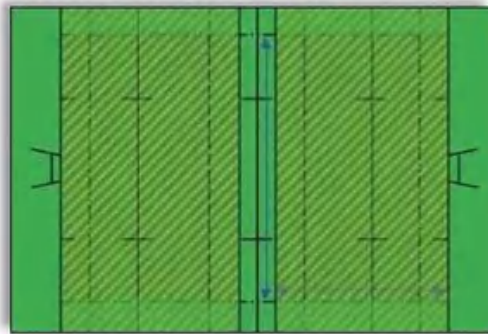


RÈGLES DU JEU

Règle 1 : le Terrain

Un terrain type sera tracé sur la moitié d'un terrain de rugby dans le sens de la largeur, les 5 mètres de part et d'autre représentant les zones d'en-but.



Règle 2 : le Ballon

Le jeu de rugby à 5 est joué avec un ballon taille 4.

Règle 3 : Nombre de joueurs

Une **équipe** est composée de **10 joueurs licenciés FFR** et ne peut avoir plus de **5 joueurs présents sur l'aire de jeu**. Dans les équipes mixtes, le nombre minimum de féminines sur l'aire de jeu est de 2 (au minimum).

Les **remplacements** sont **illimités** et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant.

Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain.

Le **changement de joueur** doit s'effectuer **dans la zone** dite « **de remplacement** », laquelle mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain, chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Règle 4 : Équipements des joueurs

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires et si possible numérotés.

Chaussures avec des **crampons vissés interdites**. Chaussures avec des **semelles moulées autorisées**.



Règle 5 : Durée de la partie

La durée des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles et de la durée du tournoi.

Une **rencontre durera au maximum 7' ou 8'** en fonction du nombre d'équipes présentes sur le tournoi, pour un temps de jeu maximal sur le tournoi de 45' à 50'.

Quand le temps de jeu est expiré, la partie s'achève au prochain ballon mort. Si une pénalité intervient pendant cette période, elle est jouée.

Règle 6 : Officiel du Match

Chaque partie est arbitrée par **1 arbitre officiel** issu d'un panel proposé par la LRNA. Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

Règle 7 : Manière de jouer

L'objectif du Rugby à 5 consiste à **inscrire plus d'essais** que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

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.

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée (avec application de la règle du hors-jeu), sans rebond au sol.

Sanction : si ballon pas rattrapé de volée, pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Le « toucher » : Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un toucher. Le **toucher s'effectue à pleines mains**, avec les **deux mains simultanément entre les épaules et le bassin**. Il peut se réaliser de face ou de dos.

L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le nombre de « toucher » **est limité à 5**.

Au 6ème, un changement de possession est effectué à l'endroit du 6ème « toucher ». L'équipe qui perd la possession doit poser le ballon immédiatement à l'endroit du 6ème toucher et reculer à une distance de 5 m à partir du point de remise en touche

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum sur l'épaule) à l'endroit où est posé le ballon. Pour donner suite à un « toucher », **la remise en jeu** doit se faire immédiatement **à l'endroit précis du « toucher »**. Le ballon doit être posé au sol entre les jambes du touché, avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché.

Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire, **derrière le dernier pied du toucheur**. Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer lorsque le relayeur a passé le ballon ou couru 5 mètres.

Sanction : pénalité pour l'équipe attaquante



Règle 8 : Avantage

L'**arbitre** est **seul juge** pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non.

L'avantage est issu d'une faute de l'équipe adverse (jeu déloyal, hors-jeu, en avant...). Si l'avantage de l'équipe non fautive ne se concrétise pas, l'arbitre revient à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée, le ballon faisant office de ligne de hors-jeu. A la suite d'une interception, le jeu reprend à zéro toucher. Il est interdit d'arracher le ballon des mains de son adversaire. Cette faute doit être sanctionnée si elle se répète.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive.

