

Sommaire

PREAMBULE.....	2
LES ATTENTES EN MATIERE D'ARBITRAGE.....	3
PLACEMENT DES ARBITRES.....	4
COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI	5
Tirage au sort.....	5
Situations possibles sur le coup d'envoi ou de renvoi.....	5
LE TOUCHER.....	7
Touchers valides et non valides.....	7
Limitation des touchers	7
Percussion et refus de toucher.....	8
Remise en jeu après un toucher.....	9
LA REGLE DE L'AVANTAGE	10
Procédure en cas d'avantage.....	10
Cascade de décisions en cas de faute technique.....	11
Exemple d'arbitrage en cas d'avantage.....	12
Avantage en cas de faute de main.....	13
Avantage en cas de jeu au pied	14
Avantage en cas de hors-jeu.....	15
JEU DELOYAL ET REFUS DE JEU	16
Jeu déloyal	16
Refus de jeu	17
GESTES DE L'ARBITRE	18
EVOLUTIONS DES REGLES DU JEU FFR ENTRE 2020 ET 2023	19
ANNEXES : NIVEAUX DE MAITRISE DE L'ARBITRE DE R5.....	21

PREAMBULE

Ce guide, élaboré par le **groupe de travail Rugby à 5 de la Ligue Ile de France de Rugby**, vise à aider les arbitres dans cette tâche complexe qu'est l'arbitrage.

En effet, la particularité de cette nouvelle pratique est l'arbitrage lors des tournois par des joueuses et des joueurs non officiels. Ce rôle ne s'improvise pas et nécessite à la fois des connaissances solides et de l'expérience pour garantir la sérénité des rencontres et ainsi le plaisir de se retrouver pour jouer au Rugby à 5.

Bien qu'étant une production de la *Ligue Ile de France*, ce guide sert de référence dans plusieurs autres ligues aussi bien pour harmoniser l'application des règles lors des tournois de Rugby à 5 que pour aider à former les arbitres CAL de Rugby à 5.

Ligues utilisant ce guide :



Ce guide n'a toutefois pas vocation à remplacer le règlement FFR. Notre démarche part des règles de ce règlement pour en expliciter les manières de les arbitrer.

Aussi **ce guide n'est qu'un complément des règles du jeu FFR** et une bonne connaissance de ces dernières est une condition sine qua non à un arbitrage de qualité.

Vous pouvez télécharger ce document via le site internet FFR (*Jouer au rugby -> Rugby à 5 -> Documents utiles -> Outils sportifs -> règles du jeu rugby à 5*) ou en cliquant sur la forme ci-dessous

Télécharger les
Règles du jeu Rugby à 5 – 2023

Nous vous souhaitons donc une bonne lecture et n'hésitez pas à nous faire remonter vos commentaires par mail : rugbya5@idrugby.fr

Jouer au R5, c'est aussi arbitrer !

LES ATTENTES EN MATIERE D'ARBITRAGE

Les arbitres doivent :

- **Adopter une éthique et une posture adéquate avant, pendant et après le match** : être ponctuel, avoir son matériel (sifflet et chasuble), respecter les protocoles (tirage au sort, signature de la feuille de match), jouer son rôle avec sérieux, loyauté et éthique tout en échangeant de manière sereine et constructive avec les joueurs, se faire respecter en étant calme et en faisant preuve de caractère
- **Connaître les règles** : les dernières évolutions des règles du jeu et les manières de les arbitrer
- **Être présents sur le terrain** : en se déplaçant de manière dynamique pour être proche des actions, sans gêner le jeu, tout en s'organisant de manière complémentaire avec son binôme
- **Gérer le match** : en sifflant rapidement et fort pour stopper le jeu, en communiquant oralement et avec la gestuelle adéquate pour expliquer ses décisions, en prévenant pour permettre le moins d'arrêts de jeu possible, en collaborant avec son partenaire arbitre (notamment en cas de doute)

[Cf. document annexe : les niveaux de maîtrise de l'arbitre de R5](#)

Les arbitres font particulièrement attention :

- **À la règle de l'avantage** : avant de siffler une faute, l'arbitre doit vérifier que son partenaire n'a pas déjà signalé cette faute en tendant le bras vers l'équipe non fautive pour laisser l'avantage.
- **À ce qu'un seul arbitre siffle par action de jeu** : c'est le premier arbitre qui a sifflé qui ordonne la suite du match. En cas de désaccord les deux arbitres se consultent à l'écart des joueurs.
- **A assumer leur décision** : si un arbitre siffle, le jeu doit s'arrêter même si une erreur a été commise (attention également à ne pas se désavouer pendant le match)

Les arbitres sifflent :

- À chaque début de match ou de mi-temps.
- Pour arrêter le jeu quand un toucher ou une faute se produit (sauf si avantage)
- Fort pour que tous les joueurs entendent et que le jeu s'arrête instantanément

Les arbitres sont équipés avec :



1 chasuble, de même couleur pour les 2 arbitres, et de couleur différente de celles de 2 équipes



ou

*1 sifflet chacun
(Sifflet classique ou sifflet poire)*



Si besoin, un carnet pour noter les scores

PLACEMENT DES ARBITRES

Règles du jeu FFR 2023

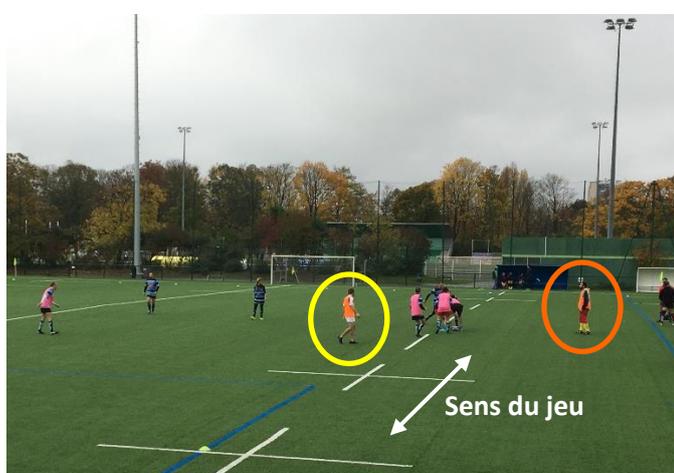
Règle 7 : Officiels de match

Chaque partie est arbitrée par au moins 2 arbitres (officiels ou non). Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.



Afin d'être le plus complémentaire possible, nous vous recommandons un placement avec :

- Un arbitre derrière l'attaque (entouré en jaune) qui suit le ballon
- Un arbitre sur un côté (entouré en orange).



