |
| ● Ligne des 5 mètres | |



INTRODUCTION

Les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique ont été conçues afin que les Fédérations puissent développer la pratique du Rugby sans contact. Ces Règles ont été établies pour mettre en place des directives et principes pour le Tag Rugby (également connu sous le nom de Rugby Foulard ou Rugby Tag). Les Fédérations, ayant juridiction sur leurs opérations de développement, peuvent considérer le besoin approprié de modifier ces Règles pour les matches, compétitions et festivals.

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

1.1 Sol de l'enceinte de jeu

- (a) La surface doit être considérée sûre pour y jouer dessus sans danger.
- (b) Le sol doit être couvert d'herbe, de sable, d'argile, de neige ou de gazon artificiel. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un autre sol à condition que le sol choisi respecte les obligations de la présente règle.

1.2 Dimensions du champ de jeu

Un organisateur de match peut décider des dimensions du champ de jeu selon la compétition, les besoins de développement ou la catégorie d'âge des joueurs mais, en général, les matches se disputent sur une moitié de terrain de Rugby, la ligne de but et celle du milieu servant de lignes de touche, soit normalement un champ de jeu de 70 mètres de long, d'une ligne de but à l'autre, et de 50 mètres de large, d'une ligne de touche à l'autre.

1.3 Lignes sur l'enceinte de jeu

Tout marquage supplémentaire requis peut être indiqué à l'aide de cônes ou autres marquages, comme indiqué sur le Plan.

1.4 Réclamations relatives au terrain

- (a) Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain doit être formulée par le capitaine à l'arbitre avant le début du match.
- (b) L'arbitre, ou un organisateur de match, essaiera de trouver une solution à la situation mais ne doit en aucun cas faire débiter le match si une quelconque partie du terrain est considérée dangereuse.

RÈGLE 2 : LE BALLON

- 2.1** Le ballon utilisé doit être en conformité avec la Règle du Jeu 2 de l'IRB.
- 2.2** Le ballon sera normalement de taille 4. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un ballon de taille 5. Des ballons plus petits peuvent également être utilisés pour des catégories de jeunes joueurs ou afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- 3.1 Maximum :** Une équipe ne peut pas avoir plus de sept joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.
- 3.2 Equipe ayant un nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé**
- (a) Une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.
- Sanction :** coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu
- (b) Un organisateur de match peut décider d'un nombre maximum de joueurs hommes autorisés dans l'aire de jeu dans des matches mixtes.
- 3.3 Nombre de Joueurs désignés comme substitués**
- (a) Une équipe peut désigner jusqu'à sept substitués. Une équipe peut substituer le nombre de joueurs qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment. Un organisateur de match peut décider de modifier le nombre maximum de substitués.
- (b) Le substitut doit entrer dans l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. Un joueur qui quitte l'aire de jeu peut le faire de n'importe quel endroit sur le terrain. Un substitut ne peut entrer dans l'aire de jeu que lorsque le joueur substitué est sorti de cette aire de jeu.
- 3.4 Exclusion définitive pour jeu déloyal :** Un joueur exclu pour jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni substitué.
- 3.5 Joueur blessé :** Si l'arbitre décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
- 3.6 Blessure qui saigne :** Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1 Un joueur porte un maillot, ou tee-shirt et un short de Tag Rugby. Un organisateur de match peut autoriser les joueurs à porter une ceinture à laquelle sont attachés des rubans. Tous les joueurs doivent porter des shorts de match de Tag Rugby officiellement approuvés (sous réserve des règles locales). Si les joueurs utilisent des ceintures à rubans, les joueurs doivent porter ces ceintures à la taille et en dehors de la tenue. **Les maillots devraient toujours être rentrés dans les shorts.** Les rubans doivent être correctement positionnés de chaque côté et ce sont les couleurs des rubans portés qui différencient les deux équipes. En général, l'arbitre devrait donner à chaque équipe sept jeux de rubans avant le commencement du match. Si un joueur est remplacé pendant le match, ce joueur donnera ses rubans au joueur qui entre en jeu. Si ce sont des ceintures à rubans qui sont utilisées, au lieu de shorts de Tag Rugby, un remplaçant a le droit de porter sa ceinture (Velcro®) mais il ne doit pas avoir de rubans. Le joueur qui est remplacé lui donnera ses rubans. Une équipe peut ne pas utiliser d'autres rubans pendant le match.

4.2 Équipements interdits

- (a) Un joueur ne doit pas porter d'équipement tâché de sang.
- (b) Un joueur ne doit pas porter d'équipement coupant ou abrasif.
- (c) Un joueur ne doit pas porter d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la Règle du Jeu 4 de l'IRB.
- (d) Un joueur ne doit pas porter de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreille.
- (e) Un joueur ne doit pas porter de gants, mais des mitaines sont autorisées.
- (f) Un joueur ne doit pas porter d'équipement normalement autorisé par les Règles du Jeu de l'IRB mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs.

4.3 L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite par les Règles. S'il décide qu'un équipement est dangereux ou contraire aux Règles, il ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra alors reprendre part au match qu'après s'être conformé à l'injonction qui lui aura été faite.



RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1 Durée de la partie :** Une partie dure au maximum 40 minutes de temps de jeu. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de 20 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 cinq minutes. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les arbitres assistants restent dans l'aire de jeu.
- 5.3** L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou à l'officiel responsable du chronométrage, le cas échéant.
- 5.4 Prolongations :** Une partie peut durer plus de 40 minutes. Un organisateur de match peut décider dans le cadre d'une épreuve éliminatoire qu'en cas de match nul à la fin du match, la partie se poursuivra jusqu'à ce qu'un essai en or soit inscrit.
- 5.5 Essai en or :** La première équipe qui inscrit un essai dans les prolongations sera considérée avoir marqué un Essai en or et aura gagné le match.
- 5.6 Droit de l'arbitre d'arrêter une partie :** L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère que le jeu ne devrait pas se poursuivre pour des raisons de sécurité.
- 5.7 Expiration du temps :** Si la durée fixée expire et que le ballon n'est pas mort, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort. Le ballon devient mort lorsqu'un plaquage (un organisateur de match peut décider que le jeu continue jusqu'à ce que le dernier plaquage ait été effectué), un en-avant ou une passe en avant a eu lieu, ou si le ballon a été porté hors du champ de jeu. Si la durée fixée expire et qu'un coup de pied de pénalité est ensuite accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu.

