

RÈGLEMENTS SPORTIFS

RUGBY

SPORT ADAPTÉ



Règlements applicables jusqu'au
31 août 2021



Le Rugby Sport Adapté

Secteur compétitif.....	3
Spécificité Sport Adapté.....	3
Classification	3
Règles générales	3
Remplacements	4
Terrain	4
Mi-temps	4
Temps de pause	4
Temps mort éducatif	4
Temps mort	4
Catégories d'âge et taille de ballon	5
Sur-classement	5
Équipement joueur	5
Droits et devoirs du joueur.....	5
Plaquage	6
Arbitrage	6
Cartons.....	7
Capitaine.....	8
Médical	8
Spécificité groupe-Classes ABC.....	8
Equipes	9
Nombre de joueurs.....	9
Terrain	9
Temps de jeu	9
Essai	10
En cas d'égalité	10
L'engagement	10
Le jeu au pied.....	10
Passe en avant et en avant :	10
Pénalité.....	10
Hors-jeu	11
Sortie du ballon de l'aire de jeu.....	11
Spécificité groupe-Classes BCD.....	11
Niveau 2 de pratique.....	12
Equipes	12



Nombre de joueurs.....	12
Terrain	12
Le Rugby SA pour le groupe BCD niveau 2 se joue à 5 contre 5 sur un terrain de 22x30 m.....	12
Temps de jeu	12
L'essai	13
En cas d'égalité	13
L'engagement	13
Le jeu au pied.....	13
Passe en avant et en avant :	13
Pénalité.....	14
Hors-jeu	14
Sortie du ballon de l'aire de jeu.....	14
Niveau 1 de pratique	15
Équipes	15
Nombre de joueurs.....	15
Terrain	15
Temps de jeu	15
L'essai	16
En cas d'égalité	16
L'engagement	16
Le jeu au pied.....	17
Passe en avant et en avant :	17
La mêlée.....	18
Pénalité.....	18
Hors-jeu	18
Sortie du ballon de l'aire de jeu.....	19
Championnat de France.....	21
Titres	21
Commission d'appel	21
Coupes	21
Concours de buteur	21
Championnat de France Jeunes.....	21
Ateliers et promotion	22
Tournois	22
Secteur Non Compétitif	22



Ce règlement est susceptible d'évoluer durant l'olympiade en fonction des observations et de la réalité du terrain.

Secteur compétitif

Spécificité Sport Adapté

Classification

Comme dans toutes les activités compétitives de la FFSA, les joueurs de Rugby SA doivent être Classifiés (AB, BC ou CD).

Comme dans tous les sports collectifs de la FFSA, les joueurs sont regroupés en deux « groupe-classes » :

- ABC, regroupant des joueurs classifiés AB et des joueurs classifiés BC. (un niveau de pratique)
- BCD, regroupant des joueurs classifiés BC et des joueurs classifiés CD. (deux niveaux de pratique)

Règles générales

Le Rugby Sport Adapté est un sport collectif de gagne terrain qui se pratique avec un ballon de rugby.

L'objectif du Rugby SA est de marquer le plus de points que son adversaire en posant le ballon derrière la ligne d'en-but tout en exerçant une pression sur la partie supérieure du ballon de haut en bas.

Pour y parvenir le joueur choisira d'y aller seul, ou de passer le ballon avec les mains à un partenaire. La passe devra se faire en arrière sous peine d'être sanctionnée par un en avant (vers le camp adverse). Le ballon ne doit pas quitter le corps et les mains du joueur vers la zone de ballon mort (le ballon doit être contrôlé par le joueur).

Zone ballon mort : Zone située au-delà de la ligne qui représente la fin de l'en-but.

Passé en avant : Si le ballon est envoyé vers la zone de ballon mort et permet à l'équipe de prendre l'avantage sur les adversaires il y a donc en avant.

Pour empêcher la marque (essai) les joueurs adverses peuvent plaquer le porteur de balle. Le plaquage se fait avec les deux bras et en-dessous des épaules. En cas de plaquage au-dessus des épaules, et selon sa gravité les arbitres sanctionneront le joueur d'une simple pénalité, carton jaune ou carton rouge (si le joueur a déjà été averti). La cuillère et le croche pied sont interdits. Sanction : Ballon rendu à l'adversaire. En cas de cuillère ou de croche pied et selon sa gravité les arbitres sanctionneront le joueur d'un carton jaune ou carton rouge (voir signification des cartons ci-après)



Remplacements

Les remplacements sont illimités mais pourront être effectués seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures

Terrain

Le marquage des lignes de touche se fera en rouge et celles des en-but se feront en jaune.

Les dimensions du terrain prennent en compte le groupe de classe et le niveau de pratique :

- l'en-but sera matérialisé avec des poteaux de touche, lors du championnat de France. Les poteaux font partie de l'en-but.