Ce placement offre plusieurs avantages en termes de :

- **Réactivité** : l'arbitre dans le dos de l'attaque reste très proche des actions ce qui lui permet d'indiquer rapidement le point de remise en jeu suite à une pénalité ou un toucher, et de communiquer verbalement efficacement avec les joueurs
- **Jugement** : les angles de vue sont complémentaires pour juger des touchers et des fautes
- **Répartition des rôles** :
 - l'arbitre sur le côté se concentre sur le placement des défenseurs en veillant à faire respecter la ligne de hors-jeu et sur le respect de la cellule toucheur-touché
 - l'arbitre derrière l'attaque se focalise sur les remises en jeu (sur toucher et pénalité)

Ce placement nécessite toutefois une bonne mobilité et une bonne adaptabilité pour pouvoir inverser les rôles si la situation le nécessite.

Remarque

Le règlement FFR impose 2 arbitres « au moins ». Il est donc tout à fait envisageable d'arbitrer à 3 avec un arbitre qui suit le ballon et 2 arbitres latéraux.

COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI

Règles du jeu FFR 2023

Règle 13 : Coup d'envoi et 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 de volée ou tombé. Ce dernier doit faire au minimum 5m et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend pour l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité.

Si, sur un coup d'envoi le ballon franchi 5m et revient vers la zone du coup d'envoi, le coup d'envoi sera à refaire (à répéter autant de fois que nécessaire).

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.



Coup de pied de reprise de jeu après essai :

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

Tirage au sort

Avant le début de match, l'arbitre procède au tirage au sort avec les capitaines des 2 équipes.

Le gagnant du tirage au sort a le choix entre donner le coup d'envoi et la moitié de terrain que son équipe occupera lors de la première période.

- S'il fait le choix d'une moitié de terrain, l'équipe perdante du tirage au sort devra donner le coup d'envoi
- S'il fait le choix de donner le coup d'envoi, l'équipe perdante du tirage au sort aura le choix d'une moitié de terrain

Cas particulier : si le match n'est constitué que d'une période (pas de mi-temps)

Le gagnant du tirage au sort a le choix entre 2 possibilités :

1. Choisir l'équipe qui va réaliser le coup d'envoi (donc recevoir ou réaliser le coup d'envoi)
2. Choisir le côté de terrain

Le perdant du tirage au sort a le choix de l'autre alternative

Situations possibles sur le coup d'envoi ou de renvoi

Situations	Décisions à prendre
Le ballon s'arrête avant d'avoir fait 5m en direction de l'en-but adverse	Avantage et/ou pénalité au milieu du terrain pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi
Le ballon sort de l'aire de jeu (touche, derrière ligne de ballon mort)	Pénalité pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi au milieu du terrain
Le ballon s'arrête dans l'en-but	Jeu (<i>l'en-but fait partie de l'aire de jeu</i>)
Le ballon dépasse la zone de 5m puis revient dans cette zone	Coup d'envoi ou de renvoi à refaire
Un joueur de l'équipe qui recevait le coup d'envoi fait tomber le ballon ou fait un en-avant en tentant de le réceptionner le coup d'envoi de volée	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit de la faute (position du joueur fautif au moment de la faute)
Un joueur de l'équipe qui recevait le coup d'envoi, tente de ramasser le ballon arrêté dans l'aire de jeu mais le pousse légèrement vers l'avant avant de s'en saisir	Pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit de la faute (<i>en-avant</i>)
Sur la réception du coup d'envoi ou de renvoi, un joueur fait un contrôle du pied mais envoie le ballon en touche	Touche pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi

Situations	Décisions à prendre
Sur la réception du coup d'envoi ou de renvoi, un joueur fait un contrôle du pied et envoie le ballon devant lui. Un de ses partenaires qui était placé devant lui au moment du contrôle du pied se saisit du ballon	Pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit où a été contrôlé au pied le ballon (<i>hors-jeu</i>)
Sur la réception du coup d'envoi, un joueur fait un contrôle du pied et envoie le ballon devant lui. Un joueur de l'équipe adverse, qui est monté en pression défensive au moment du contrôle au pied, se saisit du ballon	Jeu <i>(le contrôle du pied permet à l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi de monter en pression défensive et donc éventuellement de récupérer la balle si ce contrôle est manqué)</i>
L'équipe qui doit réaliser le coup de renvoi tarde à engager	L'arbitre annonce « <i>Attention, non jeu</i> » avec la gestuelle poing levé et assure le décompte de 3sec. Si à la fin du décompte le coup d'envoi n'a pas été réalisé => pénalité au milieu du terrain pour l'équipe qui devait recevoir le coup de renvoi (<i>refus de jeu</i>)
L'équipe qui réceptionne le coup de renvoi tarde à jouer le ballon	L'arbitre annonce « <i>Attention, non jeu</i> » avec la gestuelle poing levé et assure le décompte de 3sec. Si à la fin du décompte le coup d'envoi n'a pas été réalisé => pénalité à l'endroit où s'est arrêté le ballon pour l'équipe qui a réalisé le coup de renvoi (<i>refus de jeu</i>)

LE TOUCHER

Touchers valides et non valides

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : Manière de jouer

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. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin (bras inclus).

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.



Touchers valides	Touchers non valides
<ul style="list-style-type: none"> – La zone « épaule-poignet » est une zone valide pour le toucher. – Le toucher peut être fait en poursuite – Un toucher « une main sur le torse une main sur le dos » est un toucher valable. 	<ul style="list-style-type: none"> – Toucher effectué à une main – Toucher effectué par 2 joueurs (avec une main chacun) – Toucher avec une des 2 mains (ou les 2) hors de la zone de touchers autorisée : jambes, fesses, pieds, tête, ballon, mains – Toucher non franc (du bout des doigts...) – Toucher non simultané (à aucun moment les 2 mains en contact en même temps) – Toucher en même temps que la passe – Toucher d'un joueur qui plonge pour marquer*

***Cas particulier :** Dans le cas d'un plongeon réalisé par le joueur porteur de balle pour marquer, le toucher n'est pas valable **si et seulement si** au moment du toucher, le joueur n'a plus **aucune partie du corps en contact avec le sol.**

 Le plongeon ne peut être réalisé délibérément sur un ou des joueurs en défense. Si tel était le cas, la règle 10 du jeu déloyal doit s'appliquer.

Limitation des touchers

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : Manière de jouer

Le nombre de « toucher » est limité. Au 6^{ème} « toucher » un changement de possession est effectué à l'endroit du 6^{ème} « toucher ». La remise en jeu s'effectue selon les modalités d'une pénalité.

Règle 15 : Pénalité

Une pénalité accordée à une équipe, remet à zéro le compteur du nombre de « toucher » pour cette même équipe.