RÈGLE 6 : LES OFFICIELS DE MATCH

- 6.1** Chaque match est sous le contrôle d'un arbitre. Des personnes supplémentaires, autorisées par un organisateur de match, peuvent comprendre les arbitres assistants, l'arbitre et/ou arbitre assistant de réserve.
- 6.2** Tous les joueurs sont sous le contrôle de l'arbitre et/ou de l'organisateur du match à partir du moment où les joueurs arrivent sur le lieu du match jusqu'au moment où ils quittent celui-ci. En cas d'inconduite par un joueur, l'arbitre devra, à sa discrétion, avertir, exclure temporairement (sin bin) ou définitivement ce joueur. Si l'acte d'inconduite est commis hors du champ de jeu, l'officiel de match rapportera cet incident à l'organisateur du match.
- 6.3** L'arbitre a le pouvoir d'exclure temporairement (sin bin) un joueur et la période de cette exclusion temporaire est de cinq minutes de temps de jeu. Un joueur temporairement exclu n'a pas le droit de prendre part au jeu ni d'être remplacé pendant toute la durée de la période de l'exclusion temporaire et ne rentrera dans le champ de jeu que lorsque l'arbitre lui en aura donné l'autorisation.
- 6.4 Avertissements de l'arbitre**
- (a)** Un arbitre peut avertir collectivement une équipe ou un joueur individuellement. Dans le cadre d'un avertissement collectif, il est considéré que chaque joueur de l'équipe avertie a reçu un avertissement individuel. Si un joueur reçoit un dernier avertissement, l'arbitre doit noter la nature de l'infraction et la rappeler au joueur si celui-ci est ensuite temporairement ou définitivement exclu.
- (b)** Lorsque l'arbitre donne un dernier avertissement à un joueur ou à une équipe qui a enfreint les Règles du Jeu de manière répétée, l'arbitre doit en informer le capitaine pour que celui-ci, s'il le souhaite, fasse remplacer le joueur concerné pour lui éviter d'être exclu.
- 6.5 Tirage au sort.** L'arbitre organise le tirage au sort pour déterminer l'équipe qui effectue le coup d'envoi et le côté de terrain choisi. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa. Un organisateur de match peut décider d'appliquer d'autres méthodes appropriées pour effectuer le tirage au sort.
- 6.6** L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs.

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



- 6.7** Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu serait dangereuse, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu.
- 6.8** Si l'arbitre arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé et qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'a pas été rendu mort, le jeu reprend par un ruck-ball, effectué par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera du ruck-ball.
- 6.9 Contact avec l'arbitre**
- (a)** Après un coup de pied, si le ballon entre en contact avec l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, l'arbitre ordonnera un ruck-ball à la dernière équipe ayant joué le ballon.
- (b)** Si le porteur du ballon touche l'arbitre dans l'en-but et qu'aucune équipe n'en tire avantage alors que c'est l'équipe attaquante qui était en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai.
- (c)** Si le porteur du ballon touche l'arbitre dans l'en-but et qu'aucune équipe n'en tire avantage alors que c'est l'équipe défendante qui était en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en but.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

7.1 Manière de Jouer

- (a) Un match commence par un coup d'envoi.
- (b) Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en-jeu peut se saisir du ballon et courir en le portant.
- (c) Un joueur peut lancer le ballon.
- (d) Un joueur peut donner le ballon à un autre joueur.
- (e) Un joueur peut plaquer (enlever un ruban d') un joueur porteur du ballon.
- (f) Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but.
- (g) Toute action d'un joueur doit être faite dans le respect des Règles du Jeu.

7.2 Si un événement non couvert par ces Règles du Jeu se produit, le jeu reprendra par un ruck-ball en faveur de l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe qui était dans la moitié de terrain adverse bénéficiera du ruck-ball.

7.3 Lorsqu'il est en possession du ballon, le porteur du ballon peut essayer de faire avancer le ballon en courant, en le bottant ou en le passant à un partenaire. Un attaquant ne peut faire avancer le ballon que s'il a ses deux rubans accrochés ou si un avantage est joué après un plaquage anticipé/à retardement. Un autre attaquant peut se positionner directement derrière le porteur du ballon et prendre la position de demi de mêlée après un plaquage.

7.4 Si un attaquant propulse le ballon en arrière, le jeu se poursuivra.

7.5 Le porteur du ballon doit tenir le ballon avec les deux mains lorsqu'il se trouve à trois mètres ou moins des défenseurs. Si possible, les arbitres devraient renforcer cette règle en criant « Deux mains ! » en cas de besoin mais devraient sanctionner le porteur du ballon si celui-ci ignore cet avertissement ou s'est servi de sa main libre pour bloquer ou repousser un défenseur d'une manière ou d'une autre.

Sanction : coup de pied de pénalité



RÈGLE 8 : AVANTAGE

- 8.1** La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles et a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts pour fautes. Elle encourage les joueurs à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en retire un avantage, l'arbitre ne doit pas immédiatement siffler cette faute.
- 8.2** Lorsqu'un arbitre joue l'avantage, il annoncera « Avantage ! ». Lorsque l'arbitre considère qu'il y a eu un avantage, il annoncera « Avantage terminé ! ».
- 8.3** Si le ballon entre en contact avec le sol à cause d'un en-avant de l'équipe attaquante, l'équipe non fautive peut jouer le ballon et chercher à en tirer avantage.
- 8.4** Si une équipe commet une infraction et que l'équipe non fautive prend possession du ballon et en tire avantage, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu. Si l'équipe non fautive n'en a tiré aucun avantage, le ballon sera remis au point initial et l'équipe non fautive reprendra le jeu par un ruck-ball ou un coup de pied de pénalité.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

- 9.1 Essai.** Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
Valeur : 1 point. Un organisateur de match peut décider de modifier le système régissant les points.
- 9.2 Essai de pénalité.** Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.
Valeur : 1 point. Un organisateur de match peut décider de modifier le système régissant les points.

