

INTERNATIONAL PLAYING RULES

5th Edition

TRIAL VERSION

In French



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

◀ Préambule ▶

Entre 2018 et 2019, Touch Football Australia (TFA) a entrepris en interne une revue approfondie de ses règles du jeu. Cette revue a été menée par un groupe très expérimenté de joueurs, entraîneurs, arbitres et d'administrateurs du Touch, du niveau local au niveau international.

Ce groupe a largement consulté la communauté Touch australienne pour développer un ensemble de règles du jeu qui peuvent être appliquées à tous les niveaux.

Le résultat est publié sous le nom : TFA 8th Edition Playing Rules.

Lors du workshop de la Fédération Internationale Touch tenu à Paris en octobre 2019, Touch Football Australia (TFA) a présenté les règles de jeu « TFA 8th Edition Playing Rules » et en a offert le droit d'usage libre à la FIT ainsi qu'à toutes les fédérations nationales de Touch (NTA).

Par conséquent, le conseil d'administration de la FIT a décidé d'adopter les règles de jeu « TFA 8th Edition Playing Rules » en tant que 5e édition des règles de jeu de la FIT, à utiliser à l'échelle internationale à tous les niveaux. La FIT et ses membres remercient Touch Football Australia pour les droits d'usage de ces règles.

Bien qu'il soit important que l'application des règles soit uniforme et cohérente, la FIT encourage ses membres à proposer des adaptations dans les règles pour des compétitions locales afin de garantir à tous les participants une expérience de haute qualité.

Ces règles n'empêchent donc en aucun cas une NTA ou les organisateurs des compétitions affiliées d'adapter ces mêmes règles. Toute adaptation ou modification des règles pour des compétitions locales doit être clairement présentée dans le règlement de la compétition et être facilement accessible aux joueurs, entraîneurs et arbitres.

COPYRIGHT © Touch Football Australia 2020

All rights reserved. These Touch Football Rules are protected by copyright laws. Except as permitted under the Copyright Act, these Rules must not be reproduced by any process, electronic or otherwise, without the written permission of Touch Football Australia.

◀ Table des matières ▶

1	La Zone de jeu	1
2	Enregistrement des joueurs.....	1
3	Le ballon	2
4	Uniforme pour jouer	2
5	Composition d'équipe.....	3
6	Entraîneur et staff d'équipe.....	3
7	Début et reprise de jeu	3
8	Durée du match	4
9	Possession	4
10	Le Touch	5
11	La Passe	6
12	Ballon touché en l'air	6
13	Le Rollball	7
14	Score.....	8
15	Hors-jeu.....	9
16	Obstruction	10
17	Remplacement	10
18	Pénalité	11
19	Avantage	12
20	Mauvaise conduite.....	12
21	Remplacement forcé.....	12
22	Exclusion Temporaire.....	12
23	Exclusion Définitive	12
24	Prolongation (Drop-Off).....	13
25	Les officiels du match.....	14
Annexe 1.	Le terrain de jeu	15

Traduction réalisée en Avril 2020 par des arbitres français :

- Sylvain Charras
- Sébastien Chassande-Barrioz

Relecture par Guillaume Genet, Bastien Deloison et Philippe Tonnelet.



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

◀ Définitions et Terminologie ▶

Sauf mention contraire, les définitions et terminologies suivantes s'appliquent au Touch :

TERME/EXPRESSION	DEFINITION/DESCRIPTION
Ailier	Joueur placé à l'extérieur d'un Lien.
Application de la règle	La décision prise par l'Arbitre en fonction des circonstances de la situation. Le résultat peut être un appel à jouer, une pénalité, une mesure disciplinaire, un Changement de possession ou un Essai.
Arbitre	L'Arbitre officiel du match désigné pour faire respecter les règles du jeu pendant le déroulement du match.
Arrière	Une position ou une direction vers la Ligne d'essai défendue par l'Équipe.
Avantage	Délai après une Faute durant lequel l'Équipe non fautive a l'opportunité de bénéficier d'un Avantage qu'il soit territorial, tactique ou sous la forme d'un Essai.
Ballon mort	Quand le ballon n'est pas en jeu, ce qui comprend : - La période suivant un Touch jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu par un Rollball, - La période qui suit un Essai jusqu'à ce que le match redémarre, et - Quand le ballon tombe à terre ou sort des limites du terrain jusqu'au Rollball suivant.
Changement de possession	Le fait de transférer le contrôle du ballon d'une Équipe à l'autre.
Demi	Le joueur qui ramasse le ballon après un Rollball.
Durée de match	Le temps de jeu d'un match de compétition est normalement de quarante-cinq (45) minutes dont une Mi-temps de cinq (5) minutes.
En avant	La position ou la direction vers la Ligne de ballon mort située au-delà de la Ligne d'essai attaquée.
En jeu	Une position à partir de laquelle un joueur peut légitimement être impliqué dans le jeu. Un joueur avec les deux pieds sur ou derrière sa Ligne d'essai.
Équipe	Un groupe de joueurs constituant un (1) adversaire lors d'un match.
Esprit du jeu	Fait d'agir dans un bon état d'esprit sportif et de fair-play.
Essai	Un Essai est accordé lorsqu'un attaquant, excepté le Demi, place le ballon sur ou derrière la Ligne d'essai avant d'être touché.
Exclusion	Quand un joueur est envoyé dans la Zone d'exclusion temporaire la plus proche , après trois (3) pénalités successives par l'Équipe en défense dans la Zone des sept (7) mètres. Ce joueur compte comme un joueur de champ et ne peut être remplacé.
Exclusion Définitive	Quand un joueur est exclu définitivement de la Zone de jeu pour le reste du match.