Mi-temps

La mi-temps sera d'une durée de 2 minutes pour chaque match.

Temps de pause

Le temps de pause entre deux matches sera d'une durée de 10 minutes minimum.

Temps mort éducatif

Un temps mort éducatif sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer un ou plusieurs joueurs (si cela s'avère nécessaire).

Ce temps mort éducatif a pour objectif de permettre aux entraîneurs de calmer le ou les joueurs de leur équipe et non mettre en place une stratégie. Chaque arbitre de la rencontre veillera à cela en restant auprès de chacune des équipes.

Ce temps mort éducatif sera d'une durée de 1 minute.

Temps mort

Un temps mort d'une minute pourra être pris par chaque équipe par match afin d'établir une stratégie. La demande devra être faite à l'arbitre seulement sur jeu arrêté par l'arbitre et/ou blessures



Catégories d'âge et taille de ballon

Les différentes catégories d'âge en Rugby SA sont les suivantes :

- ✓ Moins de 12 ans (10 et 11 ans): ballon taille 4
- ✓ Moins de 16 ans (de 12 ans à moins de 16 ans): ballon taille 4
- ✓ Moins de 18 ans : ballon taille 5
- ✓ Moins de 21 ans : ballon taille 5 (*championnat jeune ; de 16 ans à 21 ans*)
- ✓ 18 ans et plus: ballon taille 5

L'âge à prendre en compte est celui au 1er janvier de l'année sportive en cours.

À titre indicatif - Pour la saison 2017/2018 :

- ✓ moins 12 ans : jeunes nés en 2007 et 2008
- ✓ moins 16 ans : jeunes nés entre 2003 et 2006
- ✓ moins de 18 ans : jeunes nés entre 2001 et 2002
- ✓ moins 21 ans : jeunes nés entre 1997 et 2002
- ✓ adultes, plus de 18 ans : nés à partir de 2000.

Sur-classement

Le sur classement est autorisé d'une catégorie d'âge à celle juste au-dessus. Exception pour les catégories inférieures à 16 ans : pas de sur classement (sauf pour la dernière année de chaque catégorie)

Équipement joueur

Short, chaussettes hautes, maillots identiques pour toute l'équipe; Crampons aluminium ou moulés (13 ou 16 ou 18mm), protège dents et protèges tibias conseillés sous la responsabilité du joueur ou du club. Casque et épaulettes homologuées à la volonté du joueur. Attention toutes protections en dur interdites (sauf les protèges tibias)

Droits et devoirs du joueur

- Tout joueur peut se saisir du ballon et courir en le portant.
- Tout joueur peut plaquer un adversaire portant la balle, à condition que le plaquage soit dans les règles
- Tout joueur doit immédiatement lâcher le ballon lorsqu'il est au sol, sinon pénalité
- Le plaqueur doit lâcher le plus vite possible le joueur plaqué au sol et se dégager de cette zone ou ne pas faire action d'anti-jeu, sinon pénalité
- Le plaqueur doit pouvoir rejouer et doit se mettre le plus vite possible sur ses appuis.



- Il est interdit d'aller au sol, les genoux à terre, le corps faisant écran et de faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire, sinon pénalité.

Plaquage

Pour empêcher la marque, les joueurs doivent plaquer l'adversaire avec les deux bras et en-dessous des épaules. En cas de plaquage au-dessus des épaules et selon sa gravité, les arbitres sanctionneront le joueur d'une simple pénalité, d'un avertissement, d'un carton jaune ou d'un carton rouge.

Le croche-pied et la cuillère sont interdits. En cas de croche-pied ou cuillère et selon sa gravité, les arbitres sanctionneront le joueur d'une simple pénalité, d'un carton jaune ou d'un carton rouge.

Le plaquage dit « cathédrale » est aussi interdit :

- ✓ si le plaqueur décolle les appuis du porteur de balle et qu'il retombe
 - sur les épaules/dos il sera automatiquement sanctionné d'un carton jaune
 - sur la tête il sera automatiquement sanctionné d'un carton rouge.

Il est interdit de plaquer un adversaire non-porteur de balle.

Arbitrage

Sur chaque groupe de classe, il faudra deux arbitres formés et diplômés par la FFSA et licenciés FFSA (arbitres homologués FFR, étudiants STAPS, bénévoles, etc.) sur chaque terrain.

Un éducateur par équipe devra être formé à l'arbitrage et licencié FFSA.

- **Le rôle des arbitres :**

Les arbitres sont maîtres du jeu. Ils dynamisent le jeu de par leur observation, leur maîtrise du temps, par l'arrêt du jeu et le placement des joueurs, le tout avec une pédagogie adaptée au public (expliquer et échanger avec les joueurs sur toutes les phases de jeu).

