

Règlement Sportif

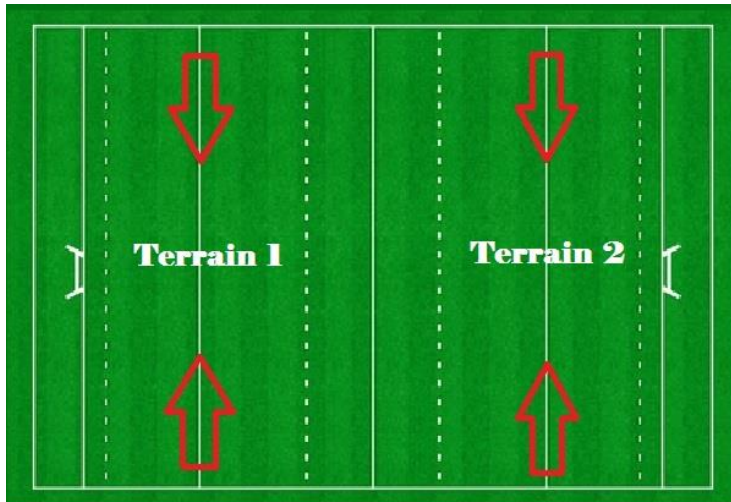


FSGT Comité 31 : TAG 6 Rugby
Auto-arbitré

Règles du Jeu : Tag 6 Rugby Auto-Arbitré

Terrain :

Aire de jeu demi-terrain de Rugby soit 2 matchs peuvent se dérouler sur 1 terrain. Les parties se jouent dans le sens de la largeur du terrain.



Matérialiser des zones d'en-but d'au minimum 3 mètres.

Matériels :

- Maillot distinctif pour l'équipe ou chasuble de même couleur pour une équipe
- Chaque joueur doit porter une ceinture avec 1 « flag » de chaque côté. Les « flags » doivent être accessibles et la ceinture portée sur les vêtements, sur les côtés.
- Assiettes ou « truc plat de couleur » pour matérialiser les zones au sol (Si besoin)

Ballon :

Taille 5

Nombre de Joueurs :

6 joueurs

Activité mixte :

Une fille minimum sur le terrain

- Point en plus si une fille marque un essai
- Une équipe ne comportant pas de fille, lorsqu'elle joue contre une équipe mixte démarre le match avec un **Handicap de 2 point**, pour que cet Handicap soit valide la (les) fille(s) doit avoir participé à au moins la moitié du temps de jeu du match.

Remplacements :

Nombre illimité au cours du match

Les remplacements se font à n'importe quel moment.

Zone de remplacement : Au centre du terrain ou si pas de place derrière les en-but respectif de chaque équipe. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant soit sorti des limites du terrain au niveau de la zone de remplacement

Durée de la partie :

4 X 10 min , 4 quarts temps de 10 min : Fin du 1ere quart temps et fin 3^{ème} changement de camp, pause boisson (Stop rapide).

Mi-temps (Fin du 2 ème quart temps) prendre 5 min.

Lors de matchs en triangulaire le temps de jeu est de 30 min par match (3 tiers temps de 10 min).

Auto-Arbitrage :

Les joueurs sont arbitres de leur propre partie, en cas de litige les capitaines de chaque équipes sont là pour trancher.

Pour le lancement du Tag 6 Rugby et l'appropriation des règles un arbitrage d'appuie d'un membre d'une équipe est autorisé.

But du jeu :

L'objectif consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

Pour se déplacer :

Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon en arrière sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai.



Coup d'envoi :

Les deux équipes sont placées en avant de leur en-but respectif.

Le joueur qui engage donne un coup de pied dans le ballon, au centre du terrain qui doit dépasser 5 mètres et rester dans les limites du terrain. En cas de sortie directe du ballon dans une logique Fair play, de bon esprit laissé rejouer le coup d'envoi.

