

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH

RÈGLES DU JEU, 3^{ÈME} ÉDITION

(TRADUCTION FRANÇAISE)

01 février 2012



PRÉFACE

Ce livret des règles établissant les Lois du Touch est la première publication de la Fédération internationale de Touch. C'est la troisième édition des règles sous lesquelles le Touch international a été joué. Il a été introduit pour la 3^{ème} coupe du monde de Touch et a été légèrement modifié dans les années qui ont suivi.

Pendant ce court laps de temps, la télévision s'est intéressée au sport et des changements ont été apportés au nombre de joueurs sur le terrain à tout instant pour rendre le jeu plus télévisuel. Ces changements ont fait la preuve de leurs réussites.

Nous espérons que ces modifications donneront à notre sport une certaine crédibilité dans l'arène sportive internationale. Elles doivent maintenant être intégrées dans les compétitions nationales et locales de tous les membres de la Fédération, ainsi les mêmes règles du jeu seront appliquées partout.

Beaucoup de nations ont déjà adopté ces règles et plusieurs pays non membres de la Fédération pratiquent aussi les compétitions de Touch selon ces règles.

Je souhaite remercier les nombreuses personnes des pays membres qui ont contribué au développement de ces règles durant ces années.

Cary Thompson
Président
Federation International Touch
30 January 1998



Règle 18 : L'arbitre, les juges de touches et les officiels de la zone d'essai

18.1 - Procédure de nomination

Tous les arbitres, juge de touche ou officiels de la zone d'essai pour tous les matchs internationaux organisés par la Fédération seront nommés par l'exécutif de la Fédération avec le conseil du comité technique.

18.2 - L'arbitre

L'arbitre est l'unique juge en matière de faits et il officie en jugeant selon les règles du jeu durant le jeu. L'arbitre peut imposer n'importe quelle sanction nécessaire au contrôle du match et en particulier accorder des pénalités pour infraction aux règles.

18.3 - Autorité de l'arbitre

Les joueurs, les entraîneurs et les officiels de chaque équipe sont sous le contrôle de l'arbitre.

18.4 - Zone de contrôle

L'enceinte de jeu sous le contrôle de l'arbitre s'étend depuis les limites du terrain de jeu (aire de jeu) jusqu'à l'aire qui couvre les zones de remplacement ainsi que les officiels couvrant le match.

18.5 - Juges de touche, Officiels de la zone d'essai

Les juges de touche et les officiels de la zone d'essai seront nommés pour assister l'arbitre avec les tâches associées aux lignes de touche, d'essai et de zone d'essai, à la discrétion de l'arbitre. Leurs charges normales incluent l'indication de la distance des 10 m pour le Tap des pénalités, le contrôle des remplacements, les faits de jeu et autres conseils lorsque l'arbitre central les consulte.

NOTES DES JOUEURS

A. Les capitaines d'équipe peuvent s'enquérir respectueusement auprès de l'arbitre de l'interprétation ou de la raison des pénalités. Toutes les discussions doivent être brèves et polies et, ne pas retarder le jeu. Les autres membres de l'équipe ne doivent pas parler à l'arbitre.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent inspecter le terrain, le marquage et identifier les officiels avant le début du match.
B. L'arbitre peut consulter les juges de touche et les officiels de la zone d'essai avant de prendre sa décision.

Table des matières

| | |
|--|----|
| Règle 1 : Définitions et terminologie..... | 4 |
| Règle 2 : Le terrain et le ballon..... | 6 |
| Règle 3 : Joueur, éligibilité et équipement..... | 8 |
| Règle 4 : Manière de jouer, durée et score..... | 9 |
| Règle 5 : Composition des équipes et remplacement..... | 11 |
| Règle 6 : Début et reprise du jeu..... | 12 |
| Règle 7 : Possession..... | 13 |
| Règle 8 : Passe..... | 14 |
| Règle 9 : Le rollball..... | 15 |
| Règle 10 : Le touch..... | 17 |
| Règle 11 : Ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai / ligne de touche..... | 19 |
| Règle 12 : Ballon touché en l'air..... | 20 |
| Règle 13 : Hors jeu..... | 21 |
| Règle 14 : Obstruction..... | 22 |
| Règle 15 : Pénalité..... | 23 |
| Règle 16 : Avantage..... | 24 |
| Règle 17 : Discipline et mauvaise conduite du joueur..... | 25 |
| Règle 18 : L'arbitre, les juges de touches les officiels de la zone d'essai..... | 26 |

Règle 1 : Définitions et terminologie

Tant qu'aucune disposition contraire n'est publiée, la terminologie et les définitions suivantes s'appliquent au jeu de Touch :

1.1 - **Avantage**

C'est la caractéristique ou la partie du jeu qui donne à une équipe le potentiel d'améliorer sa possibilité de marquer face à l'autre équipe. Jouer l'avantage veut dire permettre la poursuite du jeu si l'équipe qui n'a pas commis de faute ou d'infraction peut en tirer profit (accroître ses chances de marquer un essai).

1.2 - **Équipe attaquante**

L'équipe attaquante est l'équipe qui a ou qui gagne la possession du ballon.

1.3 - **Ligne d'essai attaquante**

La ligne d'essai attaquante est la ligne sur ou au-delà de laquelle une équipe doit mettre le ballon pour marquer un essai.

1.4 - **Derrière**

Derrière signifie une position ou une direction de la ligne de ballon mort (fin de zone d'essai) défendue.

1.5 - **Ballon mort**

Il y a ballon mort :

- Quand le ballon est hors du jeu ;
- entre le Touch et la remise en jeu par un Rollball,
- après un essai ou une pénalité jusqu'à la remise en jeu par un Tappall, et,
- quand le ballon va au sol et/ou hors des limites du terrain de jeu.

1.6 - **Ligne de zone d'essai défendue**

La ligne de zone d'essai défendue est la ligne que l'équipe défend pour éviter un essai adverse.

1.7 - **Équipe défendante**

L'équipe défendante est l'équipe qui n'a pas la possession du ballon.

1.8 - **Transmettre**

Transmettre signifie céder le ballon.

1.9 - **Demi**

Le Demi (half ou acting half) est le joueur qui prend possession du ballon derrière le joueur qui réalise le Rollball.

1.10 - **Aire de jeu**

L'aire de jeu est la zone délimitée par les lignes de touche et les lignes d'essai, chacune étant hors de l'aire de jeu.

1.11 - **En avant (forward)**

En avant signifie une position ou une direction vers la ligne de ballon mort (fin de zone d'essai) de l'équipe attaquante.

1.12 - **Fin du temps**

La fin du temps intervient à l'expiration du temps normalement alloué au jeu.

1.13 - **Zone de remplacement**

La zone de remplacement (Box) est un rectangle mesurant 20 m de long par au maximum 5 m de large, marqué de chaque côté du terrain, s'étendant 10 m de chaque côté de la ligne médiane et en retrait de 1 m de la ligne de touche.

1.14 - **Marque (pour le Touch)**

La marque pour le touch est la position où se trouve le joueur attaquant en possession du ballon au moment du Touch.

1.15 - **Marque (pour le Tap)**

La marque (pour le tap) est le centre de la ligne médiane pour le début ou la reprise du jeu ou la position où le Tap est accordé suite à une infraction.

Règle 17 : Discipline et mauvaise conduite du joueur

17.1 - **Général**

Les joueurs qui enfreignent les règles du Touch sont sanctionnables d'une pénalité ou d'une autre action appropriée au regard de l'infraction commise. Les pénalités doivent être accordées selon les règles applicables.

17.2 - **Infractions répétées**

Un joueur qui enfreint continuellement les règles est passible d'exclusion. Les capitaines d'équipes sont responsables de la conduite des joueurs et doivent être conscients qu'un joueur indiscipliné trahit l'esprit du jeu.