Percussion et refus de toucher

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : Manière de jouer

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 ».

Interception : l'interception par des joueurs en jeu est autorisée.

Règle 10 : jeu déloyal et refus de jeu

Jeu déloyal :

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, plongeon délibéré sur un ou des joueurs pour marquer l'essai...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et à toute action d'anti-jeu.

REGLES DU JEU
RUGBY À 5



1^{er} cas de figure : anticipation du toucher par le porteur de balle



L'attaquant porteur de balle (PdB) **anticipe le toucher**, stoppe sa course devant le défenseur et **pose le ballon au sol avant d'avoir été touché** (l'arbitre ne siffle pas le toucher)

⇒ **Décision** : ballon tombé en faveur de l'équipe en défense

2^{ème} cas de figure : refus de toucher du défenseur



L'attaquant PdB va au contact d'un défenseur **en maîtrisant sa course** mais le **défenseur refuse de le toucher** tout en **s'opposant corporellement à sa course ("corps obstacle")** dans le but de gêner sa progression

⇒ **Décision** : avantage et/ou pénalité pour jeu déloyal en faveur de l'équipe en attaque (cela s'apparente à une "obstruction", les droits des défenseurs étant limités à toucher et à intercepter et éventuellement remplacement du joueur fautif cf. règle 10 jeu déloyal et refus de jeu)

3^{ème} cas de figure : percussion du porteur de balle



L'attaquant PdB **ne maîtrise pas son engagement** et **percute** le défenseur

⇒ **Décision** : pénalité pour jeu déloyal en faveur de l'équipe en défense (et éventuellement remplacement du joueur fautif cf. règle 10 jeu déloyal et refus de jeu)

Remise en jeu après un toucher

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : Manière de jouer

- Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire rapidement à l'endroit précis du « toucher » même si ce point, se situe à moins de 5m d'une ligne.
- Touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied).
- Le ballon doit être posé au sol entre les pieds du joueur touché ou **au maximum 50 centimètres derrière ses talons** avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché (veiller au respect du poser/lâcher avant de jouer). Si le ballon roule en dehors de la cellule toucheur/touché (sans action volontaire) le relayeur doit ramener le ballon avec le pied dans la cellule avant de le jouer. Si le joueur touché fait rouler volontairement le ballon en dehors de la cellule toucheur/touché il sera sanctionné par une pénalité.
- Le défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé, **botté** le ballon ou s'est éloigné de la cellule toucheur/touché ou **s'est fait toucher dans la zone des 5 mètres**.



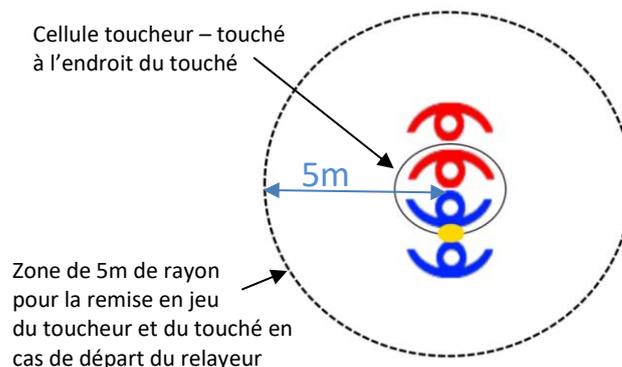
Règle 16 : En-but

CAS PARTICULIERS : Remise en jeu suite à un « toucher » dans l'en-but

- 1^{er} cas : Le joueur attaquant est touché dans l'en-but adverse, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres en avant de la ligne de but, face au point du toucher, selon les modalités de remise en jeu après toucher.
- 2^{ème} cas : Le joueur défendant est touché dans son en-but, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres en avant de la ligne de but, face au point du toucher, selon les modalités de remise en jeu après toucher.

- Le joueur touché et le toucheur doivent **revenir à l'endroit précis du toucher** sinon l'arbitre arrête le jeu et fait rejouer correctement la remise en jeu
- Toucheur et touché **peuvent se déplacer** et/ou **rejouer** quand le relayeur
 - **s'est écarté de 5m balle en main (zone de 5m de rayon** par rapport à l'endroit du toucher)
 - **a fait une passe** (quelle que soit la longueur de sa passe) ou ;
 - **a botté** le ballon (pour lui-même ou un partenaire)
 - **s'est fait toucher** dans cette zone de 5m

⇒ **Sanction** : pénalité pour l'équipe non fautive au niveau de la cellule toucheur – touché



Cas particulier : si le joueur toucheur met du temps à revenir à l'endroit du toucher (de manière volontaire ou non), l'équipe en possession du ballon peut jouer la remise en jeu sans attendre qu'il soit replacé et l'arbitre peut accorder un **avantage** notamment si le toucheur fait action de jeu avant d'être revenu à l'endroit du toucher.

LA REGLE DE L'AVANTAGE

Procédure en cas d'avantage

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : Manière de jouer

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.

L'avantage doit être territorial. L'avantage 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.



Annnonce de l'avantage et retour à la pénalité

Un **avantage** doit être **annoncé verbalement par l'arbitre** en cas de faute d'une équipe, un ballon qui reste disponible dans l'aire de jeu pour l'équipe non fautive et **une situation jugée favorable par l'arbitre pour l'équipe non fautive**.

Si l'avantage est accordé, il doit se terminer par un essai ou bien un gain territorial de 5 mètres par **rapport à l'endroit de la faute**. Dans ce cas, l'arbitre doit annoncer **« avantage terminé »**. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre doit revenir à la faute initiale en sifflant la faute pour arrêter le jeu et faire jouer la remise en jeu à l'endroit précis de la faute (à 5m de toute ligne).



Le fait de siffler arrête le jeu et annule donc l'avantage

CAS PARTICULIER :

Si une nouvelle faute de l'équipe initialement fautive est commise pendant l'avantage, l'arbitre prendra en compte le point de remise en jeu le plus favorable pour l'équipe non fautive.



Bras tendu vers l'équipe non fautive



Bras tendu à l'oblique vers l'équipe non fautive

Annulation de l'avantage par l'équipe fautive

L'annonce d'un avantage par l'arbitre **n'entraîne pas la création de ligne de hors-jeu pour aucune des deux équipes**.

Un **avantage peut être annulé** par l'équipe fautive en **en touchant le porteur de balle ou en interceptant une passe avant que l'avantage ne soit terminé** (avantage territorial de 5m par rapport à l'endroit de la faute).

Toutefois, l'équipe qui a commis la faute initiale **ne doit pas volontairement empêcher l'équipe adverse de récupérer le ballon pour jouer l'avantage** (botter le ballon, plonger sur le ballon pour le récupérer...). Si ce n'était pas le cas, une décision de remplacement du joueur fautif pourrait être prise par l'arbitre (jeu déloyal, règle 10 des règles du jeu).

