



UNION DÉPARTEMENTALE
SAPEURS - POMPIERS
GIRONDE



Jeudi 26
MAI 2022

EQUIPES DE 5 à 8 JOUEURS
7€/agent à l'inscription
(Chèque à l'ordre de l'UD)
+
Obligation d'Adhésion à l'UD

GRADIGNAN
STADE D'ORNON
09H00

TOURNOI RUGBY TOUCHER INTER-CASERNES

TOMBOLA

AU PROFIT DE



REPONSE AVANT LE
06 MAI 2020

Par courrier à l'UD avec le(s) chèque(s)

Proposition repas 7€ :

Crudités

Grillades + Frites

(saucisses ou steak haché)

Fruits



- BULLETIN D'INSCRIPTION - TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

- Retour avant 06/05/2022 -

CASERNE :

EQUIPE N°.... : Responsable équipe :

NOM PRENOM DE L'AGENT	REPAS (oui / non)	Saucisses	Steak Haché
NOMBRE REPAS			

Montant chèque (à l'ordre UD) (Inscription + Repas) :€

EQUIPE N°.... : Responsable équipe :

NOM PRENOM DE L'AGENT	REPAS (oui / non)	Saucisses	Steak Haché
NOMBRE REPAS			

Montant chèque (à l'ordre UD) (Inscription + Repas) :€

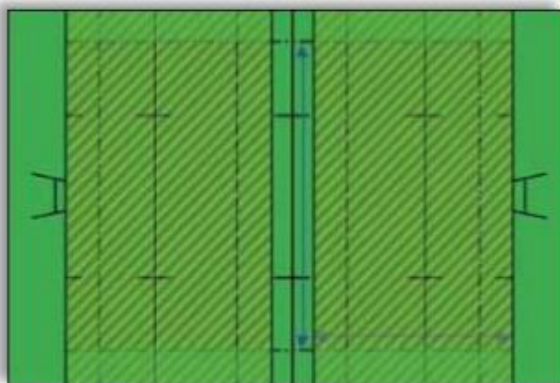


- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 1 : le Terrain

Un terrain type sera 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.



Règle 2 : le Ballon

Le jeu de rugby à 5 est joué avec un ballon taille 4.

Règle 3 : Nombre de joueurs

Une équipe est composée de 5 à 8 joueurs et/ou joueuses **adhérent à l'Union Départementale des Sapeurs-Pompiers de la Gironde** et affectés(es) au Centre de secours qu'ils (ou elles) représentent. Il ne peut avoir plus de 5 joueurs par équipe présents sur l'aire de jeu. Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant. Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain. Le changement de joueur doit s'effectuer dans la zone dite « de remplacement », laquelle mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain, chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Règle 4 : Équipements des joueurs

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires et si possible numérotés. Chaussures avec des crampons vissés interdites. Chaussures avec des semelles moulées autorisées.



- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 5 : Durée de la partie

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. Une rencontre **durera au maximum 7' ou 8'** en fonction du nombre d'équipes présentes sur le tournoi, pour un temps de jeu maximal sur le tournoi de 45' à 50'. Quand le temps de jeu est expiré, la partie s'achève au prochain ballon mort. Si une pénalité intervient pendant cette période, elle est jouée.

Règle 6 : Officiel du Match

L'arbitrage se fera par un arbitre officiel ou le cas échéant par les organisateurs ou enfin par des joueurs des équipes adverses.

Règle 7 : Manière de jouer

L'objectif du Rugby à 5 consiste à inscrire **plus d'essais que son adversaire** et à l'empêcher d'en marquer. Tout joueur peut **courir, attraper et lancer le ballon en arrière** sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai.

Le **jeu au pied** dans le jeu courant est **interdit**.

Le « toucher » : Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un toucher. Le toucher s'effectue à pleines mains, avec **les deux mains simultanément** entre **les épaules et le bassin**. Il peut se réaliser de face ou de dos. L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le nombre de « toucher » **est limité à 3**.

Au 4ème, un changement de possession est effectué à l'endroit du 4ème « toucher ».

L'équipe qui perd la possession doit poser le ballon immédiatement à l'endroit du 4ème toucher et reculer sur une ligne à une distance de 5 m à partir du point de remise en touche.