- **Répartition des rôles :**

En plus de la gestion des arrêts de jeu (touche, ballon mort, etc.) les arbitres auront un rôle lors des phases de jeu. En effet lors des mêlées, touches, pénalités, etc. un arbitre place et dynamise l'attaque et l'autre arbitre place la défense. Cela dans n'importe quel groupe de classe.



En ABC, les arbitres devront indiquer et placer les joueurs tout le long du match.

En BCD les arbitres devront être présents et être un repère pour les joueurs sur les phases de jeu arrêtés.

Ils se partageront le terrain: moitié de terrain dans le sens de la longueur. Pour ne pas se gêner et ne pas siffler en même temps, ils doivent se regarder.

S'ils sifflent en même temps, l'arbitre le plus proche du ballon est prioritaire.

- **Cartons :**

Pour les 2 cartons (jaune et rouge), les arbitres pourront se concerter avant la distribution.

- **Commission de discipline du tournoi ou championnat :**

Elle sera composée d'un représentant de la FFSA, d'un membre de la commission nationale de rugby sport adapté (ou son représentant) ; des arbitres de la rencontre et d'un membre du COL. Cette commission pourra, en tant que de besoin, saisir la commission nationale de discipline

- **Commission d'appel (championnat de France)**

Une commission d'appel relative aux réclamations sportives sera mise en place lors du championnat de France et sera composée des personnes suivantes : le représentant du président sur le championnat, un représentant des arbitres, un membre de la CSN

Les formulaires de réclamation pour l'éligibilité et la classification seront fournis dans le dossier d'inscription du championnat

Cartons

Pour jeu violent (tout ce qui n'est pas dans l'esprit rugby : plaquage au-dessus des épaules, coup de pied sur joueur, coup de poing, coup de tête, crachat, insulte, etc.), pénalité, selon la gravité et après avoir fait preuve de pédagogie, l'arbitre donnera:

- ✓ Carton « jaune » :
 - Il sanctionnera les fautes, plus graves dans le jeu. Plaquage haut sans gravité, raffut illicite (poing fermé ou pas, dans tête et visage), antijeu sans conséquence d'essais (fautes de jeux intentionnelles) etc...
 - Les cartons seront comptabilisés lors du tournoi. Deux cartons jaunes sur le même match égalent un rouge donc un match de suspension, trois cartons jaunes sur le même tournoi égalent un match de suspension. (lors des phases finales, le nombre de cartons jaunes recommence à zéro)



- Lors d'un match de 2x5 minutes : le joueur sort 1 minute et sera remplacé par un autre joueur. Lors d'un match de 2x7 minutes : le joueur sort 2 minutes et sera remplacé par un autre joueur
- ✓ Carton « rouge » :
 - Il sanctionnera les fautes graves. Plaquage haut avec blessures ou dit « corde à linge », « cathédrale » ; propos injurieux (insultes, blessant) bagarres et toutes autres fautes graves, ainsi que les doubles cartons jaunes.
 - Le joueur sortira immédiatement, et ne sera pas remplacé. Il pourra être sanctionné d'un ou plusieurs matchs lors du tournoi ou du championnat sur décision de la commission de discipline du tournoi ou championnat

Capitaine

Chaque équipe désignera un capitaine :

- ✓ Pour les groupes-Classes ABC et BCD celui-ci sera chargé de faire le tirage au sort en début de match.
- ✓ Pour le groupe-Classes BCD, il prendra des décisions sur des fautes et sera un interlocuteur principal avec les arbitres.

Médical

Pour les joueurs trisomiques 21 une radio du canal rachidien sera demandé en plus du certificat médical réglementaire.

Un certificat de non contre-indication à la pratique du Rugby Sport Adapté sera demandé chaque saison sportive

Spécificité groupe-Classes ABC

Les sportifs de ce groupe de classe ont obtenu :

- ✓ soit une majorité de AB:
 - Ce résultat est donc révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires.
 - Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est a minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir, d'utiliser des outils simples.
- ✓ Soit une majorité de BC :
 - Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.



- Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action

Pour ce groupe-Classes la compétition ne pourra être possible que si les joueurs sont capables de respecter les 4 règles fondamentales et les 4 principes fondamentaux du Rugby SA :

Les 4 règles fondamentales	Les 4 principes fondamentaux
1. Marquer <i>(aplatir le ballon derrière la ligne de but adverse)</i>	1. Avancer individuellement ou collectivement en utilisation et opposition
2. Droits et devoirs des joueurs <i>(l'ensemble de ce que peut réaliser un joueur, notamment tout ce qui est lié à l'opposition directe au porteur de balle ; droit de plaquer, de bloquer, mais de savoir le faire en dessous de la ceinture pour commencer)</i>	2. S'opposer physiquement au porteur de balle
3. Tenue <i>(obligation pour le plaqueur de lâcher le plaqué au sol, obligation pour le plaqué de lâcher le ballon au sol, ...)</i>	3. Soutenir pour conserver le ballon
4. Hors-jeu <i>(les non porteurs de ballon doivent se trouver entre leur ligne de but et le porteur de ballon donc en arrière du ballon) → règle de l'en-avant.</i>	4. Continuer en étant toujours derrière le porteur de balle pour être dans le jeu

Equipes

Le Rugby Sport Adapté groupe-Classe ABC se joue en : rencontre de **5 contre 5**, équipe mixte possible. Si une équipe a moins de 3 joueurs sur le terrain, elle perd le match.