Exclusion Temporaire (Sin Bin)	Un joueur envoyé dans l'une des Zones d'exclusion temporaire pour une période de quatre (4) Possessions complètes. Le joueur est compté comme un joueur de champ et ne peut pas être remplacé.
Faute	Une action d'un joueur en infraction avec les règles du jeu.
Fin du match	Quand l'Arbitre indique la fin du match.
Fin du temps réglementaire	La fin du temps de jeu en seconde Mi-temps.
FIT	Fédération Internationale de Touch.
Hors-jeu d'attaque	Un attaquant situé En avant du ballon.
Hors-jeu de défense	Un défenseur situé à moins : - de sept (7) mètres de la Marque d'un Rollball ou - de dix (10) mètres de la Marque d'un Tapball.
Imminence	Va arriver, il est quasiment certain que cela arrive.
Jeu au pied	Pousser, envoyer, propulser ou frapper le ballon avec le pied. Jouer un Tap pour engager, réengager ou sur pour une Pénalité n'est pas considéré comme du Jeu au pied.
L'Équipe attaquante	L'équipe qui a ou gagne la possession du ballon.
L'Équipe en défense	L'équipe sans le ballon ou qui le perd.
Lien	Le joueur à côté de l'Ailier.
Ligne d'essai	Les lignes séparant la Zone d'essai et la Zone de jeu. Voir annexe 1.
Ligne d'essai attaquée	La ligne sur ou au-delà de laquelle un joueur doit placer le ballon pour marquer un essai.
Ligne d'essai défendue	La Ligne d'essai qui doit être défendue pour empêcher un Essai.
Ligne de ballon mort	La ligne de fin de la Zone d'essai définissant aussi la limite de la Zone de jeu. Il y en a une à chaque extrémité du terrain. (voir Annexe1)
Ligne de touche	Les limites latérales de la Zone de jeu. Voir Annexe 1.
Lignes tracées	Tracé de la Zone de jeu (voir annexe 1)
Marque (pour un Tapball)	Le centre de la ligne médiane pour le démarrage ou le redémarrage du match, ou la position où une Pénalité a été accordée suite à une infraction aux règles de jeu.
Marque (pour un Touch)	La position dans la Zone de jeu où se trouve le joueur en possession lorsque le Touch a eu lieu.
Milieu/Centre	Le joueur à l'intérieur à côté du Lien vers le milieu du terrain.
Mi-temps	Pause dans le jeu entre les deux (2) Mi-temps de jeu.
Nombre de Touch	Le Nombre de Touch réalisé dans une possession avant un Changement de possession. Il va de 0 (Zéro) à 6 (Six).
NTA	Association Nationale de Touch (<i>National Touch Association</i>). Comme défini dans la constitution de la FIT.

Obstruction	Tentative délibérée d'un attaquant ou d'un défenseur d'interférer avec l'équipe adverse afin d'obtenir un Avantage injuste en l'empêchant d'obtenir une situation d'Avantage légitime.
Passe	Le fait de réaliser un Changement de possession entre deux joueurs attaquants en envoyant le ballon latéralement ou en Arrière. Cela inclut toute déviation du ballon.
Pénalité	Sanction appliquée par l'Arbitre lorsqu'un joueur commet une infraction aux règles du jeu.
Périmètre	Une limite située à au moins cinq (5) mètres des limites de la Zone de jeu. Voir annexe 1.
Possession	Signifie qu'un joueur ou une équipe a le contrôle du ballon. Si aucune autre règle ne s'applique, l'équipe avec le ballon dispose de six (6) Touché.
Prolongation (Drop-Off)	Une procédure utilisée pour déterminer un Vainqueur lorsqu'il y a égalité au score après la fin du temps réglementaire.
Remplaçant	Le joueur qui remplace un autre joueur lors d'un changement. Il y a un maximum de 8 Remplaçants par équipe. Ils doivent rester dans la Zone de remplacement sauf en cas d'Exclusion ou lorsqu'ils jouent sur le terrain.
Remplacement	Le fait de remplacer un joueur de champ sortant de la Zone de jeu par un joueur se trouvant dans la Zone de remplacement.
Remplacement forcé	Lorsqu'un joueur doit se faire remplacer suite à une Faute plus grave qu'une simple pénalité, mais ne justifiant pas un Remplacement permanent, une Exclusion Temporaire ou une Exclusion Définitive.
Rollball	L'acte de remettre en jeu le ballon après un Touch ou un Changement de possession.
Rollball volontaire	Lorsque le joueur en Possession effectue une Rollball avant qu'il n'y ait eu un Touch avec un défenseur.
Tapball	La méthode pour démarrer un match ou redémarrer un match après la Mi-temps ou après un Essai. Le Tapball est aussi la méthode pour redémarrer le jeu quand une Pénalité a été accordée. Le Tapball est réalisé en plaçant le ballon au sol, sur ou derrière la Marque, puis en relâchant le ballon des 2 mains, puis en tapant ou touchant le ballon avec un pied. Le ballon ne doit pas parcourir une distance de plus d'un (1) mètre quel que soit la direction. Enfin il doit être ramassé proprement sans retoucher le sol. Le joueur peut être orienté dans n'importe quelle direction. Si le ballon est sur la Marque, alors il n'a pas besoin d'être ramassé avant d'effectuer le tap.
TFA	Touch Football Australia Limited
Touch	Tout contact entre le joueur en Possession et un défenseur. Le Touch peut être réalisé sur le ballon, les cheveux ou les vêtements. Il peut être réalisé par l'attaquant en Possession du ballon ou par le défenseur.
Vainqueur	L'équipe qui a marqué le plus d'Essais durant le match.

Zone d'exclusion temporaire	La zone entre la Ligne de ballon mort et le Périmètre où les joueurs sont envoyés en cas d'Exclusion Temporaire ou d'Exclusion pour Fautes répétées dans la Zone des sept (7) mètres. Il y a quatre (4) Zones d'exclusion temporaire. Voir Annexe 1
Zone d'essai	La zone du terrain délimitée par les Lignes de touche, la Ligne d'essai et la Ligne de ballon mort. Il y a deux (2) Zones d'essai, une à chaque extrémité. Voir annexe 1.
Zone de jeu	La Zone de jeu délimitée par deux Lignes de touche et deux Lignes de ballon mort. Ces lignes sont en dehors de la Zone de jeu. Voir annexe 1.
Zone de remplacement	Un rectangle tracé au sol situé de chaque côté du terrain long de vingt (20) mètres et d'au plus cinq (5) mètres de large. Elle s'étend sur dix (10) mètres de chaque côté de la ligne médiane et est située à au moins un (1) mètre de la ligne de touche. C'est la zone dans laquelle les joueurs Remplaçants doivent rester jusqu'à ce qu'un changement soit initié. Voir annexe 1.
Zone de Rollball/Ruck	La zone qui n'excède pas un (1) mètre de distance entre le joueur effectuant le Rollball et le Demi.
Zone des 7 mètres	La zone située entre la ligne des sept (7) mètres et la Ligne d'essai. Voir annexe 1.

◀ Principes du Jeu ▶

L'objectif de chaque Équipe est de marquer des Essais et d'empêcher l'Équipe adverse d'en marquer. Le ballon peut être transmis entre des joueurs En jeu de l'Équipe attaquante, qui peuvent se déplacer avec le ballon dans le but de gagner du terrain ou de marquer. Les défenseurs empêchent l'Équipe attaquante de gagner du terrain en touchant le porteur du ballon.

