



# REGLEMENT SPORTIF

## MODALITÉS SPORTIVES ET CLASSEMENT

Pour chaque catégorie, le classement est établi en fonction du nombre de points gagnés dans le cadre d'une poule, et/ou selon la progression dans le cas d'un tableau (1/2 finale, finale...). Dans le cadre d'une poule les points sont déterminés de la façon suivante :

- Match gagné : 3 points
- Match nul : 2 points
- Match perdu : 1 point
- Match forfait : 0 point pour l'équipe forfait et 3 points (match gagné sur le score de 5/0) pour l'autre équipe.
- Temps de jeu maxi, 1x10min / 5 joueurs sur le terrain / 5 remplaçants
- Il faut au moins 5 membres d'une équipe pour débiter un match, si le nombre de joueurs est insuffisant le match sera perdu par forfait (5 essais à 0) pour l'équipe manquante.

## RÈGLE 1 : LE TERRAIN

Dimensions de l'aire de jeu :

- Le champ de jeu est la zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.
- L'aire de jeu comprend le champ de jeu et les en-but (3 mètres).
- Longueur : 45 mètres Largeur : 32 mètres

## RÈGLE 2 : LE BALLON

Ballon taille 5.

## RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

**Nombre maximum de joueurs :** une équipe ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu.

**Remplacements :**

- Les remplacements s'effectuent lorsque l'équipe concernée est en possession du ballon et se font par l'arrière du terrain.
- Les remplacements sont illimités dans le temps réglementaire.
- Les remplacements ne doivent pas gêner le jeu.

## RÈGLE 4 : EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Un joueur doit porter une tenue adaptée à la pratique, et identique à son équipe.
- Tout autre port d'équipement (casque, rembourrage, etc....) est interdit.
- Chaque équipe devra venir avec son maillot d'équipe.

## **RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE**

- Une partie dure au maximum 10 minutes.
- Le temps perdu et les arrêts de jeu sont compris à ces durées.
- La durée d'un match peut être modifiée en fonction du nombre de rencontres prévues sur l'ensemble du tournoi.

## **RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH**

Des arbitres officient sur la rencontre, dont le rôle est conforme aux dispositions fixées par le règlement sportif du tournoi. A la fin de la rencontre, l'arbitre fera valider le résultat par les 2 capitaines.

## **RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER**

- Un match commence par le coup d'envoi.
- Le jeu au pied est autorisé, à condition qu'il soit réceptionné de volé par un membre de l'équipe.
- Le plaquage est interdit. Seul, le « toucher », FRANC à deux mains simultanément, par le même joueur et sur la partie habillée (short, tee-shirt), est valable. Sont exclus, la tête, les bras et les jambes.
- Le plongeon au-dessus d'un défenseur est interdit (essai non valable).
- Chaque « toucher » tel que décrit précédemment, donne lieu à un arrêt de jeu, l'équipe qui avait la possession du ballon la conserve.
- Après chaque « toucher », l'équipe qui défend devra se situer à 1 mètre derrière le toucheur.
- Au 6ème « toucher » consécutif, la possession du ballon change d'équipe.
- À la suite d'un « toucher », la remise en jeu doit se faire à la marque précise du toucher. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être soit un relayeur, soit un joueur adverse en cas de changement de possession. La remise en jeu se fera toujours à au moins 5 m de la ligne d'en-but ou à au moins 2 m de la ligne de touche.
- Après un "toucher", le ballon doit être mis au sol entre les jambes du touché, un relayeur vient s'en saisir pour le remettre en jeu. Le toucheur est considéré comme hors-jeu tant que le relayeur ne l'a pas franchi ou est réalisé une passe.
- Après un changement de possession, le ballon doit être mis en contact avec le sol et remis en jeu selon les modalités de pénalité.
- Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », l'arbitre laissera le jeu se dérouler.
- Après une interception, le jeu doit continuer.
- Lorsque le ballon touche le sol, il est rendu à l'adversaire.

## **RÈGLE 8 : JEU DÉLOYAL**

Un joueur peut être averti par l'arbitre :

- Dans un même match, deux avertissements donnés à un joueur entraînent une exclusion temporaire de 2 min ;
- Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre ;

Jeux dangereux. Sont considérés comme actes de jeu dangereux :

- Tout plaquage, de quelque manière que ce soit.

- Le toucher « appuyé »
- Le fait de tenir, d'agripper ou de tirer son adversaire par le maillot.
- Commettre une quelconque action d'anti-jeu.

**Sanction :** Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse et avertissement au joueur fautif.

À la suite d'exclusions définitives ou match arrêté, la direction du tournoi décide de la poursuite du tournoi pour le joueur ou l'équipe en cause.

### **RÈGLE 9 : ENJEU**

Sur toutes les remises en jeu, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit se reculer et se tenir en arrière d'une ligne parallèle aux lignes de but et située à 5 mètres du point de remise en jeu. Si le défenseur n'est pas à 5 mètres, il ne peut toucher l'adversaire. S'il le touche en situation de hors-jeu, ce touché ne compte pas et le jeu se poursuit (avantage).

**Sanction :** Pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe adverse.

### **RÈGLE 10 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT**

À la suite d'un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu se fera à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les modalités de remise en jeu sur pénalité.

### **RÈGLE 11 : COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI**

Coup d'envoi au début du match et à la reprise de la mi-temps. Il est donné au centre de la ligne médiane par un coup de pied direct faisant office de passe à l'équipe adverse. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en profondeur et rester dans le champ de jeu (délimité par lignes de touche et les lignes de but). S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprendra par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain.

#### ***Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points***

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué les points, selon les modalités du coup d'envoi. L'équipe qui tape l'engagement doit attendre que l'équipe qui réceptionne se soit saisie ou ait touché le ballon avant d'avancer et franchir le milieu de terrain.

### **RÈGLE 12 : TOUCHE**

Les dispositions de sortie de touche sont celles fixées par le règlement sportif du tournoi :

- Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, selon les modalités de remise en jeu sur pénalité.
- Le point de marque est fixé face au point où a eu lieu la sortie de touche, à 2 mètres de la ligne de touche.

### **RÈGLE 13 : PENALITES**

Toute pénalité doit être jouée à l'endroit de la faute, ballon à terre, touché avec le pied, puis saisie en main pour être jouée.

Cependant, la pénalité remet à zéro le compteur des « touchers ».

## **RÈGLE 14 : EN-BUT**

### ***Touché en but par l'équipe défendante***

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » en-but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe adverse, à 2 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 après pénalité.

### ***Ballon rendu mort par l'équipe attaquante***

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu sera effectuée par l'équipe défendante à 2 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 après pénalité.

### ***Essai***

Lorsque l'équipe attaquante fait un « toucher en but » dans l'en-but adverse, un essai sera accordé. L'arbitre accordera l'essai, même si le joueur marqueur subit un « toucher en l'air » de la part d'un défenseur (essai sur plongeon).

### ***FIN DU TEMPS RÉGLEMENTAIRES***

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match de phases finales, le vainqueur est déterminé à l'issue de la procédure suivante (lors de cette procédure, il ne pourra être procédé à aucun changement) :

- On enlève 1 joueur dès la reprise puis un autre après 1 min 30s.
- Le nombre de joueurs minimum sur le terrain ne pourra être inférieur à 3.
- Victoire à l'essai en or

En cas de bagarre ou tout acte de violence physique ou verbale, les arbitres en concertation avec l'organisation, pourront exclure le ou les joueurs concernés ainsi que son équipe, pour le match ou la durée du tournoi.