

1. Le jeu promeut les valeurs de la Charte du Jeu de World Rugby – Intégrité, Passion, Solidarité, Discipline, Respect
2. C'est un jeu pour tous, sans restriction : le respect de l'autre et la bienveillance des participants font partie intégrante du jeu
3. L'objectif de l'équipe attaquante est de marquer un essai en aplatissant le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai de l'adversaire
4. Il existe deux versions – le Rugby Tag ou le Rugby à Toucher – toutes les deux jouées avec des éléments communs (*excepté les rubans ou « tags »*)
5. L'équipe attaquante a sept phases pour marquer. Au 7e ruban décroché/touché, l'adversaire gagne le ballon
6. L'équipe défendante doit tenter d'empêcher l'équipe attaquante de marquer en faisant un plaquage (*touché*) sur le porteur du ballon au niveau de l'aisselle ou en-dessous ; ou en décrochant un ruban de la ceinture portée par le porteur du ballon
7. Les règles du jeu, le nombre de joueurs et les dimensions du terrain sont flexibles pour répondre aux besoins des participants

## PRATIQUE GÉNÉRALE DU JEU

- 👁 Les équipes sont composées de sept joueurs. Elles peuvent être mixtes et inclure différentes catégories d'âge, ce qui doit être convenu au préalable. Les deux équipes doivent avoir un nombre identique de joueurs lors d'un match. Ce nombre peut varier en fonction de l'espace disponible
- 👁 Il peut y avoir jusqu'à 5 remplaçants par équipe, qui peuvent être utilisés avec un roulement illimité
- 👁 Un match est composé de deux périodes de 10 minutes max. (*sans arrêt du chronomètre*) – cette durée doit être convenue au préalable
- 👁 L'objectif est d'aplatir le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai de l'adversaire
- 👁 On appelle cela un essai, et il vaut un point. Il n'y a pas d'autres manières de marquer des points
- 👁 L'équipe attaquante a sept phases pour marquer. Une phase est un passage de jeu entre un ruban décroché/un touché. (*Pour être plus clair, l'autre équipe gagnera le ballon au 7e touché/ruban décroché si aucun essai n'a été marqué*)
- 👁 L'objectif de l'équipe défendante est d'empêcher l'équipe attaquante de marquer en faisant une série de touchés à une main sur un porteur de ballon – pas plus haut que l'aisselle – ou en retirant une série de rubans fixés au niveau de la taille des joueurs

## JEU AU PIED

- Le jeu commence par un coup de pied tombé (drop) effectué au milieu du terrain  
Remarque : Il n'y a pas de sanction si le ballon est botté d'une autre manière (*coup de pied de volée/ballon posé au sol*)
- Le coup d'envoi/de renvoi doit être réceptionné par l'équipe qui n'a pas botté à n'importe quel endroit de sa moitié de terrain. L'équipe qui a botté doit laisser l'équipe adverse attraper/récupérer le ballon. Elle ne peut pas lutter pour le ballon sur son propre coup d'envoi
- Le joueur adverse doit tenter de récupérer le ballon sans aller au sol
- Après un essai, l'équipe qui marque doit reprendre le jeu avec un coup de pied tombé, botté depuis la ligne médiane (*il n'y a pas de sanction si le ballon est botté d'une autre manière*)
- Si un coup de pied de renvoi sort par le côté ou l'extrémité du terrain sans être récupéré par l'équipe adverse, l'équipe qui n'a pas botté peut choisir un coup de pied de renvoi ou une mêlée sur la ligne médiane et bénéficiera de l'introduction
- Il est possible de jouer au pied à n'importe quel moment du match
- Il faut être attentif lorsque des adversaires luttent pour un ballon qui a été botté dans le jeu courant : il ne doit pas y avoir de contact lors de la poursuite, ou lors de la récupération du ballon libéré, ou lors d'une lutte pour le ballon en l'air
- Dans les autres cas que les renvois, si le ballon botté sort du terrain par le côté, le jeu reprend par un alignement à l'endroit où le ballon est sorti du terrain. L'équipe adverse lance le ballon au milieu de l'alignement
- Excepté lors d'un coup de pied d'envoi ou de renvoi, si un ballon botté sort par l'extrémité du terrain, le jeu reprend avec une action similaire à une pénalité jouée pour soi-même, pour l'équipe adverse, à 15 m de la ligne d'essai