◀ Règles du Jeu ▶

1 La Zone de jeu

- 1.1** La Zone de jeu est un rectangle mesurant soixante-dix (70) mètres de long de Ligne d'essai à Ligne d'essai (n'inclus pas les Zones d'essai), et cinquante (50) mètres de large de Ligne de touche à ligne de touche, sans inclure les Zones de remplacement.
 - 1.1.1** Des variations de dimensions de la Zone de jeu sont possibles et doivent être mise en place lorsque cela est pertinent. Elles doivent être signalées dans le règlement d'une compétition, d'un match ou d'un tournoi.
- 1.2** Traçage des lignes. La largeur des lignes devrait être de quatre (4) centimètres et ne doit pas être inférieure à deux (2,5) centimètres et demi. La disposition des Lignes tracées doit respecter l'annexe 1.

Les Lignes de touche se prolongent de sept (7) mètres après la Ligne d'essai jusqu'à joindre la Ligne de ballon mort afin de définir la Zone d'essai qui mesure ainsi cinquante (50) mètres de long par sept (7) mètres de large.
- 1.3** Zone de remplacement. Les Zones de remplacement sont situées à au moins un (1) mètre de chaque ligne de touche.
- 1.4** Dispositifs de délimitation. Des cônes ou marqueurs amovibles devraient être placés aux intersections des Lignes de touche avec la ligne médiane et les deux Lignes d'essai. Ces dispositifs doivent être d'une couleur visible et distincte, souples, d'une taille appropriée et non dangereux.
 - 1.4.1** Les dispositifs de délimitation placés à l'intersection de la Ligne de touche et la Ligne d'essai sont considérés comme étant dans la Zone de jeu.
 - 1.4.2** Tous les autres dispositifs de délimitation sont considérés en dehors de la Zone de jeu.
- 1.5** La surface de jeu normale est un terrain en herbe. D'autres types de surfaces, telles que l'herbe synthétique, approuvées par les NTA peuvent être utilisées.
- 1.6** Les lignes qui délimitent la Zone de jeu sont en dehors du jeu. Le jeu est arrêté lorsque le ballon ou un joueur en Possession du ballon touche le sol sur ou au-delà de la Ligne de touche ou de ballon mort.

2 Enregistrement des joueurs

- 2.1** Pour participer, les joueurs doivent être enregistrés auprès d'une NTA ou d'un organisateur de compétition approuvé par une NTA.

- 2.2** Les Équipes faisant jouer des joueurs non enregistrés risquent de voir leur match considéré perdu par forfait.

3 Le ballon

- 3.1** Le jeu est joué avec un ballon gonflé de forme ovale de couleur et de taille approuvée par la FIT ou une NTA.
- 3.2** Le ballon doit être gonflé à la pression recommandée par le fabricant.
- 3.3** L'Arbitre doit immédiatement arrêter le match si la taille et la forme du ballon ne respectent plus les points 3.1 ou 3.2 afin de remplacer le ballon ou de régler le problème.
- 3.4** Le ballon ne peut pas être caché sous les vêtements.

4 Uniforme pour jouer

- 4.1** Un joueur participant à une compétition doit être correctement habillé et de manière uniforme avec le reste de son Équipe.
- 4.2** L'uniforme est composé d'un maillot (haut), d'un short et de chaussettes approuvés par une NTA ou organisateur de compétition.
- 4.3** Chaque joueur doit porter un numéro unique dans l'Équipe. Le numéro doit être écrit clairement dans le dos du maillot avec une police de caractère de seize (16) centimètres de hauteur minimale.
- 4.3.1** Les numéros d'identification ne doivent pas avoir plus de deux (2) chiffres.
- 4.4** Chapeaux et casquettes sont autorisés s'ils sont sans danger et respectent les règles des NTA.
- 4.5** Des chaussures doivent être portées pour jouer au Touch. La seule exception concerne le Beach Touch.
- 4.6** Les chaussures en cuir léger ou synthétiques à crampons moulés à semelles souples sont autorisées.
- 4.6.1** Les chaussures à crampon à visser sont interdites pour les joueurs et les Arbitres.
- 4.7** Aucun joueur n'est autorisé à participer à un match tant qu'il porte un bijou, une chaîne, un bracelet, ou tout objet similaire qui pourrait être dangereux. Les bijoux ou autres accessoires qui ne peuvent être enlevés doivent être recouverts pour satisfaire aux exigences de l'Arbitre.
- 4.8** Les ongles longs (s'ils dépassent le bout des doigts lorsque l'on regarde la paume de la main) ou pointus/aiguës ne sont pas autorisés.
- 4.9** Les Arbitres et joueurs peuvent porter des lunettes de vue ou des lunettes de soleil si elles sont sans danger et bien attachées.
- 4.10** Les Arbitres et les joueurs peuvent porter des équipements de mesure sportive et des attelles médicales pour genou ou cheville, à la seule discrétion des organisateurs des compétitions et à condition de ne pas être dangereuses.

5 Composition d'équipe

- 5.1** Une Équipe est composée d'au maximum quatorze (14) joueurs dont au maximum six (6) sont sur le terrain.

Application de la règle

Une Pénalité en faveur de l'autre Équipe. La Marque est la position la plus avantageuse entre les deux positions suivantes :

- Sur la ligne médiane à 7 mètres à l'intérieur de la Zone de jeu ;
- À la position du ballon au moment où la Faute a été constatée.

- 5.2** Excepté pendant les Prolongations, une Équipe doit avoir au minimum quatre (4) joueurs sur le terrain pour débiter ou recommencer le match.

- 5.3** Quand le nombre de joueurs d'une Équipe devient inférieur à quatre (4), le match se termine et l'autre Équipe est déclarée Vainqueur.

- 5.3.1** Ceci ne s'applique pas aux joueurs envoyés dans la Zone d'exclusion temporaire.

- 5.4** Dans une compétition mixte, sur le terrain dans chaque Équipe il doit y avoir au minimum un (1) homme, au maximum trois (3) hommes et au minimum une (1) femme.

6 Entraîneur et staff d'équipe

- 6.1** L' (les) entraîneur(s) et le staff sont autorisés dans le Périmètre mais doivent restés dans la Zone de remplacement ou derrière la Zone de jeu et ce pour la durée du match.

- 6.2** Un entraîneur ou un membre de l'encadrement de l'Équipe peut se déplacer d'une position à une autre, mais il doit le faire le plus rapidement possible et sans délai. Lorsqu'il est en position derrière la Zone de jeu il doit se tenir à au moins cinq (5) mètres de la Ligne de ballon mort et il ne doit pas guider ni communiquer d'aucune manière avec les Équipes ou les Arbitres.

7 Début et reprise de jeu

- 7.1** Le tirage au sort (toss). Les capitaines effectuent un tirage au sort à l'aide d'une pièce et en présence de l(es) Arbitre(s) de la rencontre. Le capitaine vainqueur reçoit le choix de la direction de jeu pour la première Mi-temps, le choix de la Zone de remplacement pour toute la durée du match, incluant les Prolongations, et le choix de quelle Équipe va débiter le match avec la Possession.