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

10.1 Le Jeu déloyal recouvre toute action effectuée dans l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux, les contacts délibérés sur un joueur et les incorrections qui sont préjudiciables au Rugby. Un organisateur de match décidera des dispositions qui sont requises dans le cas où un joueur est exclu d'un festival.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu

10.2 Cartons jaunes et cartons rouges

(a) Une suspension temporaire (sin bin pendant une période de cinq minutes) peut être infligée à la suite des incidents suivants :

- Non-respect flagrant des Règles
- Infractions répétées des Règles
- Insolence, contestation ou mots grossiers ou insultants pour provoquer les adversaires
- Infractions répétées de contact
- Bagarre
- Infractions cyniques

(b) L'arbitre peut définitivement exclure (carton rouge) un joueur pour le reste de la partie s'il considère l'infraction commise suffisamment grave. Un joueur qui a été définitivement exclu ne peut plus prendre part au match et ne sera pas autorisé à prendre place à un endroit où il serait susceptible de provoquer d'autres incidents.

10.3 Un joueur coupable d'inconduite sera sanctionné dans les cas suivants :

- Il fait un croc-en-jambe, donne un coup de pied ou de poing à un autre joueur
- Il effectue ou tente d'effectuer un plaquage en entrant intentionnellement en contact avec l'une quelconque partie du corps d'un adversaire, de manière imprudente ou insouciant
- Il enfreint délibérément les Règles du Jeu
- Il profère des insultes ou mots grossiers
- Il conteste la décision de l'arbitre
- Il retourne sur le champ de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- Il a un comportement contraire à l'Esprit du Jeu
- Il fait délibérément obstruction ou gêne un joueur qui n'est pas en possession du ballon



- 10.4** Tout contact est strictement interdit entre joueurs. Les attaquants et les défenseurs doivent toujours éviter tout contact entre eux. Le porteur du ballon ne doit pas effectuer de charge délibérée sur des défenseurs et les défenseurs ne doivent pas délibérément bloquer la progression du porteur du ballon ou de tout autre attaquant de quelque manière que ce soit. Les défenseurs devraient plaquer latéralement et non pas se mettre en travers du corps de l'attaquant pour retirer un ruban. Un défenseur doit, selon l'opinion de l'arbitre, tenter de retirer un ruban et non pas gêner de manière délibérée la progression du porteur du ballon, ou de tout autre attaquant, avec l'une quelconque partie de son corps. Dans le cas contraire, le défenseur prend le risque d'être pénalisé. Tout joueur qui initie un contact devrait être pénalisé.
Sanction : coup de pied de pénalité
- 10.5** Un attaquant ne doit pas empêcher un défenseur d'effectuer un plaquage en courant derrière son ou ses propres partenaires de manière à faire obstruction. Un tel acte est considéré comme un passage à vide (obstruction).
Sanction : coup de pied de pénalité
- 10.6** Un défenseur ne doit pas interférer avec un attaquant qui vient de botter le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité au premier point de chute du ballon ou à l'endroit où il est joué en premier par un adversaire. L'endroit doit être au moins à cinq mètres de la ligne de touche
- 10.7** Si un joueur qui court après un coup de pied à suivre de son équipe est victime d'une obstruction et que le ballon va au-delà de la ligne de but, la marque du coup de pied de pénalité accordé à l'équipe qui a botté le ballon ne doit pas se trouver à moins de cinq mètres de la ligne de touche dans le champ de jeu et sera face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but, ou à l'endroit où l'obstruction sur le joueur a été commise.
- 10.8 Sanctions pour infractions relevant de jeu déloyal**
- (a)** Tout joueur qui commet une infraction relevant de jeu déloyal doit être réprimandé, ou averti et être temporairement exclu pendant une période de 5 minutes de temps de jeu, ou définitivement exclu. Un organisateur de match peut modifier la durée de la suspension temporaire (sin bin) selon les besoins du jeu.
- (b)** Un joueur qui a été averti et temporairement exclu (sin bin) et qui commet une deuxième faute méritant une exclusion temporaire doit être définitivement exclu (carton rouge).
- 10.9** Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Aucun joueur ne doit contester les décisions de l'arbitre. Les joueurs doivent immédiatement s'arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors du coup d'envoi.
Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu

RÈGLE 11 : HORS-JEU DANS LE JEU COURANT

11.1 Dans le Jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon, ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu avant d'être remis en jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité

11.2 Seuls les joueurs attaquants positionnés derrière le botteur au moment où celui-ci botte le ballon sont en-jeu. Un joueur qui est en-jeu peut courir pour récupérer un ballon botté à suivre ou effectuer un plaquage sous réserve des règles liées aux coups de pied.

11.3 Un joueur attaquant qui se trouve devant le botteur au moment où celui-ci botte le ballon est hors-jeu et ne peut donc pas effectuer de plaquage avant d'avoir été remis en jeu. Un joueur peut être remis en jeu par quatre actions, à savoir :

- (a) Lorsque le botteur, ou tout autre partenaire qui est en-jeu, a dépassé le joueur hors-jeu, celui-ci est remis en jeu.
- (b) Lorsqu'un adversaire, qui prend possession du ballon, parcourt cinq mètres avec le ballon, le joueur qui était hors-jeu est remis en jeu.
- (c) Lorsqu'un adversaire, qui prend possession du ballon, passe ou botte le ballon, le joueur qui était hors-jeu est remis en jeu.
- (d) Lorsqu'un adversaire touche intentionnellement le ballon mais ne parvient pas à le saisir, le joueur qui était hors-jeu est remis en jeu.

