

Les règles du Touch

1 Principe

Le jeu consiste à marquer des essais par équipe de six joueurs, sans jeu au pied ni contacts physiques autres que des touchés.

2 Définitions et terminologie

2.1 Le Touch

Accordé lorsqu'un joueur est touché sur n'importe quelle partie du corps, du ballon ou des vêtements. Il doit être clairement signalé par le joueur qui a touché (en criant " Touch ").

Un Touch peut être effectué par un attaquant ou par un défenseur. Après un Touch, le joueur touché doit effectuer la remise en jeu, Rollball, à l'endroit du Touch (le Mark). Un Touch peut être effectué avec une ou deux mains mais ne doit jamais être violent sous peine de pénalité. **Si un joueur est touché au moment où il marque un essai, le Touch est accordé et l'équipe attaquante doit se replier sur la ligne des 5 mètres** pour sa prochaine attaque. Chaque action dans la zone des 5 mètres doit être démarrée sur la ligne des 5 mètres pour l'attaque et la ligne d'essai pour la défense. A chaque Touch, l'arbitre décompte à haute voix le nombre de Touches effectués. Au 5ième Touch, l'arbitre doit annoncer "dernier Touch". Lorsque les joueurs d'une équipe ont été touchés 6 fois, le ballon passe à l'équipe adverse. **Si un joueur passe le ballon au moment où il est touché ou après, c'est un Touch and Pass, pénalisé par la perte du ballon.**

2.2 Le Rollball

Un joueur doit effectuer un Rollball lorsqu'il a été touché par un joueur de l'équipe adverse. La possession du ballon change :

- après 6 touchés,
- le ballon touche le sol,
- le Demi est touché avec le ballon,
- un joueur ayant le ballon franchi la ligne de touche.

Comment effectuer un Rollball ?

Lorsque le joueur attaquant est touché ou touche un défenseur, le Touch est accordé, à l'endroit exact du Touch (le mark). **Le joueur touché, ou ayant touché, dépose le ballon à ses pieds puis enjambe celui-ci.** Le joueur qui va alors jouer le ballon est le Demi. Lorsque le joueur touché dépose le ballon afin d'effectuer un Rollball, les défenseurs doivent se placer sur une ligne imaginaire en reculant de 5 mètres du Mark, pour ne pas être hors-jeu et ne peuvent bouger que lorsque le Demi a touché le ballon.

2.3 Le Mark

Le Mark est l'endroit exact du Touch et là où le Rollball doit être effectué.

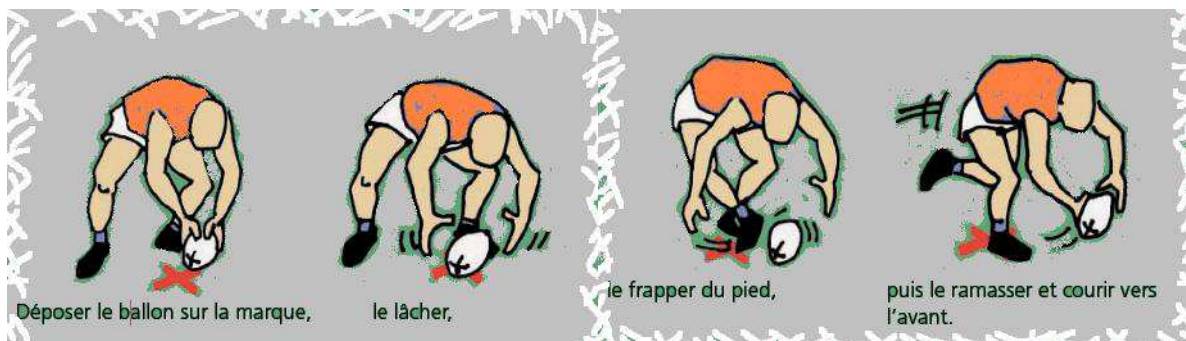
2.4 Le Demi

Le demi est le joueur qui prend possession du ballon après un Rollball. Le Demi ne peut pas marquer d'essai et s'il est touché par un adversaire, l'équipe perd possession du ballon. C'est au moment où le Demi prend le ballon que la défense a le droit de bouger. Le Demi ne doit pas tarder à ramasser le ballon sous peine de pénalité. Le Demi peut être n'importe quel joueur. Si le Demi passe le ballon à un autre joueur, il cesse d'être Demi.

2.5 Le Tapball

C'est la manière de commencer le match (ou de le reprendre après la mi-temps), de recommencer le jeu après un essai ou après une pénalité. Pour effectuer un Tapball, le joueur doit déposer le ballon au sol devant lui, et doit taper dans le ballon avec son pied en l'envoyant à une distance maximale d'un mètre devant lui puis le ramasse.

- Lorsqu'un joueur effectue un Tapball, les joueurs adverses doivent se placer à 10 mètres du Mark.
- Les joueurs qui défendent ne peuvent bouger que lorsque le joueur a tapé le ballon.
- Le joueur qui effectue le Tapball peut être touché sans que l'équipe attaquante perde l'avantage du ballon.
- Le joueur qui effectue le TapBall peut marquer un essai (contrairement au Demi).



2.6 Les pénalités

Une pénalité est accordée à l'équipe adverse si :

- Une passe en avant est commise.
- Un Touch and Pass est commis (C'est à dire: une passe faite après avoir été touché).
- Une obstruction est commise.
- Si un joueur se conduit de façon contraire aux règles (position de hors jeu, lenteur dans la réintroduction, Touch brutal, fausse annonce de Touch, contestation à une décision de l'arbitre...).
- Le joueur ne joue pas un Rollball à l'endroit exact du Mark. (Overstepping)

Pour jouer une pénalité, le joueur en possession du ballon doit effectuer un Tapball (le défense doit se trouver à 10 mètre du Mark). L'arbitre signale la reprise du jeu par un coup de sifflet. Une exclusion temporaire (sin bin de 2 minutes) ou définitive pourra être sanctionnée si l'arbitre estime qu'un joueur ou joueuse se comporte de façon agressive à son égard ou à l'égard d'autres joueurs.