

REGLES DU JEU

RUGBY À 5 « Santé »



FFR

REGLE 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. Seul la ligne de but appartient à l'en-but.

Sol de l'aire de jeu :

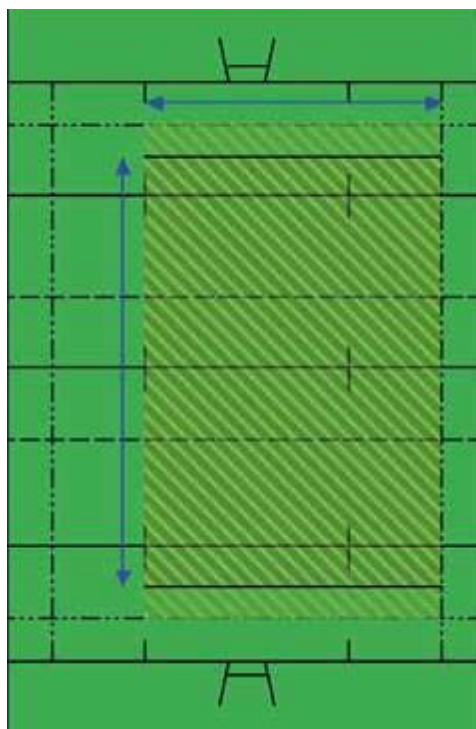
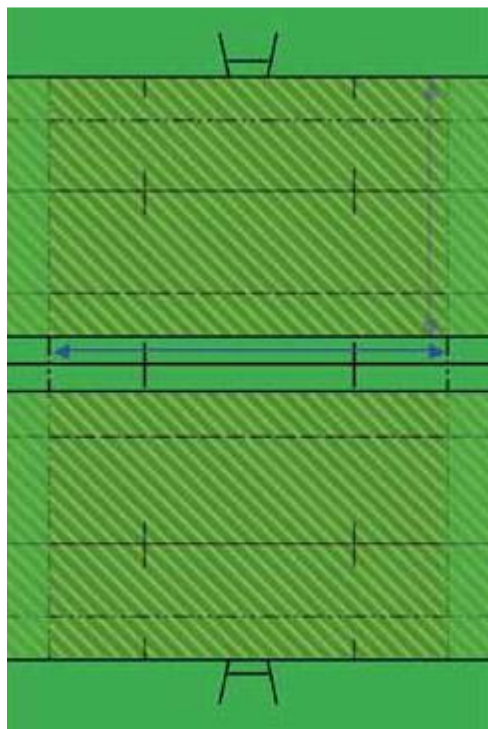
La surface du sol doit être gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. On peut également jouer sur surface dure. En revanche, il n'est pas possible de jouer sur une surface gelée pour des raisons de sécurité.

Dimension de l'aire de jeu :

Aménagement de la Longueur et de la Largeur en fonction du nombre de joueurs et du niveau physique.

Longueur : entre 50 et 70 mètres

Largeur : entre 35 et 50 mètres





REGLE 2 : NOMBRE DE JOUEURS ET ARBITRAGE

5 à 8 joueurs avec remplacements illimités.

Arbitrage par l'éducateur.

REGLE 3 : BUT DU JEU

Le but du Rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essai que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

REGLE 4 : LA MARQUE

Le porteur de balle marque un essai en franchissant la ligne de but adverse, ballon en main.

L'essai vaut 1 point.

REGLE 5 : DROIT ET DEVOIR DU JOUEUR

Tout joueur peut courir, ramasser ou intercepter le ballon, se déplacer avec le ballon, le passer à un partenaire en jeu, marquer des points en franchissant la ligne de but adverse ballon en main.

Tout joueur peut empêcher un adversaire porteur de balle de marquer, en s'opposant à lui en le touchant de face, à 2 mains des épaules au bassin.

Le toucher par derrière est interdit (pas de poursuite).

Le jeu au pied n'est pas autorisé.

Si le ballon tombe au sol : remise en jeu par l'adversaire.

Jeu déloyal : pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif.

REGLE 6 : LE HORS-JEU

Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. Au cours du jeu, les partenaires du porteur de ballon placés entre celui-ci et la ligne de ballon mort adverse sont hors-jeu.

« 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 ».



REGLE 7 : MANIERE DE JOUER

Le « toucher » :

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 toucher à la poursuite est interdit (risque d'accélération brutale et de déséquilibre).

Le porteur de balle « touché » doit immédiatement poser le ballon au sol.

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 parcouru 5 mètres avec celui-ci.

Le nombre de toucher est illimité.

Remise en jeu suite à un « toucher » :

Suite à un « toucher » la remise en jeu doit se faire 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.

Les défenseurs (partenaires du toucheur) peuvent monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.

Les remises en jeu doivent se faire à 5 mètres des lignes de touches et d'en-but.

Remise en jeu suite à une pénalité, coup d'envoi ou de renvoi après essai, touche, en avant, ballon tombé au sol :

La remise en jeu 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. Le joueur, qui se saisit du ballon, le joue en le portant ou en le passant.

Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.

Avantage :

Suite à une faute de l'équipe en possession du ballon, le jeu continu si l'équipe adverse, après avoir récupéré le ballon, en tire un avantage de jeu.