11.4 Si un joueur de l'équipe attaquante en position de hors-jeu parce qu'il se trouve devant le botteur au moment où celui-ci botte le ballon est accidentellement touché par le ballon, l'équipe adverse bénéficiera d'un ruck-ball à l'endroit du coup de pied. L'arbitre peut laisser l'avantage si un joueur de l'équipe non fautive prend possession du ballon.

RÈGLE 12 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

- 12.1** Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper. « Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Sanction : ruck-ball

Si le porteur du ballon fait un en-avant, un ruck-ball sera accordé à l'équipe défendante à l'endroit de l'en-avant. Un organisateur de match peut décider de faire reprendre le jeu d'une autre manière comme par exemple : tap, passe franche ou ballon posé au sol.

- 12.2** Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant.

Sanction : coup de pied de pénalité accordé à l'équipe non fautive

- 12.3 En-avant ou projection du ballon en avant volontaire.** Un joueur ne doit pas volontairement projeter le ballon en avant avec une main ou un bras, ni le lancer volontairement en avant.

Sanction : coup de pied de pénalité. Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

RÈGLE 13 : COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI ET COUPS DE PIED

- 13.1** Un coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps du match. Les coups de pied de renvoi sont donnés comme coups d'envoi après un score ou un touché en but. Les coups d'envoi s'effectueront par :

- Un coup de pied tombé
- Un coup de pied de volée
- Un tap
- Un ballon posé au sol
- Une passe franche

Un organisateur de match peut décider du coup de pied d'envoi approprié.

- 13.2 Comment est donné le coup d'envoi**

- (a)** Les coups d'envoi donnés à chaque début de mi-temps et les renvois doivent être effectués au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane. Le ballon doit parcourir au moins dix mètres avant de pouvoir être joué. Les joueurs de l'équipe qui a effectué le coup de pied ne

peuvent pas prendre possession du ballon avant que celui-ci ait été touché par l'équipe adverse ou avant que le ballon n'ait rebondi dans le champ de jeu après avoir parcouru au moins 10 mètres. Les joueurs de l'équipe qui a effectué le coup de pied ne doivent pas faire d'obstruction sur un joueur de l'équipe adverse et doivent rester à au moins deux mètres d'un réceptionnaire pendant que le ballon est en l'air.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute

- (b) Un organisateur peut décider que lors d'un coup d'envoi, l'équipe qui effectue le coup d'envoi reste sur la ligne médiane jusqu'à ce que le ballon soit joué.

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

- 13.3 Les joueurs de l'équipe qui effectue le coup de pied doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, ces joueurs sont hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute au centre de la ligne médiane

- 13.4 Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se positionner sur la largeur du terrain dans des formations différentes mais ils doivent se tenir à au moins dix mètres de la ligne médiane au moment du coup d'envoi.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute

13.5 Point de chute du ballon

- (a) Lors d'un coup d'envoi, le point de chute du ballon doit se trouver dans le champ de jeu. Dans le cas contraire, un coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit où a été effectué le coup d'envoi. Si le ballon sur un coup d'envoi rebondit dans le champ de jeu avant de franchir la ligne de touche, un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse pour reprendre le jeu en face de l'endroit où le ballon est allé en touche, à cinq mètres à l'intérieur du champ de jeu.

- (b) Si le ballon sur un coup d'envoi rebondit dans le champ de jeu avant de franchir la ligne de but adverse sans avoir été touché par cette équipe, le jeu reprendra par un ruck-ball au centre de la ligne médiane en faveur de l'équipe non fautive.

- (c) Si un joueur de l'équipe qui reçoit le ballon attrape le ballon de volée sur la ligne de but, l'arbitre indiquera « Jouez ! ».

13.6 Coup de pied tombé

Dans le cas d'un coup de pied tombé, le ballon doit rebondir ou être joué à l'intérieur du champ de jeu avant de franchir la ligne de touche ou la ligne de but. Les règles qui s'appliquent sont les mêmes que pour le coup d'envoi. L'équipe qui effectue le coup de pied ne doit pas entrer en contact avec le réceptionnaire et doit se tenir à deux mètres du réceptionnaire potentiel



pendant que le ballon est en l'air. Les joueurs de l'équipe qui a botté ne peuvent pas prendre possession du ballon avant que celui-ci n'ait été touché par l'équipe adverse ou avant que le ballon n'ait rebondi dans le champ de jeu et ait parcouru au moins dix mètres. Les joueurs de l'équipe qui a botté ne doivent pas faire d'obstruction sur un joueur adverse et doivent rester au moins à deux mètres d'un réceptionnaire pendant que le ballon est en l'air.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute

13.7 Coups de pied dans le jeu courant

(a) L'équipe attaquante peut effectuer un coup de pied à suivre après le cinquième ruban. Lors d'un coup de pied à suivre, le ballon ne peut pas être botté plus haut que les épaules de l'arbitre. Un organisateur de match peut autoriser des coups de pied à suivre en cloche dans certains matches ou certaines compétitions.

Sanction : coup de pied de pénalité

(b) Lorsque des coups de pied à suivre en cloche sont autorisés par un organisateur de match, un défenseur peut faire un marque sur un coup de pied à suivre en cloche dans le champ de jeu et le jeu reprendra par un ruck-ball joué par le joueur qui a attrapé le ballon. L'équipe adverse doit se plier de sept mètres.

Sanction : coup de pied de pénalité

(c) L'équipe réceptionnaire peut prendre possession du ballon sur un coup de pied et décider de botter le ballon pour obtenir un avantage territorial.

(d) Un attaquant ne doit pas entraver la progression d'un défenseur qui tente de prendre possession du ballon après un coup de pied.

Sanction : coup de pied de pénalité

(e) Les joueurs ne doivent pas plonger sur le ballon si un coup de pied a été botté.

Sanction : coup de pied de pénalité

RÈGLE 14 : BALLON AU SOL – PAS DE PLAQUAGE

- 14.1** Lorsqu'un ballon va au sol à la suite d'une action légale d'une équipe, les joueurs de cette équipe peuvent récupérer le ballon et continuer de jouer. Si le porteur du ballon tombe ou glisse accidentellement alors qu'il est en possession du ballon (y compris s'il a un genou ou un coude qui touche le sol) et qu'un défenseur se trouve à une distance suffisante pour le plaquer, il sera considéré qu'un plaquage a été effectué.