## ZONE POST-PLAQUAGE

- À l'endroit où un ruban est décroché/d'un touché, une phase de « post-plaquage » doit être créée avec cinq joueurs
- Attaque** : le porteur du ballon et un coéquipier ; et
- Défense** : le joueur qui a retiré le ruban/touché le porteur de ballon, plus deux autres défenseurs qui doivent mettre leur main extérieure sur l'épaule du joueur qui a retiré le ruban/réalisé le touché, afin de former un triangle
- Les joueurs de la zone post-plaquage doivent être en contact avec leurs coéquipiers uniquement, et se mettre en place en 5 secondes max
- Le porteur du ballon se tourne vers son côté du terrain et présente le ballon à son coéquipier (*le « passeur », deuxième porteur du ballon*), qui peut ensuite faire une passe ou botter le ballon, mais ne peut pas marquer un essai.
- Le « passeur » peut s'éloigner de trois pas max. de la zone post-plaquage avant de faire une passe, mais ne peut pas aller plus loin
- Le « passeur » ne peut pas être touché/aucun ruban ne peut lui être retiré par les défenseurs avant qu'il ait passé le ballon
- Les joueurs restants doivent rester derrière une ligne de hors-jeu matérialisée par une ligne passant par le pied le plus en arrière de leur côté de la zone post-plaquage
- Si l'équipe attaquante choisit de jouer le ballon avant que la défense n'ait eu la possibilité de rassembler ses trois joueurs, il n'y aura pas de sanction contre les défenseurs
- Si les défenseurs n'essaient pas d'aller vers la zone post-plaquage pour former leur triangle défensif, une pénalité peut être accordée et la série de sept phases recommence

## MÊLÉES

Accordées pour un en-avant, une passe en-avant et d'autres arrêts nécessaires

- Le jeu est repris par une mêlée passive 3 contre 3 composée des trois joueurs les plus proches de l'endroit de l'arrêt
- L'équipe qui introduit le ballon doit conserver la possession, il n'y a pas de contact, pas de poussée, pas de talonnage de l'autre équipe et aucune lutte active pour le ballon
- Les trois joueurs de chaque équipe doivent s'aligner en se positionnant proche les uns des autres, et faire face à leurs adversaires. Les « piliers » doivent ensuite toucher les épaules de leurs adversaires, sans les agripper
- Chaque équipe possède un « demi de mêlée ». Le demi de mêlée défendant reste directement derrière les 3 joueurs de la mêlée. L'autre demi de mêlée introduit le ballon dans la mêlée
- Le demi de mêlée pose/fait rouler le ballon dans la mêlée, et le joueur placé au milieu doit talonner/jouer le ballon en le ramenant avec son pied vers l'arrière entre ses jambes
- La mêlée se termine lorsque le demi de mêlée éloigne le ballon de la mêlée, en faisant une passe ou en bottant le ballon
- Le demi de mêlée peut s'éloigner de trois pas max. de la mêlée avant de faire une passe, mais ne peut pas aller plus loin
- Le demi de mêlée ne peut pas être touché et aucun ruban ne peut lui être retiré par un participant à la mêlée lors de cette phase (*le jeu continue - pas de pénalité*).

