



**2ème week-end de fête du Rugby à 5,  
pour toutes et tous, à Biscarrosse**

## **LE JEU DE DEUX MAINS**

**Tournoi Loisir**

**VENDEDI 23 MAI 2025**

**Tournoi Sportif**

**SAMEDI 24 MAI 2025**

**BO Rugby, Stade DUCOM**

**121 Rue Mozart**

**40600 BISCARROSSE**



# Sommaire

- 3- Présentation
- 4- Organisation du Tournoi
- 5- Les règles essentielles
- 6 - Fiche d'inscription
- 7 - Fiche Composition équipe
- 8 - Contact - Informations pratiques
- 9 - Participation au Barbecue
- 10 à 13 - Lexique & Règlement
- 14 - Pass Rugby FFR





# RUGBY à 5 ou à TOUCHER

## PRESENTATION

Par son absence de placage, de mêlée, sa mixité, son côté “intergénérationnel” et sa facilité de mise en place, ce rugby d’un nouveau genre intéresse fortement les sociétés.

Avec le Rugby à 5, l’ovale devient accessible à toutes et à tous, quelles que soient les conditions physiques. Un bon moyen pour les entreprises de diffuser les valeurs du rugby et de souder une équipe.



# ORGANISATION DU TOURNOI LOISIR

## Vendredi 23 Mai 25

**Catégorie: Niveau Loisir– Ouvert à toutes et tous (rugbywoman \ rugbyman ou pas)**

**Partenaires du BO Rugby + Groupes d'amis – familles - entreprises**

- Matches de poule. 4 équipes par poule suivant le nombre d'équipes engagées.
- Équipe de 10 joueuses –joueurs maxi, dont 2 licenciés FFR maximum
- Début des matchs 19h00, arrivée des équipes à 18h30
- Phases finales avec matchs de classement
- Remise des prix: Trophée équipes gagnantes - Trophée du fair play - Trophée du déguisement

**POINT BONUS**

Les déguisements sont vivement souhaités !!!

**INITIATION**

Si vous le souhaitez et pour mieux appréhender ce sport, nous pouvons vous proposer quelques séances d'initiation, soit les mercredis ou les vendredis en fin d'après-midi au cours des 3 semaines précédant le tournoi.



# ORGANISATION DU TOURNOI SPORTIF

## SAMEDI 24 MAI 2025

**Catégorie: Niveau Sportif – Ouvert à toutes et tous (rugbywoman \ rugbyman licencié (e)s FFR pas)**

**Engagement équipes de clubs de Rugby, ou équipes de vétérans – sportifs**

- Matches de poule: 4 équipes par poule suivant le nombre d'équipes engagées.
- Équipe de 10 joueuses –joueurs maxi,
- Début des matchs 10h00, arrivée des équipes à 9h30
- Phases finales avec matchs de classement
- Remise des prix: Trophée équipes gagnantes par catégorie - Trophée du fair play



# ORGANISATION FETE DU RUGBY A 5

## VENDREDI 23 & SAMEDI 24 MAI 2025

### 5 FORMULES POUR CE SUPERBE WEEK END RUGBY A 5 A BISCARROSSE

*Formule 1*

Participation Tournoi R5 Loisir  
Vendredi 23 mai sans repas  
80 € (10 tickets boisson)

Grill: saucisse/lomo & frites : 7€/ personne en sus

*Formule 2*

Participation Tournoi R5 Loisir,  
vendredi 23 mai + repas du soir

150€ (10 tickets boisson + 10 tickets grill)

Repas (entrée/plat/dessert) : 15 €/ personne en sus  
avec réservation

*Formule 3*

Participation Tournoi R5 Sportif  
Samedi 24 mai + grill à midi

150 € (10 tickets boisson + 10 tickets grill)

*Formule 4*

Participation Tournoi R5 Sportif  
Samedi 24 mai

Arrivée le vendredi 23 repas en soirée +  
grill samedi à midi :  
300 € (10 tickets boisson + 10 tickets repas  
+ 10 tickets grill)

*Formule 5*

Participation Tournoi R5 Sportif  
Samedi 24 mai

Arrivée le vendredi 23 + repas en soirée +  
grill samedi à midi + repas samedi soir, esprit  
WE - voyage de fin d'année : 450 € (10  
tickets boisson + 10 tickets grill + 20 tickets  
repas)

Hébergement: nous pourrons vous fournir les coordonnées de centres de vacances,  
campings en mesure de vous accueillir.



# LES REGLES ESSENTIELLES

- 5 joueurs sur le terrain, 5 joueurs remplaçants maximum.
- Pour marquer, on doit poser le ballon dans le camp de l'adversaire.
- Pour défendre, on touche le porteur du ballon à 2 mains simultanément entre l'épaule et les hanches.
- En cas de ballon passé en avant, ou tombé au sol en avant, le ballon est remis à l'équipe adverse.
- Le jeu au pied n'est pas autorisé.

Tous les membres de votre entreprise peuvent participer, collaboratrices, collaborateurs, du stagiaire au directeur.