RÈGLE 15 : PLAQUAGE

- 15.1** Il y a plaquage lorsqu'un adversaire du porteur du ballon lui retire un ou des rubans ou si un ruban se détache.

Un plaqueur ne peut effectuer de plaquage que s'il a deux rubans en place.

- 15.2** Après un plaquage, le joueur plaqué joue un ruck-ball à l'endroit du plaquage. Le joueur plaqué doit faire rouler le ballon uniquement avec la main et le ballon doit rouler au sol. Le ballon ne peut pas être directement lancé ou passé au demi de mêlée.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute

Un organisateur de match peut décider de modifier cette action du joueur plaqué afin de former les joueurs à la pratique du Rugby, comme par exemple effectuer une passe après plaquage.

15.3 Après un plaquage

- (a) Après un plaquage, un des joueurs défendants, connus sous le nom de marqueur, peut se tenir à au moins un mètre du ruck-ball. Tous les autres défenseurs doivent être à au moins sept mètres du ruck-ball.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Le plaqueur ne doit pas tenter de prendre le ballon des mains du porteur du ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.4 Le plaqueur

- (a) Lorsqu'un est effectué, le plaqueur doit immédiatement brandir le ruban en l'air et annoncer « Tag ! » et soit laisser tomber le ruban à l'endroit où le plaquage a été effectué ou le rendre au joueur plaqué. Le plaqueur peut ensuite se mettre en position de marqueur ou retourner en défense.

Sanction : coup de pied de pénalité

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



- (b) Lorsque le joueur plaqué effectue le ruck-ball, le rideau défensif doit être à au moins sept mètres de la ligne de ruck-ball et il ne peut y avoir qu'un seul marqueur.
Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit où le ou les joueurs hors-jeu auraient dû se tenir dans le rideau défensif
- (c) Le marqueur doit se tenir directement devant le ruck-ball. Le marqueur et le rideau défensif ne peuvent avancer qu'après que le ballon a été touché ou joué par le demi de mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit où le ou les joueurs hors-jeu auraient dû se tenir dans le rideau défensif
- (d) Un marqueur ne doit pas contourner le ruck-ball et récupérer le ballon de la position du demi de mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- 15.5** Si l'équipe qui attaque ne marque pas avant que le sixième plaquage ne soit effectué, elle perd la possession du ballon et un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse.
- 15.6** Sous réserve de l'avantage qui peut être joué, un coup de pied de pénalité peut être accordé à l'endroit de la faute dans les cas suivants :
- (a) Si un défenseur commet une obstruction sur un joueur qui débouche sur un contact, il sera considéré que ce défenseur a initié le contact.
- (b) Si un défenseur tente délibérément selon l'opinion de l'arbitre de faire entrave à un attaquant en possession ou non du ballon.
- (c) Si un défenseur annonce « Tag » sans retirer physiquement le ruban, le jeu pourra se poursuivre mais un coup de pied de pénalité peut être accordé s'il n'y a pas eu d'avantage.
- (d) Si le marqueur ne se tient pas directement en face du ruck-ball.
- (e) Si le marqueur interfère avec le joueur qui joue le ballon lors du ruck-ball.
- (f) Si le marqueur tente de jouer le ballon alors que celui-ci est en train de rouler.
- 15.7** Si un plaqueur enlève un ou des rubans d'un attaquant qui n'est pas en possession du ballon, l'arbitre a les options suivantes :
- (a) Si un plaquage et une passe sont simultanément effectués, aucune mesure ne sera prise et

Le joueur attaquant doit replacer le ruban avant d'être en mesure de prendre part au jeu. L'arbitre annoncera « Ball away » (ou autre annonce convenue).

- (b) Si un joueur attaquant est plaqué après avoir passé ou botté le ballon, l'arbitre peut annoncer « tag à retardement, jouez » et laisser l'attaquant progresser avec un ou sans ruban jusqu'au prochain plaquage effectué par l'équipe défendante ou jusqu'à ce que le ballon sorte du champ de jeu. Dans ce cas, un essai peut être marqué par un joueur qui n'a qu'un ou aucun ruban. Un joueur attaquant avec un ou sans ruban sera considéré avoir été plaqué si un défenseur s'approche de lui à une distance de plaquage.
- (c) Sanctionner le défenseur et le cas échéant exclure temporairement (sin bin) un joueur qui commet des infractions répétées.
- (d) Si un joueur attaquant qui n'est pas en possession du ballon est plaqué avant de recevoir le ballon, l'arbitre annoncera « Tag anticipé ». L'arbitre laissera ensuite l'avantage et appliquera, s'il le considère nécessaire, les options (b) et (c).

15.8 Le joueur plaqué

- (a) Après un plaquage, le porteur du ballon doit retourner à l'endroit où le ruban lui a été retiré, effectuer un ruck-ball puis raccrocher le ruban.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur plaqué peut, s'il n'y a pas de marqueur, raccrocher les deux rubans, effectuer le ruck-ball et jouer. Si le joueur plaqué a un ou les deux rubans en moins, il ne peut que faire le ruck-ball et ensuite passer et botter le ballon sans faire plus d'un pas.
- (c) Un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne doit pas faire l'objet d'un plaquage ni d'une obstruction pendant le jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Un joueur plaqué doit raccrocher le ruban avant de reprendre part au jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur de l'équipe attaquante peut se positionner directement derrière le joueur qui a le ballon lors du ruck-ball et occuper la position de demi de mêlée.
- (f) Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de faire le ruck-ball.
Sanction : coup de pied de pénalité

