

RUGBY À 5

RÉGLEMENTATION



Responsables d'épreuve :

RCDS	Jean François	ANDANSON	06 73 49 40 24	jeffchloe@orange.fr
Ligue AURA	Nicolas	JALOUX	06 22 46 29 98	nicolas.jaloux@ligueaura-ffr.fr

Article 1 – Modalités de l'épreuve

Rappel des catégories :

- 15 ans et + (Mixte)

Composition d'équipe :

- Nombre joueurs : minimum 5 / maximum 7
- Nombre de joueurs par équipe sur le terrain : 5 maximum
- L'âge pris en compte est celui à la date de l'épreuve.
- L'équipe doit obligatoirement représenter une commune de la communauté de communes Dômes Sancy Artense.
- Les membres de l'équipe doivent être résidents, professionnels ou adhérents d'une association de la commune représentée.
- Les membres doivent être en mesure de justifier leur âge (pièce d'identité) et leur appartenance (justificatifs divers de domicile) à la commune sur le site de l'épreuve.
- Les participants doivent s'assurer auprès de leur médecin traitant de leur santé afin de participer à l'épreuve.
- Les participants **doivent obligatoirement** participer avec le t-shirt de la commune représentée et le dossard qui sera fourni par l'organisation.

- En cas d'affrontement entre deux équipes de la même commune, les organisateurs pourront mettre à disposition des équipes, un jeu de chasubles qui devra leur être remis à la fin de chaque match.
- Tout transfert de joueurs d'une équipe à une autre est interdit !

Le remplacement d'un joueur pourra se faire à tout moment durant l'épreuve. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain.

Les équipes devront se présenter 30 minutes avant le début du tournoi à la table de marque.

Article 2 – Annulation du tournoi

Les organisateurs se réservent le droit, à tout moment, d'annuler l'épreuve en cas d'inscriptions insuffisantes d'équipes, de conditions météorologiques défavorables ou pour toutes autres raisons. Les organisateurs préviendront alors le responsable de chaque équipe et un nom d'équipe devra être spécifié durant l'inscription.

Article 3 – Inscription des équipes

L'engagement des équipes est composé de la fiche d'inscription définitive dûment renseigné

– Chaque membre de l'équipe doit être inscrit **avant le 30 avril 2024 à minuit.**

En cas de présence de plusieurs équipes au sein d'une même commune, chaque équipe devra être inscrite avec le Nom de la commune et un numéro attribué dans l'ordre d'inscription (ex : OLBY 1 – OLBY 2...)

L'inscription de l'équipe à l'épreuve vaut acceptation du présent règlement par l'ensemble des membres de l'équipe.

Lors de l'inscription, l'équipe devra déterminer un capitaine.

Article 4 – Organisation des épreuves :

La durée totale de l'épreuve : 3h00

La durée de chaque rencontre sera de : 2 x 7 min avec une pause de 2 min

Merci de vous tenir à proximité du terrain sur lequel vous devez jouer dès la fin du match en cours. Tout retard jugé abusif par l'arbitre de la rencontre ou par les organisateurs sera sanctionné par une défaite par forfait (5 points)

Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce aux 2 équipes « dernière action ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève au 1er toucher, un essai (marqué par une équipe ou l'autre) ou une faute sauf pénalité.

Le nombre d'équipes sélectionnées sera basé sur le critère suivant :

La phase finale de l'épreuve sera disputée par 16 équipes maximum.

Pour les phases qualificatives et pour la phase finale, les équipes seront réparties en poule et en tableau

Article 5 – Règles du jeu :

Généralité :

- Les participants devront faire preuve de Fair-Play et de respect envers les autres concurrents et les membres de l'organisation.
- Chaque équipe devra désigner un capitaine qui sera le représentant officiel et le seul à pouvoir interagir avec les arbitres.

Les rencontres sont dirigées par :

Au moins 1 arbitre. Il est le seul juge en matière de faits et il officie en jugeant selon les règles du jeu durant le match.

Les règles du jeu sont les suivantes :

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'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

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.

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

Le nombre de « toucher » est limité. Au « 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.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe attaquante.*

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 »
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 (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. 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.*

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. Il a toute latitude pour prendre ses décisions.

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.

Le classement s'effectue comme suit :

Match gagné :	4	Points
Match nul :	2	Points
Match perdu / forfait :	0	Point
Bonus Offensif (+4 essais)	1	Point
Bonus Défensif (-2 essais)	1	Point
Match Forfait	0	Point
Match Gagné par Forfait	5	Points

En cas d'égalité de point au classement :

- 1) Goal average particulier (résultat du match entre les deux équipes)
- 2) Meilleure différence de but
- 3) Meilleure attaque

En cas d'égalité en phase finale :

Procédure de « mort subite » :

- Chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu.
- La partie redémarre à 4 contre 4 obligatoirement avec des joueurs présents sur l'aire de jeu à la fin du temps réglementaire

- 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.

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, avec un minimum de deux joueurs présents par équipe.

Pour les équipes mixtes, 1 fille doit être sur le terrain comme précisé dans l'article 1.

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. 9
=> *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 a 3 secondes maximum pour jouer le ballon.

=> *Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive*

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. « 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.*

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) :

Si la faute est sifflée, la remise en jeu se fera au point de chute du ballon par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

Si l'avantage est accordé par l'arbitre, le jeu peut se dérouler sans attendre.

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 10) sera retenu et sanctionné par les arbitres (Exemple : coup de pied dans le ballon pour empêcher l'équipe non fautive de jouer l'avantage).

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 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.

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.*

Pénalité :

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 « toucher » pour cette même équipe.

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 :

1er 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.

Article 6 – Récompenses

Les récompenses seront attribuées aux trois premiers de chaque catégorie d'épreuve.

Des récompenses complémentaires pourront être attribuées selon d'autres critères particuliers. (fair-play, bonne humeur)

Article 7 – Litige :

Tout litige non prévu par le présent règlement sera arbitré par les organisateurs, seuls compétents.

Les décisions sont sans appel.

Article 8 – Responsabilités :

Le capitaine d'équipe est responsable de la bonne tenue, du respect et de la discipline de sa délégation en toutes circonstances.

Le comité d'organisation des JEUX 2024 DSA, organisateur des épreuves, décline toutes responsabilités en ce qui concerne les accidents corporels et matériels ainsi que les risques de vol, dégradations ou tout autre incident pouvant survenir aux participants.

Chaque participant doit, à ce titre, être assuré (assurance personnelle).

Article 9 – Divers

- a) Pour les épreuves, le nombre de finalistes par catégorie sera déterminé selon les critères suivants :

-La durée des phases finale d'une activité devra être de 3h00 maxi.

- b) Pour les épreuves le nombre de concurrent, aux phases qualificatives par catégorie, sera déterminé selon les critères suivants :

- La durée des phases qualificatives d'une activité devra être de 3h00 maxi.

De plus, la zone géographique, ou les concurrents participeront aux phases qualificatives sera déterminée par le responsable technique de chaque activité.