Nombre de joueurs

Chaque équipe sera composée de **10 joueurs maximum** sur le championnat ou tournoi, seulement 8 joueurs maximum sur la feuille de match (dont 1 AB) et 5 joueurs maximum sur le terrain.

Terrain

Le Rugby SA pour le groupe- Classes ABC se joue à 5 contre 5. Le terrain est de 15x18m

Temps de jeu

La durée d'un match sera de 2x5 minutes maximum .Le temps de jeu maximum sur une journée ne devra pas dépasser 1h.



Essai

L'essai donnera 1 point à l'équipe qui le marquera. L'équipe qui aura marqué, au moins, un essai de plus que l'équipe adverse sera désignée vainqueur. En cas d'égalité, un match nul sera annoncé en match de poule. Match gagné 3 points, match nul 2 points et match perdu 1 pt.

En cas d'égalité

En cas d'égalité en phase finale, essai en or (Le jeu s'arrête au premier essai marqué). L'équipe qui a remporté le tirage au sort choisit d'engager ou non. 2x3 min Et si toujours égalité le nombre de carton rouge direct, puis le nombre total d'essais marqués lors des matchs de poule, puis le nombre total d'essais encaissés lors des matchs de poule désignera le vainqueur.

L'engagement

Pour débiter le match et après chaque essai :

Un arbitre est au milieu du terrain et tient le ballon dans les mains, indique à un attaquant de prendre le ballon (équipe qui a gagné le tirage au sort ou pris un essai). La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon. La défense peut monter dès la saisie du ballon par l'adversaire.

Le jeu au pied

Il n'est pas autorisé, donc pas de transformation, pas de drop (coup de pied tombé ayant pour objectif de marquer des points), ni de coups de pieds de pénalité..

Dans le cas d'un jeu au pied et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Passé en avant et en avant :

Si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté). Le ballon sera donné à l'équipe qui défend. A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre tient le ballon dans les mains, indique à un attaquant de venir prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Pénalité

A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre tient le ballon dans les mains, indique à un attaquant de venir prendre le ballon (équipe qui n'a pas commis la faute). La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.



Hors-jeu

Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse. L'arbitre le plus loin du ballon orientera les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Sortie du ballon de l'aire de jeu

- Sortie en touche

Si le porteur du ballon sort en touche ou une partie du corps du porteur de balle touche la ligne de touche.

A l'endroit de la sortie à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre tient le ballon dans les mains, indique à un attaquant de venir prendre le ballon (équipe qui n'a pas sorti le ballon). La défense est à 3 mètres, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

- Joueur qui défend aplatit dans son propre en-but

A 3 mètres de la ligne d'essai, à l'endroit où le ballon a été aplati. Le ballon sera donné à l'équipe qui attaque. Un arbitre tient le ballon dans les mains, indique à un attaquant de venir prendre le ballon (équipe qui n'a pas aplati le ballon). La défense est à 3 mètres sur la ligne de marque, indiquée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas attrapé le ballon.

Spécificité groupe-Classes BCD

Les sportifs de ce groupe de classe ont obtenu :

- ✓ Soit une majorité de BC:
 - Ce résultat est donc révélateur de 2 à 3 domaines de compétence impactés.
 - Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées, d'élaborer des stratégies simples d'action
- ✓ Soit une majorité de CD
 - Ce résultat est donc révélateur d'au moins 2 domaines de compétence faiblement impactés.
 - Au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable a minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, d'élaborer des stratégies complexes, de tenir un rôle dans le groupe, de faire preuve d'abstraction et de création.



