

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH

REGLES DU JEU

3^{ème} édition

PREFACE

Ce livret des règles soulignant les Lois du Touch est la première publication de la fédération internationale de Touch. C'est le troisième jet 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 suivies.

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 leur réussite.

Nous espérons que ces modifications donneront à notre sport une certaine crédibilité dans l'arène sportive internationale. Ils doivent maintenant être intégrés dans les compétitions nationales et locales de tous les membres de la fédération, ainsi le même jeu de règles sera joué partout.

Beaucoup de nations ont déjà adopté ces Règles et plusieurs pays non membres de la fédération pratiquent aussi les compétitions de Touch Rugby 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

CONTENU :

- Règle 1. Définitions
- Règle 2. Le terrain et le ballon
- Règle 3. Joueur et équipement
- Règle 4. Mode de jeu, durée et score
- Règle 5. Composition des équipes et remplacement
- Règle 6. Début/Reprise du jeu
- Règle 7. Possession
- Règle 8. Passe
- Règle 9. Le Rollball
- Règle 10. Le Touch
- Règle 11. Ballon sur ou au-delà de la ligne de touche/ligne d'embut
- Règle 12. Ballon touché en l'air
- Règle 13. Hors jeu
- Règle 14. Obstruction
- Règle 15. La pénalité
- Règle 16. Avantage
- Règle 17. Discipline et conduite du joueur
- Règle 18. L'arbitre, le juge de touche et les officiels de la zone d'embut

REGLE 1 - DEFINITIONS ET TERMINOLOGIE

Tant que l'intention contraire n'apparaît, les définitions suivantes et la terminologie s'appliquent au jeu du Touch :

1 **Avantage** 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.

2 **Equipe attaquante** est l'équipe qui a ou qui gagne la possession du ballon.

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

4 **Derrière** signifie une position ou une direction au-delà de la ligne d'embut défendue.

5 **Ballon mort** . Il y a ballon mort quand le ballon est hors du jeu, pendant la période qui suit un Touch jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu par un Rollball, ou après un essai ou une pénalité, une fois le match recommencé, quand le ballon va au sol et/ou hors des limites du terrain de jeu.

6 **Ligne d'embut défendue** est la ligne que l'équipe défend pour prévenir de l'essai.

7 **Equipe défendante** est l'équipe qui n'a pas la possession de la balle.

8 **Transmettre** signifie céder le ballon.

9 Le **Dummy** est le joueur qui prend possession du ballon derrière le joueur qui réalise le Rollball.

10 **Aire de jeu** est la zone délimitée par les lignes de touche et les lignes de fond d'embut, chacune étant hors de l'aire de jeu.

11 **En avant** signifie une position ou une direction vers la ligne d'essai de l'équipe défendante.

12 **Fin du temps** intervient à l'expiration du temps normalement alloué au jeu

13 **Zone de remplacement** est un rectangle mesurant 20 m de long par au moins 5 m de large, marque de chaque côté du terrain, s'étendant 10 m de chaque côté de la ligne du milieu et à 1 m de la ligne de touche.

14 **Marque (pour le Touch)** est la position où se trouve le joueur attaquant en possession du ballon au moment du Touch.

15 **Marque (pour le Tap)** est le centre de la ligne du milieu pour le début ou la reprise du jeu ou la position où le Tap est accordé comme résultat d'une infraction.

16 **Hors jeu** signifie une position devant le ballon pour un attaquant et une position susceptible d'une pénalisée pour un défenseur.

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

18 **Pénalité** est une action par laquelle l'arbitre accorde un Tap quand le joueur d'une équipe enfreint les règles du jeu.

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.

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

21 **Décision** est le choix de l'arbitre comme le résultat de circonstances particulières. Il peut laisser jouer, donner un Tap ou un changement de possession.

22 **Lignes d'embut** sont les lignes séparant la zone d'embut de l'aire de jeu.

23 **Lignes de touche** sont les limites sur les cotés de l'aire de jeu.

24 **Tap** 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.

25 **Touch** 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 le joueur en possession du ballon.

26 **Essai** est le résultat d'un attaquant, à l'exception du Dummy, qui place le ballon sur ou au-delà de la ligne d'embut attaquante.

27 **Embut** est la zone délimitée par les lignes de touche, la ligne d'essai et la ligne de fond d'embut.

