

# Les règles du Touch Rugby

## Principe

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

## 1 - Définitions et terminologie.

### a - 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.

### b - 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 Dummy Half est touché avec le ballon,
- un joueur ayant le ballon franchi la ligne de touche.

### Comment effectuer un Rollball ? ([voir en image](#))

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 ou fait rouler le ballon en arrière avec ses pieds (style jeu à 13) sur une distance ne dépassant pas 1 mètre. Le joueur qui va alors jouer le ballon est le Dummy Half. 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 Dummy Half a touché le ballon. Le joueur effectuant le Rollball ne peut bouger que lorsque le Dummy Half a joué le ballon.

### **c - Le *Mark***

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

### **d - Le *Dummy Half***

Le Dummy Half est le joueur qui prend possession du ballon après un Rollball. Le Dummy Half 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 Dummy Half prend le ballon que la défense a le droit de bouger. Le Dummy Half ne doit pas tarder à ramasser le ballon sous peine de pénalité. Le Dummy Half peut être n'importe quel joueur. Si le Dummy Half passe le ballon à un autre joueur, il cesse d'être Dummy Half.

### **e - 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 (contrairement au Dummy Half).
- Le joueur qui effectue le TapBall peut marquer un essai (contrairement au Dummy Half).

[Voir le Tapball en image !!!](#)

### **g - 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).
- Le joueur ne joue pas un Rollball à l'endroit exact du Mark.(Overstepping)
- 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, ...).

Pour jouer une pénalité, le joueur en possession du ballon doit effectuer un Tapball (la défense doit se trouver à 10 mètres 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.

## 2 - Normes

### a - Le terrain

Le terrain réglementaire est de forme rectangulaire et de dimension de 70 X 50 mètres (moitié d'un terrain de rugby).

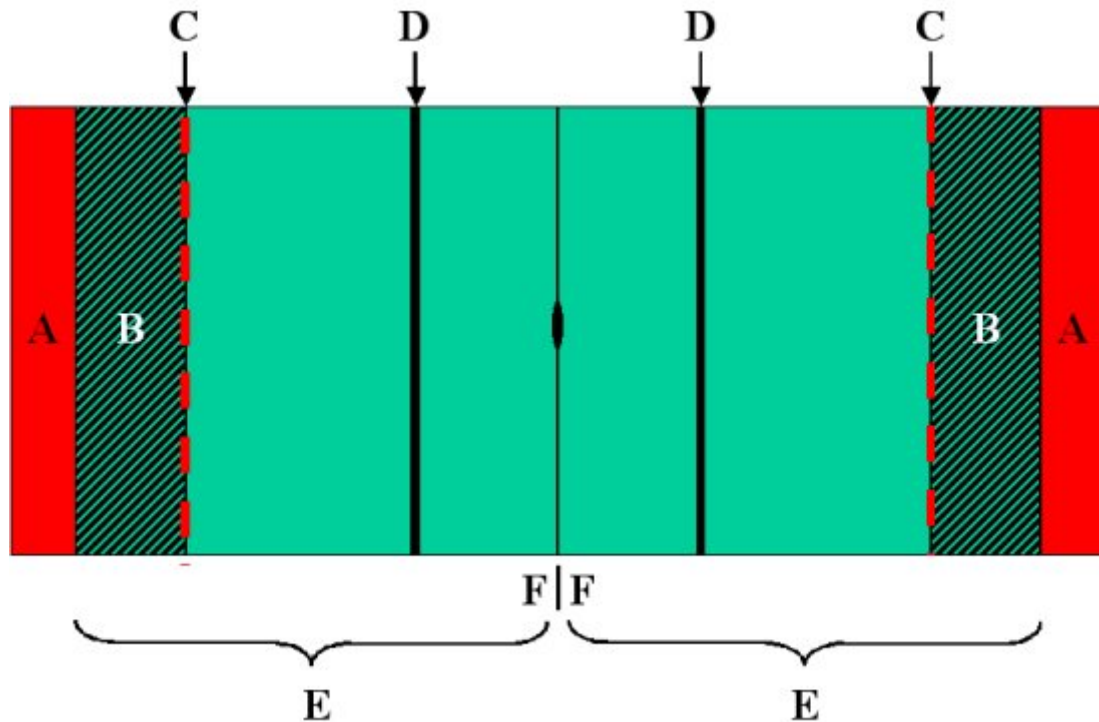
A : zone d'essai

B : zone des 5 mètres

C : ligne des 5 mètres

D : ligne des 10 mètres

F : ligne médiane



### b - Le ballon

Le ballon du Touch est plus petit qu'un ballon traditionnel de Rugby. Sélectionnez un ballon de taille 4 ou un ballon homologué par la F.I.T.

## 3 - Composition des équipes et remplacements

Les équipes peuvent être masculines, féminines ou mixtes.

Chaque équipe peut être constituée de 14 joueurs au maximum, dont 6 joueurs de champ (il ne doit jamais y avoir 7 joueurs d'une même équipe sur le terrain).

Les équipes mixtes doivent avoir parmi ces 6 joueurs de champ au moins 3 filles et 1 homme.

Il n'y a pas de limite dans le nombre de remplacements.

Les remplacements sont effectués à n'importe quel moment du jeu sur la ligne de la zone de changement sans arrêter le jeu.

## **4 - Mode de jeu, durée et comptabilisation des points**

### **a- Mode de jeu**

Le ballon peut être passé en utilisant simplement les mains.

Les passes doivent se faire avec une circulation du ballon en arrière.

L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points

### **b- Durée**

Officiellement, la durée est de 40 minutes (deux fois 20 minutes) avec une pause de 5 minutes (variantes possibles)

### **c- Essai.**

Un essai est accordé quand le ballon est aplati derrière la ligne d'essai.

### **d- Comptabilisation des points.**

Un point est accordé par essai marqué. Dans le cas des équipes mixtes, un essai vaut un point s'il est marqué par un homme et deux s'il est marqué par une femme.

## **5 - Possession**

Le ballon est rendu à l'équipe adverse :

- au sixième Touch, si l'équipe attaquante fait tomber le ballon au sol, en cas de pénalité, après un essai ou une sortie en touche.
- Les joueurs qui défendent peuvent intercepter le ballon mais si le joueur qui tente l'interception le fait tomber au sol, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau crédit de 6 Touches.
- Si un joueur attaquant est touché, il doit effectuer un Rollball et les défenseurs doivent se placer à 5 mètres du Mark.
- Si au moment de la remise en jeu, les joueurs en défense ne sont pas placés à 5 mètres, ils sont en position de hors jeu et ne peuvent toucher le joueur porteur du ballon tant qu'ils ne sont pas replacés. L'arbitre signale la position de hors jeu et laisse jouer l'avantage en criant " jouer ". Il peut pénaliser l'équipe en défense si l'action est interrompue.

## **6 - L'arbitrage**

Les matchs sont arbitrés par un arbitre de champ aidé d'un arbitre assistant.

### **a. L'arbitre de champ**

L'arbitre est placé du côté de l'équipe en défense.

En cas de Rollball, il marque les 5 mètres et les défenseurs doivent se placer à son niveau, sur une ligne imaginaire.

En cas de Tapball, il se place à 10 mètres de l'équipe attaquante et signale la reprise du jeu une fois que les joueurs sont placés.

## **b. L'arbitre assistant**

L'arbitre assistant se place au niveau de l'équipe attaquante.

En cas de Touch, il se place parallèlement à la Mark.

Il doit signaler les passes en avant, veiller à ce que les remplacements soient faits à l'endroit prévu et chronométrer les expulsions temporaires (2minutes).