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



- 15.9** Si l'équipe attaquante est plaquée une sixième fois, elle doit placer le ballon au sol et le jeu reprendra par un ruck-ball effectué par l'équipe adverse.
- 15.10** L'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe adverse si une infraction est commise dans les situations suivantes :
- (a) Si le porteur du ballon saute pour éviter d'être plaqué ou tourne sur lui-même de 180 degrés. Il peut faire un crochet.
 - (b) Si, lorsqu'il change de trajectoire alors qu'il est possession du ballon, le porteur du ballon heurte un défenseur qui essaye d'effectuer un plaquage. Il incombe au porteur du ballon d'éviter tout contact.
 - (c) Si le porteur du ballon effectue un plaquage intentionnel en jouant délibérément un ruck-ball alors qu'il a encore ses deux rubans.
 - (d) Si le porteur du ballon retire délibérément son propre ruban.
 - (e) Si le porteur du ballon interfère avec le marqueur lors du ruck-ball.
- 15.11** Les adversaires du joueur plaqué doivent immédiatement se replier à sept mètres en arrière du ballon et, s'ils sont devant le ballon, ne doivent pas tenter de jouer le ballon ou de faire obstruction sur les adversaires.
- Sanction : coup de pied de pénalité**
- 15.12** Le demi de mêlée peut passer le ballon alors qu'il n'a qu'un seul ruban tant que cette action est immédiatement réalisée (un pas). Si le demi de mêlée joue et fait plus d'un pas, l'arbitre lui demandera de retourner à la marque et le prochain plaquage sera comptabilisé. Le joueur doit raccrocher les rubans à cette marque.
- 15.13 Éviter un plaquage**
- (a) Si, alors qu'il tente d'éviter un plaquage, le porteur du ballon entre en contact avec l'arbitre, un plaquage sera annoncé au précédent décompte de plaquages et un ruck-ball sera joué à l'endroit où le porteur du ballon est entré en contact avec l'arbitre.
 - (b) Si un arbitre interfère avec le jeu et que selon lui cette interférence a empêché un plaquage, il accordera un ruck-ball à l'équipe qui était en possession du ballon au plaquage précédent.

- (c) Si le porteur du ballon tombe ou plonge au sol, le plaquage sera compté. Il devrait être demandé au porteur du ballon de jouer un ruck-ball à au moins cinq mètres de la ligne de but et le décompte des plaquages continuera. Si cela survient lors du dernier plaquage autorisé, c'est l'équipe adverse qui effectuera le ruck-ball (changement de possession).

15.14 Tous les joueurs doivent rester debout. Un joueur ne doit pas plonger au sol.

Sanction : coup de pied de pénalité

15.15 En-but

- (a) Si un joueur est plaqué près de la ligne de but, il lui sera demandé d'effectuer le ruck-ball à cinq mètres de cette ligne de but.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Si un porteur du ballon est plaqué dans l'en-but avant de marquer un essai, ce joueur devra faire un ruck-ball à cinq mètres de la ligne de but et le décompte des plaquages continuera.

- (c) Un joueur attaquant peut recevoir une passe derrière sa propre ligne de but ou se replier en arrière de sa ligne de but lorsqu'il est en possession du ballon. Si un joueur attaquant est plaqué derrière sa ligne de but, l'équipe attaquante, à titre de remise en jeu, donnera un coup de pied tombé, au centre de sa ligne de but.

- (d) Un joueur attaquant ne doit pas plonger pour marquer un essai quand il est en possession du ballon et qu'il n'y a pas de joueur défenseur dans les dix mètres.

Sanction : coup de pied de pénalité

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



RÈGLE 16 : MÊLÉES SPONTANÉES

Le ruck-ball remplace la mêlée spontanée (ruck) dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique. Une Fédération ou un organisateur de match peut souhaiter faire référence au ruck-ball en tant que rollball.

RÈGLE 17 : MAULS

Il n'y a pas de mauls dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique mais le maul peut être autorisé afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 18 : MARQUE

Il n'y a en général pas de marque dans le Tag Rugby, selon les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique mais le marque peut être utilisé afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

Si un organisateur de match autorise les coups de pied à suivre en cloche, un défenseur peut faire un marque dans le champ de jeu sur un tel coup de pied en cloche et le jeu reprendra par un ruck-ball, effectué par le joueur qui a attrapé le ballon. L'équipe défendante doit se replier de dix mètres.

Sanction : coup de pied de pénalité

RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

Le ruck-ball remplace la remise en jeu en touche au Tag Rugby.

19.1 Le ballon est en touche

- (a) Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur ou au-delà de la ligne de touche.
- (b) 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.

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

19.3 Quand le ballon est en touche

- (a) Quand le ballon est en touche, l'arbitre accorde un ruck-ball à l'équipe qui n'a pas porté ou mis le ballon en touche. Le ballon peut être joué à partir de la ligne de touche ou à cinq mètres de cette ligne de touche et dans les deux cas au niveau de la ligne de remise en jeu.
- (b) Lorsque le porteur du ballon franchit la ligne de touche avant que ne soit retiré son ruban, un ruck-ball sera accordé à l'équipe défendante dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de touche en face de l'endroit où le porteur du ballon est allé en touche.
- (c) Lorsque le porteur du ballon marche sur ou franchit la ligne de touche en jouant le ballon, un ruck-ball sera accordé à l'équipe défendante dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de touche en face de l'endroit où le porteur du ballon est allé en touche.

19.4 Ballon botté en touche

- (a) Lorsque le ballon est directement botté en touche, un ruck-ball sera accordé à l'équipe réceptionnaire à l'endroit où a été donné le coup de pied, à cinq mètres de la ligne de touche.
- (b) Lorsqu'après un coup de pied le ballon rebondit dans le champ de jeu avant de rouler ou rebondir en touche, un ruck-ball sera accordé à l'équipe réceptionnaire dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de touche en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche. Si le ballon botté touche un joueur de l'équipe réceptionnaire qui a joué le ballon avant que celui-ci n'aille en touche, l'équipe qui a botté doit jouer un ruck-ball dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de touche en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche et le décompte des plaquages reprendra à zéro.
- (c) Un joueur en possession du ballon ne peut pas délibérément le lancer hors du champ de jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité



RÈGLE 20 : MÊLÉES ORDONNÉES

Il n'y a pas de mêlées ordonnées dans les Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique. La mêlée ordonnée est remplacée par un ruck-ball, un ballon posé au sol ou une passe franche. Un organisateur de match peut décider de faire jouer des mêlées simulées afin de former les joueurs à la pratique du Rugby.