17.3 - **Exclusions**

N'importe quel joueur peut être exclu comme suit :

- Temporaire. Un joueur exclu pour des infractions répétées ou n'importe quelle offense requérant plus d'une pénalité doit quitter le terrain et rester sur une position médiane le long de la ligne d'essai adverse et à au moins 5 m de cette ligne. Le joueur exclu ne peut être remplacé.*
- Définitive. Un joueur exclu après plusieurs exclusions temporaires ou pour une offense telle que mauvaise conduite ou acte dangereux ne doit plus prendre part au match et doit quitter le terrain et rester à au moins 10 m de la ligne d'essai. Le joueur exclu ne peut être remplacé et ce joueur recevra automatiquement 2 matchs de suspension et peut encourir d'autres sanctions estimées nécessaires par la Commission de discipline de la Fédération Internationale de Touch ou de son représentant local.*

17.4 - **Frapper un officiel**

Tout joueur qui se sera rendu coupable de frapper ou agresser un officiel, arbitre est passible d'une disqualification pour le jeu de Touch à vie.

17.5 - **Rapports disciplinaires**

Les officiels doivent établir des rapports d'exclusion ou autres en accord avec les règles de la Fédération Internationale de Touch.

17.6 - **Mauvais comportement**

Les joueurs coupables de mauvais comportement seront pénalisés et peuvent être exclus du match. Le mauvais comportement inclut :

- Infractions répétées aux règles,
- Jurons,
- Insolence envers l'arbitre ou les autres officiels du match,
- Mauvais comportement sportif,
- Bagarre,
- Utilisation de la force physique lors du Touch,
- Touch volontaires sur la tête d'un adversaire,
- Croche-pied,
- Autre action qui n'est pas dans l'esprit du jeu.

NOTES AUX JOUEURS

A. Un joueur envoyé hors du terrain pour une période de temps doit rester au milieu de la ligne d'essai jusqu'à ce qu'il soit rappelé par l'arbitre. Il peut rejoindre ses équipiers à la mi-temps.

NOTES POUR L'ARBITRE

- L'arbitre est le seul juge du temps d'exclusion des joueurs.
- L'arbitre doit donner au capitaine de l'équipe la raison de l'exclusion d'un joueur.
- Les arbitres doivent transmettre un rapport écrit sur les joueurs exclus définitivement.
- Les arbitres peuvent suggérer aux capitaines de remplacer pour le restant du match les joueurs sanctionnés ; ou le joueur peut être exclu définitivement et l'équipe réduite en nombre.

NOTE DE L'ADMINISTRATEUR

A. En plus de l'autorité constitutionnelle représentée par la Fédération Internationale de Touch, ces règles sont applicables en tenant compte :

- de la possibilité pour le Comité Général et/ou le Comité Exécutif de faire les régulations ou les arrêtés appropriés.
 - de la possibilité de se renseigner et de s'occuper de n'importe quel acte.
 - de la possibilité de requérir aux autorités judiciaires.
 - de la possibilité de modifier les Règles du tournoi pour le bénéfice du sport et/ou de la sécurité des participants.
- B. Les entraîneurs et officiels jugés coupables de mauvaise conduite seront signalés aux instances officielles et passibles de sanctions disciplinaires.

Règle 16 : **Avantage**

16.1 - **Principe**

Le principe de l'avantage à l'équipe non fautive s'applique à n'importe quel moment, si l'avantage est évident. Lorsqu'une équipe se voit accordé un avantage, cette équipe ne perd pas le droit au bénéfice de la décision correspondant à l'infraction décrite dans ces règles.

NOTES AUX JOUEURS

- A. Les joueurs doivent toujours jouer en accord avec les règles du Touch et permettre à l'arbitre d'interpréter l'avantage.
- B. Les joueurs usant d'une force non nécessaire ou dont les actions empêchent de manière déloyale les autres joueurs de prendre un avantage sont pénalisables.

1.16 - **Hors jeu (off-side)**

Hors jeu signifie une position devant le ballon pour un attaquant et une position passible d'une pénalité pour un défenseur.

1.17 - **En jeu (on-side)**

En jeu signifie une position dans laquelle un joueur peut légitimement jouer.

1.18 - **Pénalité**

Pénalité est la sanction par laquelle l'arbitre accorde un Tap quand un joueur d'une équipe enfreint les règles du jeu.

1.19 - **Rebond**

Quand le ballon rebondit ou entre en contact avec un joueur autre que le joueur qui était le premier en possession du ballon.

1.20 - **Rollball**

Le Rollball est l'action normale pour remettre le ballon en jeu après un Touch ou un changement de possession.

1.21 - **Décision**

Une décision est la réponse de l'arbitre à des circonstances particulières. Il peut soit laisser jouer, donner un Tap ou décider un changement de possession.

1.22 - **Lignes de zone d'essai (score line)**

Les lignes de zone d'essai sont les lignes séparant la zone d'essai de l'aire de jeu.

1.23 - **Lignes de touche**

Les lignes de touche sont les limites sur les cotés de l'aire de jeu.

1.24 - **Tap**

Le tap (ou tapball) est le moyen de débiter le match ou reprendre le match après la mi-temps ou un essai marqué. C'est aussi un moyen de reprendre le jeu quand une pénalité a été accordée.

1.25 - **Touch**

C'est le contact sur n'importe quelle partie du corps entre le joueur en possession du ballon et un défenseur. Un Touch inclut un contact avec le ballon, les cheveux et les vêtements. Il peut être réalisé par un défenseur ou par le joueur en possession du ballon.

1.26 - **Essai (touchdown)**

L'essai est le résultat lorsqu'un attaquant, à l'exception du Demi, place (aplatit) le ballon sur ou au-delà de la ligne de zone d'essai attaquant.

1.27 - **Zone d'essai (touchdown zone)**

La zone d'essai est la zone délimitée par les lignes de touche, la ligne d'essai et la ligne de ballon mort.

1.28 - **Ligne de ballon mort (fond de zone d'essai)**

La ligne de ballon mort est la ligne joignant les lignes de touche et s'étendant à au moins 5 mètres et au plus 10 mètres au-delà de la ligne d'essai.

Règle 2 : Le terrain et le ballon

2.1 - Aire de jeu

L'aire de jeu est de forme rectangulaire et mesure 70 m de long entre les lignes d'essai et 50 m de large.

2.2 - Marquage

Le marquage sont des lignes définissant l'aire de jeu qui doivent être larges d'au moins 2.5 cm et positionnées comme indiqué sur le diagramme (voir figure 1 – L'aire de jeu). Les lignes de touche doivent être prolongées d'au moins 5 m au-delà de la ligne d'essai et rejoindre la ligne de ballon mort.
La zone de changement mesure 20 m de long et au maximum 5 m de large et doit être marquée des 2 côtés du terrain en s'étendant de 10 m de chaque côté de la ligne médiane et en retrait de 1 m de la ligne de touche.

2.3 - Cônes

Des cônes de taille convenable, de couleur vives et faits d'un matériau pliable et sûr, doivent être placés aux intersections des lignes de touche avec les lignes d'essai et la ligne médiane (voir Figure 1 – L'aire de jeu).

2.4 - Surface de jeu

La surface de jeu est normalement de l'herbe. Toutefois, les autres surfaces approuvées par la Fédération Internationale de Touch peuvent être utilisées. La terre battue, qui peut causer des blessures, doit être prohibée.

2.5 - Le Ballon

Le jeu est joué avec un ballon ovale et gonflé, dont la forme, la couleur et la taille sont approuvés par la Fédération Internationale de Touch. Le ballon doit être gonflé à la pression recommandée et si c'est possible, ce doit être un ballon officiellement reconnu par la Fédération. La taille officielle est de 36 cm de long et 55 cm de circonférence.

