

FEDERATION OF INTERNATIONAL TOUCH INC.

Playing Rules



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

4th Edition 2013

Avant-propos

Cette 4^{ième} édition des règles de jeu de la fédération internationale de Touch est le résultat d'un travail important mené en 2010 et en 2012 par la commission "Règles de jeu". La mise à jour des règles s'est effectuée à l'aide de nombreuses personnes. Les membres de la commission sont les suivants :

2010: Lou Tompkins, Darrin Sykes, Paula Wanakore, Peter Faassen de Heer et Tony Trad

2012: Lou Tompkins, Darrin Sykes et Peter Faassen de Heer

Les membres de la commission ont signé cette 4^{ième} édition des règles, confiants que cette nouvelle version répond à l'évolution naturelle du jeu. Nous les remercions tous pour leur persévérance et leur implication dans cette tâche.

Les changements des règles et les modifications touchent toutes les facettes du jeu et la contribution à cette édition n'est pas l'œuvre d'une seule personne mais bien un travail collectif. Cependant, ceci étant dit, il y a bien eu une personne qui, pendant de nombreuses d'années a non seulement contribué aux règles mais aussi à tous les aspects du Touch au niveau international. C'est avec cet état d'esprit que la fédération souhaite dédier cette 4^{ième} édition des règles de jeu à notre cher et regretté Dennis Coffey.



Dennis, la communauté internationale du Touch n'oubliera pas votre implication, votre enthousiasme, et votre désir de toujours être disponible pour assister tout membre de notre fédération et partager votre immense savoir et expertise technique.

Vous resterez éternellement dans les mémoires pour votre incroyable investissement et attachement pour le Touch, ainsi que pour vos initiatives réussies afin de développer notre discipline tant sur le plan sportif que sur le plan des valeurs, et surtout pour avoir semé votre enthousiasme pour notre sport à travers le monde entier.

A stylized, handwritten signature in black ink.

Erick Acker
President
Federation of International Touch

A stylized, handwritten signature in black ink.

William (Bill) Ker
Secretary General
Federation of International Touch

FIT PLAYING RULES-SUMMARY OF 4TH EDITION CHANGES

(A) Changement généraux

- (i) Suppression des notes pour les joueurs, pour les arbitres et pour les administrateurs de la règle 2 à la règle 18 incluse. Lorsque nécessaire, le contenu a été fusionné avec des items de la règle ou ajouté en tant que nouveaux items.
- (ii) Les règlements d'arbitrage pour violation des règles de jeu ont été déplacés du contenu spécifique de chaque règle de jeu à une section plus générale de règlement à la fin de chacune des règles de jeu 4 à 18.
- (iii) Correction de la numérotation des items des règles due aux changements (i) et (ii) et aux modifications spécifiques des règles (voir (B) ci-dessous).

(B) Changement spécifique à chaque règle

1. Règle 1 – Définitions

- (i) Changement de la définition de « ligne de la zone d'essai » en « ligne de ballon mort »
- (ii) Ajout de la définition de « exclusion »
- (iii) Ajout de la définition de « Prolongation »
- (iv) Ajout de la définition de « remplacement forcé »
- (v) Ajout de la définition de « Obstruction »
- (vi) Ajout de la définition des positions des joueurs : Centre, Lien et Ailier
- (vii) Changement de définition de Zone d'essai à Aire d'essai. *[NDT : l'expression française maintenue est « Zone d'essai »]*.
- (viii) Correction de l'ordre Alphabétique des définitions

2. Règle 2 – Zone de jeu et ballon

Aucun changement significatif autre que ceux indiqués dans la section A.

3. Règle 3 – Éligibilité des joueurs et Tenue de jeu

(i) Changement mineur du titre de la section en anglais de « Tenue vestimentaire » à « Tenue de jeu ».

(ii) Ajout des contraintes sur l'identification des joueurs sur le maillot : numéro de 1 à 16.

