

Règles du jeu

EFFECTIF	10 joueurs – 5 sur le terrain + 5 remplaçants - 2 filles en permanence sur le terrain.
TERRAIN	Surface gazonnée, synthétique - Aire de jeu : longueur 50 m / largeur 40 m.
TEMPS DE JEU	Une rencontre durera au maximum 20 minutes - deux mi-temps de 5 à 10 minutes et un repos de 2 à 5 minutes. La durée des matchs est fixée par l'organisateur. Ne pas dépasser 40 minutes par 1/2 journée.
COUP D'ENVOI	Il se joue en touchant le ballon du pied et en le relevant au début de chaque mi-temps. L'équipe adverse est à 5m.
DROITS ET DEVOIRS DU JOUEUR	L'objectif du Rugby à 5 consiste à inscrire plus d'essais que l'équipe adverse et l'empêcher de marquer. Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle. Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à deux mains des hanches aux épaules. Pas de jeu au pied autorisé.
LE TOUCHER	Le nombre de touchers est limité à 6. Au 6ème toucher, le ballon est rendu à l'adversaire. Le toucher se fait avec les deux mains entre les épaules et les hanches. Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol à l'endroit du « toucher ». La remise en jeu doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher », le ballon doit être posé au sol avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché. Le touché et le toucheur doivent rester en contact et ne peuvent rejouer que lorsque le relayeur aura parcouru 5 m avec le ballon ou aura passé celui-ci.
ESSAI	Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne avec tout ou partie du corps entre le cou et la ceinture. Chaque essai vaut 1 point. L'équipe qui a encaissé l'essai bénéficie de la remise en jeu.
HORS JEU	Les partenaires du porteur du ballon, situés entre celui-ci et la ligne de ballon mort adverse. Pour l'équipe en possession du ballon, lors d'une remise en jeu, les joueurs placés devant le point de remise en jeu. Pour l'équipe en défense, les joueurs à moins de 5 m du point de remise en jeu.
PENALITE ET REMISE EN JEU	Une pénalité se joue à l'endroit de la faute, le ballon est posé au sol, à 5m de toutes les lignes, les adversaires sont à 5m. La remise en jeu se fait en touchant le ballon du pied et en le relevant. Dès que le joueur relève le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer, s'ils sont en jeu. Le joueur qui relève le ballon doit obligatoirement faire une passe. La pénalité peut être jouée rapidement par l'équipe utilisatrice.

Règles du jeu

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. Il indique quelle est l'équipe fautive, la nature de la faute et le fait que le jeu continue. 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.
TOUCHE	La remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti et à 5 m de toute ligne selon les modalités de la remise en jeu. Un joueur qui porte le ballon en touche doit libérer immédiatement le ballon, pour qu'une remise en jeu rapide puisse être effectuée.
EN-AVANT, PASSE EN AVANT	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.
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.
REFUS DE JEU	Une équipe qui, par son absence d'initiative montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif sera avertie : 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.
PICK AND GO	Pick and go : après une remise en jeu sur « toucher », action visant à relever le ballon et à repartir droit devant soi. Seul le pick and go amenant la marque d'un essai sera autorisé. Le joueur touché balle en main devra immédiatement rendre le ballon à l'équipe adverse.
DERNIERE ACTION	Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce « fin du temps réglementaire ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève au 1er toucher, avec un essai (marqué par une équipe ou l'autre) ou une faute sauf pénalité.
EGALITÉ EN FINALE	Dans le cas où l'on doit déterminer le vainqueur de la finale suite à un match nul, on procède à la mort subite. <ul style="list-style-type: none"> • La partie redémarre avec deux mi-temps de 3 minutes 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. • Au cas d'une nouvelle égalité à la fin du temps de jeu supplémentaire, l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre d'essais sur le tournoi sera déclarée vainqueur.
ARBITRAGE	<ul style="list-style-type: none"> • Arbitrage à deux par les élèves, intervention de l'adulte en cas de difficulté de l'élève. <p>Les deux arbitres se font toujours face pour favoriser leur communication. Le terrain est partagé en deux dans le sens de la longueur. Le partage des responsabilités entre les deux arbitres dépendra de la zone de terrain dans laquelle sera le ballon.</p>