

# Règles du jeu Rugby à 5

## LEXIQUE

Attaquant : Joueur ou équipe en possession du ballon, dans le but d'inscrire un essai dans l'en-but adverse.

Défenseur : Joueur ou équipe n'ayant pas la possession du ballon et essayant d'empêcher l'équipe attaquante de marquer un essai.

Relayeur : Joueur de l'équipe attaquante relevant le ballon sur une remise en jeu après un toucher.

## REGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs :

Une équipe est composée de 10 joueurs maximum et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu. Les équipes sont obligatoirement mixtes, le nombre minimum de féminines est de 3 par équipe.

Remplacements :

Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu lors des arrêts de jeu. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant soit en dehors du terrain. Le changement de joueur doit s'effectuer dans la zone dite « de remplacement », qui mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

## REGLE 4 : EQUIPEMENTS DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires de façons à pouvoir identifier chaque joueur.

Chaussures :

Les chaussures avec des crampons moulés, crampons vissés (en aluminium ou plastique) et chaussures de sports classique sont autorisées.

Bijoux ou accessoires :

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

## REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE

Le temps de jeu maximum pour une rencontre est de 20 minutes. Une rencontre est composée de deux périodes allant de 5 à 10 minutes et d'une mi-temps de 1 à 2 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. Chaque équipe ne devra pas jouer plus de 80 minutes sur une journée et 60 minutes sur une demi-journée.

## **REGLE 8 : MANIERE DE JOUER**

Mode de jeu :

Passé en arrière.

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.

Le « toucher » : Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits. Le « toucher » s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément.

Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin (bras inclus).

Le nombre de « toucher » est limité. Au 6ème « toucher » un changement de possession est effectué à l'endroit du 6ème « toucher ».

La remise en jeu s'effectue selon les modalités d'une pénalité.

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 leur partenaire (derrière le dernier pied).

Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé le ballon ou s'est éloigné de la balle en main, de 5 mètres de la cellule toucheur-touché.

Lorsqu'il y a simultanément 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 rapidement à l'endroit précis du « toucher ». Le ballon doit être posé au sol, immobile et entre les pieds du joueur touché avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché (veiller au respect du poser - lâcher avant de jouer).

Le défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.

Interception :

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. Il est interdit d'arracher le ballon des mains de son adversaire. En cas de lutte équilibrée entre un utilisateur et son opposant à la réception d'une passe ou d'un coup de pied, l'arbitre sifflera un toucher en faveur de l'équipe utilisatrice.

L'avantage :

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. L'avantage doit être territorial. Il 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.

En cas d'égalité au score:

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 » :

Il y aura un nouveau tirage au sort pour déterminer l'équipe qui engage. Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a perdu le tirage au sort. Durant le temps de « mort subite », aucun changement n'est autorisé.

## **REGLE 10 : JEU DELOYAL ET REFUS DE JEU**

Jeu déloyal :

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, plongeon délibéré sur un ou des joueurs pour marquer l'essai...). Les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et à toute action d'anti-jeu.

### **REGLE 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. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il interfère sur le 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. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « toucher ».

### **REGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT ET BALLON TOMBE AU SOL**

Suite à un en-avant ou à une passe 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.

### **REGLE 13 : COUP D'ENVOI ET 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 de volée ou tombé. Ce dernier doit faire au minimum 5m et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend pour 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.

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.

### **REGLE 14 : TOUCHE**

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 (pas de possibilité d'effectuer la remise en jeu seul)

### **REGLE 15 : PENALITE**

Remise en jeu suite à une pénalité : Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, les adversaires forme leur ligne à 5 mètres. La pénalité peut être jouée rapidement par l'équipe utilisatrice.

Un joueur a la possibilité de jouer la pénalité pour lui-même.

Dès que le joueur relève le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer, s'ils sont en jeu.