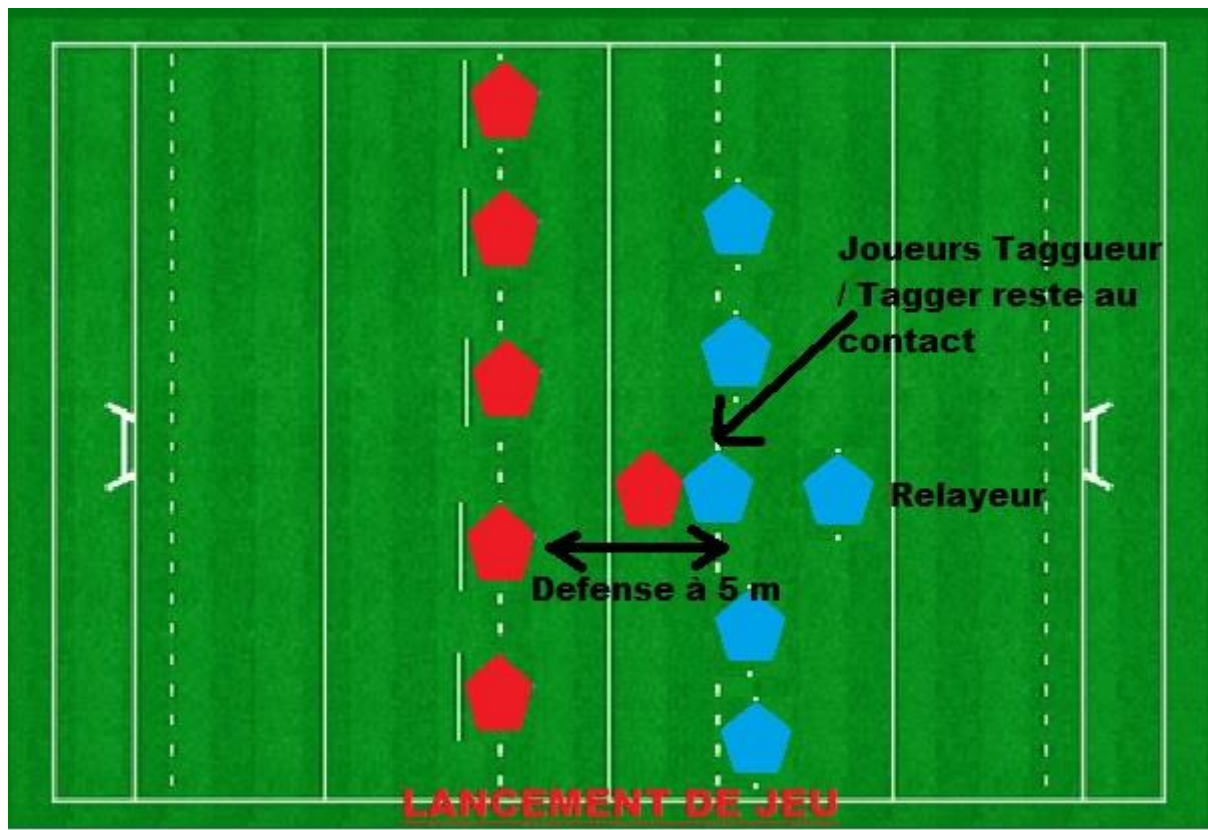
- ➔ Une fois le Coup d'envoi joué, la défense ne peut monter qu'à partir de la réception du ballon.
- ➔ L'équipe qui reçoit le ballon est au moins à 5 mètres du centre du terrain

Lancement de jeu :

Après un « Tag » arraché, le joueur « Taggué » joue à l'endroit où il s'est fait « TAG », le Tagueur reste au contact, le reste de l'équipe adverse recule de 5 mètre par rapport à la zone de « TAG ».

Le joueur Taggué lance le jeu par un gratte poule vers le relayeur qui peut jouer soit en partant en course ou en faisant une passe.

Attention : Le Tagueur au contact du Taggué ne pas le droit de monter défendre sur le relayeur.



- Possibilité pour le joueur qui a été « Taggué » de jouer rapidement sans avoir remis son Tag, il devra le remettre une fois le gratte poule joué.

Nombre de Possessions autorisés :

5 possessions pour l'équipe attaquante avant de rendre le ballon à son adversaire.

A la fin de la 5ème possession le ballon change de camp.

En Avant / Passe en avant :

L'en avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en-but (vers l'arrière) sont autorisées.

Tout coéquipier placé en avant du porteur de balle ne peut participer à l'action, on dit qu'il est « hors-jeu ».

Pour défendre :

Pour défendre, et empêcher l'équipe adverse de marquer, il faut attraper les « tags » de la personne qui porte le ballon. Le joueur « taggué » s'arrête, pose le ballon par terre tout le monde se replace ou remet ses « tags » et on recommence par un lancement de jeu.

Le défenseur ayant attrapé le « tag » de son adversaire doit le signifier et le marquer de la voix par « TAG ».

Lorsqu'il y a simultanément entre la passe et la perte du « Tag » **laisser le jeu se poursuivre.** Le joueur n'ayant plus son « tag » doit le remettre avant de pouvoir participer au jeu.



En-but :

Les passes à l'intérieur de l'en-but adverse sont interdites.

Essai :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'un point. Il n'y a pas de transformation.

Pour valider l'essai, il faut que le marqueur ait bien ses 2 « tags » accrochés.

Remise en jeu :

Touche : Par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Après un essai : Comme le coup d'envoi

Après un en-avant ou une faute : Par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

Jeu au pied :

Interdit ; la seule chose autorisée est de contrôler le ballon avec le pied avant de s'en saisir.

Jeu déloyal :

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, raffut), les incorrections (tirage de maillot, tourniquet) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti-jeu ; donne lieu à une pénalité.

- Plaquage
- Poussée
- Percussion
- Raffut (sur le joueur ou sur la main tentant d'arracher le Tag)
- Tirage de maillot
- Tourniquet
- Tagger un joueur qui n'est pas dans le mouvement du jeu.
- Cacher le Tag – Bloquer le Tag

- Arrachage du ballon
- Tirer la ceinture

Pénalité :

La pénalité est jouée à l'endroit de la faute, l'équipe attaquante repart sur une 1ere possession. Si l'équipe possédant le ballon commet une faute offensive, le ballon change de main.

L'Avantage :

Laissé l'avantage lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et la perte du « Tag » laissé le jeu se poursuivre.

(Si une personne arbitre) : laisser les avantages sur les en avant (ballon tombé), si l'équipe qui n'a pas commis l'en avant et récupère le ballon et sur les fautes si profitable.

(Auto-arbitrage) : On ne laisse pas les avantages sur les fautes afin de contrôler le jeu et éviter les conflits de l'avantage profitable ou pas.

Hors-jeu :

Le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « 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.

Trophée :

Le trophée de vainqueur du Championnat est remis en jeu chaque année. L'équipe victorieuse peut le conserver pendant la Saison suivante et devra le remettre au Comité FSGT 31 peu avant la fin de Championnat.

Tournois :

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire sur les matchs éliminatoires, prolongation avec « l'essai en Or », la première équipe qui marque gagne le match.