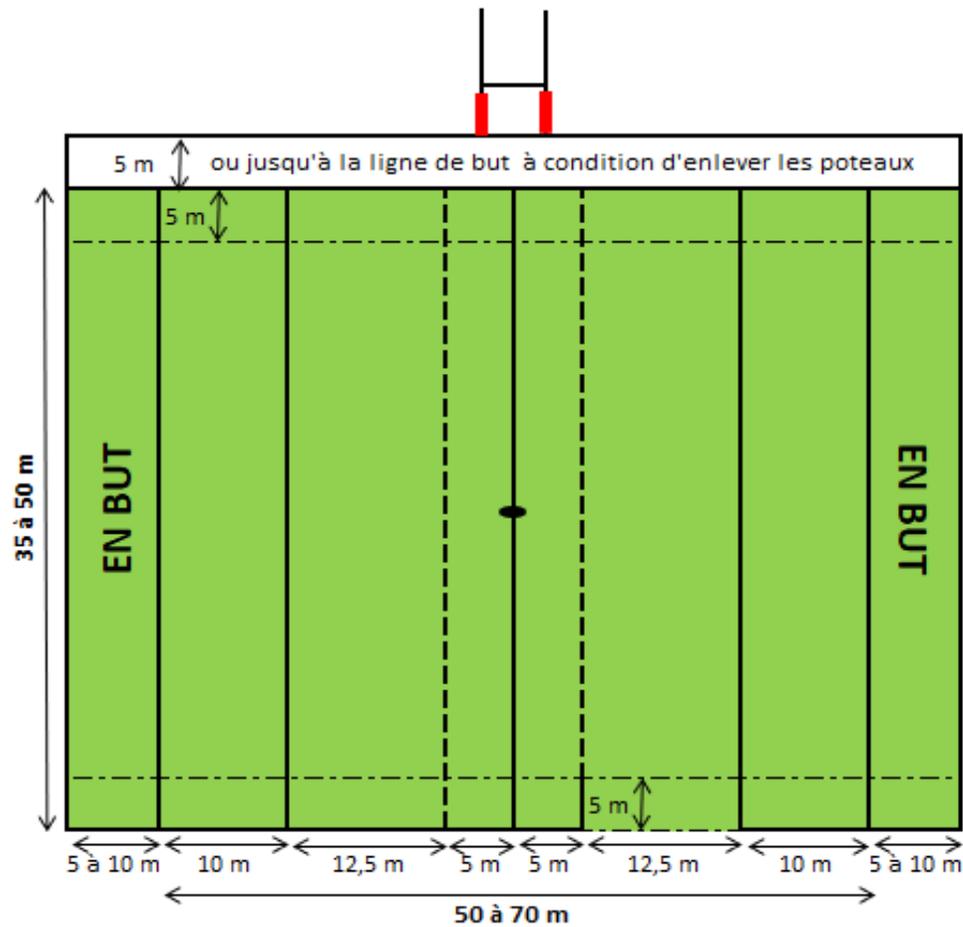




NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 5 – 6 remplaçants maximum Mixité autorisée
REPLACEMENTS	Remplacements illimités
BALLON	Taille 4
TERRAIN	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser prioritairement le tracé des lignes du terrain de rugby à XV existantes: → 1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit entre 50 et 70m de long et entre 35 et 50m de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m → Terrain dans le sens de la longueur soit 70m maximum de long et 50m de large. • La surface du sol peut être sablonneuse, gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. On peut également jouer sur surface dure (pas de surface gelée pour des raisons de sécurité.)
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)
LA MARQUE	<ul style="list-style-type: none"> → L'essai vaut 1 pt; → Aplatis le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avec toute partie du corps comprise entre le cou et la ceinture.
DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR	<ul style="list-style-type: none"> → Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatisant la balle. → Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à pleines mains, avec les deux mains simultanément. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin (bras inclus). → Le jeu au pied est autorisé si la balle est reprise sans rebond par le botteur ou un partenaire en jeu. 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. → Ballon tombé au sol: balle à l'adversaire. Si le ballon est récupéré par un adversaire, avant ou après avoir touché le sol, un avantage pourra être accordé. Si l'avantage est accordé par l'arbitre, le jeu peut se dérouler sans attendre. → Jeu déloyal: pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif.
COUP D'ENVOI	<ul style="list-style-type: none"> → Coup de pied libre d'au moins 5 mètres restant sur le terrain. Après essai, l'équipe qui a marqué, engage. Sanction : pénalité au centre pour l'adversaire L'équipe qui engage ne peut avancer que lorsque le ballon est saisi ou bloqué du pied par l'équipe adverse.
LE HORS JEU	<ul style="list-style-type: none"> → Sont hors-jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Les partenaires du porteur du ballon placé en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse. • Lors de la remise en jeu d'un « toucher », les joueurs placés devant le dernier pied des joueurs concernés par le toucher. → Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « toucher ».
LE TOUCHER	<ul style="list-style-type: none"> → A pleines mains, avec les deux mains simultanément, entre les épaules et le bassin (bras inclus). → Le porteur de balle touché doit immédiatement poser le ballon au sol, immobile et entre les pieds du joueur touché, à l'endroit du Toucher → Le porteur de balle touché et le toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et ne peuvent rejouer que lorsque le relayeur passe le ballon ou le porte sur 5m → Les défenseurs, en arrière de la zone de toucher, sont en jeu dès que le relayeur a relevé le ballon pour le jouer → Les défenseurs hors-jeu, à hauteur ou en avant de la zone de toucher, se remettent en jeu en reculant derrière celle-ci. → Le nombre de toucher est limité. Au 6ème « 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.
ESPRIT DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> → REFUS DE JEU: Une équipe qui, par son absence d'initiative (jeu systématique en « pick and go », par exemple...) montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par l'arbitre.
REMISE EN JEU ET PÉNALITÉ	<ul style="list-style-type: none"> → à l'endroit de la faute, → ballon posé au sol et immobile → à 5 mètres de toutes lignes, adversaires à 5 mètres La remise en jeu se fait par une pénalité, ballon est joué avec le pied préalablement et doit nettement quitter les mains.
DERNIÈRE ACTION	Quand le temps de jeu est expiré, la partie s'achève au 3ème toucher ou sur un essai marqué avant le 3ème toucher. La partie ne pourra pas se terminer si une pénalité (acte d'anti-jeu) est sifflée et jouée.
LIEN VIDÉO	https://youtu.be/_bIkrE_5dMg

TERRAIN RUGBY À 5 UNSS COLLÈGES / LYCÉES

(Proposé le 17 janvier 2023)



TERRAIN RUGBY À 5 UNSS COLLÈGES / LYCÉES

(Proposé le 17 janvier 2023)



Longueur	Largeur
Entre 50 et 70 mètres	Entre 35 et 50 mètres

Un 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.