NOTES AUX JOUEURS

- Un défenseur doit avoir les deux pieds sur ou derrière la ligne d'essai pour être en jeu si un Rollball est dans les 5 m ou un Tap dans les 10 m devant la ligne d'essai.
- Les capitaines d'équipe ont le droit de poser une réclamation sur les conditions et dimensions du terrain ou l'environnement (exemple : conditions atmosphériques, état du terrain ou du marquage) avant le début du match.
- Le ballon ne doit pas être caché sous les vêtements du joueur.

NOTES POUR L'ARBITRE

- L'arbitre doit inspecter le traçage et les cônes, pour garantir la clarté du jeu et la sécurité des joueurs, avant le début du match.

NOTES DES OFFICIELS

- Les officiels de la Fédération doivent s'assurer que tous les terrains utilisés pour des matchs officiels sont marqués comme sur la Figure 1 – L'aire de jeu. Au minimum, il est essentiel que les lignes d'essai, les lignes de touches, les lignes de la zone d'essai et la ligne médiane soient correctement marquées.
- Toute décision ou variation des dimensions, des règles ou des conditions, est à la discrétion des organisateurs du tournoi.

Règle 15 : Pénalité

15.1 - Général

Une pénalité est accordée pour une infraction par n'importe quel joueur en accord avec les règles énoncées dans ce document.

15.2 - Position du Tap pour une pénalité

La Marque pour une pénalité est normalement à l'endroit de l'infraction sauf si des règles spécifiques s'appliquent. Pour des infractions qui sont sur les limites, dans la zone défensive des 5 m ou en dehors de l'aire de jeu, la position du Tap pour la pénalité est à 5 m à l'intérieur du terrain (ou sur la ligne des 5 m) à hauteur de l'infraction.

15.3 - Méthode

La méthode pour jouer le Tap est détaillée dans la Règle 6.3 -. Le ballon ne doit pas être soulevé du sol pour le Tap. Dans tous les cas, le ballon doit être posé sur ou derrière la Marque avant d'être joué. (voir Règle 6 : Note du joueur C).
DECISION – Un changement de possession à la Marque.

15.4 - Attaquants

Les attaquants doivent être en jeu lors du Tap.
DECISION - Un changement de possession à la Marque.

15.5 - Défenseurs

Les défenseurs doivent être en jeu lors du Tap comme détaillé dans la Règle 6.4 -.
DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante à 10 m en avant de la marque initiale et au plus près de l'infraction.

15.6 - Essai de pénalité

Un essai de pénalité sera accordé si une action d'un joueur ou d'un spectateur jugée par l'arbitre contraire aux règles ou à l'esprit du jeu a empêché l'équipe attaquante d'inscrire un essai.

NOTES AUX JOUEURS

- Le joueur qui va prendre le Tap, doit attendre que l'arbitre indique l'endroit de la marque avant de jouer le Tap. Toutefois un joueur peut jouer rapidement un Tap à condition que l'arbitre admette une telle demande et que le Tap soit sur ou derrière la Marque.
- Pour n'importe quelle pénalité, les joueurs peuvent jouer le Tap jusqu'à 10 m derrière la marque.
- Si le joueur choisit le Rollball au lieu du Tap, le joueur qui reçoit le ballon n'est pas un Demi.

NOTES POUR L'ARBITRE

- Pour permettre à l'équipe qui bénéficie d'une pénalité d'en tirer un avantage maximum, il doit y avoir un minimum de temps entre l'accord de la pénalité et l'indication de la Marque.
- Un joueur peut jouer le Tap à une distance de moins de 10 m en arrière de la marque pour obtenir de l'espace pour exécuter un mouvement. Dans un tel cas, les défenseurs doivent rester soit à 10 m de la Marque, soit sur la ligne d'essai si la marque est à moins de 10 m de la zone d'essai défendue.
- Si un attaquant effectue un Touch sur un défenseur hors jeu (après un Tap joué rapidement) dans le but de gagner une pénalité, l'arbitre peut annoncer «jouez» selon l'action du défenseur, mais seulement à la condition que le défenseur ou l'équipe hors jeu aient été signalés hors jeu.
- Si un défenseur hors jeu (qu'il recule ou non) fait une obstruction ou un Touch suite à un Tap joué rapidement, l'arbitre doit laisser l'avantage et autoriser la poursuite du jeu ou accorder une pénalité, selon le plus grand avantage pour l'équipe attaquante.
- Pour s'assurer que le contrôle soit maintenu pendant une séquence de Tap rapide, l'arbitre doit s'assurer que l'endroit de la marque est correctement indiqué.
- Pour accorder un essai de pénalité, l'arbitre doit être sûr que l'essai aurait été inscrit sans l'action illégale du joueur ou du spectateur.

Règle 14 : Obstruction

14.1 - Équipe qui attaque

Les attaquants ne doivent pas empêcher les défenseurs d'effectuer un Touch. Un joueur en possession ne doit pas courir ou se déplacer d'une manière ou d'une autre derrière l'arbitre ou un partenaire dans le but d'empêcher le Touch.

L'obstruction est ici définie comme une tentative délibérée d'un attaquant de gagner un avantage déloyal en empêchant un défenseur d'effectuer le Touch.

DECISION – Une pénalité accordée à la défense à l'endroit de l'infraction.

14.2 - Équipe qui défend

Les défenseurs ne doivent pas empêcher ou interférer d'une manière ou d'une autre avec les attaquants en soutien du joueur en possession.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à l'endroit de l'infraction à condition que l'interruption ne soit pas au désavantage de l'équipe qui attaque.

NOTES AUX JOUEURS

A. Un joueur en soutien est autorisé à courir autant que nécessaire pour obtenir la meilleure position de soutien. Toutefois, en se déplaçant vers la position de soutien, les attaquants ne doivent pas interférer délibérément avec les défenseurs.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent noter tout changement dans la ligne de soutien adoptée par les attaquants. Si le joueur en possession remarque une obstruction par un coéquipier, le joueur peut s'arrêter et attendre le Touch sans être pénalisé.

B. Des combinaisons telles que la croisée ou la redoublée ne constituent pas une obstruction.

C. Si un joueur en possession ou un défenseur entre en contact avec l'arbitre, et qu'il n'y a aucune interférence sur le déroulement du jeu, la consigne «jouez» sera donnée par l'arbitre. Toutefois, si l'incident a eu un effet sur le jeu, un Rollball sera fait sans effet sur le décompte des Touch.

