

RUGBY À 5 « LOISIR »

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Définition : cf. règles du jeu FFR

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

RÈGLE 2 : LE BALLON

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

RÈGLE 8 : AVANTAGE

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

RÈGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT OU BALLON TOMBÉ

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

RÈGLE 19 : TOUCHE

RÈGLE 21 : PENALITÉ

RÈGLE 22 : EN-BUT

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

Champ de jeu

Zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.

Aire de jeu

Comprend le champ de jeu et les zones d'en-but (entre 5 et 10 mètres).

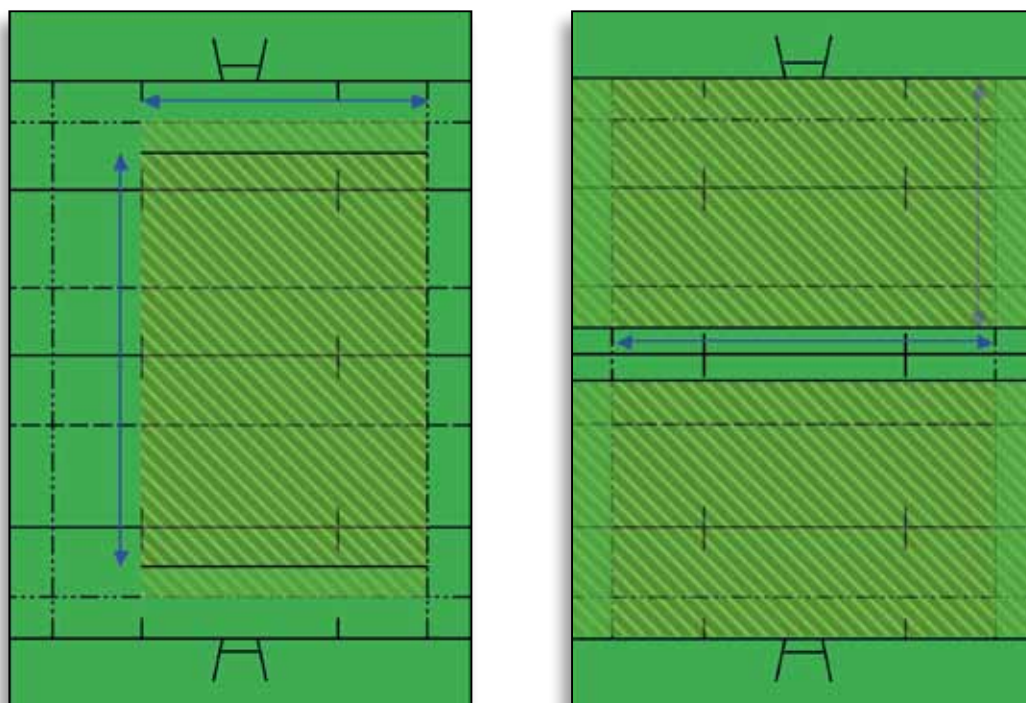
Sol de l'aire de jeu

La surface du sol doit être gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. On peut également jouer sur surface dure. En revanche, il n'est pas possible de jouer sur une surface gelée pour des raisons de sécurité.

Dimension de l'aire de jeu

Longueur	Largeur
50 mètres maximum	35 mètres maximum

Un terrain type peut être 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

Nombre maximum de joueurs

Une équipe est composée de 10 joueurs et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.

Remplacements

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 (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement de part et d'autre du terrain. Si les deux zones de remplacement sont impossibles à mettre en place par manque d'espace, alors les deux équipes partagent la même zone de remplacement.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive avec 5 mètres de gain de terrain par rapport à l'endroit où le jeu se déroulait au moment de la faute.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

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

Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont interdites.
Les chaussures avec des semelles moulées sont autorisées.

Bijoux ou accessoires

Le port de bijoux ou accessoires qui peuvent s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs est interdit.



RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

Une rencontre dure de 10 à 14 minutes, dont deux mi-temps de 5 à 7 minutes et un repos de 2 à 5 minutes. 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.

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 : OFFICIELS DU MATCH

Chaque partie est arbitrée par au moins 2 arbitres (capitaines des deux équipes, joueurs d'autres équipes du tournoi ou arbitres officiels). Ils sont les seuls juges en la matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

Les 2 arbitres se répartissent de part et d'autre du terrain : à hauteur du ballon pour le plus éloigné, et derrière les défenseurs pour le plus proche de l'action.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

But du jeu

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

Mode de jeu

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, sans rebond au sol.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'origine du coup de pied.

Le « toucher » : Le plaquage est interdit. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un toucher. Le toucher s'effectue de façon franche à pleines mains. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin.



Le « toucher » arrière est interdit (la ligne de hors jeu passe constamment par le ballon, sur une ligne parallèle à la ligne de ballon mort).

Sanction : Avantage ou pénalité pour l'équipe non fautive.

L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le toucher peut s'effectuer en nombre illimité.

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leurs partenaires respectifs (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur ne peuvent rejouer que lorsque le relayer a passé le ballon ou couru 5 mètres.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le toucher, le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.

Remise en jeu : 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 avant d'être saisi par un partenaire du touché.

Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

Interception : L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. À la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher », un essai ou un arrêt dû à une autre action.



RÈGLE 8 : AVANTAGE

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude pour prendre ses décisions.

L'avantage peut être soit territorial, soit tactique. L'avantage doit être clair et réel. 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.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

La marque

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 cou et ceinture. Un essai compte pour 1 point.

Le vainqueur

L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur 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, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti-jeu.

REFUS DE JEU : Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en pick and go, par exemple...) montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par les arbitres.

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non possibilité de remplacement : exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.



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

Suite à un en-avant, à une passe en avant ou à un ballon tombé au sol, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute par l'équipe non fautive et selon les modalités d'une pénalité. En cas de ballon tombé au sol, la pénalité est jouée par l'équipe non fautive au point de chute du ballon.

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 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.

Coup de pied de reprise de jeu après essai

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



RÈGLE 19 : 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 par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti selon les modalités de remises en jeu sur pénalité. Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

RÈGLE 21 : PÉNALITÉ

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes, les adversaires 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 22 : EN-BUT

Toucher en-but par l'équipe défendante

Lorsque l'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.

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 s'effectue 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.