Vous pouvez vous regrouper avec une autre entreprise si vous n'avez pas assez de joueurs pour former une équipe.



# FICHE D'INSCRIPTION

Nom et adresse de l'entreprise:

.....

Couleur du maillot: .....

Formule retenue (1 , 2 , 3 , 4 ou 5):

Référent de l'équipe:

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse:.....

Email: ..... Téléphone: .....

Responsable du tournoi: Thierry FRICHETEAU

E-mail: borugbythierryfricheteau@gmail.com - portable: 06 07 55 19 15

Participation par équipe de 10 personnes maximum: Voir montant de la Formule retenue incluant assurance de la FFR pour tous joueurs de + de 18 ans).

Règlement par chèque à l'ordre du BO Rugby Biscarrosse, à adresser à M. Alain NAUDIER – 95 Allée de Touric- 40600 Biscarrosse

Déclare autoriser le BO Rugby à utiliser des images, photos et vidéos des participants de mon équipe à des fins pédagogiques, publicitaires ou informatives susceptibles d'être utilisées dans des brochures ultérieures sans compensation, étant entendu que celles-ci de même que les légendes ou commentaires les accompagnant, ne devront pas porter atteinte, à la vie privée et à la réputation des participants.



# COMPOSITION EQUIPE

NOM D'ÉQUIPE / ENTREPRISE: .....

- 1.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 2.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 3.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 4.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 5.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 6.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 7.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 8.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
- 9.Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....
10. Nom: ..... - Prénom: ..... - Né(e) le: ...../...../..... - Sexe: F / M - Nat: .....

Que vous soyez licenciés ou non à la FFR, vous êtes les bienvenus !!!!

L'objectif est de faire la promotion du rugby à 5 auprès de votre entreprise, de vos collègues, amis et d'initier, par la suite, une pratique en lien avec un club.

Les inscriptions se font donc sous le nom d'une entreprise, d'un groupe d'amis-famille ou clubs avec 10 joueurs/joueuses licencié(e)s ou non à la FFR.

Une assurance sera prise afin de couvrir les non licenciés.

Chaque participant(e) devra dès son arrivée au stade, se présenter au secrétariat du tournoi pour remplir le PASS RUGBY FFR.



# INFORMATIONS PRATIQUES

**BO Rugby, Stade Jacques DUCOM, 121 Rue Mozart – 40600 BISCARROSSE**

**RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS :**

**Thierry FRICHETEAU**

**Portable: 06 07 55 19 15 E-mail : [borugbythierryfricheteau@gmail.com](mailto:borugbythierryfricheteau@gmail.com)**

**PETITE RESTAURATION SUR PLACE**

**Buvette, barbecue, sandwichs divers,....**

**AMBIANCE FESTIVE ASSURÉE**

**3ème mi-temps**

Le club house restera ouvert pour ceux qui souhaiteraient profiter un peu plus longtemps de ce moment de convivialité et de l'ambiance "Rugby du BO", musique, chants, paquito,...



# BARBECUE TOURNOI A 5 LOISIR & SPORTIF

NOM EQUIPE / ENTREPRISE:

.....

PARTICIPERA



NOMBRE DE PERSONNES: .....

FORMULE RETENUE (1, 2, 3, 4 ou 5) :

PARTICIPERA PAS

RESTRICTIONS ALIMENTAIRES EVENTUELLES:

.....



# LEXIQUE & REGLEMENT

**Attaquant** : Joueur ou équipe en possession du ballon, dans le but d'inscrire un essai dans l'en-but adverse.

**Utilisateur** : Joueur de l'équipe attaquante.

**Opposant** : Joueur défenseur ou équipe qui s'oppose à l'équipe qui possède le ballon.

**Défenseur** : Joueur ou équipe n'ayant pas la possession du ballon et essayant d'empêcher l'équipe attaquante de marquer un essai.

**Avantage territorial** : Distance gagnée par rapport à l'endroit de la faute lors d'un ballon récupéré par l'équipe défendant sur un ballon tombé de l'équipe attaquante. Cet avantage est terminé quand l'équipe a parcouru au minimum 5m en direction de la ligne de but adverse.

**Joueur en jeu** : Joueur ne se trouvant pas en position de hors-jeu.

**Relayeur** : Joueur de l'équipe attaquante relevant le ballon sur une remise en jeu après un toucher.

## RÈGLE 1 : TERRAIN.

Dimension de l'aire de jeu : Longueur : environ 50 mètres.

Largeur : entre 35 et 40 mètres.

les 5 mètres de part et d'autre représentant les zones d'en-but.

## RÈGLE 2 : EFFECTIF

Nombre maximum de joueurs : Une équipe est composée de 10 joueurs maximum et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur le terrain, changements illimités et peuvent avoir lieu lors des arrêts de jeu ou également lorsque le ballon est vivant pour l'équipe attaquante. 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 », qui mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement de part et d'autre du terrain. L'arbitre signalera le manque de respect de la règle, s'il apparaît une gêne caractérisée au déroulement du jeu et arrêtera le jeu le temps que le changement soit effectué.