Niveau 2 de pratique

Ce niveau de pratique ne pourra être possible que si les joueurs sont capables de respecter les 4 règles fondamentales et les 4 principes fondamentaux du Rugby SA :

Les 4 règles fondamentales	Les 4 principes fondamentaux
1. Marquer (<i>aplatir le ballon derrière la ligne de but adverse</i>)	1. Avancer individuellement ou collectivement en utilisation et opposition
2. Droits et devoirs des joueurs (<i>l'ensemble de ce que peut réaliser un joueur, notamment tout ce qui est lié à l'opposition directe au porteur de balle ; droit de plaquer, de bloquer mais le devoir de le faire en dessous de la ceinture pour les enfants, ...</i>)	2. S'opposer physiquement au porteur de balle
3. Tenue (<i>obligation pour le plaqueur de lâcher le plaqué au sol, obligation pour le plaqué de lâcher le ballon au sol, ...</i>)	3. Soutenir pour conserver le ballon
4. Hors-jeu (<i>les non porteurs de ballon doivent se trouver entre leur ligne de but et le porteur de ballon donc en arrière du ballon</i>) → règle de l'en-avant.	4. Continuer en étant toujours derrière le porteur de balle pour être dans le jeu

Equipes

Le Rugby Sport Adapté groupe-Classe BCD Niveau 2 se joue en : rencontre de **5 contre 5**, équipe mixte possible.

Si une équipe a moins de 3 joueurs sur le terrain, elle perd le match.

Nombre de joueurs

Chaque équipe sera composée de **10 joueurs maximum** sur le championnat ou tournoi, seulement 8 joueurs maximum sur la feuille de match (composé de BC et CD) et 5 joueurs maximum sur le terrain.

Terrain

Le Rugby SA pour le groupe BCD niveau 2 se joue à 5 contre 5 sur un terrain de 22x30 m

Temps de jeu

La durée d'un match sera de 2x7 minutes maximum

Le temps de jeu maximum sur une journée ne devra pas dépasser 1h30



L'essai

L'essai donnera 1 point à l'équipe qui le marquera. L'équipe qui aura marqué, au moins, un essai de plus que l'équipe adverse sera désignée vainqueur. En cas d'égalité en match de poule, un match nul sera annoncé. Match gagné 3 points, match nul 2 points et match perdu 1 pt.

En cas d'égalité

En cas d'égalité en phase finale, essai en or. L'équipe qui a remporté le tirage au sort choisit d'engager ou non (2x3 min). Et si toujours égalité le nombre de carton rouge direct, puis le nombre total d'essais marqués lors des matchs de poule, puis le nombre total d'essais encaissés lors des matchs de poule désignera le vainqueur.

L'engagement

Pour débiter le match et après chaque essai :

L'arbitre est au milieu du terrain et pose le ballon au sol. Un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui a gagné le tirage au sort ou encaissé un essai) :

- ✓ pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main
- ✓ prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains
- ✓ La défense est à 3 mètres, repérée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas touché le ballon avec son pied.

Le jeu au pied

Il n'est pas autorisé, donc pas de transformation, de drop (coup de pied tombé ayant pour objectif de marquer des points), ni de coups de pieds de pénalité..

Dans le cas d'un jeu au pied et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Passe en avant et en avant :

Le ballon sera donné à l'équipe qui défend.

A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre pose le ballon au sol, un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui n'a pas fait en avant) :

- ✓ pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main
- ✓ prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains



La défense est à 3 mètres, repérée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas touché le ballon avec son pied.

Pénalité

A l'endroit de la faute à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre pose le ballon au sol, un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui n'a pas commis la faute) :

- ✓ pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main
- ✓ prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains

La défense est à 3 mètres, repérée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas touché le ballon avec son pied.

Hors-jeu

Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse. L'arbitre le plus loin du ballon prévient les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Lors des rucks (ballon au sol avec un plaqueur et un plaqué + un joueur de chaque équipe au contact et debout sur leurs appuis au-dessus du ballon), tout joueur ne participant pas au ruck doit être derrière le dernier pied des participants à ce regroupement.

L'arbitre le plus loin du ballon prévient les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Idem pour les mauls (un porteur du ballon + un adversaire debout + un joueur supplémentaire de n'importe quelle équipe sur leurs appuis et liés entre eux). Le Maul s'arrêtera lorsqu'il sera bloqué debout et n'avance plus. L'équipe qui défend récupérera une pénalité

Sortie du ballon de l'aire de jeu

- **Sortie en touche**

Si le porteur du ballon sort en touche ou une partie du corps du porteur de balle touche la ligne de touche.

A l'endroit de la sortie à 3 mètres de toutes lignes de touche et de but. Un arbitre pose le ballon au sol, un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui n'est pas allée en touche) :

- ✓ pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main
- ✓ prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains



La défense est à 3 mètres, repérée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas touché le ballon avec son pied.

- **Joueur qui défend aplati dans son propre en-but**

A 3 mètres de la ligne d'essai, à l'endroit où le ballon a été aplati. Le ballon sera donné à l'équipe qui attaque. Un arbitre pose le ballon au sol, un joueur de l'équipe qui attaque (équipe qui n'a pas aplati) :

- ✓ pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main
- ✓ prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains

La défense est à 3 mètres sur la ligne de marque, repérée par le second arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas touché le ballon avec son pied.