(iii) Ajout de l'autorisation pour les joueurs de porter des lunettes ou lunettes de soleil ou tout support médical lorsqu'il n'est pas dangereux et dans le respect des règles édictées par la fédération membre.

4. Règle 4 - Mode de jeu, durée et score

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

5. Règle 5 – Composition d'équipe et remplacement

(i) Ajout de l'obligation pour l'encadrement d'une équipe de rester dans la zone de remplacement ou de se rendre sans délai derrière la zone d'essai (à au moins cinq (5) mètres de la ligne de ballon mort). Dans cette dernière position, il ne doit pas communiquer avec son équipe.

6. Règle 6 – Début et reprise de jeu

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

7. Règle 7 - Possession

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

Règle 8 - Passe

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

9. Règle 9 - Le Rollball

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

10. Règle 10- Le Touch

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

11. Règle 11 – Actions proches des limites du terrain

(i) Changement du titre de la section qui était « Ballon sur ou en dehors des lignes de touche et des lignes d’essai. »

12. Règle 12 – Ballon touché en l’air

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

13. Règle 13 - Hors-jeu

(i) Ajout de la clarification concernant la ligne de retrait du défenseur.

14. Règle 14 - Obstruction

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

15. Règle 15 - Pénalité

(i) Changement de l’emplacement de la marque pour une pénalité ayant lieu dans la zone des cinq (5) mètres, en dehors de l’aire de jeu ou dans la zone d’essai : la marque est sur la ligne des cinq (5) mètres au plus près de la faute

(ii) Essai de pénalité – l'action d'un responsable d'une équipe est maintenant inclut avec l'action d'un joueur ou d'un spectateur empêchant une équipe de marquer un essai.

(iii) Temps d'exécution d'une pénalité – Le règlement change lorsqu'un joueur retarde la remise en jeu suite à une pénalité donnée, une nouvelle pénalité est accordée à l'autre équipe à la place d'un simple changement de possession.

16. Règle 16 - Avantage

Aucun changement autre que ceux indiqués dans la section A.

17. Règle 17 - Discipline et mauvaise conduite

(i) Mauvaise conduite suite à une bagarre, une attaque ou une agression d'un autre joueur, d'un arbitre ou d'un officiel du match.

(ii) L'échelle des sanctions inclut désormais le remplacement forcé pour refléter les pratiques internationales actuelles.

18. Règle 18 – Arbitres et officiels du match

(i) Changement du titre de la section qui était « Arbitres, Juges de touche et officiels de la zone d'essai »

19. Ajout des signes des arbitres dans les règles

TABLE DES MATIERES

Avant-propos	2
FIT PLAYING RULES-SUMMARY OF 4TH EDITION CHANGES	3
TABLE DES MATIERES	7
REGLE 1 – Définition et Terminologie	9
REGLE 2 – Zone de jeu et ballon	13
REGLE 3 – Éligibilité de joueur et Tenue de jeu	15
REGLE 4 – Mode de jeu, durée et score	16
REGLE 5 – Composition d’équipe et remplacement	18
REGLE 6 – Début et reprise de jeu	20
REGLE 7 – Possession	21
REGLE 8 – Passe	22
REGLE 9 – Le Rollball	23
REGLE 10 – Le Touch	25
REGLE 11 – Actions proches des limites de terrain.....	27
REGLE 12 – Ballon touché en l’air	29
REGLE 13 – Hors-jeu.....	30
REGLE 14 – Obstruction	32
REGLE 15 – Pénalité	33
REGLE 16 – Avantage	35
REGLE 17 – Discipline et mauvaise conduite	36
REGLE 18 – Les arbitres et les officiels du match.....	38

SIGNES DES ARBITRES 1	39
SIGNES DES ARBITRES 2	40
SIGNES DES ARBITRES 3	41

(Version 2.0 30/04/13)

Traduction réalisée le 01/09/2015 par des arbitres français :

- Sébastien Chassande-Barrioz
- Sylvain Charras

REGLE 1 – Définition et Terminologie

1. **Définitions.** À moins d'une notion contraire, les définitions et terminologie suivantes s'appliquent au Touch :