28 **Ligne de fond d'embut** 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.

REGLE 2 – LE TERRAIN ET LE BALLON

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

2 Marquage. Les lignes définissant l'aire de jeu doivent être larges d'au moins 2.5 cm et positionnées comme indiqué sur le diagramme (voir figure 1 - The Field of Play). Les lignes de touche doivent être prolongées d'au moins 5 m au-delà de la ligne d'essai et rejoindre la ligne de fond d'embut. La zone de changement mesure 20 m de long et au moins 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 à 1 m de la ligne de touche.

3 Poteaux. Des poteaux de taille convenable, de couleur distincte et fait 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 - the Field of Play).

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

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 à ce moment. La taille officielle est de 36 cm de long et 55 cm de circonférence.

NOTES DU JOUEUR

A. 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.

B. 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 commencement du match.

C. Le ballon ne doit pas être caché sous l'uniforme du joueur.

NOTES DE L'ARBITRE

A. L'arbitre doit inspecter le traçage et les poteaux pour la clarté et la sécurité avant le début du match.

NOTES DES OFFICIELS

A. Les officiels de la Fédération doivent s'assurer que tous les terrains utilisés pour des matchs officiels sont marqués comme sur la Figure 1 - The Field of Play. Au minimum, il est essentiel que les lignes d'essai, les lignes de touches, les lignes de la zone d'embut et de milieu soient correctement marquées.

B. Toute décision ou variation des dimensions, des règles ou des conditions, est à la discrétion des officiels du tournoi.

REGLE 3 – JOUEUR, DROIT ET EQUIPEMENT

1 Droit. Tous les joueurs participant doivent être enregistrés. Les équipes engagées non enregistrées ou ayant des joueurs non autorisés auront leur match déclaré forfait.

2 Uniformes. Tous les joueurs participants doivent être correctement vêtus en uniformes approuvés par la Fédération Internationale de Touch. Les uniformes consistent en un haut, des shorts (ou culottes pour les femmes) et des chaussettes avec des chaussures.

3 Chaussures. Les chaussures avec des crampons vissés ou des clous ne doivent pas être portées par les joueurs. Des chaussures synthétiques ou en cuir léger avec des semelles moulées sont autorisées, les crampons ne doivent pas être plus longs que 13 mm ; la mesure doit être prise depuis la semelle.

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 peuvent pas porter le même numéro.

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 doivent être émoussées ou protégées.

NOTES DU JOUEUR

A. Les joueurs peuvent, par temps froid, porter des habits supplémentaires portants les couleurs et les numéros, approuvés par le directeur du tournoi.

NOTES DE L'ARBITRE

A Les arbitres ne doivent pas autoriser les joueurs à participer à un match tant que les équipements vestimentaires ci dessus ne sont pas conformes.

B. Les arbitres doivent inspecter l'habillement et les chaussures des équipes avant le match. Les bagues et bijoux recevront une attention particulière.

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.

REGLE 4 - MODE DE JEU, DUREE ET SCORE

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

2 Mode de Jeu. Le ballon doit être passé, tapé ou porté entre les joueurs en jeu de l'équipe attaquante qui peuvent courir ou se déplacer avec le ballon dans une tentative de gagner un avantage territorial et marquer. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage du territoire en touchant le porteur du ballon, le défenseur ou l'attaquant pouvant provoquer le Touch. Le jeu s'arrête puis reprend par un Rollball sauf si une autre règle s'applique.

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 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.

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

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.

7 Points en compétition. En compétition, les points sont accordés comme suit :

GAGNE - 3 POINTS

VICTOIRE PAR FORFAIT - 3 POINTS

MATCH-NUL - 2 POINTS

PERDU - 1 POINT

FORFAIT - 0 POINTS

8 Temps additionnel pour match nul. La procédure suivante doit être appliquée pour déterminer un vainqueur unique.

LA PROCEDURE DE DROP OFF

i) Quand le match est nul à la fin du temps réglementaire, l'arbitre doit attendre que le ballon soit mort, arrêter le jeu, puis signaler à chaque équipe de réduire leur force de jeu d'un joueur. Les équipes n'ont pas de repos ou ne peuvent pas quitter le terrain, à la place elles se mettent en place immédiatement pour reprendre le jeu dans la même direction.

