Tournoi R5 Entreprises du 26/04/2026

Règlement Poule découverte

REGLE 1 : Le terrain

Sur un terrain de rugby : **La longueur et la largeur de l'aire de jeu peuvent être adaptées en fonction du nombre et du niveau physique des pratiquants.*

Champ de jeu :
Zone située entre les lignes de touche et les lignes de but, ces lignes ne font pas partie du champ de jeu :
Longueur = 30 à 40 mètres. Largeur = 25 à 30 mètres

Lignes de ballon mort

Lignes de but

En-but :
Zone délimitée par la ligne de but, les lignes de touche de but et la ligne de ballon mort.
Seule la ligne de but appartient à l'en-but.
Longueur = 3 à 5 mètres. Largeur du champ de jeu

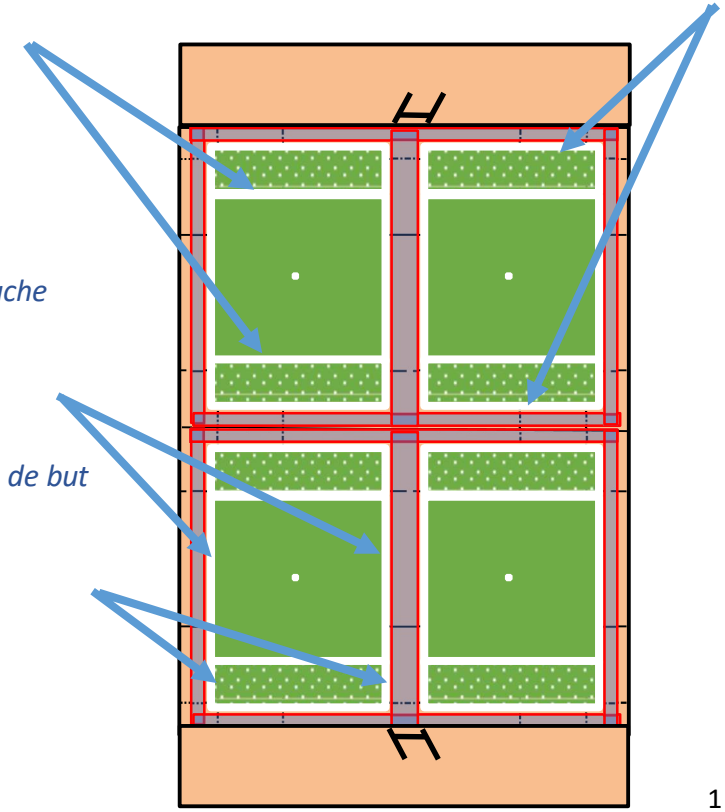
Aire de jeu :
Elle comprend le champ de jeu et les 2 en-but.

Dimension de l'aire de jeu :
Longueur : de 36 à 50 mètres
Largeur : de 25 à 30 mètres
Sol de l'aire de jeu :
Le rugby à 5 se pratique sur un terrain en herbe, synthétique ou surface dure.
Il n'est pas possible de jouer sur une surface gelée pour des raisons de sécurité.

Lignes de touche

Lignes de touche de but

Une zone de sécurité autour de l'aire de jeu est obligatoire :



REGLE 2 : Le ballon : Le rugby à 5 « Découverte » se joue avec un ballon de taille 4.

REGLE 3 : Nombre de joueurs, animation et durée de rencontres non compétitives

Le rugby à 5 « Découverte » est une pratique adaptée et mixte. Il se joue à 5* joueurs par équipe sur le terrain. Le nombre de joueurs/joueuses par collectif peut être de 5 à 11 joueurs. Les remplacements sont illimités.

***: Equipe mixtes, le nombre minimum de féminines sur l'aire de jeu est de 2 par équipe**

L'animation du jeu sera réalisée par l'éducateur / arbitre qui prendra en compte les règles adaptées **au niveau de jeu.**

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 de la rencontre peut être réduite suivant le niveau de forme, le niveau de pratique des joueurs/joueuses et des conditions météorologiques.*

Equipement du joueur : Le port de bijoux, bagues, colliers ou accessoires pouvant s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs, est interdit.