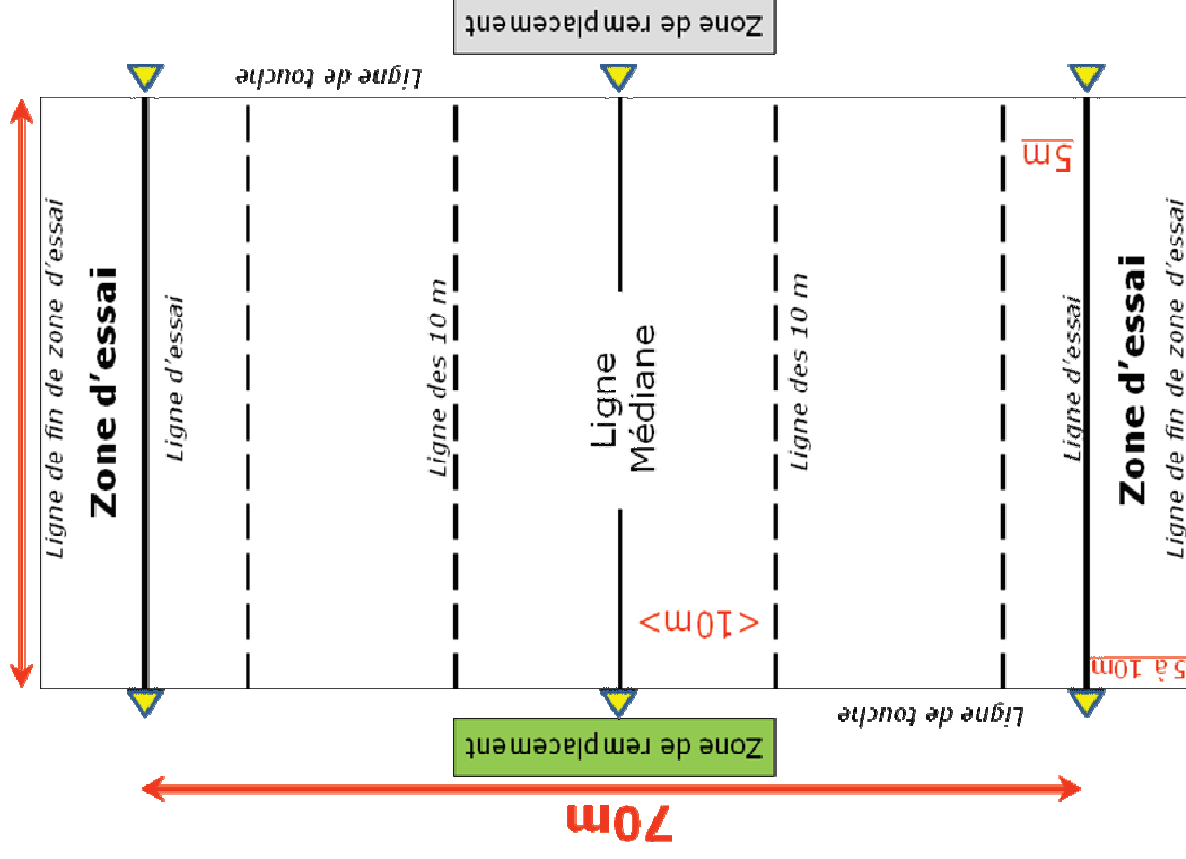


Figure 1.-l'aire de jeu

Règle 3 : Joueur, éligibilité et équipement

3.1 - Éligibilité

Tous les joueurs participant doivent être enregistrés. Les équipes engagées non enregistrées ou ayant des joueurs non autorisés verront leur match déclaré perdu par forfait.

3.2 - Équipement

Tous les joueurs participants doivent être correctement vêtus d'une tenue approuvée par la Fédération Internationale de Touch. L'uniforme se compose d'un maillot, d'un short (ou jupe pour les femmes), de chaussettes et de chaussures.

3.3 - Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont interdites. Des chaussures synthétiques ou en cuir léger avec des crampons moulés sont autorisées, les crampons doivent avoir une longueur inférieure ou égale à 13 mm ; la mesure doit être prise depuis la semelle.

3.4 - Numéro d'identification

Tous les joueurs doivent porter un numéro les identifiant, d'au moins 16 cm de haut, clairement placé sur le devant ou l'arrière du vêtement du haut. Les numéros, d'une hauteur d'au moins 8 cm, peuvent être placés sur chaque épaule. Deux joueurs d'une même équipe ne doivent pas porter le même numéro.

3.5 - Bijoux et bagues

Les joueurs ne peuvent participer à aucun match s'ils portent des bijoux qui peuvent s'avérer dangereux. Les bagues longues ou pointues qui ne peuvent être retirées doivent être protégées (strappées).

NOTES AUX JOUEURS

A. Les joueurs peuvent, par temps froid, porter des vêtements supplémentaires portant les couleurs de l'équipe et munis de numéros, sous réserve de l'approbation de la direction du tournoi.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les arbitres ne doivent pas autoriser un joueur à prendre part à un match tant que les équipements vestimentaires ci-dessus ne sont pas conformes.

B. Les arbitres doivent inspecter la tenue et les chaussures des équipes avant le match. Les bagues et bijoux seront tous particulièrement contrôlés.

NOTES DES OFFICIELS

A. Les numéros d'identification des joueurs doivent être dans l'ordre numérique. Toutefois, ce n'est pas obligatoire.

B. Des variations mineures des vêtements peuvent être approuvées par le directeur du tournoi.

Règle 13 : Hors jeu

13.1 - Attaquants

Un joueur de l'équipe attaquante est hors jeu s'il est devant le joueur ayant le ballon ou le dernier joueur ayant eu le ballon. Dans le jeu courant, les attaquants hors jeu qui interfèrent avec le jeu doivent être pénalisés.

13.2 - Attaquants hors jeu lors du Tap

Les attaquants doivent rester en jeu lors du Tap jusqu'à ce que le ballon ait été Tapé ou touché du pied.
DECISION – Changement de possession à la Marque (voir Règles 6.2 - et 15.4 -).

13.3 - Défenseur

Un défenseur est hors jeu lorsque les règles suivantes sont enfreintes :

a) Règle 6.4 - *au début et à la reprise du jeu.*

b) Règle 9.4 - *au Rollball.*

c) Règle 15.5 - *au Tap pour une pénalité.*

d) Règle 9 : - *Note de l'arbitre D – hors jeu sur un Rollball ou un Tapball joué rapidement.*

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante en accord avec les règles ci-dessus.

NOTES DES JOUEURS

A. Les attaquants qui sont hors jeu ne sont pas en position de jouer et doivent retourner aussitôt dans une position en jeu.

B. Les défenseurs hors jeu doivent toujours faire l'effort de revenir en jeu.

C. Un défenseur doit toujours avoir les pieds sur ou derrière la ligne d'essai pour être en jeu quand un Rollball est effectué dans les 5 m ou un Tap dans les 10 m devant la ligne d'essai.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent noter la Règle 10.9 - et les notes sur la Règle 9 : .

B. Les défenseurs qui reculent ne doivent pas être pénalisés s'ils ne prennent pas part activement au jeu.

C. Se référer aux notes de la Règle 15 : pour les pénalités consécutives.

Règle 12 : Ballon touché en l'air

12.1 - Contact intentionnel par un défenseur

Si le ballon tombe à la suite de la tentative d'interception d'un défenseur, l'équipe attaquante conserve le ballon et le décompte des Touch recommence. Ceci s'applique aussi, si le défenseur tape délibérément le ballon vers le sol. La marque pour le Rollball est le premier endroit où le ballon a touché le sol ou celui où le défenseur a touché le ballon, au meilleur avantage de l'équipe attaquante.

12.2 - Contact intentionnel mais pas au sol

Si le défenseur touche le ballon en l'air et que le ballon est récupéré par un attaquant, le jeu continue et le décompte des Touch recommencera au Touch suivant (1^{er} Touch).

12.3 - Contact intentionnel et touché par un attaquant

Si un attaquant essaie de récupérer le ballon après une déviation par un défenseur et que le ballon va au sol, l'équipe attaquante conserve la possession et le jeu reprend avec un Rollball à l'endroit où le ballon a touché le sol ou, à l'endroit où le ballon a rebondi sur le défenseur, au meilleur avantage de l'équipe qui a gagné la possession.

12.4 - Rebond et ballon au sol

Si le ballon rebondit sur un défenseur qui n'a pas essayé de récupérer le ballon et qu'il tombe au sol, il y a un changement de possession et le jeu reprend avec un Rollball à l'endroit où le ballon a touché le sol ou, à l'endroit où le ballon a rebondi sur le défenseur, au meilleur avantage de l'équipe qui a gagné la possession.

12.5 - Rebond mais pas au sol

Si le ballon rebondit sur un défenseur qui n'a pas essayé de récupérer le ballon et que le ballon est regagné par un attaquant, le jeu et le décompte de Touch continuent.