RÈGLE 21 : COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC

21.1 Les coups de pied de pénalité sont accordés à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires. Les coups de pied de pénalité sont joués par un tap à l'endroit de l'infraction, sauf autre stipulation des Règles du Jeu. Un organisateur de match peut décider d'utiliser une autre méthode pour reprendre le jeu, y compris :

- Ruck-ball
- Passe franche
- Ballon posé au sol

21.2 Lorsqu'un coup de pied de pénalité est accordé pour une infraction qui a eu lieu dans l'en-but, la marque du coup de pied se situera dans le champ de jeu, à cinq mètres de la ligne de but. Un organisateur de match peut décider de modifier cette distance selon les dimensions du champ de jeu.

21.3 Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à dix mètres de la marque du coup de pied de pénalité ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque. Un organisateur de match peut décider de modifier cette distance selon les dimensions du champ de jeu.

Sanction : en cas de nouvelle faute de l'équipe adverse, un second coup de pied de pénalité sera accordé, à dix mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de cinq mètres de la ligne de but. Si l'arbitre accorde un second coup de pied de pénalité, celui-ci ne doit être donné avant que l'arbitre ne marque l'endroit du nouveau coup de pied.

21.4 Même si le coup de pied de pénalité est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance requise. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive

- 21.5** Lorsqu'un coup de pied de pénalité n'est pas joué à la marque indiquée par l'arbitre, le jeu sera interrompu et le ballon replacé à la marque. Le coup de pied de pénalité sera alors rejoué.
- 21.6** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied de pénalité est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés à condition qu'ils n'aient pas interféré avec le jeu. Ils doivent cependant continuer de se replier à la distance nécessaire ou jusqu'à ce qu'un partenaire qui était à dix mètres de la marque les dépasse avant qu'ils ne participent au jeu.

RÈGLE 22 : EN-BUT

Les aires d'en-but ne sont peut-être pas toujours marquées sur l'aire de jeu.

- 22.1** Un joueur fait un touché à terre lorsqu'il tient le ballon et le met en contact avec le sol dans l'en-but. Le terme « tenir » signifie avoir le ballon dans sa ou ses mains. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- 22.2** Un essai ne sera pas accordé si, sur un coup de pied, un joueur attaquant plonge sur le ballon. Un attaquant peut cependant faire un touché à terre et marquer un essai.
Sanction : coup de pied de pénalité à cinq mètres de la ligne de but
- 22.3** Un joueur ne doit pas passer le ballon à un autre joueur après avoir franchi la ligne de but ni ne peut revenir en arrière dans le champ de jeu pour passer le ballon à un autre joueur pour lui permettre de marquer un essai. Dans le cas contraire, un plaquage sera accordé à cinq mètres de la ligne de but. Si cela intervient au sixième plaquage, un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse (changement de possession).
- 22.4** Pour marquer un essai, les joueurs doivent être sur leurs pieds. Si un joueur n'est pas sur ses pieds lorsqu'il fait le touché à terre dans l'en-but, un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.5** Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué sans un acte de jeu déloyal de l'équipe adverse.
- 22.6** Touché en but. Lorsque des joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur en-but, ils font un touché en but.
- 22.7** Lorsqu'un joueur attaquant porte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort soit parce que le ballon est sorti en touche de but, a touché ou franchi la ligne de ballon mort, ou l'attaquant n'a pas réussi à marquer un essai, un ruck-ball sera accordé à l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.8** Si un joueur attaquant fait un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et que le ballon pénètre ensuite dans l'en-but de l'adversaire et y devient mort, un ruck-ball sera accordé à l'endroit où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant.
- 22.9** Si un joueur attaquant est plaqué au-delà de la ligne de but avant d'avoir fait le touché à terre pour marquer un essai et s'il s'agit du dernier plaquage, un ruck-ball sera accordé à l'équipe défendante dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de but.

22.10 Si un joueur attaquant envoie ou porte le ballon dans son propre en-but et qu'ensuite un joueur défendant effectue un touché à terre sans qu'il n'y ait de faute, le jeu reprendra par un ruck-ball, accordé à l'équipe attaquante, à cinq mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le touché en but a eu lieu.

Si le ballon est botté et rebondit dans le champ de jeu puis franchit la ligne de but de l'équipe réceptrice, cette équipe bénéficiera d'un ruck-ball, à dix mètres de la ligne de but, au centre du terrain.

Si une équipe porte ou envoie le ballon dans son propre en-but et qu'un joueur adverse sur ses pieds effectue un touché à terre, un essai sera accordé.

22.11 Si le ballon est botté et franchit la ligne de but de l'équipe réceptrice après avoir touché un joueur de cette équipe, qui a joué le ballon, le jeu reprendra par un coup de pied tombé, au centre de la ligne de but de cette équipe. Si le ballon touche un joueur de l'équipe réceptrice qui n'a pas joué le ballon, un ruck-ball sera accordé à l'équipe réceptrice à dix mètres de la ligne de but, au centre du champ de jeu.

22.12 Un joueur attaquant peut recevoir une passe derrière sa propre ligne de but ou revenir derrière cette ligne alors qu'il est en possession du ballon. Si un joueur attaquant est plaqué derrière sa propre ligne de but, l'équipe attaquante reprendra le jeu avec un coup de pied tombé botté du centre de sa ligne de but.

22.13 Si le ballon qui est botté rebondit dans le champ de jeu et franchit la ligne de but de l'équipe réceptrice, un ruck-ball, joué dans le champ de jeu à dix mètres de la ligne de but et au centre de celle-ci, sera accordé à l'équipe réceptrice.