CAS PARTICULIER : en cas d'avantage annoncé par l'arbitre, **si le ballon termine sa course dans l'en-but de l'équipe fautive**, cette dernière peut effectuer un **touché à terre** ou **rendre le ballon mort** pour empêcher un essai d'être marqué par l'équipe adverse.

Pénalité jouée rapidement

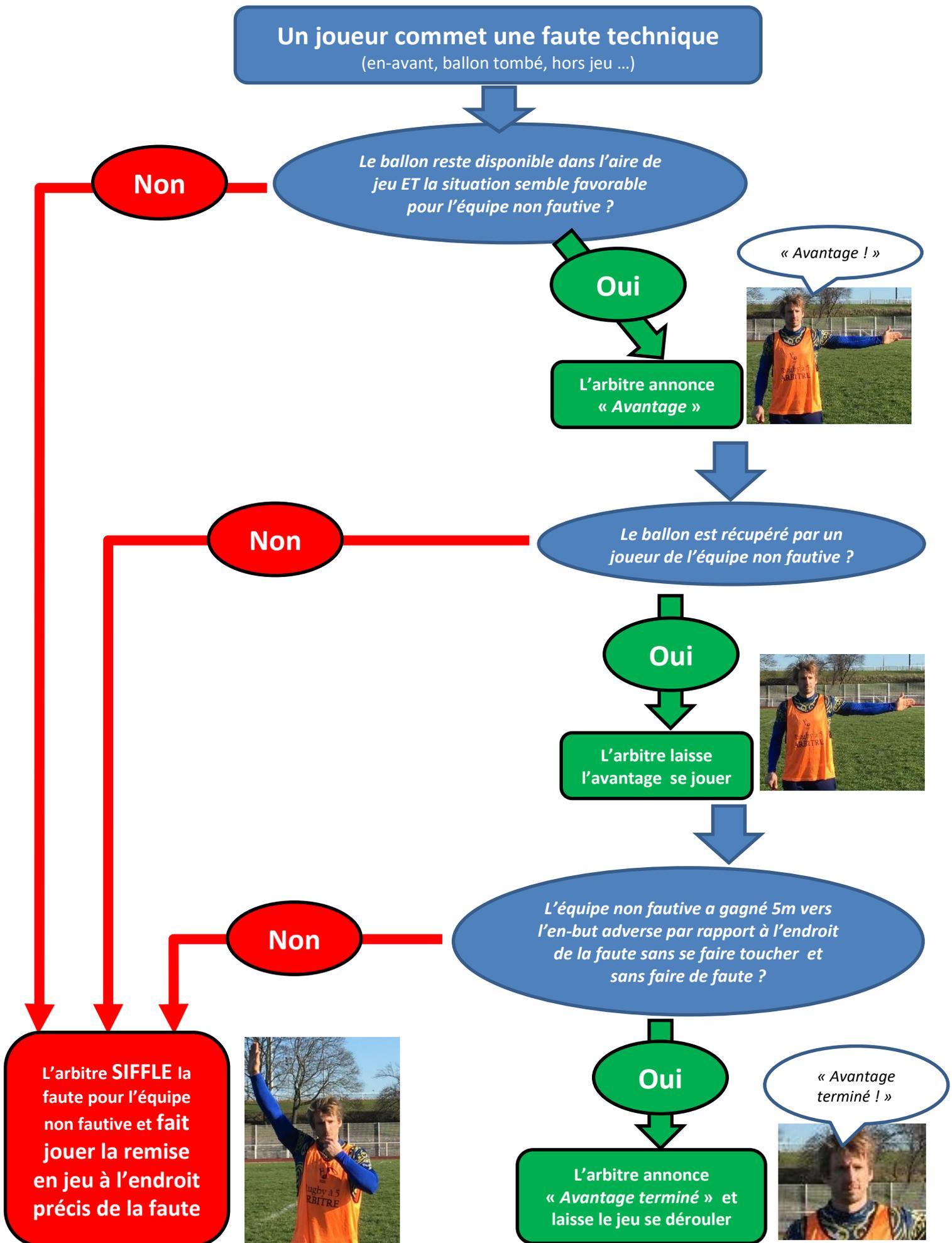
Une pénalité, une fois sifflée, **peut être jouée rapidement** à l'endroit de la faute par l'équipe nouvellement utilisatrice. Si un joueur de l'équipe nouvellement non utilisatrice n'est pas replacé à 5m et touche le porteur de Balle, alors ce **toucher ne doit pas être comptabilisé** (défenseur hors-jeu) et un nouvel avantage doit être annoncé.

Si ce nouvel avantage ne profite pas, une pénalité doit être sifflée. Par contre **dans ce cas particulier, la pénalité ne peut être jouée rapidement**, la défense devant être replacée.

Une décision de remplacement du joueur fautif pourra être prise par l'arbitre s'il considère que cela relève de jeu déloyal (règle 10 des règles du jeu).

NB : une pénalité sifflée remet le compteur du nombre de toucher à 0 mais **si un avantage est consommé, le compteur du nombre de touchers se poursuit**.

Cascade de décisions en cas de faute technique



Exemple d'arbitrage en cas d'avantage

1. Dans le jeu courant, l'équipe rose et bleu a la possession du ballon. Le joueur entouré va commettre un **en-avant** sur la réception de la passe de son partenaire



2. Le ballon reste disponible dans l'aire de jeu pour l'équipe non fautive jaune et noire. L'arbitre (entouré) **tend donc le bras à l'horizontal vers l'équipe non fautive** et annonce « **Avantage !** »



3. Un **joueur de l'équipe fautive (entouré) touche le nouveau porteur de balle** avant que celui-ci ait gagné 5m par rapport à l'endroit de la faute. Ce joueur **annule donc l'avantage**.



4. L'arbitre **SIFFLE** donc la faute initiale (en-avant du joueur bleu et rose) et **indique précisément l'endroit de la faute** bras tendu à l'oblique vers l'équipe non fautive pour que cette dernière effectue la remise en jeu selon les modalités d'une pénalité



5. Le **2^{ème} arbitre (en orange) donne un repère de remplacement à 5m** pour l'équipe nouvellement en défense
Si un défenseur fait action de jeu avant de s'être reemplacé (joueur entouré) et/ou avant que la remise en jeu soit effectuée, alors un nouvel avantage doit être annoncé (hors-jeu)



Avantage en cas de faute de main

Règles du jeu FFR 2023

Règle 12 : en-avant, passe en avant et ballon tombe au sol

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.