Niveau 1 de pratique

Pour évoluer à ce niveau de pratique, tous les joueurs de l'équipe devront avoir passé et réussi le test de sécurité pour participer à la mêlée.

Pour évoluer à ce niveau l'équipe doit être capable de mettre en place une stratégie collective à partir d'une mêlée, d'une touche et d'un jeu au pied.

Équipes

Le Rugby Sport Adapté groupe-Classe BCD Niveau 1 se joue en : rencontre de **7 contre 7**, équipe mixte possible. Si une équipe a moins de 4 joueurs sur le terrain, elle perd le match.

Nombre de joueurs

Chaque équipe sera composée de **14 joueurs maximum** sur le championnat ou tournoi, seulement 12 joueurs maximum sur la feuille de match (composé de BC et CD) et 7 joueurs maximum sur le terrain.

Terrain

Le Rugby SA pour le groupe BCD Niveau 1 se joue à 7 contre 7 sur un terrain est de 35x50 m.

Temps de jeu

La durée d'un match sera de 2x7 minutes maximum

Le temps de jeu maximum sur une journée ne devra pas dépasser 1h30.



L'essai

L'essai donnera 1 point à l'équipe qui le marquera. L'équipe qui aura marqué, au moins, un essai de plus que l'équipe adverse sera désignée vainqueur. En cas d'égalité, un match nul sera annoncé en match poule. Match gagné 3 points, match nul 2 points et match perdu 1 pt.

Dans le cas où l'organisateur peut installer des poteaux (hauteur 3,4m, largeur 5,6m hauteur de la barre transversale 3m) dans chaque en-but: 1 Essai= 5 points et une transformation =2 points.

En cas d'égalité

En cas d'égalité en phase finale, essai en or. L'équipe qui a remporté le tirage au sort choisit d'engager ou non. 2x3 min

Et si toujours égalité le nombre de carton rouge direct, puis le nombre total d'essais marqués lors des matchs de poule, puis le nombre total d'essais encaissés lors des matchs de poule désignera le vainqueur.

Dans le cas où l'organisateur peut installer des poteaux (hauteur 3,4m, largeur 5,6m hauteur de la barre transversale 3m) dans chaque en-but En cas d'égalité à la fin du match et d'égalité après l'essai en or: Tirs au but :

- ✓ L'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines: le gagnant choisira de commencer ou non les tirs au but.
 - 1re série: 3 coups de pied placés à 15 mètres face aux poteaux de but, tirés par 3 joueurs différents de chaque équipe en alternance.
 - Si toujours égalité après cette première série :
2e série: toujours 15 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire tirés en alternance par des joueurs différents de chaque équipe (qui n'ont pas participé à la 1^{ère} série) selon le principe de la "mort subite". La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.

L'engagement

Pour débiter le match : Au milieu du terrain. Un joueur, de l'équipe qui a gagné le tirage au sort peut choisir de taper le ballon en coup de pied tombé (ballon touchant le sol avant) vers la zone de ballon mort adverse. Distance minimum 5 mètres repéré par le second arbitre

Après chaque essai : Au milieu du terrain. Un joueur, de l'équipe qui vient de marquer, tape le ballon en coup de pied tombé (ballon touchant le sol avant) vers la zone de ballon mort adverse. Distance minimum 5 mètres repérée par le second arbitre.



Si le ballon sort directement en touche : alors au milieu du terrain l'équipe qui défendait récupère le ballon et peut jouer un coup de pied franc : possibilité de taper indirectement en touche, de jouer au pied ou à la main (après avoir touché le ballon uniquement avec le pied)

Si le ballon ne parcourt pas 5 m, l'équipe qui défend peut le jouer ou récupérer un coup de pied franc au milieu du terrain

Si le ballon sort directement en zone de ballon mort, l'équipe qui défend peut le jouer ou récupérer un coup de pied franc au lieu du terrain

Le jeu au pied

Il est autorisé dans le jeu :

Si le ballon sort en touche après avoir touché le sol (à la réception), une touche sera jouée à l'endroit de la sortie. Si le ballon sort directement en touche, une touche sera jouée au niveau du coup de pied.

Si le ballon sort en zone de ballon mort, l'équipe qui défend récupère une mêlée à l'endroit du coup de pied. Lors d'une pénalité le ballon pourra être tapé directement en touche.

Le lancer sera pour l'équipe qui a tapé.

Il n'y aura pas de drop (coup de pied tombé ayant pour objectif de marquer des points), ni de coups de pieds de pénalité.

Dans le cas où l'organisateur peut installer des poteaux (hauteur 3,4m, largeur 5,6m hauteur de la barre transversale 3m) dans chaque en-but, les transformations (2pts) pourront être jouées.

Passe en avant et en avant :

Le ballon sera donné à l'équipe qui défend.

