Règlement : Rugby

Bibliothèque BRK-EPS

Respecter les règles officielles du rugby pour garantir un jeu structuré, sécurisé et équitable.

Règles Générales du Jeu

Nombre de Joueurs

Chaque équipe est composée de 15 joueurs sur le terrain et jusqu'à 8 remplaçants selon la compétition.

Durée du Match

Un match dure 80 minutes, divisé en deux mi-temps de 40 minutes avec une pause de 10 à 15 minutes.

Début du Match

Le coup d'envoi est donné par un coup de pied tombé depuis le centre du terrain.

Ballon en Jeu et Hors Jeu

Le ballon est hors jeu s'il sort des limites du terrain ou s'il est récupéré par un joueur en position illicite.

Système de Points

Essai

Un essai vaut 5 points et est accordé lorsqu'un joueur aplatit le ballon derrière la ligne d'en-but adverse.

Transformation

Après un essai, une transformation peut être tentée pour marquer 2 points supplémentaires.

Pénalité

Un coup de pied de pénalité entre les poteaux rapporte 3 points.

Drop Goal

Un drop goal est un coup de pied tombé réussi qui passe entre les poteaux et rapporte 3 points.

Règles du Jeu

Passe en Arrière Obligatoire

Le ballon ne peut être passé qu'en arrière. Une passe en avant entraîne une mêlée pour l'équipe adverse.

Plaquage Réglementaire

Un plaquage doit être effectué sous les épaules et sans danger pour l'adversaire.

Jeu au Pied

Le ballon peut être botté en avant mais doit être récupéré par un joueur en position légale.

Hors-Jeu

Un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier ayant joué le ballon et interfère avec l'action.

Phases de Jeu

Mêlée

Une mêlée est formée après une faute mineure (en-avant, passe en avant). Elle oppose les avants des deux équipes.

Touche

Une touche est accordée si le ballon sort du terrain. Le ballon est remis en jeu par un lancer entre les joueurs en alignement.

Regroupement (Ruck)

Un ruck se forme lorsqu'un joueur est plaqué et que d'autres joueurs se regroupent au-dessus du ballon pour le disputer.

Maul

Un maul se forme lorsqu'un porteur du ballon est maintenu debout par plusieurs joueurs et que le ballon ne touche pas le sol.

Fautes et Sanctions

Carton Jaune

Un joueur recevant un carton jaune doit quitter le terrain pendant 10 minutes (expulsion temporaire).

Carton Rouge

Un carton rouge entraîne l'expulsion définitive du joueur sans remplacement possible.

Obstruction

Un joueur ne peut pas gêner intentionnellement un adversaire qui tente d'attraper le ballon.

Hors-Jeu en Défense

Les défenseurs doivent rester à 10 mètres du ballon lors des pénalités.

Arbitrage et Décisions

Arbitre Central

L'arbitre principal dirige le jeu et applique les règles.

Juges de Touche

Deux arbitres assistants aident à signaler les sorties de balle et les fautes.

Vidéo Assistance (TMO)

L’arbitre peut consulter la vidéo pour vérifier les actions litigieuses.

Décision Finale

L’arbitre principal a toujours le dernier mot sur les décisions prises sur le terrain.

Repères pédagogiques à adapter au contexte scolaire, au matériel et aux consignes de sécurité de votre établissement.