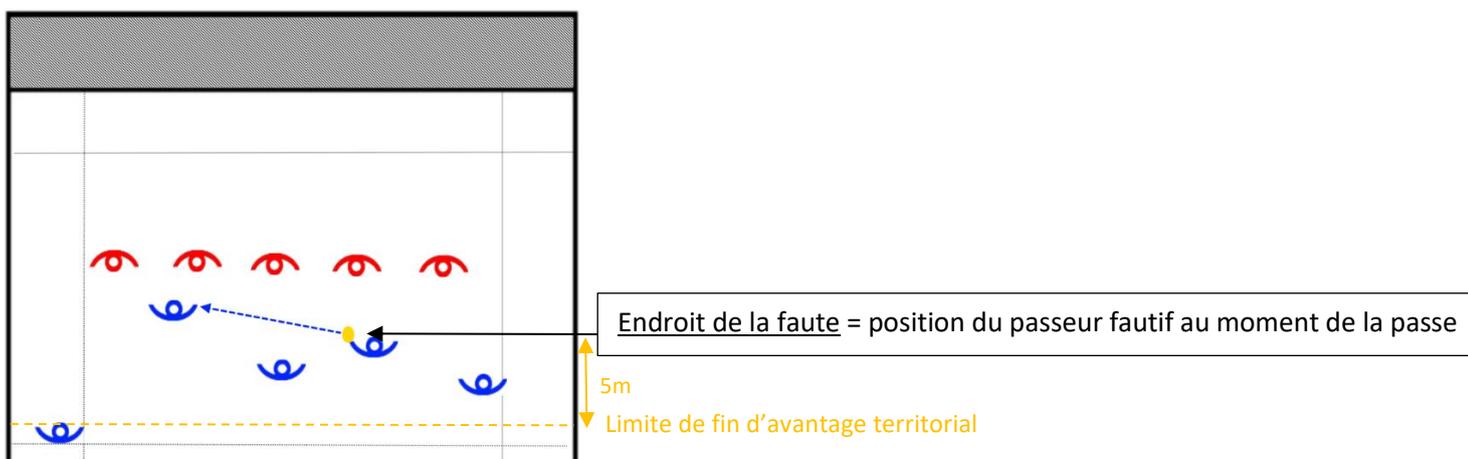
Ballon tombé au sol (en arrière) :

Si la faute est sifflée, la remise en jeu se fera au point de chute du ballon par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

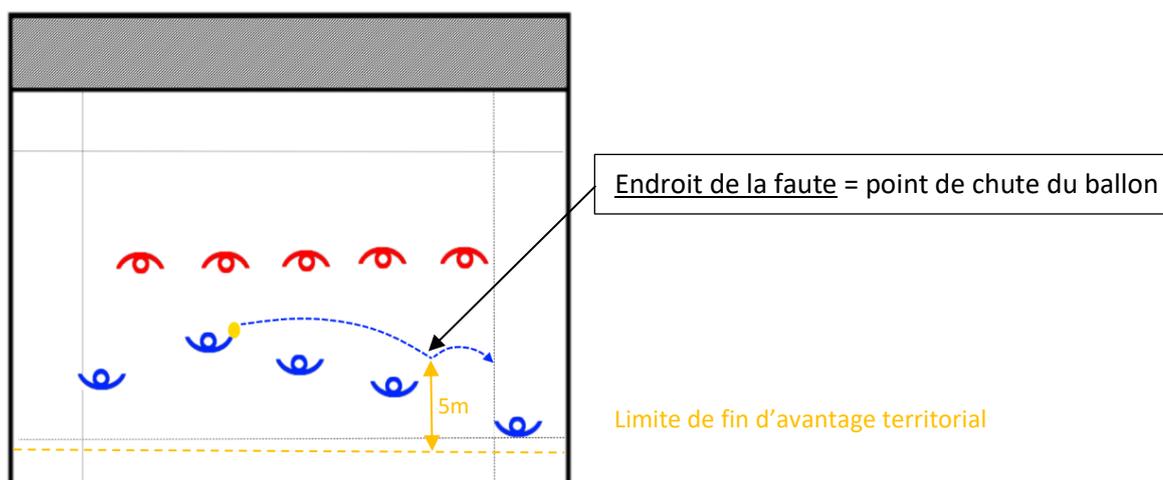
Si l'avantage est accordé par l'arbitre, le jeu peut se dérouler sans attendre.



1^{er} cas : En-avant ou passe en avant du joueur bleu Porteur de Balle



2^{ème} : ballon tombé au sol suite à une passe en arrière



Précision concernant la règle du ballon tombé

Si le porteur de balle va au sol (en trébuchant, en glissant ...) sans perdre le contrôle du ballon, alors le ballon ne doit pas être considéré comme tombé et ce même si une partie du ballon rentre en contact avec le sol.

Avantage en cas de jeu au pied

Règles du jeu FFR 2023

Règle 8 : manière de jouer

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol.

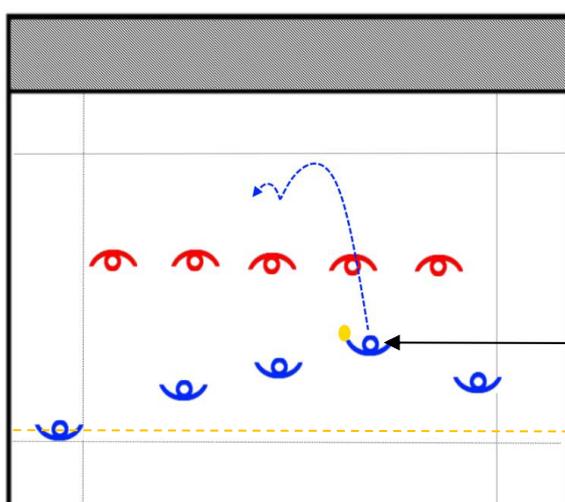
=> Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

Si le ballon est récupéré par un adversaire, avant ou après avoir touché le sol, un avantage pourra être accordé.

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 interfère sur le jeu.

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.



