



SCOLARUGBY

REGLEMENT- RUGBY 15 - USEP 11

Crampons interdits



Crampons strictement interdits

- Terrains de 30 X 20 m maximum, avec 3 m d'en-but.
- Equipe obligatoirement mixtes de 7 joueurs (si possible dans une proportion 4+3).
- Durée du match : 6 min (sans changement de camp).
- Obligation de toujours **passer le ballon en arrière**
- **Le jeu au pied est interdit**
- L'arrêt du porteur du ballon se fait uniquement **par ceinturage**. Sanctionner systématiquement par une exclusion temporaire toute action au-dessus des épaules. Il n'y a **pas de placage ou de mise au sol du porteur de balle**.
- Lorsque le joueur est **ceinturé debout**, l'arbitre annonce : « **ceinturé...1...2...3** ». Avant la fin de ce décompte, le joueur doit passer le ballon à un partenaire placé derrière lui qui peut assurer la continuité du jeu.
- Si l'attaquant n'a pas réussi à passer le ballon, le ballon est rendu à l'adversaire.
- Tout joueur hors-jeu n'a pas le droit d'intervenir immédiatement sur le ballon ou sur l'adversaire qui s'en saisit.
- **Après une faute** (violence, ballon non jouable, en avant, jeu au pied, passe non effectuée lors du décompte), l'élève-arbitre présente le ballon dans une main bras tendu à hauteur de poitrine d'un joueur de l'équipe non fautive. **Equipe adverse à 3 m.**
- Remise en jeu en touche – idem ci-dessus.
- Toute action dangereuse intentionnelle (croc en en jambe, violence, action au-dessus des épaules) sera sanctionnée par une exclusion définitive.
- Marque : « essai » ballon posé dans l'en-but adverse
- Engagement au début du jeu et après un essai : à la main au centre du terrain, l'élève-arbitre présente le ballon dans une main à hauteur de poitrine d'un joueur. Adversaires à 3m.
- Quand le ballon sort des limites du fond :

Après initiative des joueurs qui défendent : remise en jeu à 3m par les attaquants.

Après initiative des joueurs attaquants : remise en jeu dans les mêmes conditions par l'équipe qui défend.