NOTES AUX JOUEURS

A. Si un attaquant considère que la déviation du défenseur est difficile à récupérer, le joueur peut laisser le ballon tomber et bénéficier de 6 Touch supplémentaires à la marque la plus avantageuse. Ou le joueur peut essayer de récupérer le ballon, et même si celui-ci tombe, reçoit 6 Touch supplémentaires à la marque la plus avantageuse.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Dans le cas de la règle 12.3 - ci-dessus, l'arbitre décide si la déviation par le défenseur est la cause de la chute au sol du ballon.

B. Si le ballon dévié par un défenseur va dans une direction en avant et, est repris par un attaquant le jeu continue et la Règle 12.2 - s'applique.

C. Le contact non intentionnel par un défenseur inclut le contact sur les bras ou les mains à condition qu'il n'y ait pas intention d'intercepter le ballon.

D. Si le ballon est passé en avant préalablement à la tentative d'interception par un défenseur, la Règle 8.2 - (Passe en avant) s'applique, une pénalité est accordée à l'équipe qui défend.

Règle 4 : Manière de jouer, durée et score

4.1 - But

Le but du jeu de Touch, pour chaque équipe est d'inscrire des essais et d'empêcher l'adversaire d'en marquer.

4.2 - Manière de Jouer

Le ballon peut être lancé, passé, frappé (avec les mains) ou porté entre les joueurs (en jeu) de l'équipe attaquante qui peuvent courir ou se déplacer avec le ballon dans le but d'avancer dans le terrain et de marquer. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante de gagner du terrain en touchant le porteur du ballon, le défenseur ou l'attaquant pouvant provoquer le Touch. Dès le Touch, le jeu s'arrête puis reprend par un Rollball sauf si une autre règle s'applique.

4.3 - Durée

Le match dure 45 min, dont deux mi-temps de 20 min et un repos de 5 min. La durée peut être étendue pour raisons exceptionnelles.

4.4 - Fin du Jeu

Quand le temps est expiré, le jeu continue jusqu'au prochain ballon mort. Si une pénalité intervient pendant cette période, elle est jouée.

4.5 - Score

Un essai est accordé quand un attaquant (autre que le Demi) qui n'a pas été touché, pose le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone de zone d'essai. Un essai vaut 1 point.

4.6 - Le vainqueur

L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin du jeu est déclarée gagnante. Au cas où aucune équipe n'a marqué ou, au cas où chaque équipe a marqué le même nombre d'essais, le match nul est déclaré.

4.7 - Points en compétition

En compétition, les points sont accordés comme suit :

| | |
|----------------------|------------|
| VICTOIRE PAR FORFAIT | = 3 POINTS |
| MATCH NUL | = 2 POINTS |
| DÉFAITE | = 1 POINT |
| FORFAIT | = 0 POINT |

4.8 - Temps additionnel en cas d'égalité

La procédure de « drop off » suivante doit être appliquée pour déterminer un vainqueur unique :

- Si les deux équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, l'arbitre doit attendre que le ballon soit mort, arrêter le jeu, puis demander à chaque équipe de réduire leur effectif d'un joueur. Les équipes n'ont pas de repos et ne peuvent pas quitter le terrain ; elles se mettent en place immédiatement pour reprendre le jeu dans la même direction qu'à la fin de la deuxième mi-temps.
Dès que les équipes ont un joueur en moins, le jeu reprend avec un Tap au centre du terrain, joué par l'équipe qui a gagné le Toss au début de la rencontre. Les remplacements de joueurs sont autorisés à n'importe quel moment pendant le temps réglementaire.
- A la fin des 2 minutes de temps additionnel, un signal (Klaxon) est actionné. L'arbitre arrêtera le jeu au prochain ballon mort ou Touch. Chaque équipe enlèvera un joueur ce qui réduira leur nombre à 4 joueurs de champs.
- Le jeu recommence immédiatement après la sortie des joueurs, à l'endroit où le jeu s'est arrêté (c.à.d. : l'équipe en possession conserve le ballon et le compte des Touch continue. Il y aura changement de possession si le cours du jeu le prévoit ; infraction de l'équipe attaquante, 6^{ème} Touch, ...).
- Le chronomètre ne s'arrête pas quand le signal des 2 minutes retentit puisqu'il n'y a pas de temps additionnel durant le Drop Off.
- Après encore 2 minutes le signal pour une autre réduction sera donné.
- Les deux équipes sont alors réduites à 3 joueurs, il n'y a pas d'autre réduction d'effectif et le match continue jusqu'à ce qu'un essai soit inscrit. Si un joueur est exclu du match quand les équipes jouent avec 3 joueurs, le match est arrêté et l'équipe pénalisée sera déclarée perdante par forfait.
- Lors du Drop Off, avant qu'un vainqueur puisse être déclaré, chacune des deux équipes doit avoir eu une possession. Si une équipe inscrit un essai avant que leurs adversaires aient eu la possession, l'essai compte et le match reprend comme normalement après un essai. Dès que la possession est perdue, le vainqueur est confirmé.
- L'encadrement de l'équipe (capitaine, entraîneur, etc....) a le choix du joueur qui sort.

- x. Un joueur ou une équipe perdant du temps lors de la procédure de Drop Off sera pénalisé. La marque se situera alors à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

NOTES AUX JOUEURS

- Si un joueur a été exclu définitivement pendant le match, il ne peut pas participer au temps additionnel.
- Une équipe qui a un joueur (ou des joueurs) exclu(s) pour le restant du match, commencera la prolongation avec un nombre réduit de joueurs. Ainsi l'équipe commencera avec 4 joueurs si un joueur a été expulsé et 3 si 2 joueurs ont été expulsés. Lors de la procédure de Drop Off, chaque équipe réduira son effectif selon les règles, ce qui assure à l'équipe ayant l'avantage du nombre de le conserver. Dès qu'une équipe a atteint 3 joueurs, la procédure de Drop Off s'arrête. Les joueurs blessés peuvent être remplacés n'importe quand.
- Les équipes mixtes peuvent réduire leur effectif dans n'importe quel ordre tant que la Règle 5.2 - s'applique et qu'il y a, en permanence, au moins un homme et une femme sur le terrain.

4.9 - Match abandonné

Si un match est abandonné, quelle qu'en soit la cause, l'association de contrôle décidera le résultat.

NOTES AUX JOUEURS

A. Si un joueur place le ballon au sol et le relâche à proximité de la ligne d'essai croyant ou tentant d'inscrire l'essai, un Touch est compté et le joueur doit faire un Rollball pour reprendre le jeu à l'endroit du contact avec le sol. Toutefois, l'essai est valable si le joueur non touché (autre que le demi) glisse le ballon sur le sol jusqu'à ou au-delà de la ligne d'essai. Si le joueur ne relâche pas le ballon, il n'y a pas de Touch et le match continue.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. L'arbitre doit être attentif aux joueurs qui commettent des fautes contre l'esprit du jeu et doit prendre les sanctions appropriées

B. Si en tentant d'inscrire l'essai, le joueur soit entre en contact avec le cône de coin soit franchit la ligne de touche, l'essai n'est pas accordé et le match reprend à l'initiative de l'équipe adverse par un Rollball à 5 m de la ligne d'essai et à 5 m de la ligne de touche.

NOTES DES OFFICIELS

A. Le Directeur du tournoi doit veiller à fournir des chronométrateurs pour les matchs. S'il n'y a pas de chronométrateurs, l'arbitre sera le seul chronométrateur et sera ainsi autorisé à porter une montre.

B. Si l'on doit jouer du temps additionnel, le Directeur du tournoi sera responsable du chronométrage des intervalles de 2 minutes.

Règle 11 : Ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai / ligne de touche

11.1 - Sur ou au-delà de la ligne de touche

Le ballon devient mort quand il ou le joueur en possession touche ou franchit la ligne de touche et un changement de possession en résulte. Toutefois, si le joueur a été touché avant de franchir la ligne, le Touch compte et le jeu continue avec un Rollball à l'endroit où le Touch a été fait.

