

le rugby s'invite à garorock

GARO RUGBY

#4



27 et 28 juin 2026

GAROROCK
30ème



Plaisir **x** Partage **x** Convivialité **x** Sportivité

vendredi 26 juin
à partir de 14h

Initiation et multi-jeux autour du Beach Rugby

Samedi 27 juin de 10h à 16h
et dimanche 28 juin de 10h à 14h30
Tournoi des festivaliers
ouvert uniquement aux campeurs du Garorock

Les inscriptions se font par mail

garorugby@garorock.com

ATTENTION seules 24 équipes participeront au tournoi
n'attendez pas et remplissez vite votre bulletin d'inscription.
Si par cas, il restait des places de libre,
il sera toujours possible de vous inscrire sur place.

DE NOMBREUX LOTS

offerts par nos partenaires seront à gagner
et toutes les équipes seront récompensées.

Boissons, teeshirts, casquettes, lunettes, goodies.....

bulletin d'inscription

Attention, les équipes de 7
sont obligatoirement mixtes !

Nom de l'équipe :

Nom	Prénom

REGLEMENT DU TOURNOI DE RUGBY 2026

FORMAT TOURNOI EN TABLEAU

Le mode de jeu est basé sur le beach-rugby, «à toucher» et sans placage.

Les équipes sont composées de 7 personnes, et obligatoirement mixtes (au moins une fille par équipe de garçons, ou un garçon par équipe de filles).

REGLES SPORTIVES : Le tournoi sera régi selon les règles du tournoi (voir ci-après). Chaque participant s'engage à respecter ce règlement, et à ne pas contester les décisions des arbitres. Le détail de l'organisation sportive et du règlement vous sera communiqué lors du briefing avant le début du tournoi

Modalités sportives et Classement

Pour chaque catégorie le classement est établi en fonction du nombre de points gagnés dans le cadre d'une poule. Les points sont déterminés de la façon suivante :

- Match gagné : 3 points • Match nul : 1 point • Match perdu : 0 point
- Match forfait : 0 point pour l'équipe forfait et 3 points (match gagné sur le score de 5/0) pour l'autre équipe.
- Temps de Jeu 2 X 5 minutes / 5 joueurs sur le terrain
- Toute équipe non présente aux heures de rendez-vous prévues par l'organisation du tournoi le samedi et le dimanche sera disqualifiée.
- Il faut au moins 5 membres d'une équipe pour débiter un match, si le nombre de joueurs est insuffisant le match sera perdu par forfait (5 essais à 0) pour l'équipe manquante.

Le Terrain

Le champ de jeu est la zone située entre les lignes de touche et les lignes de but. L'aire de jeu comprend le champ de jeu et les en-but (2 mètres). Le sol de l'aire de jeu doit être uniquement couvert de sable.

Dimensions de l'aire de jeu : Longueur : 45 mètres • Largeur : 35 mètres

Remplacements :

Les remplacements s'effectuent lorsque l'équipe concernée est en possession du ballon et se font par l'arrière du terrain. Les remplacements sont illimités dans le temps réglementaire et ne doivent pas gêner le jeu.

Durée de la partie

Une partie dure au maximum 8 minutes.

Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées.

Un match commence par le coup d'envoi.

Le jeu au pied est interdit (seul le jeu à la main est autorisé).

Le plaquage est interdit. Seul, le « toucher », FRANC à deux mains simultanément, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est valable. Sont exclus, la tête, les bras et les jambes. Le plongeon au-dessus d'un défenseur est interdit (essai non valable).

Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon la conserve. Après chaque « toucher », l'équipe qui défend devra se situer à 3 m

Au troisième « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe.

Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être, soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession. La remise en jeu se fera toujours à au moins 5 m de la ligne d'en-but ou à au moins 2 m de la ligne de touche.

Après un «toucher», ou après un changement de possession le ballon doit être mis en contact avec le sol.

Le joueur doit obligatoirement faire une passe, et ne peut jouer seul.

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », l'arbitre laissera le jeu se dérouler.

Après une interception, ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer.

Jeu déloyal

Un joueur peut être averti par l'arbitre :

Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1 minute 30 sec ;

Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre

Jeux dangereux

Sont considérés comme actes de jeu dangereux : Tout plaquage, de quelque manière que ce soit. Le toucher « appuyé ». Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot. Commettre une quelconque action d'anti-jeu.

Sanction : Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.

Suite à des exclusions définitives ou match arrêté, la direction du Tournoi décide de la poursuite du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.

En-jeu

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à deux mètres du point de remise en jeu. Si le défenseur n'est pas à 3 m, il ne peut toucher l'adversaire. S'il le touche en situation de hors-jeu, ce touché ne compte pas et le jeu se poursuit.

Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse.

En-avant et passe en avant

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».

Coup d'envoi et coup de renvoi

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps

Il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied direct faisant office de passe à l'équipe adverse. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par lignes de touche et les lignes de but). S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain, cela selon les remises en jeu après modalité

Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué les points, selon les modalités du coup d'envoi.

L'équipe qui tape l'engagement doit attendre que l'équipe qui réceptionne se soit saisi ou ait touché le ballon avant d'avancer et franchir le milieu de terrain.