## ALIGNEMENTS

Lorsque le ballon quitte l'aire de jeu par le côté, l'équipe qui n'a pas mis, botté ou lancé le ballon en dehors de l'aire de jeu fait un lancer dans un alignement sans lutte pour le ballon

- Trois joueurs contre 3 forment l'alignement. Le premier joueur dans l'alignement doit se trouver à environ 5 m de la ligne de touche
- Un « demi de mêlée » défendant doit se positionner derrière ses 3 coéquipiers
- Les autres joueurs doivent être à 5 m de la ligne de touche
- Il n'y a pas de joueur soulevé, soutenu, ni de lutte pour le ballon de quelque forme que ce soit
- Le ballon doit être lancé au milieu de l'alignement par une passe de son choix depuis la ligne de touche. Il doit être lancé droit, mais il n'y a pas de sanction si le lancer n'est pas droit
- Le réceptionnaire du ballon doit passer le ballon à l'un de ses coéquipiers se trouvant 5 m derrière ou au lanceur, qui peut prendre la position de « demi de mêlée » après son lancer
- L'alignement se termine quand le ballon quitte les mains du réceptionnaire dans l'alignement et qu'une série de sept touchés/rubans décrochés commence
- Le réceptionnaire ne peut pas perdre un ruban ou être touché lorsqu'il est en possession du ballon

## PÉNALITÉS

Infligées pour toute infraction aux règles du jeu (*plaquage haut, contact agressif, jeu déloyal ou dangereux, manque d'esprit sportif, incapacité à avoir un nombre de joueurs suffisants lors de la phase post-plaquage, adversaire retenu lors d'une phase post-plaquage/mêlée/alignement*). En cas de pénalités, l'équipe bénéficiant de la pénalité reprend le jeu avec un ballon joué pour soi-même.

- Le ballon doit bouger à une distance visible et ne pas être seulement tapé contre le pied
- L'équipe défendante a un groupe complet de sept joueurs après le renvoi

## TOUCHÉ

- ☞ Une pénalité peut être accordée pour un touché haut, ou pour un touché trop agressif

## RUBAN

- ☞ Une pénalité peut être accordée si un ruban n'est pas rendu rapidement au joueur auquel il a été pris
- ☞ Une pénalité peut être accordée si un joueur est heurté/attrapé plutôt que le ruban
- ☞ Une pénalité peut être accordée si deux rubans ne sont pas portés correctement (*un de chaque côté de la taille*) ou sont recouverts par un maillot/dossard/débardeur
- ☞ Une pénalité peut être accordée si un porteur de ballon utilise le ballon pour protéger ses rubans ou empêcher le défenseur d'accéder aux rubans

## FIN DE LA 7E PHASE (RUGBY À TOUCHER OU RUGBY TAG)

- ☞ Si aucun essai n'a été marqué à l'issue des sept phases, le jeu reprend à l'endroit du 7e touché/ruban décroché et le ballon est récupéré par l'équipe adverse reprend le jeu avec un ballon joué pour soi-même puis passé à un coéquipier
- ☞ L'autre équipe doit reculer de 5 m avant la reprise du jeu
- ☞ Si l'équipe décide de jouer le ballon avant que la défense n'ait eu la possibilité de reculer de 5 m, aucune sanction ne sera prise contre les défenseurs. Si les défenseurs étaient en train de reculer au moment où le ballon a été joué rapidement, le porteur du ballon peut être touché/perdre un ruban

## RÈGLES FLEXIBLES (POUR JOUER DANS CERTAINES CONDITIONS)

Les éléments ci-dessous peuvent être adaptés avec l'accord des deux équipes

- ☞ Les dimensions du terrain peuvent être modifiées si besoin
- ☞ Le nombre de joueurs, la mixité des genres/catégories d'âge
- ☞ 6 contre 6 jusqu'à 10 contre 10
- ☞ Les coups de pied lors du jeu courant peuvent être supprimés si accord
- ☞ La durée du match peut être réduite si accord (*en général par rapport au nombre de joueurs*)
- ☞ Domaines possibles de lutte pour le ballon : Post-plaquage et Alignement