

Rugby à 5

Lieu de pratique : Stadium : Av. de la Châtellenie, 59650 Villeneuve-d'Ascq

Le présent règlement a été défini par le Comité d'Organisation des 11e Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise. Toute situation ou tout cas non prévu par le présent règlement sera arbitré par le Comité d'organisation.

Article 1 : Cadre général

L'épreuve de rugby à 5 est organisée dans le cadre du règlement général des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise (JNSE), sous l'égide de la Fédération Française du Sport d'Entreprise (FFSE). La discipline se déroule selon les règles de la Fédération Française de Rugby (FFR), adaptées au format **rugby à toucher** pour du sport d'entreprise.

Article 2 : Définition des catégories

Pas de distinction d'âge : catégorie **Open** (ouverte à toutes et tous sans limite d'âge)

Pas de distinction de sexe : **Mixte**.

Article 3 : Tournoi proposé

Pour cette discipline, qui se pratique en catégorie **Open**, le **tournoi mixte** est le tournoi proposé.

Article 4 : Composition des équipes

Une équipe est composée de **5 joueurs sur le terrain**, en permanence et ne doit pas dépasser **10 joueurs(ses)** inscrits sur la feuille de match. **2 femmes** doivent être présentes **systématiquement** sur l'aire de jeu pour la mixité soit respecté.

Article 5 : Format de la compétition et déroulement d'un match

La compétition se déroule sous forme de **tournoi par équipes**, réparties en **poules**. Elle comporte :

- Une phase de qualifications en poules
- Une phase finale

(Ou sous la forme d'un championnat unique, en fonction du nombre d'équipes engagées dans l'épreuve).

Déroulement d'un match :

Les rencontres sont jouées sur **1/2 terrain**.

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 des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles et de la durée du tournoi.

Le temps de jeu maximum pour une rencontre est de 20 minutes.

Article 6 : Classements et récompenses

Pour les matchs de poule, le classement se fait de la façon suivante :

- **Match gagné** : 4 points
- **Match nul** : 2 points
- **Match perdu** : 0 point
- **Bonus offensif : +1 point** (victoire par ≥ 4 essais d'écart)
- **Bonus défensif : +1 point** (défaite par ≤ 2 essais d'écart)
- **Match forfait** : 0 point
- **Match gagné par forfait** : 5 points

En cas d'égalité de points au classement, le premier est :

- L'équipe ayant eu le moins de carton rouge
- L'équipe ayant marqué le plus d'essais lors des matches de poule
- Goal-average particulier
- Goal-average général

Article 7 : Equipements et matériel

Les **ballons utilisés lors des matchs** sont fournis par l'organisation. Les équipes doivent cependant apporter leurs **propres ballons d'échauffement**.

Article 8 : Règles de jeu et arbitrage

En cas de blessure et en l'absence de remplaçant, il est possible de faire appel à un joueur d'une autre équipe (même entreprise ou autre).

Conditions obligatoires :

1. Accord du responsable de l'équipe adverse,
2. Accord du responsable de l'équipe d'origine du joueur,
3. Validation par un officiel de l'épreuve.

Conséquence : tout match joué avec un joueur extérieur est automatiquement perdu (score équivalent à un forfait).

Le match peut être gagné en étant en infériorité numérique sur l'ensemble du match ou une partie (dans le respect du règlement de la F.F.R.).

Pour tout match joué sans remplaçant extérieur, le score sera entériné même en cas de forfait général d'une des équipes par la suite.

Les remplacements sont libres et illimités, mais doivent s'effectuer :

- Dans la zone de remplacement (20 m centrés sur la ligne médiane),
- Lorsque le joueur sortant a totalement quitté le terrain.
- Aucun "remplacement tactique" hors zones prévues n'est toléré

Toutes les rencontres sont dirigées par des arbitres ou dans le cas échéant par des bénévoles selon le niveau de la compétition.

Chaque équipe mettra à disposition de l'organisation un juge de touche (joueur).

Il est possible pour un joueur de participer **aux tournois de rugby à 5 et à 7**, sous réserve du respect de la règle suivante : **un même joueur ne peut pas jouer plus de 60 minutes en temps cumulé** sur les deux tournois.

Des sanctions peuvent éventuellement être appliquées.

- Le toucher se fait à deux mains simultanément, entre épaules et bassin.
- Limite de 6 touchers avant turnover.
- Touché et toucheur restent debout, au contact.
- Reprise du jeu par pénalité au lieu du 6e toucher.
- Le jeu au pied est autorisé uniquement si le botteur ou un partenaire en jeu récupère le ballon de volée sans rebond.
- **Sanction** : pénalité à l'endroit du coup de pied contraire à la règle.

Tout joueur exclu du terrain peut l'être définitivement pour toute la durée du tournoi.

Article 9 : Sécurité et comportement

Le rugby à 5 des JNSE est un **rugby à toucher**, sans contact.

Sont strictement **interdits** :

- Plaquages,
- Percussions,
- Raffuts.

Tout comportement violent, insultant ou contraire à l'esprit sportif peut entraîner :

- Expulsion,
- Perte du match,
- Sanctions disciplinaires

Article 10 : Annexe et informations complémentaires

Tableaux de compétition et informations pratiques accessibles quelques jours avant la compétition sur le site des Jeux Nationaux du Sport d'Entreprise.

13 AU 17 MAI 2026