Endroit de la faute = position du botteur fautif au moment du coup de pied

5m
Limite de fin d'avantage territorial

Situations	Décisions à prendre
Jeu au pied touché par un attaquant avant le rebond mais non maîtrisé (ballon tombé ou en-avant)	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon
Jeu au pied réceptionné de volée par un défenseur	Avantage pour l'équipe qui était en défense (jeu au pied non complété)
Ballon tombé ou en-avant sur la tentative de réception par un défenseur	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon (1 ^{ère} faute : jeu au pied non complété – 2 ^{ème} faute : en-avant ou ballon tombé de la part du défenseur réceptionneur)
Jeu au pied contré par un défenseur et qui tombe au sol	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon (1 ^{ère} faute : jeu au pied non complété par l'équipe en attaque – 2 ^{ème} faute : ballon tombé au sol suite au contre)
Jeu au pied contré par un défenseur mais rattrapé de volée par un attaquant	Le jeu se poursuit
Jeu au pied volleyé intentionnellement par un défenseur pour faire tomber la balle	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe attaquante (jeu déloyal) à l'endroit où a été volleyée la balle
Obstruction d'un défenseur sur le botteur ou un de ses partenaires pour ne pas que le ballon soit récupéré	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe attaquante (jeu déloyal) à l'endroit du point de chute du ballon
Partenaire du botteur qui part devant le botteur (hors-jeu) au moment du coup de pied et qui le réceptionne de volée	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon

Avantage en cas de hors-jeu

Règles du jeu FFR 2023

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 interfère sur le 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. **Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la ligne passant par le dernier pied du toucheur.**

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

Règle 8 : Manière de jouer

Remise en jeu

- Suite à un « toucher », le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied).
- Le défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé, botté le ballon ou s'est éloigné de la cellule toucheur/touché de 5 mètres de la cellule toucheur/touché ou s'est fait toucher dans la zone des 5 mètres.

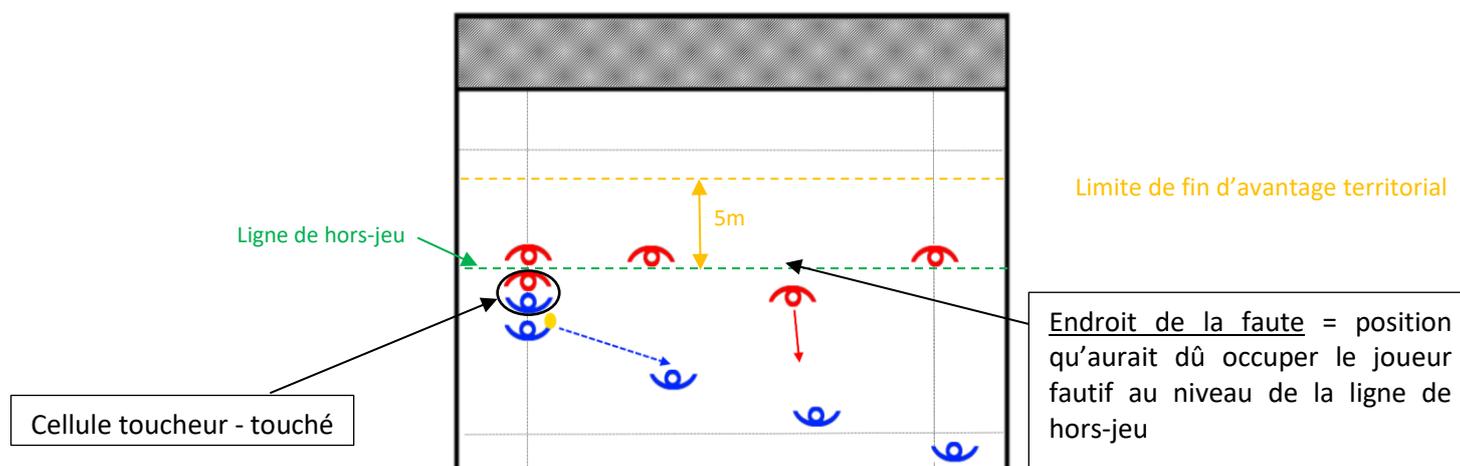


Règle 13 : coup d'envoi et coup de renvoi

- 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.

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, les adversaires à 5 mètres.
- La pénalité peut être jouée rapidement par l'équipe utilisatrice. Si faute de l'équipe adverse, 5 mètres supplémentaires par rapport au point de la 1ère faute.
- Un joueur a la possibilité de jouer la pénalité pour lui-même. Dès que le joueur relève le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer, s'ils sont en jeu.
- Une pénalité accordée à une équipe, remet à zéro le compteur du nombre de « toucher » pour cette même équipe.



Si un joueur momentanément hors-jeu fait manifestement action de repli jusqu'à la ligne de hors-jeu, sans participer au jeu ni le gêner, alors il ne doit pas être sanctionné.

JEU DELOYAL ET REFUS DE JEU

Règles du jeu FFR 2023

Règle 10 : jeu déloyal et refus de jeu

Jeu déloyal :

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion, plongeon délibéré sur un ou des joueurs pour marquer l'essai...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et à toute action d'anti-jeu.

=> Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non possibilité de remplacement : exclusion temporaire de 1 minute du joueur fautif.

Refus de jeu :

Une équipe qui, par son absence d'initiative montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, sera avertie par les arbitres, 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.

=> Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive



Jeu déloyal

Même si les incidents restent rares, certains comportements sont préjudiciables au jeu et plus largement à l'esprit du rugby à 5.

Le rôle des arbitres est donc de **prévenir ces comportements** en les anticipant et en communiquant avec les joueurs sur et en dehors du terrain, mais aussi **d'intervenir et de sanctionner si besoin**.

Il est toutefois nécessaire de rester **calme, courtois** mais **ferme** notamment en cas de sanction de remplacement et/ou d'exclusion, et de faire preuve de **pédagogie** en rappelant les règles concernées.

Les **capitaines** doivent également rester les **interlocuteurs privilégiés** des arbitres et **sont également responsables de leurs joueurs** sur et en-dehors du terrain. En cas de problème, le capitaine devrait lui-même sortir son joueur.

Situations	Décisions à prendre
Acte d'anti-jeu isolé et non intentionnel	Avantage et/ou pénalité contre l'équipe fautive et rappel des règles au(x) joueur(s) concerné(s)
Acte d'anti-jeu délibéré	Pénalité (et/ou avantage)** contre l'équipe fautive et remplacement* du joueur fautif
Actes d'anti-jeu répétés d'un ou plusieurs joueurs d'une même équipe	Pénalité (et/ou avantage)** et remplacement* du dernier joueur fautif
Acte d'anti-jeu annulant une action d'essai claire et évidente	Essai de pénalité et remplacement* du joueur fautif
Contestation isolée	Pénalité (et/ou avantage)** contre l'équipe fautive et rappel des règles au(x) joueur(s) concerné(s)
Contestations répétées	Pénalité (et/ou avantage)** et remplacement* du dernier joueur fautif
Violence verbale ou physique	Pénalité et exclusion du joueur sans remplacement jusqu'à la fin du match (règlement LIFR)

* **Remplacement** : minimum de 2min (règlement LIFR)

** dans ces situations, ne laisser l'avantage que s'il y a une action de marque évidente

Exemples d'actes d'anti-jeu : en-avant volontaire, intervention du toucheur non remis en jeu, obstruction, ballon non laissé à disposition de l'équipe récupérant la possession, tirage de maillot ou ceinturage, coup de pied dans un ballon au sol, plongeon sur le ballon pour annuler un avantage, ballon volleyé au sol intentionnellement sur jeu au pied ...