TERME/EXPRESSION	DEFINITION / DESCRIPTION
Affilié	<i>Une association ou structure gouvernante légitimement subordonnée et connectée à un membre de la fédération.</i>
Ailier	<i>Le joueur positionné aux extrémités de la ligne de joueurs de son équipe. Il y en a 2 par équipes.</i>
Application de la règle	<i>La décision prise par l'arbitre en fonction des circonstances de la situation. Le résultat peut être un appel à jouer, une pénalité, un changement de possession ou un essai.</i>
Arbitre	<i>L'officiel du match appointé pour faire respecter les règles du jeu pendant la conduite du match. Il peut y en avoir plusieurs.</i>
Avantage	<i>Une partie du jeu qui donne à une équipe l'opportunité d'améliorer leur situation par rapport à l'autre équipe.</i>
Ballon mort	<i>Quand le ballon n'est pas en jeu et comprend la période suivant un Touch jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu par un rollball, la période qui suit après un essai ou une pénalité jusqu'à ce que le match redémarre, et quand le ballon tombe à terre ou sort des limites du terrain jusqu'au rollball suivant.</i>
Changement de possession	<i>Le fait de transférer le contrôle du ballon d'une équipe à l'autre.</i>
Demi	<i>Le joueur qui ramasse le ballon après un rollball.</i>
Derrière	<i>Une position ou une direction vers la ligne d'essai de l'équipe en défense.</i>
Donner	<i>Se séparer du ballon.</i>
Durée de match	<i>Le temps de jeu d'un match de compétition est normalement de quarante-cinq (45) minutes incluant une mi-temps de cinq (5) minutes.</i>
En avant	<i>La position ou la direction vers la ligne de ballon mort située au delà de la ligne d'essai attaquée.</i>
En jeu	<i>Une position à partir de laquelle un joueur peut légitimement être impliqué dans le jeu. Un joueur sur ou derrière sa ligne d'essai.</i>
Équipe	<i>Un groupe de joueurs constituant un adversaire lors d'un match.</i>
Essai	<i>Un essai est accordé lorsqu'un attaquant, excepté le demi, place le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avant d'être touché.</i>

Exclusion	<i>Quand un joueur est exclu temporairement ou définitivement du terrain. Le joueur exclu ne peut être remplacé.</i>
Faute	<i>Une action d'un joueur en infraction avec les règles du jeu.</i>
Fin du match	<i>Quand l'arbitre indique la fin du match au premier ballon mort à la fin du temps réglementaire.</i>
Fin du temps réglementaire	<i>La fin du temps de jeu en seconde mi-temps.</i>
FIT	<i>La fédération Internationale de Touch, l'organisation mondiale en charge de gouverner le Touch et sous laquelle autorité, ces règles de jeu ont été établies.</i>
Gagnant	<i>L'équipe qui a marqué le plus d'essais durant le match.</i>
Hors-jeu d'attaque	<i>Un attaquant situé en avant du ballon.</i>
Hors-jeu de défense	<i>Un défenseur situé à moins :</i> <i>- de cinq (5) mètres du marque d'un rollball ou</i> <i>- de dix (10) mètres de la marque d'un tapball.</i>
L'équipe attaquante	<i>L'équipe qui a ou gagne la possession du ballon.</i>
L'équipe en défense	<i>L'équipe sans le ballon ou qui le perd.</i>
La ligne d'essai défendue	<i>La ligne d'essai qui doit être défendue pour empêcher un essai.</i>
La zone d'essai	<i>La zone du terrain délimitée par les lignes de touches, la ligne d'essai et la ligne de ballon mort. Il y en a deux, une de chaque côté de la zone de jeu.</i>
La zone de remplacement	<i>Un rectangle tracé au sol situé de chaque côté du terrain long de 20m 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 imminence du changement.</i>
Le nombre de Touch	<i>Le nombre de Touch réalisé dans une possession. Il va de 0 (Zéro) à 6 (Six).</i>
Lien	<i>Le poste du joueur situé entre le centre et l'ailier. Il y a deux liens par équipe.</i>
Ligne d'essai	<i>Les lignes séparant la zone d'essai et la zone de jeu.</i>
Ligne d'essai attaquée	<i>La ligne sur ou au-delà de laquelle un joueur doit placer le ballon pour marquer un essai.</i>
Ligne de ballon mort	<i>La ligne de fin de la zone d'essai définissant aussi la limite de la zone de jeu.</i>
Ligne de touche	<i>Les limites latérales de la zone de jeu. Il y en a 2.</i>