- 7.2** Sur invitation de l'Arbitre, l'Équipe attaquante doit commencer le match par un Tapball au centre de la ligne médiane.

- 7.3** Pour reprendre le jeu après la Mi-temps, les équipes changent de direction et l'équipe qui n'avait pas la Possession au début du match démarre le jeu par un Tapball.

- 7.4** Pour reprendre le jeu après un Essai, l'équipe qui a encaissé un Essai redémarre le jeu par un Tapball.

- 7.5** L'engagement ne peut pas être joué tant que tous les attaquants ne sont pas en jeu.

Application de la règle

Le joueur sera invité à retourner sur la Marque pour refaire le Tapball.

- 7.6** L'engagement ne peut être joué que lorsqu'au moins quatre (4) défenseurs sont en position En jeu ou à l'invitation de l'Arbitre. Si le nombre de défenseurs est inférieur quatre (4), le Tapball ne peut être joué que si les défenseurs sont tous en position En jeu ou si l'Arbitre le demande.

Application de la règle

Le joueur sera invité à retourner sur la Marque pour refaire le Tapball.

- 7.7** Le Tapball pour commencer ou recommencer le jeu doit être joué sans délai.

Application de la règle

Une Pénalité pour l'Équipe non fautive au centre de la ligne médiane.

8 Durée du match

- 8.1** La durée d'un match est de quarante (40) minutes, composé de deux (2) temps de jeu de vingt (20) minutes et d'une Mi-temps.

8.1.1 Le temps n'est pas arrêté en cas de blessure au cours d'un match.

- 8.2** Le règlement de compétitions locales et de tournois peut faire varier la durée d'un match.

- 8.3** À la fin du temps réglementaire, le jeu continue jusqu'au prochain Ballon mort et jusqu'à ce que l'Arbitre siffle la fin du match.

8.3.1 Si une Pénalité est accordée dans cette période, la Pénalité doit être jouée.

- 8.4** Si le match est arrêté pour toutes circonstances différentes que celle prévue par le point 24.1.6, la NTA ou l'organisateur décide seul du résultat.

9 Possession

- 9.1** L'Équipe en Possession du ballon a six (6) Touch avant le Changement de possession.

- 9.2** Sur un Changement de possession résultant d'une interception le premier Touch sera comptabilisé comme le Touch zéro (0).

- 9.3** Suite au sixième Touch ou une perte de Possession pour toute autre raison, le ballon doit revenir sur la Marque sans délai.

Application de la règle

Ralentir délibérément la procédure de Changement de possession entraîne une Pénalité pour l'Équipe attaquante. La Marque est dix (10) mètres En avant par rapport à la Marque du Changement de possession.

- 9.4** Si le ballon est lâché ou transmis et tombe au sol durant le jeu, il y a Changement de possession.

Application de la règle

La Marque pour un Changement de possession est le 1er point d'impact du ballon au sol.

- 9.5** Si le ballon, alors que le Demi en a le contrôle, touche le sol dans la Zone d'essai, la Possession est perdue.

Application de la règle

Le jeu reprend par un Rollball au point le plus proche sur la ligne des sept (7) mètres.

- 9.6** Si un joueur pousse accidentellement le ballon vers l'avant sur un autre joueur lors d'une perte le contrôle, même si c'est en essayant d'en reprendre le contrôle, il y a Changement de possession.

10 Le Touch

- 10.1** Le Touch peut être effectué par le défenseur ou par l'attaquant en Possession.
- 10.2** Un défenseur ne peut pas annoncer un Touch tant qu'un contact valide n'a pas eu lieu. Si un Touch est annoncé et que l'Arbitre n'en est pas sûr alors le Touch est comptabilisé.

Application de la règle

Une Pénalité pour l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute. Le joueur fautif est exclu temporairement (Sin Bin).

- 10.3** Les défenseurs et les attaquants doivent utiliser le minimum de force nécessaire pour effectuer le Touch. Les joueurs doivent s'assurer d'employer une méthode sans danger pour la sécurité des joueurs.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

- 10.4** Si le ballon est accidentellement frappé alors qu'il est dans les mains de l'attaquant, le Touch compte. L'Équipe attaquante conserve la Possession.
- 10.5** Un défenseur ne doit pas frapper volontairement le ballon lorsqu'il est dans les mains de l'attaquant lors d'un Touch.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute.

- 10.6** Le porteur du ballon n'a pas le droit de faire une Passe après avoir été touché.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit de la Faute ou, si l'action se passe dans la Zone d'essai, sur le point le plus proche sur la ligne des sept (7) mètres.

- 10.7** Le Demi peut effectuer une Passe ou courir avec le ballon mais peut pas être touché lorsqu'il est en Possession du ballon.

Application de la règle

Un Changement de possession est appelé à l'endroit du Touch ou, si l'action se passe dans la Zone d'essai, sur le point le plus proche sur la ligne des sept (7) mètres.

- 10.8** Si le Touch est effectué dans la Zone d'essai et avant que le ballon ne soit aplati, le joueur en Possession doit effectuer un Rollball à sept (7) mètres de la Ligne d'essai attaquée. Il est entendu que ce n'est pas le sixième Touch et que le joueur n'est pas Demi.
- 10.9** Si un attaquant est touché sur ou derrière sa Ligne d'essai défendue, alors le Touch compte et la Marque du Rollball est dans le terrain sept (7) mètres devant la Ligne d'essai défendue en face du point où le joueur a été touché.

- 10.10** Si l'attaquant en Possession touche un défenseur Hors-jeu qui fait tous les efforts possibles pour reculer et rester en dehors du jeu, le Touch compte.
- 10.11** Si un Touch est effectué sur l'attaquant en Possession alors qu'il est en train d'essayer de contrôler la balle en jonglant alors le Touch compte, sous réserve que le joueur attaquant finisse par garder le contrôle du ballon.
- 10.12** Si un joueur en Possession est touché avant d'être en contact avec soit les Lignes de touche, les dispositifs de délimitation ou le sol en dehors de la Zone de jeu, le Touch est comptabilisé et le jeu continue par un Rollball à l'endroit où a eu lieu le Touch.
- 10.13** Lorsqu'un défenseur entre dans sa Zone des sept (7) mètres défendue, l'Équipe en défense est obligée de monter à une vitesse raisonnable jusqu'au Touch ou l'Imminence du Touch.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute.

- 10.14** Lorsque le joueur en Possession rentre dans la Zone des sept (7) mètres défendue, l'Équipe en défense n'est pas obligée de monter mais elle ne peut pas reculer vers leur Ligne d'essai tant que le Touch n'est pas imminent ou effectif.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de la Faute.