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : l'équipe qui a touché se replace sur une ligne à une distance de 5 m de l'endroit du touché. **La remise en jeu** doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher ». Le ballon doit être posé au sol et remis en jeu en le poussant avec le pied avant de le récupérer avec les mains.

Si une des deux équipes ne respecte pas la règle :

⇒ Sanction : **pénalité pour l'équipe attaquante**



- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 8 : Avantage

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non.

L'avantage est issu d'une faute de l'équipe adverse (jeu déloyal, hors-jeu, en avant...). 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. L'interception par des joueurs en jeu est autorisée, le ballon faisant office de ligne de hors-jeu.

A la suite d'une interception, le jeu reprend à zéro toucher. Il est interdit d'arracher le ballon des mains de son adversaire. Cette faute doit être sanctionnée si elle se répète.

⇒ Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive.

Règle 9 : Établissement du Score

Un essai est accordé quand **un attaquant** qui n'a pas été touché **aplatit le ballon au sol**, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en but avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture.

Un essai en plongeant est validé même si le marqueur est touché.

Un essai compte pour 1 point.

Le vainqueur est l'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie. En cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur suite à un match nul, on procède à la **mort subite**.

Procédure de « mort subite » : Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a perdu le tirage au sort. Si au bout de 2 minutes, aucun essai n'a été marqué, un joueur de chaque équipe doit être retiré. Durant le temps de « mort subite », aucun changement n'est autorisé.

Règle 10 : Jeu Déloyal

Il comprend les **obstructions**, les **manquements à la loyauté** (taper le ballon, ne pas rendre le ballon...), le **jeu dangereux** (plaquage, poussée, percussion...), les **incorrections** (tirage de maillots...).

Sanction : pénalité ou essai de pénalité pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non-possibilité de remplacement ou jeu déloyal à répétition : exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.

Refus de Jeu : Une équipe qui, par son absence d'initiative de jeux ou montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait sanctionner d'une pénalité.



- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 11 : Hors-jeu et en jeu

Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu. Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu.

⇒ Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

Règle 12 : En-avant, Passe en avant et ballon tombé au sol

Suite à un en-avant, soit l'arbitre laisse la **règle de l'avantage** et l'équipe qui a récupéré joue le ballon, soit l'arbitre siffle **faute sur l'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.

Suite à une passe en avant, l'arbitre siffle **faute sur l'en avant**. La remise en jeu se fait à l'endroit où l'en avant a eu lieu, la défense à 5 mètres.

Ballon tombé au sol : Si le ballon tombe en arrière, le jeu continu sans incidence. S'il y a un en-avant et ballon tombé au sol, la règle du ballon tombé est appliquée

Règle 13 : Coup d'Envoi , Coup de Renvoi

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps, Il est donné par **un coup de pied libre**. Ce dernier doit faire au **minimum 5 mètres** et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend par l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité. L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Après un essai la remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.



- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 14 : La Touche

Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain)

La remise en jeu s'effectue

- Soit **en jouant rapidement la touche hors du terrain** par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.
- Soit **par une remise en jeu** à 5 mètres de la touche à l'intérieur du terrain, selon les modalités de remise en jeu sur pénalité, la défense à 5 mètres.

Règle 15 : Pénalité

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes, la défense à 5 mètres. Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle. Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.

Règle 16 : En-but

Lorsqu'une équipe défendante fait un « toucher » dans la **zone d'en-but**, la **remise en jeu** est effectuée par l'équipe attaquante, à **5 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 sur une pénalité. La défense à 5 mètres.

Règle 17 : Le Comptage des points.

- Match gagné : 4 pts
- Match nul : 2 pts
- Match perdu : 1 pt
- Forfait : 0 pt

Un classement sera réalisé sur chaque tournoi en fonction de l'attribution de ses points et déterminera un classement général qui sera actualisé après chaque étape. Une équipe ou les 2 équipes qui se positionneraient lors d'un match, à l'opposé de l'état d'esprit instauré par les organisateurs pourront se voir attribuer 0 point sur cette confrontation.



- RÈGLES DU JEU -

TOURNOI TOUCHER - 26/05/2022

Règle 18 : Sanction.

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure, soit pour un match, soit pour la totalité du tournoi, tous joueurs ou toutes équipes qui enfreindraient le règlement de manière grave ou qui ne respecteraient pas de l'état d'esprit du tournoi.