22.14 Si un joueur porte le ballon dans son propre en-but et que le ballon devient mort, soit parce que le ballon est sorti en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un ruck-ball sera accordé à l'équipe adverse, à cinq mètres de la ligne de but.

22.15 Lorsqu'un joueur attaquant commet un acte de jeu déloyal dans l'en-but, le jeu reprendra avec un ruck-ball en faveur de l'équipe non fautive à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit de la faute.

22.16 Lorsqu'un joueur commet un acte de jeu déloyal dans l'en-but, le coup de pied de pénalité sera accordé là où le jeu aurait repris.

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

DÉFINITIONS

Aire de jeu	Le champ de jeu et les aires d'en-but (indiqués sur le plan). Les lignes de touche, de touche de but et de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.
Attaquant	Un joueur de l'équipe en possession du ballon.
Avantage	La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles afin d'assurer la continuité du jeu. Lorsqu'une équipe enfreint les Règles du Jeu et que les adversaires ont la possibilité d'exploiter un avantage, l'arbitre ne devrait pas siffler si un avantage satisfaisant a été obtenu. Lorsqu'une équipe enfreint les Règles du Jeu et que les adversaires ont la possibilité d'exploiter un avantage, l'arbitre devrait attendre avant de siffler afin de déterminer s'il y a eu avantage.
Ballon posé au sol	Action par laquelle un joueur plaqué fait face à la ligne de but adverse et touche le ballon contre le sol avant de courir ou de passer le ballon à un coéquipier.
Capitaine	Un joueur désigné par l'équipe ayant seul la responsabilité de choisir les options liées aux décisions de l'arbitre.
Champ de jeu	L'aire (indiquée sur le plan) entre les lignes de but et les lignes de touche, ces lignes ne faisant pas partie du champ de jeu.
Changement de possession	Perte du ballon au profit de l'équipe adverse.
Contact	Collision intentionnelle avec d'autres joueurs.
Coup d'envoi	Remise en jeu effectuée par un tap au début du match et pour la reprise du jeu au début de la deuxième mi-temps.

Coup de pied	Un joueur donne un coup de pied lorsqu'il propulse le ballon avec une partie de sa jambe ou de son pied, talon exclu, des orteils au genou, mais ce dernier exclu. Un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible hors de la main ou le long du sol.
Coup de pied à suivre	Un coup de pied d'une hauteur inférieure à 1,5 mètre.
Coup de pied de pénalité	Sanction accordée par un arbitre et qui doit être jouée par un tap à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si les Règles prévoient une autre disposition.
Coup de pied de renvoi	Donné après qu'un essai a été marqué sous la forme d'un tap par l'équipe qui a inscrit l'essai.
Coup de pied tombé	Le ballon est lâché de la ou des mains et botté lors du premier rebond.
Défenseur	Un joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.
Demi	Le joueur qui prend immédiatement position derrière le joueur de ballon pendant le ruck-ball. Ce joueur est également appelé relayeur ou par le terme anglais « dummy ».
En avant	Lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. « En avant » signifie dans la direction de la ligne de ballon mort adverse.
En-avant	Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.
En-but	L'aire entre la ligne de but et la ligne de ballon mort.

Rugby Ludique : Les Règles de l'IRB



Enceinte de jeu	L'aire de jeu et l'espace autour de cette aire qui ne doit pas dans la mesure du possible avoir moins de 5 mètres de largeur, également appelée périmètre.
Équipe attaquante	L'équipe en possession du ballon.
Équipe défendante	L'équipe qui n'est pas en possession du ballon.
Équipe qui botte	L'équipe qui botte le ballon.
Essai	Lorsqu'un attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse, un essai est accordé.
Essai de pénalité	Un essai de pénalité peut être accordé si, selon l'opinion de l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué sans une infraction adverse.
Essai en or	La première équipe qui inscrit un essai dans les prolongations a marqué un essai en or.
Fédération	Organisme gouvernant sous la juridiction duquel se joue le match ; dans le cas d'un match international, la Fédération est l'International Rugby Board ou une Commission de l'IRB.
Jeu déloyal	Toute action commise par une personne sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu de l'IRB, comprenant les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les actes d'inconduite qui sont préjudiciables au rugby et seront interprétés conformément à la Règle du Jeu 10 de l'IRB.
Joueur avec le ballon	Le joueur qui joue le ballon en bottant, passant ou contrôlant celui-ci.
Joueur hors-jeu	Un défenseur qui n'est pas replié à la distance requise lors de toute reprise du jeu, dont le ruck-ball, ainsi qu'un attaquant qui se trouve devant un partenaire en possession du ballon.

Marqueur	Un défenseur qui peut se tenir à au moins un mètre directement devant le joueur effectuant le ruck-ball.
Obstruction	Acte qui empêche un adversaire de jouer, en le poussant, le tenant, le bloquant ou en passant devant lui.
Passé	Lorsqu'un joueur lance le ballon à un autre joueur ou le lui donne de la main à la main sans le lancer.
Passé après plaquage	Lorsqu'un joueur plaqué passe le ballon à un coéquipier de l'endroit du plaquage.
Plan	Le plan ainsi que toutes les mentions et chiffres qui y figurent font partie des Règles du Jeu de l'IRB pour le Rugby Ludique.
Porteur du ballon	Un joueur portant/contrôlant le ballon.
Ruck-ball	Lorsque le joueur plaqué tient le ballon, faisant face à la ligne de but adverse, et le place au sol entre ses jambes et fait un pas en avant. Un ruck-ball est également connu sous le terme rollball.
Sanctionner	Accorder une pénalité contre un joueur qui a commis une infraction.
Tagging	Retirer un ruban d'un attaquant.
Tap	Contact délibéré du ballon avec l'une quelconque partie de la jambe ou du pied, jusqu'au genou, alors que le ballon est tenu en main ou sur le sol. Le ballon n'a pas besoin de quitter la main.
Tap-pénalité	La manière pour un joueur de jouer un coup de pied de pénalité en tapant le ballon avec le pied avant de courir ou de passer le ballon.