## RÈGLE 3 : DURÉE DE LA PARTIE

Une rencontre est composée d'une période de 7 minutes. Le temps de pause entre 2 rencontres est de 5 minutes (cf Changement de terrain). Le ballon devient mort lorsque l'arbitre a sifflé.

## RÈGLE 4 : DERNIÈRE 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 1er toucher, un essai (marqué par une équipe ou l'autre) ou une faute.

## RÈGLE 5 : MANIÈRE DE JOUER

**But du jeu** : Inscrire plus d'essais que son adversaire et l'empêcher d'en marquer. Mode de jeu : 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 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 .

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

**Remise en jeu :** 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). Le défenseur partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.

**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  
=> 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. En cas de lutte équilibrée entre un utilisateur et son opposant à la réception d'une passe ou d'un coup de pied, l'arbitre sifflera un toucher en faveur de l'équipe utilisatrice

**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.

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

#### RÈGLE 6 : ETABLISSEMENT DU SCORE ET CHANGEMENT DE TERRAIN

**La marque :** 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 comprise entre la taille et le cou. Un essai compte pour 1 point. Lors d'une tentative d'essai, la priorité sera donnée au joueur qui plonge depuis le champ de jeu, pour scorer et ce sans plonger sur un joueur défenseur en barrage, dans ce cas l'arbitre (les arbitres) ne sifflera pas un touché mais accordera l'essai. Dans le cas où le porteur de balle plonge sur un défenseur en barrage, l'essai ne sera pas validé et l'arbitre accordera une pénalité à l'équipe défendante.

Dans le cas où le porteur de balle plonge sur un défenseur en barrage, l'essai ne sera pas validé et l'arbitre accordera une pénalité à l'équipe défendante.

**Le vainqueur :** L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. 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 selon le mode suivant :  
L'équipe qui a marqué la première sur le match sera déclarée vainqueur.

Si le score est 0-0, ça se jouera au "Papier-pierre-ciseaux"

**Changement de terrain :** Le tournoi se jouera sur 8 terrains de 1 à 8.

L'équipe qui a gagné le match "monte" d'un terrain, par exemple du terrain 3 vers le terrain 2. L'équipe qui a perdu "descend" d'un terrain.



## RÈGLE 7 : 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

## RÈGLE 8 : 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 zone de hors-jeu du « toucher ».

## RÈGLE 9 : 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. Si, sur un ballon tombé au sol ou en-avant ou passe en avant, un acte d'anti-jeu est réalisé par l'équipe fautive, le jeu déloyal (Règle 7) sera retenu et sanctionné par les arbitres (Exemple : coup de pied dans le ballon pour empêcher l'équipe non fautive de jouer l'avantage).

## RÈGLE 10 : COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI

Coup d'envoi au début du match : 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 franchit 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.

## RÈGLE 11 : 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 par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti selon les modalités de remise en jeu sur pénalité.



Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire (pas de possibilité d'effectuer la remise en jeu seul) Un joueur qui porte le ballon en touche doit libérer immédiatement le ballon, pour qu'une remise en jeu rapide puisse être effectuée.

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe adverse.

#### RÈGLE 12 : PENALITE

Remise en jeu suite à une 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.

#### RÈGLE 13 : EN-BUT

Lorsqu'une équipe rend le ballon mort dans son propre en-but, la remise en jeu est effectuée par l'équipe adverse, 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. Une équipe rend le ballon mort dans l'en-but adverse : Lorsqu'une équipe rend le ballon mort dans l'en-but adverse, la remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse 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 pénalité.

#### 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 d'effectue à 5 mètres en avant de la ligne de 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 défenseur 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.





# Bulletin de participation

Sexe F  H

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

Je ne suis pas licencié(e) à la FFR

Je suis licencié(e) à la FFR

Le participant est informé que les données nominatives collectées pourront être utilisées à des fins commerciales et/ou cédées à des partenaires commerciaux.

En cas d'opposition à une telle utilisation, veuillez cocher la case ci-contre

Signature (\*):

(\*): Signature obligatoire du participant ou de son représentant légal pour les mineurs

**Merci de faire parvenir ce bulletin à la Ligue Régionale de Rugby**



Mme  Mlle  M.

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Date de naissance \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Cette carte est strictement personnelle et devra être conservée par le participant

FFR – 3-5, rue Jean de Montaigu – 91460 Marcoussis – www.ffr.fr



FÉDÉRATION  
FRANÇAISE  
DE RUGBY



**RUGBY5**  
à 5



# NOTES / MEMO

Rencontres Rugby à 5 à toucher  
Biscarrosse Olympique

---

---

---

---

---

---

---

---





**Tournoi Loisir UENDREDI 23 MAI 2025**

**Tournoi Sportif SAMEDI 24 MAI 2025**

**2ème week-end de fête du Rugby à 5,  
pour toutes et tous, à Biscarrosse**

**LE JEU DE DEUX MAINS**



<https://biscarrosse-olympique-rugby.clubeo.com/>