DECISION – L'équipe non responsable du franchissement de la ligne par le ballon reprend le jeu par un Rollball 5 m à l'intérieur du terrain à la hauteur de la position où le ballon ou le joueur ont franchis la ligne (la remise en jeu peut être réalisée sur la ligne des 5 m si la sortie est intervenue entre les 5 m et la ligne de ballon mort).

11.2 - Touch au-delà de la ligne d'essai (attaque)

Si un joueur en possession du ballon est touché après avoir traversé la ligne d'essai et avant d'avoir inscrit l'essai, le Touch compte. Le jeu reprend avec un Rollball sur la ligne des 5 m en face de l'endroit où le joueur en possession a franchi la ligne.

11.3 - Ballon sur ou derrière la ligne d'essai (défense)

Si un joueur en possession du ballon est touché sur ou derrière sa ligne d'essai, le Touch compte et le jeu recommence par un Rollball sur la ligne des 5 m en face de l'endroit où le joueur a été touché.

11.4 - Actions près de la ligne d'essai défendue

Une équipe attaquante n'a pas l'obligation de jouer le Rollball sur la marque lorsque le touch se situe à moins de 5 m de la ligne d'essai. Après chaque Touch, le joueur en possession peut avancer en ligne droite jusqu'à la ligne des 5 m.

11.5 - Actions près de la ligne d'essai adverse

Quand un Touch est effectué à l'intérieur des 5 m de la ligne d'essai, un joueur en possession peut reculer en ligne droite derrière la Marque jusqu'à la ligne des 5 m pour reprendre le jeu par un Rollball.

11.6 - Actions au-delà des 5 m depuis la ligne d'essai défendue

Quand les défenseurs doivent défendre au-delà des 5 m de la ligne d'essai, ils doivent avancer au-delà des 5 m et continuer à avancer jusqu'à l'imminence du Touch.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante à l'endroit où se trouve le ballon au moment où la faute a été vue.

NOTES AUX JOUEURS

A. Quand ils avancent ou reculent depuis la marque en accord avec les règles 11.4 - et/ou 11.5 - , les joueurs doivent indiquer à l'arbitre l'option choisie pour éviter des confusions. Les défenseurs doivent rester à 5 m du Rollball.

B. Quand il avance ou recule depuis la marque en accord avec les règles 11.4 - et/ou 11.5 - , le joueur en possession doit éviter le contact avec les défenseurs et ne peut pas se décaler sur les côtés par rapport à Marque.

C. Quand le joueur en possession est à plus de 5 m de la ligne d'essai et que l'équipe qui défend est sur ou dans les 5 m de sa ligne d'essai défendue, l'équipe qui défend doit avancer dans l'intention d'effectuer un Touch. Cela signifie que l'équipe entière doit avancer au-delà des 5 m et peut seulement retourner sur la ligne d'essai quand le Touch a été effectué. Ils peuvent toutefois reculer derrière la ligne des 5 m pour se réaligner pour le prochain temps défensif quand un Touch est imminent.

D. Quand le joueur en possession est sur ou à l'intérieur des 5 m de la ligne d'essai, l'équipe qui défend est autorisée à rester et défendre sur la ligne d'essai.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les joueurs en jeu sur la ligne d'essai peuvent se pencher pour toucher un attaquant et restent en jeu à condition que les deux pieds restent sur ou derrière la ligne d'essai et qu'il n'y ait pas de contact des mains avec le sol à l'intérieur de l'aire de jeu.

B. Selon la Règle 11.6, l'arbitre doit avertir l'équipe qui défend d'avancer pour essayer de faire un Touch. Si, malgré cette demande, l'équipe qui défend n'avance pas, l'arbitre accordera une pénalité.

C. Si la même situation se reproduit après cette pénalité (faute renouvelée dans la même action de jeu) et que l'équipe qui défend refuse encore d'avancer pour faire un Touch, une autre pénalité est accordée à l'équipe qui attaque. De plus, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe qui défend de désigner 1 joueur qui sera exclu temporairement de l'aire de jeu. Le joueur retournera dans la zone de remplacement. Ce joueur (ou le remplaçant) ne peut pas revenir en jeu tant que l'équipe n'a pas regagné la possession. Avant d'accorder une pénalité, l'arbitre doit avoir prévenu à chaque fois les défenseurs d'avancer.

- D. Sauf si l'arbitre est sûr qu'il n'y a pas eu contact, il accorde tous les Touch réclamés et rappelle le joueur en possession à la marque pour effectuer le Rollball.
Si un Touch est réclamé sans qu'il y ait eu contact et qu'aucun avantage n'est possible pour l'équipe attaquante, une pénalité et un avertissement sont accordés selon la règle 10.5 -
E. Si le porteur n'a pas senti le touch et poursuit sa course, l'arbitre rappelle le joueur à la marque sans le pénaliser. Cependant, si l'arbitre considère qu'il y a intensification de gagner du temps, le joueur sera pénalisé.
F. Les infractions contre la Règle 10.4 - doivent être pénalisées, même si c'est le 6^{ème} Touch.

Règle 5 : Composition des équipes et remplacement

5.1 - Nombre de Joueurs

Une équipe comprend 14 joueurs, dont 6 au maximum sont autorisés à être sur le terrain au même moment.
DECISION – Une pénalité sera accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque la faute a été constatée.

5.2 - Compétition mixte

Dans les compétitions mixtes, le nombre maximum d'hommes sur l'aire de jeu est de 3, le nombre minimum de 1.
DECISION – Une pénalité sera accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque la faute a été constatée.

5.3 - Remplacement

Les joueurs peuvent être remplacés à n'importe quel moment en respectant la procédure de changement. Il n'y a pas de limites du nombre de fois où un joueur est remplacé.

5.4 - Procédure de remplacement

Les remplaçants doivent rester dans la zone de remplacement pendant toute la durée du match. Les remplacements doivent être effectués à hauteur de la zone de remplacement.

Les joueurs qui quittent le terrain et les joueurs qui rentrent sur le terrain ne sont pas obligés d'avoir un contact physique lors d'un remplacement.

Les joueurs entrant ne doivent pas gêner le jeu et doivent entrer dans une position en jeu. Après un essai, les remplaçants peuvent entrer sans attendre que le joueur sortant soit dans la zone de remplacement.

DECISION – Une pénalité sera accordée à l'équipe non fautive, 5 m à l'intérieur du terrain au meilleur avantage entre l'endroit où le remplaçant est entré ou l'endroit où le joueur est sorti.

NOTES AUX JOUEURS

A. Bien qu'une équipe soit normalement constituée de 14 joueurs, un minimum de 4 est nécessaire pour que le match commence/continue. Tous les joueurs, sur et en dehors du terrain, sont sous le contrôle direct de l'arbitre.

B. Les femmes, dans les compétitions mixtes, peuvent jouer à n'importe quel poste. Les hommes peuvent remplacer des femmes et vis-versa en respectant la règle 5.2 - .

C. La règle 5.4 - concerne autant les attaquants que les défenseurs. Le remplaçant ne doit pas rester volontairement hors de l'aire de jeu (ni dans la zone de remplacement) après la sortie du joueur.

NOTE DE L'ARBITRE

A. Si le nombre de joueurs d'une équipe tombe en dessous de 4, le match est fini et l'équipe non fautive est déclarée vainqueur (par Forfait). Ceci s'applique si des joueurs ont été exclus définitivement, mais pas en cas de blessures ou exclusions temporaires.

B. Les joueurs en retard peuvent entrer sur le terrain immédiatement si leur équipe n'a pas déjà 6 joueurs sur le terrain.