A l'endroit de la faute 5 mètres de toutes les lignes de touches et de but, une mêlée sera ordonnée avec introduction à l'équipe qui n'a pas fait en-avant. La défense est à 3 mètres et ne bouge pas tant que le ballon n'est pas sorti. Si la défense tire profit de la situation alors le jeu continuera (avantage)



La mêlée

Mêlée 3 contre 3 : pas de poussée, ballon non disputé. Le joueur en possession du ballon introduit, sous le regard d'un arbitre qui annonce 4 commandements verbaux : Flexion, liaison, contact, jeu (introduction sans délai). Les non participants seront à 3 mètres de celle-ci, repéré par le second arbitre, et ne pourront démarrer qu'à la sortie du ballon. Sauf un joueur qui devra être placé à côté du joueur qui introduit mais ne pourra pas suivre la progression du ballon. Si ce joueur ne vient pas côté introduction, avant l'introduction du ballon, il se placera avec les autres joueurs de son équipe à 3m repéré par le second arbitre.

Pénalité

A l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes de touche et de but. Le premier arbitre pose le ballon au sol.

Au choix du capitaine, il annonce

- ✓ Jeu à la main : un joueur de l'équipe qui n'a pas fait la faute se saisit du ballon
 - le pose au sol, le pousse avec le pied et uniquement le pied avant de le saisir à la main ou prend le ballon dans les mains puis le ballon doit quitter ses mains et aller toucher le pied du joueur et uniquement le pied avant d'être à nouveau saisi avec ses mains
 - La défense est à 5 mètres, délimitée par le deuxième arbitre, et ne bouge pas tant que l'attaquant n'a pas pris le ballon.
- ✓ Jeu au pied : le ballon pourra être tapé directement en touche. Le lancer sera pour l'équipe qui a tapé.
- ✓ Mêlée
- ✓ Pas de possibilité de taper entre les poteaux.

Hors-jeu

Aucun joueur ne peut se trouver entre le ballon et l'en-but adverse. L'arbitre le plus loin du ballon prévient les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité

Lors des rucks (ballon au sol avec un plaqueur et un plaqué + un joueur de chaque équipe au contact et debout sur leurs appuis au-dessus du ballon), tout joueur ne participant pas au ruck doit être derrière le dernier pied des participants à ce regroupement. L'arbitre le plus loin du ballon prévient les joueurs hors-jeu. Dans le cas inverse et si cela interfère sur le jeu (que l'équipe en défense se retrouve en difficulté) : pénalité



Idem pour les mauls (un porteur du ballon + un adversaire debout + un joueur supplémentaire de n'importe quelle équipe sur leurs appuis et liés entre eux). Le Maul s'arrêtera lorsqu'il sera bloqué debout et n'avance plus. L'équipe qui défend récupérera une mêlée.

Sortie du ballon de l'aire de jeu

- **Sortie en touche**

Si le porteur du ballon sort ou une partie du corps du porteur de balle touche la ligne de touche.

Si suite à un coup de pied indirect le ballon sort en touche.

A l'endroit de la sortie, déterminé par un arbitre de champ une touche sera jouée.

Si suite à un coup de pied le ballon sort directement en touche.

A l'endroit où le ballon a été tapé, déterminé par un arbitre de champ, une touche sera jouée. Sauf sur pénalité.

A l'endroit indiqué par l'arbitre à 5 mètres de toutes lignes de touche et de but, un alignement sera formé au minimum par deux joueurs, maximum 6 joueurs de chaque équipe. Au choix de chaque équipe.

Un joueur de l'équipe en possession du ballon (équipe qui n'est pas sortie) effectue un lancer au milieu de l'alignement. Tous les joueurs peuvent jouer le ballon. Les non participants à la touche seront à 5 mètres, déterminé par le second arbitre, et ne bouge pas tant que le ballon n'a pas été attrapé. Un joueur de l'équipe non participante devra être placé dans les 5 mètres (proche de la ligne de touche) et ne pourra jouer la touche : on l'appellera le vis à vis du lanceur.

Attention le lift (aide pour prendre de la hauteur en plus de sa détente naturelle) est interdit.

- **Sortie du ballon en ballon mort**

A l'endroit de la sortie du ballon et à 5 mètres de toutes lignes:

Si c'est l'équipe qui attaque qui sort le ballon, le ballon sera donné à l'équipe qui défendait. Elle aura le choix entre une mêlée ou un coup de pied franc à l'endroit du coup de pied.

Mais si la sortie n'est pas dû à un coup de pied. L'équipe qui défendait récupère le ballon. Elle peut jouer un coup de pied Franc entre sa ligne d'en-but et les 5m de la ligne d'en-but repéré par l'arbitre.