REGLE 4 : Le but du jeu :

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

REGLE 5 : La marque

Le porteur de balle marque **un essai en franchissant la ligne de but adverse, ballon en main. Il n'est pas nécessaire d'aplatir dans l'en-but adverse.**

REGLE 6 : Les droits et devoirs du joueur

- Tout joueur peut courir, ramasser ou intercepter le ballon, se déplacer avec le ballon, le passer à un partenaire en jeu, marquer un essai en franchissant la ligne de but adverse ballon en main.
- Tout joueur peut empêcher un adversaire porteur de balle de porter le ballon et de marquer en s'opposant à lui par le « toucher à 2 mains » **-**
- **Si le ballon tombe au sol, sans en-avant, le ballon peut être récupéré au sol, sans arrêt du jeu**, par le 1er joueur qui se sera placé au-dessus du ballon. Il aura la priorité pour le ramasser sans être « touché ». Celui-ci ne pourra être « touché » par l'adversaire qu'après avoir repris une posture verticale et réalisé une action de jeu : il ne peut pas y avoir de contestation du ballon au sol et de « toucher » sur l'action du ramassage.
- Si le ballon tombe au sol, avec un en-avant, le ballon peut être récupéré au sol, sans arrêt du jeu, par l'un des joueurs, opposant du porteur de balle ayant commis l'en-avant, qui se sera placé au-dessus du ballon. Il aura la priorité pour le ramasser sans être « touché ». Celui-ci ne pourra être « touché » par l'adversaire qu'après avoir repris une posture verticale et réalisé une action de jeu : il ne peut pas y avoir de contestation du ballon au sol et de « toucher » sur l'action du ramassage.
- **Le jeu au pied n'est pas autorisé.**

Jeu déloyal :

Utilisateurs : le porteur de balle ne peut pas raffûter, percuter le défenseur : le passage en force est interdit. Il doit maîtriser son action et ne pas aller au contact du défenseur. Tout contact volontaire avec le défenseur sera considéré comme jeu déloyal sanctionné par une pénalité et changement du joueur fautif.

Opposants : L'action de pousser, de percuter, de tirer le maillot et tout manquement à la loyauté seront considérés comme jeu déloyal, sanctionné par une pénalité et changement du joueur fautif.

Un joueur exclu pour jeu déloyal le sera pour le match en cours.

REGLE 7 : Le hors-jeu

Les utilisateurs, partenaires du porteur de balle, sont en position de hors-jeu dans le jeu courant lorsqu'ils sont placés entre le porteur de balle et la ligne de ballon mort adverse. « Hors-jeu » signifie que le joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible d'une pénalité s'il interfère sur le jeu. Il doit se replacer le plus rapidement possible en arrière de son partenaire porteur de balle (entre le porteur de balle et sa ligne de ballon mort) pour pouvoir jouer.

Pour les opposants lors de la remise en jeu sur un « toucher », est considéré en position de hors-jeu, tout joueur placé dans la zone de hors-jeu délimitée par des lignes parallèles aux lignes de but passant par les pieds des joueurs « toucheur » et « touché », participant à la remise en jeu. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp, en arrière de cette zone de hors-jeu.

REGLE 8 : Manière de jouer

Le « toucher » :

- Le « toucher » s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément.
- Le « toucher » est réalisé par l'opposant en posant les 2 mains simultanément sur la face antérieure du corps, entre les épaules et le bassin, sur les 2 bras ou sur les 2 hanches ou sur le ballon.

Le nombre de « toucher » est limité à 6. Un changement de possession du ballon est effectué à l'endroit du 6ème « toucher », la remise en jeu s'effectue selon les modalités d'une pénalité.

Le nombre de « toucher » peut-être adapté au niveau des pratiquants.

Remise en jeu suite à un « toucher » :

Le porteur de balle « touché » doit immédiatement s'arrêter, se replacer à l'endroit du « toucher » et 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 s'est éloigné 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.

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 5m 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.

Remise en jeu suite à une pénalité, à une touche, à un en-avant ou à une passe en-avant :

La remise en jeu est jouée par l'équipe non fautive, le ballon posé au sol à l'endroit de la faute, au minimum à 5 mètres des lignes de touche et de but.
L'arbitre donnera le signal « jouez » après s'être assuré que le jeu peut reprendre en toute sécurité.
Les adversaires sont sur une ligne parallèle aux lignes de but à 5 mètres du point de faute.

Le joueur, qui se saisit du ballon au sol, le joue en le portant ou en le passant.
Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires, en jeu, ont la possibilité de défendre sur le porteur de balle.

Le coup d'envoi au début de chaque période de jeu:

Il est donné par un coup de pied, ballon posé au sol. 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 la remise en jeu après pénalité.
L'équipe qui donne le coup de pied d'envoi peut monter pour défendre lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Le contrôle de la balle au pied est autorisé. C'est une action de jeu qui permet à l'équipe, qui a réalisé le coup de pied d'envoi, d'avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Coup d'envoi après essai

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué l'essai, selon les modalités de la pénalité, au centre du terrain.

Avantage :

À la suite d'une faute de l'équipe en possession du ballon, le jeu peut continuer si l'arbitre juge que l'équipe adverse récupère le ballon en sécurité et en tire un avantage dans le jeu.