11 La Passe

- 11.1** Un joueur possédant le ballon n'est pas autorisé à transmettre le ballon à un autre joueur en l'envoyant vers l'avant, délibérément ou non ou de quelque manière que ce soit.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit où le ballon a été transmis sauf si l'Avantage s'applique.

- 11.2** Un joueur possédant le ballon n'est pas autorisé à envoyer le ballon vers l'avant au-dessus d'un défenseur et de le récupérer.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit où le ballon a été envoyé.

12 Ballon touché en l'air

- 12.1** Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que le ballon va au sol, alors l'attaque garde la Possession et le compte de Touch redémarre à zéro (0).
- 12.2** Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que le ballon est récupéré par un attaquant sans qu'il ait touché le sol, alors le jeu continue et le prochain Touch sera le Touch zéro (0).
- 12.3** Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que le ballon est envoyé vers l'avant, si l'attaquant, en essayant de regagner la Possession, lâche le ballon, alors l'Équipe attaquante garde la Possession et le compte de Touch redémarre à zéro (0).

- 12.4** Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que le ballon est envoyé vers sa ligne de ballon mort, si l'attaquant, en essayant de regagner la Possession, lâche le ballon alors il y a Changement de possession.
- 12.5** Lorsqu'un défenseur touche non intentionnellement le ballon en l'air et que le ballon va au sol, alors il y a Changement de possession.
- 12.6** Lorsqu'un défenseur touche non intentionnellement le ballon en l'air et que le ballon est récupéré par un attaquant, alors le jeu continue et le compte du Nombre de Touch est inchangé.
- 12.7** Un attaquant ne peut pas délibérément Passer le ballon à un défenseur en vue d'obtenir un rebond ou de réinitialiser le compte de Touch.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit où le ballon a été passé.

13 Le Rollball

- 13.1** L'attaquant se place sur la Marque face à la Ligne d'essai attaquée et faisant l'effort d'être parallèle aux Lignes de touche. Puis il pose, de manière contrôlée, le ballon à terre entre ses pieds. Puis, soit
- 13.1.1** il effectue un pas vers l'avant au-dessus du ballon, soit
- 13.1.2** il fait rouler le ballon vers l'Arrière sur une distance n'excédant par un (1) mètre, soit
- 13.1.3** il passe le pied au-dessus du ballon.

Application de la règle

Un Changement de possession est appelé à l'endroit de la Faute.

- 13.2** Le joueur doit jouer le Rollball sur la Marque.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit de la Faute.

- 13.3** Un joueur ne doit pas effectuer de Rollball volontaire.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit de la Faute.

- 13.4** Un joueur ne doit pas retarder l'exécution du Rollball.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit de la Faute.

- 13.5** Un joueur ne peut effectuer un Rollball que dans les situations suivantes :

- 13.5.1** Quand un Touch est effectué ;
- 13.5.2** Lors d'un Changement de possession au 6eme Touch;
- 13.5.3** Lors d'un Changement de possession sur un ballon tombé ou non contrôlé ;

13.5.4 Lors d'un Changement de possession dû à une Faute d'un attaquant sur une pénalité, un Tapball ou un Rollball;

13.5.5 Lors d'un Changement de possession lorsque le Demi est touché ou quand le Demi tente de marquer (ballon sur ou au-delà de la Ligne d'essai);

13.5.6 En remplacement d'un Tapball sur une pénalité

13.5.7 Lorsque l'Arbitre le demande.

13.6 Un joueur doit effectuer un Rollball sept (7) mètres à l'intérieur du terrain dans les situations suivantes :

13.6.1 Lorsque le joueur en Possession touche la ligne de touche, la Ligne de ballon mort ou le sol en dehors de la Zone de jeu avant un Touch.

13.6.2 Lorsque le ballon non tenu par un joueur touche la ligne de touche, la Ligne de ballon mort ou retombe au sol en dehors de la Zone de jeu.

13.7 Un joueur ne peut pas jouer un Tapball à la place d'un Rollball.

Application de la règle

L'Équipe fautive doit revenir à la Marque pour effectuer un Rollball.

13.8 Tout attaquant, autre que celui qui a effectué le Rollball, peut ramasser le ballon après le Rollball et doit le faire sans délai. Ce joueur devient alors le Demi.

13.9 Le Demi peut contrôler le ballon avec le pied avant de le ramasser.

13.10 Le Demi cesse d'être Demi lorsque le ballon est passé à un autre joueur.

13.11 Les défenseurs ne doivent pas interférer avec le Demi ou le porteur du ballon lors de l'exécution du Rollball.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante dix (10) mètres directement En avant de l'endroit de la Faute.

13.12 Les joueurs, en jeu, de l'Équipe en défense ne doivent pas monter tant que le Demi n'a pas touché le ballon ou que l'Arbitre les ait autorisés en accord avec 13.12.1

13.12.1 Lorsque le Demi est à une distance supérieure à un (1) mètre du Rollball, les joueurs En jeu de l'Équipe en défense peuvent monter dès que le joueur qui effectue le Rollball lâche le ballon. Si le Demi n'est pas en position et que les défenseurs avancent et touchent le ballon alors il y a Changement de possession.

13.13 Lorsqu'un attaquant qui effectue une Rollball touche la Ligne de touche ou touche le sol en dehors de la Zone de jeu il y a Changement de possession. Le Rollball doit être joué sept (7) mètres à l'intérieur du terrain.

13.14 Après un Touch pris entre la Ligne de ballon mort et la ligne des sept (7) mètres, l'Équipe attaquante est autorisée à jouer le Rollball sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de l'endroit où le Touch a été effectué.

14 Score

14.1 Un Essai compte un (1) point.

- 14.2** Un Essai est accordé quand un joueur, non Demi, place le ballon au sol sur ou au-delà de la Ligne d'essai et sans être touché.
- 14.3** Lors d'une tentative de marquer un Essai, l'attaquant doit au préalable avoir le contrôle du ballon.
- 14.4** Si un joueur pose le ballon au sol et le relâche juste avant la Ligne d'essai afin de marquer un Essai, alors un Touch est accordé et le joueur doit effectuer un Rollball pour redémarrer le jeu. Si le joueur ne relâche pas le ballon de ses mains alors aucun Touch n'est compté, le match continue et le compte de Touch reste inchangé.
- 14.5** À la fin du jeu, l'Équipe qui a marqué le plus d'Essais est déclarée Vainqueur du match. En cas d'égalité du nombre d'Essais, il y a match nul.

15 Hors-jeu

- 15.1** Sur un Rollball, les défenseurs doivent reculer à sept (7) mètres comme indiqué par l'Arbitre ou sur sa Ligne d'essai défendue.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'équipe attaquante à l'endroit de la faute ou sur la ligne des sept (7) mètres en avant au niveau de la faute.