ii) Dès que les équipes ont un joueur de moins, le jeu continue avec un Tap au centre du terrain par l'équipe qui a gagné le Toss au début du jeu. Les remplacements des joueurs sont autorisés à n'importe quel moment comme pour les règles de remplacement normales.

iii) A la fin des 2 minutes de temps additionnel, un Klaxon est actionné et l'arbitre arrêtera le jeu au prochain ballon mort ou Touch. Chaque équipe enlèvera un joueur ce qui réduira leur nombre de joueurs de champs à 4.

iv) Le jeu recommence aussitôt que les joueurs ont quitté le terrain, au même point où le jeu s'est arrêté (c.a.d. l'équipe conserve la possession du ballon au nombre de Touch ou changement de possession dû à une infraction ou au 6^{ème} Touch).

v) Le chronomètre ne s'arrête pas quand le Klaxon sonne aux intervalles de 2 minutes puisqu'il n'y a pas de temps additionnel durant le Drop Off.

vi) A chaque période suivante de 2 minutes un signal pour un autre joueur de sortir sera donné.

vii) Quand les deux équipes sont réduites à 3 joueurs, il n'y a pas d'autre sortie 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, l'équipe pénalisée sera déclarée forfait et perdra le match.

viii) Pendant le Drop Off, avant qu'un vainqueur soit déclaré, chacune des deux équipes doit avoir eu la possession. Si une équipe inscrit un essai avant que leurs opposants 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.

ix) 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 à la Marque pour la reprise du match.

NOTES DU JOUEUR

a) Si un joueur a été exclu définitivement pendant le match, il ne peut participer au temps additionnel.

b) Une équipe qui a un joueur (ou des joueurs) exclu 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. Au moment 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.

c) Les équipes mixtes peuvent diminuer dans n'importe quel ordre tant que la Règle 5.2 s'applique et qu'il y ait au moins un homme et une femme sur le terrain à chaque instant.

9 Match abandonné. Si un match est abandonné à cause d'une quelconque circonstance, l'Association de contrôle décidera le résultat.

NOTES DU JOUEUR

A. Si un joueur place le ballon au sol et le relâche près de la ligne d'essai, en essayant 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 Dummy) 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 DE L'ARBITRE

A. L'arbitre doit être attentif aux joueurs qui commettent des fautes professionnelles et doit prendre les actions appropriées

B. Si en tentant d'inscrire l'essai, le joueur soit entre en contact avec le poteau de coin soit franchit la ligne de touche, l'essai n'est pas accordé et le match reprend par l'équipe adverse avec 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 chronomètres pour les matchs. S'il n'y a pas de chronomètres, 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.

REGLE 5 – COMPOSITION DES EQUIPES ET REMPLACEMENT

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 du ballon lorsque la faute a été identifiée.

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 du ballon lorsque la faute a été identifiée.

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

4 Procédure de remplacement. Les remplaçants doivent rester dans la zone de remplacement pendant toute la durée du match. Tous les remplacements doivent avoir lieu dans la zone de

remplacement et seulement après que le joueur est traversé les limites et pénétré dans la zone. Tous les remplacements doivent être faits du bon côté du terrain et sans délai. Il ne doit pas y avoir de contact physique entre les joueurs qui quittent le terrain et les joueurs qui rentrent sur le terrain. Ces derniers ne doivent pas gêner le jeu et doivent entrer en position en jeu. Suivant 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 à l'endroit le plus avantageux, soit où le remplaçant est entré, soit où le joueur est sorti.

NOTES DU JOUEUR

- A. Bien qu'une équipe soit constituée de 14 joueurs, un minimum de 4 est nécessaire pour que le match 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 dans n'importe quelle position. Les hommes peuvent se remplacer avec des femmes en respectant la règle 5.2.
- C. Les attaquants et les défenseurs doivent se remplacer en accord avec la règle 5.4. Les remplaçants prévus ne doivent pas rester volontairement hors de l'aire de jeu.

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. 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.

REGLE 6 – DEBUT ET REPRISE DU JEU

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.

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

DECISION – Changement de possession du ballon au centre du terrain.

3 Méthode. Le Tap consiste à placer le ballon au sol, sur ou derrière la marque, relâcher le ballon, taper le ballon avec le pied sans qu'il parcoure 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 quand le Tap a été effectué.