Règle 6 : Début et reprise du jeu

6.1 - Le Toss

Les capitaines jouent le Toss en présence de l'arbitre. Le capitaine vainqueur a la possession du ballon pour le début de la première mi-temps, le choix du terrain et de la zone de remplacement pour la durée du match y compris les prolongations.

6.2 - Équipe attaquante

L'équipe attaquante débute le match par un Tap au centre du terrain sur l'ordre de l'arbitre. Tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent rester en jeu jusqu'à ce que le ballon ait été tapé.

DECISION – Changement de possession au centre du terrain.

6.3 - Méthode

Le Tap consiste à placer le ballon au sol, sur ou derrière la marque, relâcher le ballon, taper/toucher le ballon avec le pied sans qu'il ne parcourt plus de 1 m et récupérer le ballon. N'importe quel joueur de l'équipe attaquante peut faire le Tap. N'importe quel joueur de l'équipe attaquante en jeu peut récupérer le ballon après le Tap.

DECISION – Changement de possession à l'endroit du Tap.

6.4 - Équipe défendante

Tous les défenseurs doivent s'être reculés à une distance d'au moins 10 m de la marque du Tap. Les joueurs peuvent avancer dès que le ballon a été touché/tapé du pied.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante 10 m devant la marque initiale.

6.5 - Reprise du jeu

Pour la reprise du jeu après la mi-temps, les équipes changent de direction de jeu et l'équipe ayant perdu le Toss recommence le jeu par un Tap en suivant les règles 6.2 - et 6.3 - . Pour la remise en jeu après un essai, l'équipe ayant encaissé l'essai reprend le jeu selon les règles 6.2 - et 6.3 - .

6.6 - Coup de pied

Le ballon ne peut être joué avec le pied à l'exception du Tap et du Rollball (le Demi peut contrôler le ballon avec le pied).

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le pied.

NOTES AUX JOUEURS

A. Un joueur faisant le Tap peut pousser le ballon dans n'importe quelle direction mais le joueur doit rester derrière la ligne médiane.

B. Le joueur souhaitant jouer le Tap rapidement doit demander la marque et attendre que l'arbitre lui indique avant de jouer.

C. Sur une pénalité, les joueurs peuvent réaliser le Tap derrière la marque, à une distance maximum de 10 m. Les déplacements latéraux ne sont pas autorisés.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. L'arbitre doit s'assurer que le délai entre un essai et la reprise du jeu soit minimum.

B. L'arbitre doit pénaliser les joueurs qui essaient de retarder le jeu après un essai. Si le retard est causé par l'équipe qui vient d'encaisser l'essai, la pénalité est accordée au centre du terrain. Si le retard est causé par l'équipe ayant marqué l'essai, la pénalité est accordée sur la ligne des 10 m au-delà de la ligne médiane.

Règle 10 : Le touch

10.1 - Général

Voir Règle 1.25 - Définitions. Attaquants et défenseurs doivent utiliser le minimum de force pour effectuer le Touch. DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe non fautive et, au minimum, un avertissement est donné au joueur fautif.

10.2 - Ballon tapé dans les mains

Si le ballon est tapé des mains du joueur en possession durant le Touch, le Touch compte et le joueur conserve la possession et doit réaliser le Rollball. Le décompte des Touch continue, sauf si c'est le 6^{ème} Touch.

10.3 - Actions suivant le Touch

Après qu'un Touch ait été effectué, le joueur en possession du ballon doit s'arrêter, retourner à la Marque s'il l'a dépassée et réaliser un Rollball sans délai.

DECISION – Une pénalité accordée aux défenseurs à l'endroit de la Marque.

10.4 - Passe après le Touch

Un joueur ne doit pas passer le ballon après avoir été touché.

DECISION – Une pénalité accordée aux défenseurs à l'endroit du Touch.

10.5 - Réclamation du Touch

Un joueur ne doit pas réclamer ou demander le Touch avant de l'avoir réalisé.

DECISION – Si un avantage est possible, l'arbitre indiquera "jouez" autrement une pénalité sera accordée à l'équipe attaquante à l'endroit où le Touch a été réclamé.

10.6 - La Marque

La Marque pour le Rollball est la position du joueur en possession au moment du Touch.

10.7 - Interférence après Touch

Après un Touch, le ballon est mort jusqu'à ce que le Demi touche le ballon ou, s'il n'y a pas de Demi, jusqu'à ce que le ballon quitte les mains du joueur réalisant le Rollball (l'arbitre indique alors « pas de demi, jouez ») [Voir règle 9.4 - et 9.5]. Les défenseurs ne doivent pas gêner le joueur en possession et ralentir le Rollball.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante 5 m devant la Marque du Rollball.

10.8 - Touch simultané à l'essai

Dans les rares occasions où le joueur place le ballon au sol sur ou au-delà de la ligne d'essai en même temps qu'un Touch est effectué, le Touch compte et l'essai n'est pas accordé.

10.9 - Touch sur un défenseur hors jeu

Si un joueur en possession effectue un Touch sur un défenseur hors jeu faisant l'effort de reculer, le Touch compte. Si le joueur est le Demi, un changement de possession en résulte en accord avec la règle 9.3 - .

NOTES AUX JOUEURS

A. Les attaquants comme les défenseurs doivent utiliser le minimum de force pour effectuer un touch.(voir Règle 10.1 -)

B. Si un Touch a été effectué sur ou au-delà de la ligne d'essai avant que le ballon ne touche le sol, il n'y a pas d'essai. Le joueur en possession doit reculer sur la ligne des 5 m pour effectuer le Rollball, si ce n'est pas le 6^{ème} Touch (voir aussi règle 11.2).

C. S'il y a un doute sur la position de la marque pour le Rollball, le joueur en possession doit consulter l'arbitre.

D. Les attaquants ne doivent pas retarder le Rollball pour attendre qu'un Demi soit en position.

E. Réclamer un Touch avant le contact est passible d'une pénalité selon la Règle 10.5 -

F. Un joueur qui est touché pendant une passe doit essayer de retenir le ballon.

NOTES POUR L'ARBITRE

A. Les touchés rugueux doivent être traités avec sévérité.

B. Un joueur peut être invité à ramasser le ballon si celui-ci a été tapé ou est tombé au sol pendant ou après un Touch. Toutefois, les joueurs qui essaient de gagner du temps en agissant ainsi délibérément doivent être pénalisés selon la Règle 10.3 - .

C. Si un défenseur effectue le Touch après que l'attaquant ait donné le ballon, le jeu continue, l'arbitre annonce « jouez » pour annuler le Touch.

- C. Un joueur courant ou arrêté peut toucher le sol avec le ballon sans être pénalisé. Toutefois, la Règle 9.6 - (Rollball volontaire) s'applique dès que le ballon est relâché.
- D. Dans le but d'encourager la fluidité du match, l'arbitre doit prévenir les joueurs (ou équipes) hors jeu et utiliser la règle de l'avantage si elle est applicable (c.à.d. si un joueur hors jeu prévenu se déplace pour faire un Touch, l'arbitre peut dire «jouez» plutôt que d'arrêter le jeu et pénaliser le fautif). Toutefois, si l'arbitre n'a pas prévenu le joueur (ou l'équipe), il ne peut pas dire «jouez» et doit autoriser le Touch ou pénaliser le joueur fautif.
- E. Les joueurs qui retardent le Rollball doivent être pénalisés.
- F. Si le Demi ou un autre attaquant effectue un Touch sur un défenseur hors jeu suite à un Rollball joué rapidement, le Touch compte (et le Demi peut perdre la possession).
- G. Le Demi ne peut pas marquer d'essai. Il peut aller là où il veut et peut traverser la ligne d'essai à la recherche d'un soutien. (Il n'y a pas de restriction sur la direction de sa course). Si le Demi est touché ou s'il place le ballon au sol dans la zone d'essai (que le ballon soit lâché ou non), un changement de possession aura lieu à 5 m de la ligne d'essai (et pas à moins de 5 m de la ligne de touche) face à la position du Demi lors du touch où face à l'endroit où il a posé le ballon au sol.
- H. Il n'y a pas de conditions particulières pour la récupération du ballon avant le début du Rollball, mais l'arbitre doit s'assurer que le Rollball a lieu sur la marque.