- 15.2** Sur un Tapball, les défenseurs doivent reculer à dix (10) mètres comme indiqué par l'Arbitre ou sur sa Ligne d'essai défendue.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des dix (10) mètres en avant au niveau de la Faute.

- 15.3** Sur un Rollball ou un Tapball, les défenseurs ne doivent pas reculer de manière déraisonnable derrière la Ligne d'essai défendue.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de la Faute.

- 15.4** Lorsque Rollball est joué dans la Zone des sept (7) mètres ou un Tapball accordé jusqu'à dix (10) mètres de la Ligne d'essai défendue, les défenseurs doivent avoir les deux pieds sur ou derrière la Ligne d'essai et aucune partie du corps ne doit toucher le sol devant la Ligne d'essai défendue.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de la Faute.

- 15.5** Après avoir effectué un Touch, le défenseur doit reculer comme indiqué par l'Arbitre aux sept (7) mètres réglementaires ou sur sa Ligne d'essai défendue sans interférer avec l'Équipe attaquante.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante dix (10) mètres En avant de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres si la Marque est sur la Ligne d'essai défendue.

16 Obstruction

- 16.1** Un attaquant en Possession ne doit pas courir ou passer derrière un autre attaquant ou derrière l'Arbitre dans le but d'essayer d'éviter un Touch imminent.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

- 16.2** Le joueur en Possession ne doit pas tenir ou gêner un défenseur de quelque manière qu'il soit.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

- 16.3** Un attaquant en soutien (donc pas en Possession du ballon) peut se déplacer pour être en soutien du porteur du ballon mais ne doit pas tenir, pousser ou délibérément changer de position pour gêner un défenseur tentant de faire un Touch.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres si la Faute est commise dans la Zone d'essai.

- 16.4** Les joueurs de l'Équipe en défense ne doivent pas gêner ou interférer avec les attaquants.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres si la Faute est commise dans la Zone d'essai.

- 16.5** Si un joueur attaquant en soutien cause involontairement une Obstruction mais que le porteur du ballon arrête son action pour permettre le Touch, alors le Touch comptabilisé.

- 16.6** Si l'Arbitre cause une Obstruction pour un attaquant ou pour un défenseur, le jeu devrait s'arrêter et recommencer par un Rollball à l'endroit de l'Obstruction. Le compte de Touch ne change pas.

17 Remplacement

- 17.1** Les Remplacements sont autorisés à tout moment.

- 17.2** Il n'y a pas de limite du nombre de Remplacements.

- 17.3** Les Remplaçants doivent rester dans la Zone de remplacement pendant toute la durée du match.

- 17.4** Les Remplacements doivent s'effectuer seulement après que le joueur remplacé est sorti du terrain et est entré dans la Zone de remplacement.

- 17.5** Les joueurs entrants ou sortants ne doivent pas obstruer le jeu.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

17.6 Le joueur entrant ne doit pas s'impliquer dans le jeu tant qu'il ne s'est pas remis En jeu (non Hors-jeu).

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

17.7 Lors d'une interception ou lorsque l'attaque franchit la défense, les Remplacements ne sont pas autorisés jusqu'au prochain Touch ou qu'il y ait Ballon mort.

Application de la règle

- Si le joueur qui rentre sur la Zone de jeu empêche l'Essai, un Essai de pénalité est accordé et le joueur fautif est exclu temporairement (Sin Bin)
- Si le joueur qui rentre sur la Zone de jeu n'empêche pas l'Essai, l'Essai est accordé et le joueur fautif est exclu temporairement (Sin Bin)

17.8 Après un Essai, les Remplaçants peuvent entrer sur le terrain sans attendre que les joueurs sortants soient dans la Zone de remplacement. En revanche, ils doivent y être entrés avant la reprise du jeu avec le Tapball.

18 Pénalité

18.1 Le Tapball doit être effectué comme décrit dans les définitions.

Application de la règle

L'Arbitre demandera à l'Équipe fautive de revenir à la Marque pour refaire le Tapball.

18.2 Pour les Fautes commises entre les lignes des sept (7) mètres, la Marque pour un Tapball est à l'endroit de la Faute ou à l'endroit indiqué par l'Arbitre.

18.3 Pour les Fautes commises dans la zone des sept (7) mètres, le Tapball doit être joué au plus près sur la ligne des sept (7) mètres.

18.4 Pour les Fautes commises en dehors de la Zone de jeu ou dans la Zone d'essai, la Marque est sept (7) mètres à l'intérieur de la Ligne de touche ou sur la ligne des sept (7) mètres au plus près de la Faute ou à l'endroit indiqué par l'Arbitre.

18.5 La Marque doit être indiquée par l'Arbitre avant que le Tapball puisse être joué.

18.6 Le Tapball doit être effectué sans délai une fois la Marque indiquée par l'Arbitre.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

18.7 Un joueur peut effectuer un Rollball à la place d'un Tapball. Le joueur qui ramasse le ballon n'est pas Demi.

18.8 Si l'Équipe en défense est pénalisée trois (3) fois dans leur zone des sept (7) mètres lors d'une même Possession, le dernier joueur fautif est exclu jusqu'à la fin de la Possession.

18.9 Un Essai de pénalité est accordé si une action d'un joueur, d'un membre du staff d'une Équipe ou d'un spectateur, jugée par l'Arbitre comme contraire aux règles et à l'Esprit du jeu, empêche clairement l'Équipe attaquante de marquer un Essai.

19 Avantage

- 19.1** Lorsqu'un joueur de l'Équipe en défense est Hors-jeu sur un Rollball ou un Tapball et tente d'interférer dans le jeu, l'Arbitre laisse l'Avantage ou accorde une Pénalité au meilleur Avantage de l'Équipe attaquante.
- 19.2** Si l'Équipe attaquante commet une Faute alors que l'Avantage n'a pas profité, on applique la règle de la première Faute.

20 Mauvaise conduite

- 20.1** Les mauvaises conduites justifiant une pénalité, un Remplacement forcé, une Exclusion Temporaire ou définitive sont :
- 20.1.1** Non-respect répété, continu ou régulière des règles ;
 - 20.1.2** Insulte d'un autre joueur, un Arbitre, un spectateur ou autres officiels ;
 - 20.1.3** Contestation des décisions des Arbitres ou des officiels ;
 - 20.1.4** Utilisation d'une force plus que nécessaire pour effectuer un Touch;
 - 20.1.5** Manque d'esprit sportif ;
 - 20.1.6** Provocation, trébuchement ou agression envers un autre joueur, un Arbitre, un spectateur ou un autre officiel ;
 - 20.1.7** Toute autre action contraire à l'Esprit du jeu.