Touche

Les dispositions de sortie de touche sont celles fixées par le Règlement sportif du tournoi :

Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après « toucher ». Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie de touche, à 2 mètres de la ligne de touche.

Pénalités

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des « touchers ».

En-but

Touché en but par l'équipe défendante

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en-but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 2 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante à 2 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Essai

Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé.

L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur (essai sur plongeon).

En cas de bagarre ou tout acte de violence physique ou verbale, les arbitres en concertation avec l'organisation, pourront exclure le ou les joueurs concernés ainsi que son équipe, pour le match ou la durée du tournoi. Le ballon est mort.

Les remplacements doivent s'effectuer par l'arrière, lorsque l'équipe est en possession du ballon (remplaçants sous les poteaux)

Le nombre de remplacement est libre. Un joueur remplacé peut jouer à nouveau dans un même match.

Équipement des joueurs

Un joueur doit porter un short et un tee-shirt. Le port de chaussettes est également autorisé. Tout autre équipement (casque, rembourrage, ect...) est interdit.

Durée de la partie

Une partie dure au maximum 10 minutes. Elle est divisée en deux mi-temps de 5 minutes. Le temps perdu et les arrêts de jeu s'ajoutent à ces durées. La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du Tournoi.

Officiels de match

Arbitrage à deux, un arbitre sur chaque ligne de touche. Leur rôle est conforme aux dispositions fixées par les Règles du Jeu de World Rugby. Les arbitres suivront la progression du jeu. Ils indiqueront d'une main l'endroit précis de la remise en jeu et de l'autre, le nombre de « touchers » :

Poing fermé : 0 toucher • Index (un doigt) : 1 toucher • Deux doigts : 2 touchers • Moulinette : Changement de possession

L'arbitre qui n'indique pas le toucher positionne la défense à 2 mètres par rapport à la ligne du toucher.

Manière de jouer

1. Un match commence par le coup d'envoi

2. Le jeu au pied est interdit (sauf coup d'envoi et de renvoi)

3. Le toucher est réalisé par un joueur sur la partie habillée du porteur du ballon (tee-shirt et short) à 2 mains simultanément

4. Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon conservant celui-ci. Au 3ème « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit du 3ème toucher.

5. Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher (adversaires à 2 mètres). Le joueur effectuant la remise en jeu doit être, soit le joueur touché, soit un joueur adverse en cas de changement de possession.
6. Le ballon doit être mis en contact avec le sol à l'endroit précis du toucher :
- Avant d'être passé, à la suite d'un « toucher » OU
 - Avant d'être joué, dans le cas d'une pénalité
- NB : Suite à un toucher, le joueur touché n'est pas obligé de faire la passe
7. Après un « toucher », ou après un changement de possession, la passe n'est pas obligatoire
8. Lorsqu'il y'a simultanéité entre la passe et le « toucher », l'arbitre laissera le jeu se dérouler
9. Après une interception ou lorsque le ballon touche le sol, le jeu doit continuer

Jeu déloyal

Un joueur peut être averti par l'arbitre.

Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 1 minute 30.

Les avertissements ne s'accumulent pas d'un match à l'autre.

Jeu dangereux : sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- Tout plaquage, de quelque manière que ce soit
- La « cuillère »
- Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot
- Commettre une quelconque action d'antijeu

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.

En-jeu

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à deux mètres ou plus du point de marque.

Lorsque le joueur choisit de jouer rapidement la remise en jeu (suite à un « toucher » ou à une pénalité) tout adversaire en situation de repli qui n'a pas eu le temps de se remettre en jeu, ne pourra intervenir en défense que lorsque le porteur de balle aura avancé de 2 mètres. Les touchers proches de la ligne adverse ne pourront être joués à moins de 2 mètres de celle-ci.

En-avant et passe en avant

Suite à un en-avant ou une passe en avant, la remise en jeu se fera au point de faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ».

Coup d'envoi et coup de renvoi

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps : il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied de volée. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par les lignes de touches et les lignes de but).

S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain, cela selon les modalités de remises en jeu après pénalité.

Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points : la remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué les points, selon les modalités du coup d'envoi.

Montée défensive sur coup d'envoi : l'équipe qui donne le coup d'envoi n'a le droit de monter et donc de franchir la ligne de remise en jeu, uniquement lorsqu'un adversaire a récupéré le ballon dans ses mains.

Touche

Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte le ballon touche la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu après un « toucher ». Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie en touche, à 5 mètres de la ligne de touche.

Pénalité

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, selon les modalités de la remise en jeu après un « toucher ».

Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des « touchers ».

Le joueur qui joue la pénalité n'est pas tenu de faire une passe. Il a la possibilité de conserver le ballon pour une action personnelle.

En-but

Touché en but par l'équipe défendante : Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher »

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante : Lorsque l'équipe attaquant met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort et selon les modalités de la remise en jeu après « toucher ».

Essai : Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé. L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subi un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur en poursuite ou sur le côté (essai sur plongeon).

Toutefois, l'essai sur plongeon ne sera pas accordé si le défenseur se trouve en barrage.