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

4 Equipe défendante. Tous les défenseurs doivent être à une distance d'au moins 10 m de l'endroit du Tap. Les joueurs peuvent avancer dès que le ballon a été tapé du pied.

DECISION – Une pénalité accordée à l'équipe attaquant sur une ligne 10 m au devant de l'endroit initial.

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

6 Kicking. Le ballon ne peut être joué avec le pied à l'exception du Tap et du Rollball (le Dummy 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 DU JOUEUR

- A. Un joueur faisant le Tap peut regarder n'importe quelle direction et doit être derrière la ligne centrale.
- B. Le joueur prenant le Tap doit attendre jusqu'à ce que l'arbitre indique l'endroit du Tap.
- C. Les joueurs peuvent prendre le ballon derrière la marque pour le Tap à un maximum de 10 m. Les déplacements latéraux ne sont pas autorisés.

NOTES DE L'ARBITRE

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

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 centrale.

REGLE 7 – POSSESSION

1 Général. Tant que d'autres règles ne s'appliquent pas, l'équipe en possession a 6 Touch avant que la possession change d'équipe.

2 Procédure de changement. Suivant 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 retard. 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.

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, à l'avantage de l'équipe gagnant la possession.

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

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

NOTES DU JOUEUR

A. Si un Touch est effectué sur un joueur en possession du ballon sans qu'il soit physiquement dans les mains (c.a.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 DE 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 5 m devant la ligne où le joueur a été touché.

REGLE 8 – PASSE

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

2 En avant. Un joueur en possession ne doit pas donner, taper, envoyer ou autrement propulser le ballon dans une direction en avant (Voir Notes du joueur de la Règle 7).

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

3 Passe à l'adversaire. Un joueur qui passe le ballon vers un défenseur et ainsi cause la chute du ballon doit perdre la possession. Toutefois, si le défenseur essaie d'attraper le ballon ou de jouer avec 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 une position de meilleur avantage pour l'équipe non fautive. Le décompte des Touch recommence.

NOTES DU JOUEUR

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 du joueur de la Règle 7).

NOTES DE 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 lors du 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.

REGLE 9 - LE ROLLBALL

1 Un joueur doit pratiquer 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 si le Dummy est touché (ou place le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai) quand il est en possession du ballon ;
- (f) quand la possession change si le joueur en possession du ballon a traversé la ligne de touche ou
- (g) quand l'arbitre l'indique.

2 Méthode. L'attaquant se place sur la marque, face à la ligne d'essai et parallèle aux lignes de touche, 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 du ballon à la marque.

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

DECISION - Un changement de possession du ballon.

3(b) le Dummy ne doit pas retarder le ramassage du ballon. Le joueur qui a pratiqué le Rollball n'est pas autorisé à obstruer ou empêcher les défenseurs de prendre la possession ou de toucher le Dummy.

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

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 Dummy 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 près de l'infraction.

5 Actions sans Dummy en position. Quand le joueur en possession doit réaliser le Rollball sans un Dummy 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.

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

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

NOTES DU JOUEUR

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 et 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 position de 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 situé à 5 m du Touch ou sur sa ligne d'essai.

NOTES DE 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 maque pour le Rollball et près de l'infraction.

B. Le Dummy peut contrôler le ballon avec le pied. Toutefois le jeu ne doit pas être retardé. Les défenseurs peuvent avancer dès que le Dummy a un contact avec le ballon.

C. Un joueur en possession peut courir ou être arrêté avec le ballon pointé vers le sol sans pénalité. 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.a.d. Si un joueur hors-jeu prévenu se déplace pour faire un Touch, l'arbitre peut dire «jouer » 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 «jouer » et doit autoriser le Touch ou pénaliser le joueur fautif.

E. Les joueurs qui retardent le Rollball doivent être pénalisés.

F. Si le Dummy ou un autre attaquant effectue un Touch sur un défenseur hors jeu suite à un rapide Rollball, le Touch compte (et le Dummy peut perdre la possession).

G. Le Dummy ne peut pas inscrire d'essai. Il peut aller là où ils veut et peut traverser la ligne d'essai en liaison avec des supports. (Il n'y a pas de restriction sur la direction de sa course et il peut franchir la ligne d'essai en liaison avec des joueurs en soutien). Si le Dummy est touché ou place le ballon au sol dans l'embut, 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) à l'opposé de l'endroit où le Dummy a été touché ou, où le ballon a touché le 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 à la Marque.

REGLE 10 - LE TOUCH

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 un avertissement au joueur fautif.

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.

3 Actions suivant le Touch. Après qu'un Touch a 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.

4 Passe après le Touch. Un joueur ne doit pas passer le ballon après que le Touch a été réalisé.

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

5 Réclamation du Touch. Un joueur ne doit pas réclamer ou demander le Touch tant que le Touch n'a pas été réalisé.

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

6 La Marque. La marque pour le Rollball dépend de la position du joueur en possession au moment du Touch.

7 Interférence après Touch. Suivant le Touch, le ballon est mort et sera en jeu quand le Dummy touchera le ballon ou, s'il n'y a pas de Dummy, quand le ballon quittera les mains du joueur réalisant le Rollball. Voir règle 9.4 et 9.5. Les défenseurs ne doivent pas gêner le joueur en possession et empêcher un rapide Rollball, après le Touch.

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

8 Touch pendant 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.

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 et rester hors du jeu, le Touch compte. Si le joueur est le Dummy, un changement de possession en résulte en accord avec la règle 9.3.

NOTES DU JOUEUR

A. Quand ils effectuent un Touch avec le ballon, les attaquants doivent utiliser le minimum de force (voir Règle 10.1).

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

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

D. Les attaquants ne peuvent retarder le Rollball pour attendre qu'un Dummy soit en position.

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

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

NOTES DE L'ARBITRE

A. Plus que le minimum de force pour effectuer un Touch doit être traité 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 annonçant « jouez » pour annuler le Touch.

D. Sauf si l'arbitre est sûr qu'il n'y a pas eu contact, il reconnaît tous les Touch réclamés et rappelle le joueur en possession pour le Rollball. Si l'arbitre observe un défenseur réclamant un Touch sans contact et sauf s'il y a un avantage pour l'équipe attaquante, une pénalité et un avertissement sont accordés selon la règle 10.5

E. Dans les rares occasions où l'arbitre est incapable de distinguer entre une passe avant le Touch et une passe après le Touch et que le ballon n'est pas allé au sol, le Touch compte comme un "Touch simultané". Le ballon est redonné au joueur pour un Rollball. Si le ballon va au sol ou si c'est un 6^{ème} Touch, il y a changement de possession.

F. Une pénalité obligatoire ne doit pas être accordée quand les joueurs n'ont pas senti un Touch léger. Toutefois, une course délibérée doit être pénalisée.

G. Infractions contre la Règle 10.4 doivent être pénalisées, même si c'est le 6^{ème} Touch.

REGLE 11 - BALLON SUR OU AU DELA DE LA LIGNE D'ESSAI/LIGNE DE TOUCHE

1 Sur ou au-delà de la ligne de touche. Le ballon devient mort quand il ou le joueur en possession touche ou passe la ligne 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 où le ballon ou le joueur ont franchi la ligne ou à la position la plus avantageuse pour l'équipe attaquante.

2 Touch au-delà de la ligne d'essai. 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 depuis l'endroit où le joueur en possession a franchi la ligne.

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 depuis l'endroit où le joueur a été touché.

4 Actions près de la ligne d'essai. Une équipe attaquante n'a pas obligation à jouer le Rollball dans les 5 m de la ligne d'essai. Après chaque Touch, le joueur en possession peut reculer en ligne droite jusqu'à la ligne des 5 m.

5 Actions près de la ligne d'essai. 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 d'une distance de 5 m maximum pour reprendre le jeu par un Rollball.

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 dans le but d'effectuer un Touch sur le joueur en possession.

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

NOTES DU JOUEUR

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 que de telles options ont été choisies 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 de se déplacer sur les côtés par rapport de la 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 presque effectué soit par l'attaquant, soit par le défenseur.

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 la ligne d'essai.

NOTES DE 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 chaque pied reste sur ou derrière la ligne d'essai et qu'il n'y ait pas de contact des mains et du sol à l'intérieur de l'aire de jeu.