21 Remplacement forcé

- 21.1** Lorsque l'Arbitre estime qu'il est nécessaire d'appeler un Remplacement forcé suite à une Faute, il stoppe le match, demande que le ballon soit placé sur la Marque, informe le joueur fautif des raisons du Remplacement forcé, demande au joueur de rejoindre sa zone de changement, effectue le signal adéquat et accorde la Pénalité à l'Équipe non fautive.

22 Exclusion Temporaire

- 22.1** L'Arbitre de champ a la responsabilité d'indiquer le début et la fin de l'Exclusion Temporaire.
- 22.2** Le joueur exclu temporairement doit rester dans la zone d'exclusion située à l'extrémité de la Zone de jeu adverse et du même côté que sa Zone de remplacement.
- 22.3** Un joueur exclu temporairement doit revenir dans la Zone de remplacement avant de pouvoir entrer à nouveau dans la Zone de jeu.
- 22.4** Toute action qui réinitialise le compte de Touch prolonge la Possession. Afin d'éviter tout doute, lorsqu'un défenseur frappe le ballon au sol ou est pénalisé, cela ne veut pas dire que la Possession est terminée mais bien qu'elle continue.

23 Exclusion Définitive

- 23.1** Un joueur ou officiel exclu définitivement pour mauvaise conduite ne doit plus prendre part au match et doit se positionner et rester en dehors du Périmètre pour le reste du match.

- 23.2** Un joueur ou officiel exclu définitivement ne peut pas être remplacé. En accord avec le règlement disciplinaire de la NTA, le joueur doit recevoir une suspension automatique de deux (2) matchs.

24 Prolongation (Drop-Off)

- 24.1** Si un Vainqueur est requis et qu'il y a match nul à la fin du temps réglementaire, alors une Prolongation a lieu pour déterminer le Vainqueur.
- 24.1.1** Chaque Équipe réduit son nombre de joueurs sur le terrain à quatre (4) et dans les 60 secondes, reprendre position au centre de la ligne médiane pour reprendre le jeu sans changer de direction par rapport à la fin du jeu.
- 24.1.2** Le jeu redémarre par un Tapball au centre du terrain par l'Équipe qui n'a pas commencé le match avec la Possession.
- 24.1.3** La Prolongation commence par une période de deux (2) minutes de temps additionnel.
- 24.1.4** Si une Équipe est en tête à la fin de la période de deux (2) minutes de temps additionnel alors cette Équipe est déclarée Vainqueur du match.
- 24.1.5** Si aucune des Équipes n'est en tête à la fin de la période de deux (2) minutes de temps additionnel, un signal est donné et le match marquera une pause au prochain Touch ou Ballon mort. Chaque Équipe retire un joueur supplémentaire de la Zone de jeu.
- 24.1.6** Le match reprend immédiatement après que les joueurs ont quitté le terrain à l'endroit où le jeu a été arrêté (l'Équipe en Possession la conserve la Possession et le compte du Nombre de Touch reste le même ; ou Changement de possession en cas de sixième ou de Faute). Le match continue jusqu'à ce qu'un Essai soit inscrit.
- 24.1.7** Il n'y a pas de temps décompté durant la Prolongation et le temps n'est pas arrêté lors de la pause des deux (2) minutes.
- 24.1.8** Les Remplacements sont autorisés pendant les Prolongations tant qu'ils respectent les règles de Remplacement.
- 24.2** Lors d'une compétition mixte, une Équipe ne peut pas avoir plus de deux (2) hommes sur le terrain durant la Prolongation.
- 24.2.1** Dans le cas où un joueur homme est déjà exclu temporairement au début de la Prolongation, l'Équipe fautive devra commencer avec au maximum un (1) homme sur le terrain.
- 24.2.2** Dans le cas où un joueur homme est exclu définitivement, l'Équipe fautive est autorisée à avoir au maximum un (1) homme sur le terrain pour la durée de la Prolongation.
- 24.3** Au début de la Prolongation, si un joueur exclu temporairement doit compléter son temps d'exclusion, son Équipe débute la Prolongation avec un (1) joueur de moins sur le terrain que l'Équipe adverse et continue de jouer avec un (1) joueur de moins jusqu'à la fin de l'Exclusion Temporaire.
- 24.4** Au début de la Prolongation, si un joueur est déjà exclu définitivement du match, son Équipe continue de jouer avec un (1) joueur de moins que l'Équipe opposée pour la durée de la Prolongation.
- 24.5** Afin de lever les doutes autour des clauses 24.3 et 24.4, l'Équipe non fautive conserve son avantage numérique sur le terrain durant la Prolongation.

25 Les officiels du match

25.1 L'Arbitre est le seul juge des faits à l'intérieur du Périmètre pour la durée du match. Il a compétence sur tous les joueurs, les coaches et les officiels et il doit :

25.1.1 inspecter la Zone de jeu, le marquage des lignes et les dispositifs de délimitation avant le début match pour assurer la sécurité des joueurs ;

25.1.2 faire appliquer les règles du jeu pendant le match ;

25.1.3 imposer toute sanction nécessaire pour contrôler le match ;

25.1.4 accorder des Essais, enregistrer le score au fur et à mesure du match ;