Refus de jeu

Si une équipe en possession de la balle **fait manifestement perdre du temps par son absence d'initiative**, alors l'arbitre doit annoncer « **Attention, non jeu** », avec la gestuelle poing levé, et assurer un décompte de 3sec à partir de la fin de la communication.

Si ce comportement se répète, l'arbitre demandera à l'équipe en possession de la balle de jouer 3 sec après que le ballon soit à leur disposition pour le jeu, par la communication verbale « *Jouez* ».

Si le ballon n'est pas joué immédiatement alors l'arbitre sanctionnera l'équipe fautive d'une pénalité qui sera jouée à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la dernière communication verbale.



GESTES DE L'ARBITRE



ESSAI

Dos à la ligne de ballon mort, épaules parallèles à la ligne de but, bras levé à la verticale



AVANTAGE

Bras tendu à l'horizontal vers l'équipe non fautive + communication verbale « Avantage ! »



PENALITE

Epaules parallèles aux lignes de touche, bras tendu à l'oblique vers l'équipe non fautive



EN AVANT

Mouvement circulaire de l'avant-bras, main ouverte



PASSE EN AVANT

Les mains font le geste de passer le ballon en avant en partant des épaules



HORS-JEU

Mouvement circulaire de l'avant-bras, main ouverte avec les doigts vers le sol



REFUS DE JEU

Poing levé avec communication verbale « Attention, non jeu » + décompte de 3sec



PAS DE FAUTE PERÇUE

Les 2 bras en l'air indiquent aux joueurs qu'ils peuvent jouer + communication verbale « Jeu ! »

EVOLUTIONS DES REGLES DU JEU FFR

ENTRE 2020 ET 2023

La mise à jour des règles du jeu du rugby à 5 a été mise en ligne le 26 septembre 2023 par la FFR. Le document est téléchargeable en suivant le lien <https://api.www.ffr.fr/wp-content/uploads/2023/09/regles-du-jeu-rugby-a-5-sept-23-2.pdf>

Les évolutions des règles du jeu 2023 reprennent les propositions du groupe de travail *Techniques, Epreuves et Sportif* de la Commission Fédérale Rugby à 5.

Les propositions de ce groupe de travail, placent au cœur de la réflexion le règlement de rugby à 5 qui, définissant les lois du jeu, détermine et garanti l'esprit du jeu de Rugby à 5. Elles ont été discutées lors du séminaire Rugby à 5 organisé par la FFR en mai 2023 réunissant les membres de cette commission fédérale R5, les référents Rugby à 5 des ligues régionales, la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage (représentée par Philippe Marguin), la Direction Technique et Sportive (représentée par Thierry Janeczek) ainsi que le chargé de Mission rugby fédéral FFR en charge du R5 (Flavien Bonne).

Deux priorités ont guidés les échanges autour des règles :

1. **Garantir l'accessibilité du rugby à 5** : un jeu accessible aussi bien pour des néophytes que pour des pratiquants anciens ou actuels de XV, 7 ...
2. **Favoriser un jeu attrayant** en faisant la part belle au jeu d'attaque face à des défenses de mieux en mieux organisées.

D'autre part, comme l'indique la consultation réalisée par le groupe de travail Communication et développement de la commission fédérale R5 (Consultation réalisée d'Octobre à Décembre 2022 - 869 réponses réparties sur 17 ligues), les questions **d'harmonisation** des règles sur l'ensemble du territoire, de **formation à l'arbitrage** mais aussi de **compétition**, semblent être au cœur des attentes des pratiquants de rugby à 5.

S'ajoutait à cela la décision de faire arbitrer des **arbitres CAL** (Capacitaire Arbitrage Loisir) des différentes ligues lors des Finales Nationales et donc la nécessité de clarifier certains points.

L'éclairage sur l'arbitrage de la règle de l'avantage découle notamment de ces préoccupations.

Lors de ce séminaire, la LIFR était représentée par Cindy Brugnion, référente R5 de la LIFR, et Clément Grémion, membre de la commission fédérale R5.

	Règles du jeu FFR Rugby à 5 2020	Règles du jeu FFR Rugby à 5 2023	Commentaires
REGLE 1 : LE TERRAIN	Pas de préconisation dans les précédentes règles	Dimension de l'aire de jeu : Pour les finales nationales les dimensions retenues sont 70 m X 45 m	Les dimensions retenues permettront d'éviter des tracés trop étroits ne privilégiant pas le jeu d'attaque comme observés sur certains terrains lors des dernières éditions des Finales Nationales
REGLE 6 : DERNIERE ACTION	Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce aux 2 équipes « fin du temps réglementaire ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève au 1 ^{er} toucher, un essai (marqué par une équipe ou l'autre) ou une faute sauf pénalité.	Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce aux 2 équipes « fin du temps réglementaire ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève suite : - au 1 ^{er} toucher ; - à un essai marqué par l'une des 2 équipes ; - à un toucher à terre de l'équipe défendante dans son en-but ; - à une sortie en touche	Il était difficile de différencier faute et pénalité, sachant que toutes les fautes sont remises en jeu selon les mêmes modalités que pour une pénalité. Cette nouvelle version de la règle 6 permet de clarifier les choses.
REGLE 8 : MANIERE DE JOUER	Après un « toucher », le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé le ballon ou s'est éloigné balle en main, de 5 mètres de la cellule toucheur-touché.	Après un « toucher », le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent en contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayeur a passé, botté le ballon ou s'est éloigné balle en main, de 5 mètres de la cellule toucheur/touché ou s'est fait toucher dans la zone des 5 mètres.	Ces deux situations manquaient dans la règle 8.