B Avant qu'une pénalité ne soit accordée selon la Règle 11.6, l'arbitre doit avertir l'équipe qui défend d'avancer pour essayer de faire un Touch. Si l'équipe qui défend n'avance pas selon l'arbitre, une pénalité sera accordée.

C. Si la même situation se reproduit après un Tap dû à une pénalité (c'est à dire dans la suite des 6 Touch) 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 instruira le capitaine de l'équipe qui défend d'enlever 1 joueur de l'aire de jeu. Le joueur retournera dans la zone d'échange. Ce joueur (ou le remplaçant) ne peut pas être remplacé tant que l'équipe n'a pas regagné la possession. A chaque occasion, avant d'accorder la pénalité l'arbitre doit avoir prévenu les défenseurs de reculer de 5 m pour effectuer le Touch.

REGLE 12 – BALLON TOUCHE EN L'AIR

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.

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.

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 décompte des Touch recommence comme pour la Règle 12.1. (voir Note de l'arbitre A ci dessous).

4 Rebond et ballon au sol. Si le ballon rebondit depuis un défenseur qui n'a pas essayé de récupérer le ballon et que celui-ci tombe, 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, à l'avantage de l'équipe qui a gagné la possession.

5 Rebond mais pas au sol. Si le ballon rebondit depuis 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 DU JOUEUR

A. Si un attaquant considère que la déviation du défenseur est difficile à récupérer, le joueur peut laisser le ballon tomber et bénéficie 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 DE 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. Contact non intentionnel par un défenseur inclut le contact sur les bras ou les mains à condition que la tentative ne soit pas faite pour assurer la possession.

D. Si le ballon est passé en avant puis dévié ou joué par un défenseur vers l'équipe attaquante ou le sol, la Règle 8.2 (Passe en avant) s'applique, avec une pénalité pour l'équipe qui défend.

REGLE 13 – HORS JEU

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. En général, les attaquants hors jeu qui interfèrent avec le jeu doivent être pénalisés.

2 Attaquants hors jeu lors du Tap. Les attaquants doivent rester en jeu lors du Tap jusqu'à ce que le ballon ait été Tappé.

DECISION – Changement de possession à la Marque (voir Règles 6.2 et 15.4).

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 rapide Rollball ou Tap.

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 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 DE L'ARBITRE

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

B. Les défenseurs arrêtés 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.

REGLE 14 - OBSTRUCTION

1 Equipe 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 d'autres joueurs 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.

2 Equipe 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 DU JOUEUR

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 DE 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 sans être pénalisé.

B. Des phases techniques telles que dissimulation ou évitement ne constituent pas une obstruction.

C. Si un joueur en possession ou un défenseur court dans l'arbitre ou l'arbitre court dans un joueur, et s'il n'y a aucun avantage, 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.

REGLE 15 – PENALITE

1 Général. Une pénalité est accordée pour une infraction par n'importe quel joueur en accord avec les règles ci-dessous.

2 Position du Tap pour une pénalité. La Marque pour une pénalité est normalement à l'endroit de l'infraction sauf si détaillé dans des règles spécifiques. 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) depuis l'endroit de l'infraction.

3 Méthode. Une méthode pour jouer le Tap est détaillée dans la Règle 6.3. Le ballon n'a pas été soulevé du sol pour le Tap. Toutefois le ballon doit être sur ou derrière la Marque avant d'être Tapé. (voir Règle 6 ; Note du joueur C).

DECISION – Un changement de possession à la Marque.

4 Attaquants. Les attaquants doivent être en jeu lors du Tap.

DECISION - Un changement de possession à la Marque.

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 le long d'une ligne 10 m en avant de la marque initiale et le plus près de l'infraction.

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, à empêcher l'équipe attaquante d'inscrire un essai.

NOTES DU JOUEUR

A. Le joueur qui va prendre le Tap, doit attendre que l'arbitre indique l'endroit de la marque avant que le Tap soit joué. 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.

B. Pour n'importe quel Tap, les joueurs peuvent prendre le ballon derrière la marque jusqu'à 10 m.

C. Si le joueur choisit le Rollball au lieu du Tap, le joueur qui reçoit le ballon n'est pas un Dummy.

NOTES DE L'ARBITRE

A. Pour permettre l'avantage maximum d'une pénalité, il doit y avoir un délai minimum entre l'accord de la pénalité et l'indication de la Marque.