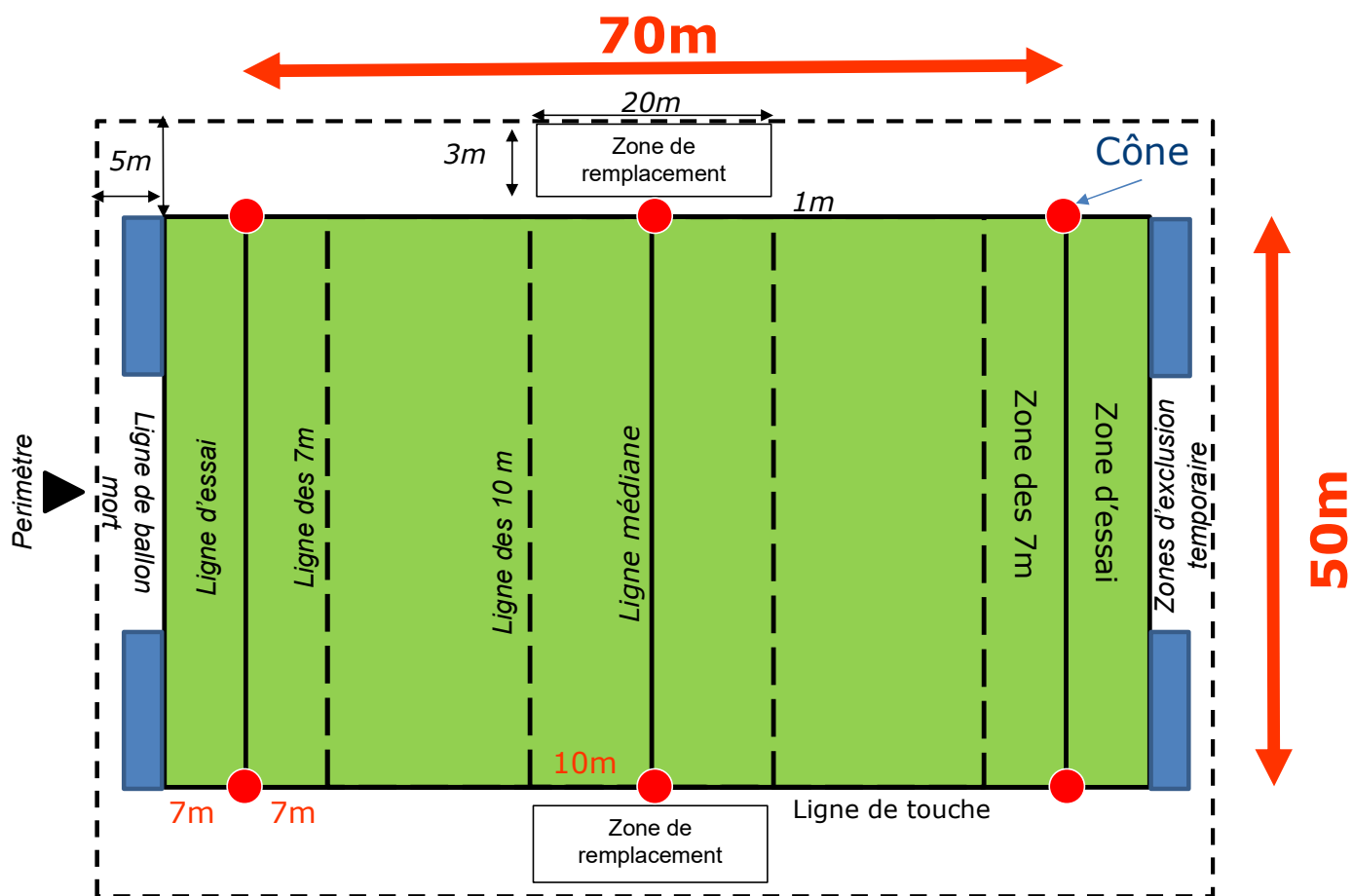
25.1.5 compter le Nombre de Touch pendant chaque Possession ;

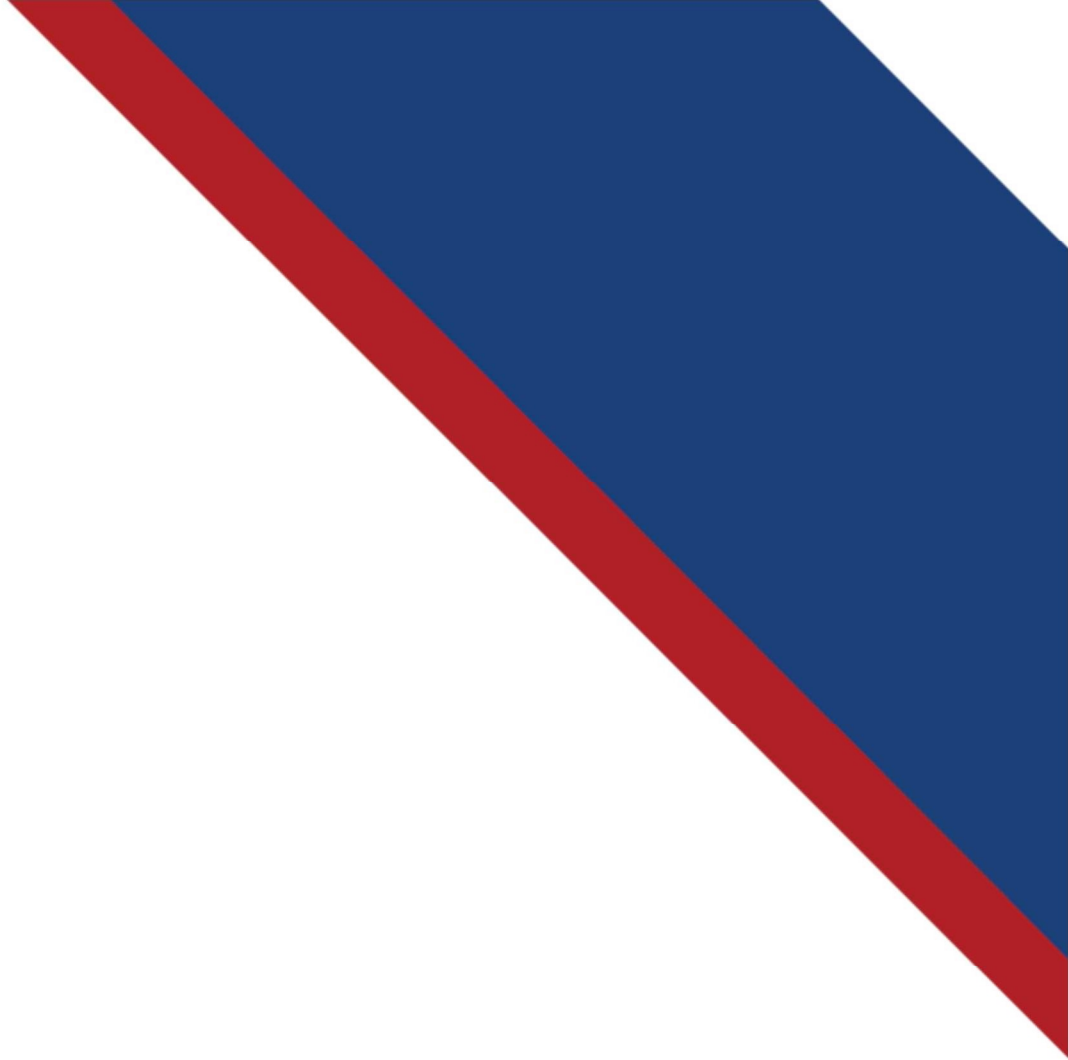
25.1.6 accorder des pénalités pour les infractions aux règles ;

25.1.7 signaler aux organisateurs les Exclusions Temporaires, Exclusions Définitives ou blessures des participants survenues durant le match.

25.2 Seuls les capitaines d'Équipe peuvent demander des explications sur l'application des règles faites par l'Arbitre. Ils doivent le faire de manière respectueuse lors des arrêts de jeu ou à la discrétion de l'Arbitre.

Annexe 1. Le terrain de jeu





FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH