

Règles Rugby Five Tonight :

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

- Champ de jeu : Zone située entre les lignes de touche et les lignes d'en-but, ces lignes exclues.
- Aire de jeu : Comprend le champ de jeu et les en-but (entre 5 et 10 mètres).
- En but : Zone délimitée par la ligne de but, de touche de but et la ligne de ballon mort. Seule la ligne de but appartient à l'en-but.
- Dimension de l'aire de jeu Rugby à 5 :
 - Longueur : entre 40 et 70 mètres
 - Largeur : entre 35 et 50 mètresUn 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
- Au RFT La dimension est variable, elle ne doit pas être trop grande pour laisser à toutes les équipes les chances de s'exprimer et en même temps pas trop petite pour créer de l'offensif. Les dimensions sont de $\frac{1}{4}$ de terrain ou de $\frac{1}{3}$ de terrain de rugby.

RÈGLE 2 : 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.
- Remplacements : Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu lors des arrêts de jeu ou également lorsque le ballon est vivant pour l'équipe attaquante.

RÈGLE 3 : EQUIPEMENTS DES JOUEURS

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires pour pouvoir identifier chaque joueur.
- Chaussures : Les chaussures avec des crampons moulés, crampons vissés (en aluminium ou plastique) et chaussures de sport 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.

RÈGLE 4 : DURÉE DE LA PARTIE

- Le temps de jeu maximum pour une rencontre est de 20 minutes.
- Pour le RFT le temps de jeu est variable lui aussi suivant les événements, il est en général entre 7 et 10 minutes par match.
- La finale est composée de deux périodes de deux fois 5 minutes et d'une mi-temps de 2 à 3 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.

RÈGLE 5 : DERNIÈRE ACTION

- Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce aux 2 équipes « fin du temps réglementaire ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève au 1er toucher, un essai ou une faute sauf pénalité.

RÈGLE 6 : MANIÈRE DE JOUER

- Mode de jeu : Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon 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.

=> Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied. Si le ballon est récupéré par un adversaire, avant ou après avoir touché le sol, un avantage pourra être accordé.

- 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 cinquième « toucher » un changement de possession est effectué à l'endroit cinquième « 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.

=> Sanction : pénalité pour l'équipe attaquante.

- 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 rapidement à l'endroit précis du « toucher ». Même si ce point, se situe à moins de 5 m d'une ligne. 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. Le défenseur peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Interception : L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. À la suite d'une interception, le jeu continue, jusqu'au prochain « toucher », jusqu'à un essai ou un arrêt dû à une autre action. Il est interdit d'arracher le ballon des mains de son adversaire. Cette faute doit être sanctionnée si elle se répète :

=> 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 1 minute du joueur fautif.

RÈGLE 7 : ETABLISSEMENT 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 comprise entre la taille et le cou. 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. 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.

Points attribués – phase de poule :

Match gagné : 4 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 0 point

Match gagné par forfait: 5 points

Point de fair-play : 1 point

- Procédure de « mort subite » : Chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu. La partie démarre à 4 contre 4 obligatoirement avec des joueurs présents sur l'aire de jeu à la fin du temps réglementaire.
- Si au bout d' une minute, 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, avec un minimum de deux joueurs présents par équipe.
- Si en 2 vs 2 il n'y a pas d'essais, cela se termine face aux poteaux. Le premier joueur qui manque une pénalité perd.

RÈGLE 8 : JEU DÉLOYAL 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.

=> 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 1 minute du joueur fautif.

- Refus de jeu : Une équipe qui, par son absence d'initiative montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, sera avertie par les arbitres, poing levé de l'arbitre + communication verbale « Attention, non jeu ». A partir de la fin de cette communication de l'arbitre, l'équipe à 3 secondes maximum pour jouer le ballon.

=> Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive

RÈGLE 9 : 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 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 ».

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

RÈGLE 10 : 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. Ballon tombé au sol (en arrière) : le jeu continue.
- Si sur un ballon tombé au sol ou en-avant ou passe en avant, un acte d'anti-jeu est réalisé par l'équipe fautive, le jeu déloyal (Règle 9) sera retenu et sanctionné par les arbitres (Exemple : coup de pied dans le ballon pour empêcher l'équipe non fautive de jouer l'avantage).

RÈGLE 11 : 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 sur un tas de sable pour le coup d'envoi. Ce dernier doit faire au minimum 5 m 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. Si, sur un coup d'envoi, le ballon franchit 5m et revient vers la zone du coup d'envoi, le coup d'envoi sera à refaire (à répéter autant de fois que nécessaire).
- 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 12 : 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 remise 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).
- Un joueur qui porte le ballon en touche doit libérer immédiatement le ballon, pour qu'une remise en jeu rapide puisse être effectuée.

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

RÈGLE 13 : PÉNALITÉS

- Remise en jeu suite à une 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.
- La pénalité peut être jouée rapidement par l'équipe utilisatrice. Si faute de l'équipe adverse, 5 mètres supplémentaires par rapport au point de la 1ère faute. 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. Une pénalité accordée à une équipe, remet à zéro le compteur du nombre de « touchers » pour cette même équipe.

RÈGLE 14 : EN-BUT

- Une équipe rend le ballon mort dans son en-but : Lorsqu'une équipe rend le ballon mort dans son propre en-but, la remise en jeu est 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 sur une pénalité.
- Une équipe rend le ballon mort dans l'en-but adverse : Lorsqu'une équipe rend le ballon mort dans l'en-but adverse, la remise en jeu s'effectue 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 sur pénalité.
- CAS PARTICULIERS : Remise en jeu suite à un « toucher » dans l'en-but : 1 er cas : Le joueur attaquant est touché dans l'en-but adverse, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres en avant de la ligne de but, face au point du toucher, selon les modalités de remise en jeu après toucher. 2ème cas : Le joueur défendant est touché dans son en-but, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres en avant de la ligne de but, face au point du toucher, selon les modalités de remise en jeu après toucher.