Règle 9 : Établissement du Score

Un **essai** est **accordé** quand un **attaquant** qui n'a pas été touché **aplatit le ballon au sol**, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en but avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture.

Un essai en plongeant est validé même si le marqueur est touché.

Un essai compte pour 1 point.

Le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie. En cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur pour donner suite à un match nul, on procède à la mort subite. Procédure de « mort subite » : chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu. Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a perdu le tirage au sort. Si au bout de 2 minutes, aucun essai n'a été marqué, un second joueur de chaque équipe doit être retiré. Durant le temps de « mort subite », aucun changement n'est autorisé.

Règle 10 : Jeu Déloyal

Il comprend les **obstructions**, les **manquements à la loyauté** (taper le ballon, ne pas rendre le ballon...), le **jeu dangereux** (plaquage, poussée, percussion...), les **incorrections** (tirage de maillots...).

Sanction : **pénalité** ou essai de pénalité pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif.

En cas de non-possibilité de remplacement ou jeu déloyal à répétition : exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.

Refus de Jeu : Une équipe qui, par son **absence d'initiative** notamment le jeu systématique en **pick and go** (le relayeur ramasse le ballon après 1 toucher et se fait aussitôt toucher sans faire de passe), montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie qu'**au 3ème pick and go** l'arbitre la sanctionnerait d'une **pénalité**.

Règle 11 : Hors-jeu et en jeu

Pour les utilisateurs, 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.

Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu.

Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.



Règle 12 : En-avant, Passe en avant et ballon tombé au sol

Pour donner suite à un en-avant, soit l'arbitre laisse la **règle de l'avantage** et l'équipe qui a récupéré joue le ballon, soit l'arbitre siffle **faute sur l'en avant**. La remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

À la suite d'une passe en avant, l'arbitre siffle **faute** sur l'en avant. La remise en jeu se fait à l'endroit où l'en-avant a eu lieu, la défense à 5 mètres.

Ballon tombé au sol accidentellement sans en-avant l'avantage est laissé à l'attaque, **le jeu se poursuit**.

Règle 13 : Coup d'Envoi, Coup de Renvoi

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps, Il est donné par un **coup de pied libre**. Ce dernier doit faire au **minimum 5 mètres** et rester **dans l'aire de jeu**. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend par l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité. L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi ou touché par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Après un essai la **remise en jeu** est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.

Règle 14 : La Touche

Il y a **touche** lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain)

La **remise en jeu** s'effectue

- **Soit en jouant rapidement** la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

- **Soit par une remise en jeu à 5 mètres de la touche** à l'intérieur du terrain, selon les modalités de remise en jeu sur pénalité, la défense à 5 mètres.

Règle 15 : Pénalité

Toute pénalité est **jouée à l'endroit de la faute**, par un **ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes**, la défense à 5 mètres.

Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle. Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.



Règle 16 : En-but

Lorsqu'une équipe défendante fait un « **toucher** » **dans la zone d'en but**, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la **remise** en jeu est effectuée par l'équipe attaquante, **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 sur une pénalité. La défense à 5 mètres.

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu est effectuée par l'équipe qui était 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 sur pénalité. La défense à 5 mètres.

Règle 17 : Le Comptage des points.

- Match gagné : 4 pts
- Match nul : 2 pts
- Match perdu : 1 pt
- Forfait : 0 pt

Un classement sera réalisé sur chaque tournoi en fonction de l'attribution de ses points et déterminera un classement général qui sera actualisé après chaque étape.

Une équipe ou les 2 équipes qui se positionneraient lors d'un match, à l'opposé de l'état d'esprit instauré par le «Burdi Five CD33 TOUR » pourront se voir attribuer 0 point sur cette confrontation.

Règle 18 : Sanction.

L'organisation du « Burdi Five CD33 TOUR » se réserve le droit d'exclure, soit pour un tournoi, soit pour la totalité du circuit, toutes équipes qui enfreindraient le règlement de manière grave.