Si c'est l'équipe qui défend qui sort le ballon, le ballon sera donné à l'équipe qui attaquait qui jouera une mêlée à 5 mètres de toutes lignes à l'endroit de la sortie du ballon.



Il est interdit de sortir le ballon volontairement à la main en zone de ballon mort, sinon pénalité à 5 m

- **Joueur qui défend aplatit dans son propre en-but**

Si le joueur rentre avec le ballon dans l'en-but et aplatit alors à 5 mètres de la ligne d'essai, à l'endroit où le ballon a été aplati : mêlée avec introduction à l'équipe qui attaquait

- Si le joueur aplatit un ballon dans son en but, envoyé par l'équipe qui attaquait, alors l'équipe qui défendait récupère le ballon. Elle peut jouer un coup de pied Franc entre sa ligne d'en-but et les 5m de la ligne d'en-but repéré par l'arbitre.



Championnat de France

Titres

L'équipe qui remportera :

- Le championnat groupe-Classes ABC sera championne de France ABC
- Le championnat groupe-Classes BCD Niveau 2 sera championne fédérale BCD
- Le championnat groupe-Classes BCD Niveau 1 sera championne de France BCD

Un podium sera mis en place pour chaque championnat

Commission d'appel

Une commission d'appel relative aux réclamations sportives sera mise en place lors du championnat de France et sera composée des personnes suivantes : le représentant du président sur le championnat, un représentant des arbitres, un membre de la CSN

Les formulaires de réclamation pour l'éligibilité et la classification seront fournis dans le dossier d'inscription du championnat

Coupes

Une coupe du faire play sera attribuée dans chaque championnat à l'équipe qui totalisera le moins de cartons rouge sur l'ensemble du championnat, en cas d'égalité les cartons jaunes seront pris en compte. En cas d'égalité l'équipé qui aura eu l'attitude la plus exemplaire remportera cette coupe.

Concours de buteur

Un concours mixte de buteur sera organisé en marge du championnat. Il désignera un vainqueur par Classe AB, BC et CD

Championnat de France Jeunes

Sur le même lieu et le même temps que le championnat de France, un championnat de France jeunes sera organisé dans chaque groupe-Classes pour les catégories suivantes :

- ✓ Moins de 12 ans (10 et 11 ans): ballon taille 4
- ✓ Moins de 16 ans (de 12 ans à moins de 16 ans): ballon taille 4
- ✓ Moins de 18 ans : ballon taille 5

Si le championnat jeunes et sur une temporalité différente du championnat de France, alors on pourra rajouter la catégorie :

- ✓ Moins de 21 ans (ballon taille 5) et supprimé la catégorie moins de 18 ans
- ✓ Un règlement spécifique sera proposé avant la fin de l'année 2017.



Ateliers et promotion

Lors du championnat de France des ateliers découvertes ainsi que des rencontres 3x3 seront proposés aux licenciés FFSA dans un but de promotion de l'activité Rugby Sport Adapté.

L'organisateur devra respecter le cahier des charges

Tournois

Pour être reconnu au niveau de la FFSA, le tournoi doit obligatoirement :

- Appliquer le règlement rugby sport adapté
- Avoir des arbitres formés par la FFSA au règlement rugby sport adapté
- Inscrire le tournoi au niveau inter-régional sur le calendrier fédéral en ligne du site de la FFSA ce qui implique une validation de la FFSA et de la Commission Nationale Rugby FFSA.
- Avoir un médecin ou des secours

Secteur Non Compétitif

Ce sont des activités physiques et sportives qui permettent à chacun de s'exprimer avec ses propres capacités, avec ou sans confrontation aux autres. Elles présentent des épreuves exigeant des niveaux de pratique différents.

Ces rencontres ne peuvent pas donner lieu à la remise de coupes ou de médailles. Il ne s'agit pas dans ce secteur de proposer uniquement des activités faciles d'accès ou sur-aménagées, mais plutôt d'engager le sportif dans l'action pour lui-même (motivation intrinsèque) et non dans la recherche d'éventuelles récompenses (motivation extrinsèque). Il ne peut donc pratiquer une forme de rugby s'il en n'a pas l'envie, le désir. Les rencontres du secteur non compétitif doivent être organisées dans l'application des règlements généraux

Elles peuvent prendre la forme d'atelier. Elles servent à valider les compétences acquises par la pratique des activités physiques et sportives adaptées. Le sportif doit avoir le choix (libre arbitre) de rentrer ou non dans l'activité par les ateliers ou la découverte.

Dans ce cadre la commission proposera :

- ✓ Une activité promotion afin de développer la pratique et de permettre au licencié classifié de découvrir le Rugby Sport Adapté lors de regroupement non compétitif
- ✓ Des ateliers permettant de valider des compétences rugbystiques

Ce secteur se développera avec l'aide des acteurs régionaux qui organise déjà une pratique de proximité.