	<p>Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire rapidement à l'endroit précis du « toucher » Même si ce point, se situe à moins de 5m d'une ligne. Le ballon doit être posé au sol, immobile et entre les pieds du joueur touché avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché (veiller au respect du poser - lâcher avant de jouer).</p>	<p><u>Remise en jeu</u> Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire rapidement à l'endroit précis du « toucher » même si ce point se situe à moins de 5 mètres d'une ligne. Le ballon doit être posé au sol entre les pieds du joueur touché ou au maximum 50 centimètres derrière ses talons avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché (veiller au respect du poser/lâcher avant de jouer). Si le ballon roule en dehors de la cellule toucheur/touché (sans action volontaire) le relayeur doit ramener le ballon avec le pied dans la cellule avant de le jouer. Si le joueur touché fait rouler volontairement le ballon en dehors de la cellule toucheur/touché il sera sanctionné par une pénalité.</p>	<p>Le terme « immobile » est supprimé. Cette nouvelle version de la règle 8 permet ainsi de favoriser les libérations rapides suite à un toucher et donc le jeu d'attaque. Elle prévoit aussi les situations où le ballon sort de la cellule toucheur – touché.</p>
REGLE 9 : ETABLISSEMENT DU SCORE	<p>Pour les équipes mixtes, 2 filles doivent être sur le terrain comme précisé dans la Règle 3.</p>	<p>Pour les équipes mixtes, 2 filles doivent être sur le terrain comme précisé dans la Règle 3 (hors exclusion temporaire en cas de jeu déloyal).</p>	<p>Cette situation n'était pas prévue par les anciennes versions de la règle 9.</p>
REGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU	<p>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. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « toucher ».</p>	<p>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. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la ligne passant par le dernier pied du toucheur.</p>	<p>Clarification de la règle 11 du hors-jeu suite à un toucher.</p>
REGLE 15 : PENALITE	<p>Remise en jeu suite à une pénalité : Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol Dès que le joueur relève le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer, s'ils sont en jeu.</p>	<p>Remise en jeu sur pénalité : Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol ou mis en contact avec le sol, à 5 mètres de toutes lignes, les adversaires à 5 mètres. Dès que le joueur relève le ballon ou touche le sol avec le ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer s'ils sont en jeu.</p>	<p>Cette remise en jeu était régulièrement observée et était généralement tolérée. La nouvelle version de la règle 15 permet d'officialiser la possibilité de remettre en jeu simplement en touchant le sol avec le ballon.</p>

Précisions concernant l'utilisation de la règle de l'avantage par la DTNA

1. Ne pas attribuer d'avantage si la situation ne le permet pas (proximité des joueurs adverses, zone de récupération du ballon proche de la faute initiale...)
2. Si l'avantage est accordé il doit se terminer par un essai, une pénalité ou bien un gain territorial de 5 mètres par rapport à l'endroit de la faute. Si ce n'est pas le cas ne pas hésiter à revenir à la faute initiale (contrairement au jeu à XV par exemple le nombre de retours suite à un avantage sera plus important)
3. L'équipe qui a commis la faute initiale ne doit pas volontairement empêcher l'équipe adverse de jouer l'avantage (botter le ballon, plonger sur le ballon pour le récupérer...). Toutefois si le ballon termine sa course dans l'en-but l'équipe fautive peut effectuer un touché à terre ou rendre le ballon mort pour empêcher un essai d'être marqué par l'équipe adverse.
4. L'annonce d'un avantage par l'arbitre n'entraîne pas la création de ligne de hors-jeu pour aucune des deux équipes.

Commentaires :

Les interprétations de l'application de la règle de l'avantage divergeaient suivant les ligues, notamment sur les droits des joueurs de l'équipe fautive suite à l'annonce de l'avantage.

La prise de position de Philippe Marguin, manager de la DTNA, permet ainsi d'harmoniser sur le plan national l'application de la règle 8 concernant l'avantage.

ANNEXES : NIVEAUX DE MAITRISE DE L'ARBITRE DE R5

	Indicateurs	Maîtrise insuffisante	Maîtrise fragile	Maîtrise satisfaisante <i>Objectif Formation Arbitrage Niveau 1</i>	Très bonne maîtrise <i>Objectif Formation Arbitrage Niveau 2</i>
Ethique et posture	<ul style="list-style-type: none"> Endosser le rôle avant, pendant, après le match Respect des protocoles Matériel (chasuble, sifflet...) Ponctualité (anticipation des matchs à arbitrer...) 	<p><u>Le touriste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Refuse de jouer son rôle d'arbitre ou avec une mauvaise volonté évidente 	<p><u>Le peu concerné ou le zélé</u></p> <p>Prend son rôle à la légère Ou Fait preuve d'autoritarisme en refusant tout échange constructif</p>	<p><u>L'impliqué</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Joue globalement son rôle avec sérieux sur le terrain Parfois superficiel sur certains points 	<p><u>L'officiel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Endosse son rôle avec sérieux et une forte implication Est capable d'échanger de manière constructive après la rencontre
Connaissance des Règles	<ul style="list-style-type: none"> Connaissance des règles du jeu et de l'application des règles (manière d'arbitrer) 	<p><u>Le non connaisseur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ne connaît pas ou très peu le règlement 	<p><u>Le brouillon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît le règlement dans ses grandes lignes mais fait des erreurs grossières 	<p><u>Le connaisseur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît bien les règles fondamentales et globalement les règles complémentaires Quelques cafouillages dans leurs applications 	<p><u>L'expert</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît parfaitement le règlement (règles fondamentales et complémentaires) notamment ses dernières évolutions
Présence sur le terrain	<ul style="list-style-type: none"> Placement Déplacement Organisation avec le binôme 	<p><u>Le spectateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Est statique la plupart du temps et/ou éloigné du jeu (bord de touche...) 	<p><u>Le peu mobile</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace peu, reste à la périphérie du jeu (souvent sur le côté) 	<p><u>Le présent</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace pour rester relativement proche des actions mais est fréquemment en retard 	<p><u>Le dynamique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace rapidement pour être proche des actions en permanence Indique immédiatement le point de remise en jeu
Gestion de match	<ul style="list-style-type: none"> Intervention (siffler, gestuelle) Communication (avec les joueurs et l'autre arbitre) Animation Prévention 	<p><u>Le dépassé ou fantôme</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ne siffle pas Ne communique pas N'a aucun impact sur la rencontre – se laisse complètement déborder Aucune prise en compte du 2ème arbitre 	<p><u>L'influencé</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Peu sûr de lui, siffle doucement Parle peu et doucement Se laisse influencer par les joueurs Peu de communication avec le 2ème arbitre 	<p><u>Le concentré appliqué</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fait preuve de bon sens dans ses décisions Siffle fort dans la majorité des situations mais parfois avec un temps de latence Parle de façon adaptée mais a du mal à s'imposer Qq hésitations possibles lors de situations complexes N'utilise pas toujours la gestuelle appropriée Communique avec le 2ème arbitre mais essentiellement oralement lors des arrêts de jeu 	<p><u>Le charismatique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'adapte aux situations Siffle fort et rapidement Fait preuve d'autorité et d'intelligence, ne laisse pas de place au doute Anticipe et fait de la prévention Communique de manière pertinente, en parlant clairement et en utilisant la bonne gestuelle Communique de façon non verbale avec son binôme avant de prendre une décision en cas de doute