Règle 7 : Possession

7.1 - Général

Tant que d'autres règles ne s'appliquent pas, l'équipe ayant le ballon garde la possession jusqu'au 6^{ème} Touch.

7.2 - Procédure de changement

Après le 6^{ème} Touch ou la perte de possession pour une autre raison, les joueurs de l'équipe qui vient de perdre la possession doivent donner ou passer le ballon au joueur adverse le plus proche ou poser le ballon à l'endroit de la marque sans délai. Les joueurs attaquants qui réclament le ballon doivent l'obtenir. Les joueurs ne doivent pas retarder la procédure.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe non fautive 10 m au-delà de la marque pour le changement de possession ou la pénalité.

7.3 - Ballon au sol

Si le ballon est tombé au sol, un changement de possession est accordé. La marque pour le changement de la possession est l'endroit où le ballon a touché le sol ou bien où le joueur attaquant a fait tomber ou passé le ballon, au meilleur avantage de l'équipe gagnant la possession.

7.4 - Mauvais contrôle du ballon

Si un joueur ne contrôle pas le ballon sans que celui-ci tombe au sol, le jeu continue.

7.5 - Interceptions

L'interception par des joueurs en jeu est autorisée. Après l'interception, le jeu continue jusqu'au premier Touch, un essai ou un arrêt dû à une autre action.

NOTES AUX JOUEURS

- A. Si un Touch est effectué sur un joueur en possession du ballon sans qu'il soit physiquement dans les mains (c.à.d. en essayant de garder le contrôle), le Touch compte.
- B. A condition que le même joueur récupère le ballon avant qu'il touche le sol, n'importe quel mouvement en avant résultant d'une interception est autorisé.

NOTES POUR L'ARBITRE

- A. Les arbitres doivent porter attention aux joueurs essayant de retarder les changements de possession.
- B. Si le ballon touche le sol alors qu'il est sous le contrôle du joueur, il n'y a pas de changement de possession et le jeu continue.
- C. Les joueurs peuvent intercepter derrière la ligne d'essai. Si un joueur en possession est touché derrière ou sur la ligne d'essai, le jeu repart avec un Rollball à 5 m devant la zone d'essai en face de l'endroit où le joueur a été touché.

Règle 8 : Passe

8.1 - Général

Un joueur en possession peut donner, taper, envoyer ou remettre le ballon à n'importe quel attaquant en jeu.

8.2 - En avant

Un joueur en possession ne doit pas donner, taper, envoyer ou propulser le ballon dans une direction en avant (Voir NOTES AUX JOUEURS de la Règle 7 page 13).

DECISION - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où le ballon a été donné, tapé, envoyé ou propulsé en avant.

8.3 - Passe à l'adversaire

Lorsqu'un joueur passe le ballon vers un défenseur et que le ballon tombe au sol, il en perd la possession. Toutefois, si le défenseur essaie d'attraper le ballon ou le dévie volontairement et que le ballon tombe, l'équipe attaquante conserve la possession. Le jeu reprend à l'endroit où le ballon est tombé au sol ou à l'endroit où le défenseur l'a touché, au meilleur avantage de l'équipe non fautive. Le décompte des Touch recommence.

NOTES AUX JOUEURS

A. Un joueur qui, en tentant de contrôler le ballon, jongle ou tape le ballon en avant, n'est pas pénalisé, à condition qu'il récupère le ballon. (Voir NOTES AUX JOUEURS de la Règle 7 page 13).

NOTES POUR L'ARBITRE

- A. Une pénalité est accordée sur une passe en avant même si le receveur était en jeu avant la passe.
- B. Les arbitres doivent être attentifs aux joueurs qui font délibérément des passes aux adversaires, spécialement après le 5^{ème} Touch.
- C. Les passes en avant doivent être pénalisées même si le ballon va au sol ou si c'est le dernier Touch.

Règle 9 : Le Rollball

9.1 - Quand

La remise en jeu se fait par un Rollball dans les circonstances suivantes :

- (a) quand un Touch a été effectué ;
- (b) quand la possession change après le 6^{ème} Touch ;
- (c) quand la possession change après un ballon au sol ;
- (d) quand la possession change à cause d'une infraction d'un attaquant sur un Tap ou une pénalité ;
- (e) quand la possession change parce que le Demi est touché (ou place le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai) alors qu'il est en possession du ballon ;
- (f) quand la possession change après que le joueur porteur du ballon ait traversé la ligne de touche ;
- (g) quand l'arbitre l'indique.

9.2 - Méthode

L'attaquant se place sur la marque, face à la ligne d'essai et les pieds parallèles aux lignes de touche, pose ou fait rouler le ballon en arrière sur le sol entre ses pieds à une distance inférieure à 1 m. Dès que le ballon est sur la marque, l'attaquant peut se dégager.

DECISION – Un changement de possession à la marque.

9.3 -

a) Équipe attaquante

N'importe quel joueur peut recevoir le ballon du Rollball et devient le Demi. Le Demi peut passer ou courir. Toutefois s'il est touché, l'équipe perd la possession.

DECISION - Un changement de possession à l'endroit du touch.

b) Le Demi

Le demi ne doit pas retarder le ramassage du ballon. Le joueur qui a pratiqué le Rollball n'est pas autorisé à gêner ou empêcher les défenseurs de prendre la possession ou de toucher le Demi.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où l'infraction a été commise.

9.4 - Défenseurs

Tous les défenseurs doivent se retirer à une distance d'au moins 5 m de la Marque du Rollball. Les défenseurs ne peuvent avancer au-delà de cette position tant que le Demi n'a pas touché le ballon.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquante le long de la ligne des 5 m devant la Marque du Rollball et en face de l'infraction.

9.5 - Actions sans Demi en position

Quand le joueur en possession doit réaliser le Rollball sans un Demi en position, les défenseurs peuvent avancer dès que le ballon a quitté les mains du joueur. Si un défenseur gagne la possession, le jeu reprend avec un Rollball sur la même Marque.

9.6 - Rollball volontaire

Un joueur en possession ne doit pas faire un Rollball sauf si un Touch a été effectué.

DECISION – Une pénalité à l'équipe non fautive à l'endroit où le Rollball a été fait.

NOTES AUX JOUEURS

- A. Le ballon doit toucher le sol lors du Rollball mais ne doit pas nécessairement rouler. Le pied peut être utilisé pour contrôler le ballon.
- B. Le joueur réalisant le Rollball doit être arrêté mais ne sera pas pénalisé si le Rollball est réalisé pendant qu'il se balance sur un pied si le ballon passe à l'intérieur du pied d'appui.
- C. Les défenseurs hors jeu lors du Rollball sont pénalisables et doivent rester en dehors du jeu jusqu'à un Touch ou revenir en jeu.
- D. Le joueur réalisant le Rollball ne peut reprendre le ballon.
- E. Tout défenseur impliqué dans le Touch doit immédiatement se retirer sur une position le long d'une ligne située à 5 m du Touch ou sur sa ligne d'essai.

NOTES POUR L'ARBITRE

- A. La marque pour le Tap d'une pénalité accordée selon la Règle 9.4 - est le long de la ligne des 5 m devant la marque pour le Rollball et près de l'infraction.
- B. Le Demi peut contrôler le ballon avec le pied. Toutefois le jeu ne doit pas être retardé. Les défenseurs peuvent avancer dès que le Demi a eu un contact avec le ballon.