B. Un joueur peut prendre le ballon en arrière de la marque à une distance de moins de 10 m de la marque pour le Tap afin d'obtenir de l'espace pour exécuter un mouvement. Dans un tel cas, les défenseurs doivent rester soit à plus de 10 m de la Marque, soit sur la ligne d'essai selon l'endroit le plus proche.

C. Si un attaquant effectue un Touch sur un défenseur hors-jeu (après un rapide Tap) 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 prévenus.

D. Si un défenseur hors jeu (qu'il se retire ou non) fait une obstruction ou un Touch suite à un rapide Tap, 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.

E. Pour s'assurer que le contrôle est maintenu pendant une séquence de Tap rapides, l'arbitre doit s'assurer que l'endroit de la marque est correctement indiqué.

F. 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.

REGLE 16 - AVANTAGE

1 Le principe de l'avantage à l'équipe non fautive s'applique à n'importe quel moment, si l'avantage est évident. Dès que l'équipe a obtenu l'avantage, cette équipe n'a pas nécessairement perdu le droit à d'autres actions comme décrit dans ces règles.

NOTES DU JOUEUR

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.

REGLE 17 - DISCIPLINE ET MAUVAISE CONDUITE DU JOUEUR

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

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.

3 Exclusions. N'importe quel joueur peut être exclu comme suit :

(a) 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 et à au moins 5 m de cette ligne. Le joueur exclu ne peut être remplacé.

(b) 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 pénalités estimées nécessaires par le Comité Judiciaire de la Fédération Internationale de Touch.

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

5 Rapports disciplinaires. Les officiels doivent donner des rapports d'exclusion ou autres en accord avec les règlements de la Fédération Internationale de Touch.

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

- * infraction continue des règles ;
- * jurons;
- * insolence envers l'arbitre ou les autres officiels du match ;
- * mauvais comportement sportif ;
- * bagarre ;
- * utilisation de la force physique lors du Touch ;
- * touchés volontaires sur la tête d'un adversaire ;
- * croche-pied ;
- * autre action qui n'est pas dans l'esprit du jeu.

NOTES DU JOUEUR

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 DE L'ARBITRE

A. L'arbitre est le seul juge du temps d'exclusion des joueurs.

B. L'arbitre doit donner au capitaine de l'équipe la raison de l'exclusion d'un joueur.

C. Les arbitres doivent soumettre un rapport écrit sur les joueurs exclus définitivement.

D. Les arbitres peuvent suggérer aux capitaines de remplacer définitivement pour le restant du match les joueurs sanctionnés ; ou le joueur peut être exclu définitivement et l'équipe réduite.

NOTE DE L'ADMINISTRATEUR

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

i) de la possibilité pour le Comité Général et/ou le Comité Exécutif de faire les régulations ou les arrêtés appropriés.

ii) de la possibilité de se renseigner et de s'occuper de n'importe quel acte.

iii) de la possibilité d'être transmis au judiciaire.

iv) de la possibilité de modifier les Règles du tournoi pour le bénéfice du sport et/ou la sécurité des participants.

B. Les entraîneurs et officiels jugés coupables de mauvaise conduite seront rapportés aux officiels appropriés et passibles d'actions disciplinaires.

REGLE 18 – L'ARBITRE, LES JUGES DE TOUCHE, LES OFFICIELS DE LA ZONE D'EMBUT

1 Procédure de nomination. La nomination de tous les arbitres, juge de touche ou officiels de la zone d'essai pour tous les matchs internationaux sanctionnés par la fédération seront faits par l'exécutif de la fédération avec le conseil du comité technique.

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 des règles.

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

4 Zone de contrôle. L'aire de jeu sous le contrôle de l'arbitre s'étend depuis les limites du terrain de jeu jusqu'à l'aire qui couvre les remplaçants et les officiels couvrant le match.

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 d'embut, et d'autres matières à la discrétion de l'arbitre. Leurs charges normales incluent l'indication de la distance des 10m pour le Tap des pénalités, le contrôle des remplacements, les sujets de jeu en arrière et autres conseils quand demandés par l'arbitre central.

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 DE L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent se familiariser avec le terrain, le marquage et les officiels avant le début du match.