Lignes tracées	<i>Les lignes tracées au sol délimitant les limites du terrain, définissant les lignes d'essai, les lignes de cinq (5) mètres, la ligne médiane, les lignes des dix (10) mètres et les zones de remplacement. Les lignes des dix (10) mètres et les lignes des cinq (5) mètres sont en pointillées.</i>
Marque (pour un Tapball)	<i>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.</i>
Marque (pour un Touch)	<i>La position sur le terrain du joueur en possession lorsque le Touch a eu lieu.</i>
Marquer	<i>Le résultat d'un essai.</i>
Membre	<i>Voir Membre de la Fédération</i>
Membre de la Fédération	<i>Une région géographique ou pays gouverné par une NTA (Association Nationale de Touch) ou l'équivalent qui satisfait les pré requis des conditions d'appartenance à la FIT.</i>
Milieu/Centre	<i>Joueur entre les liens. Il y en a 2 dans chaque équipe.</i>
Mi-temps	<i>À la fin du temps de la 1^{ère} période, il s'agit de la pause qui dure normalement 5 minutes.</i>
Obstruction	<i>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'exploiter une situation d'avantage.</i>
Passe	<i>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.</i>
Pénalité	<i>Sanction appliquée par l'arbitre lorsqu'un joueur transgresse les règles du jeu.</i>
Possession	<i>Signifie qu'un joueur ou une équipe a le contrôle du ballon.</i>
Prolongation	<i>Une procédure utilisée pour déterminer un gagnant lorsque qu'il y a égalité au score après la fin du temps réglementaire.</i>
Rebond	<i>Quand le ballon rebondit ou entre en contact avec un joueur autre que celui qui était initialement en possession.</i>
Remplaçant	<i>Le joueur qui remplace un autre joueur lors d'un changement. Il y a un maximum de 8 remplaçants par équipe et mise à part des conditions exceptionnelles ils doivent rester dans la zone de changement.</i>
Remplacement	<i>Le fait de remplacer un joueur de champ par un joueur se trouvant dans la zone de remplacement.</i>
Remplacement forcé	<i>Lorsqu'un joueur est forcé par l'arbitre de se faire remplacer suite à une faute plus grave qu'une pénalité mais ne justifiant pas d'une exclusion formelle.</i>

Rollball

L'acte de remettre en jeu le ballon après un Touch ou un changement de possession. L'attaquant se place sur la marque face à la ligne d'essai attaquée et parallèle aux lignes de touches, il pose, de manière contrôlé le ballon à terre entre ses pieds et soit il effectue un pas vers l'avant au-dessus du ballon, soit il fait rouler le ballon vers l'arrière sur une distance n'excédant par un (1) mètre.

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. Enfin il doit être ramassé proprement sans retoucher le sol. Le joueur peut être orienté dans n'importe quelle direction. Le tapball peut être réalisé jusqu'à 10 mètres derrière la marque. Le ballon ne peut être ramassé avant que le tapball ait été réalisé.

Touch

Un contact minimal et légitime 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.

Zone de jeu

La zone de jeu délimitée par deux lignes de touche et deux lignes de ballon mort. Ces lignes sont en dehors du jeu. Voir figure 1.

Zone de substitution

Voir zone de changement.

REGLE 2 – Zone de jeu et ballon

- 2.1 Zone de jeu. La zone de jeu est un rectangle mesurant 70 mètres de long de ligne d'essai à ligne d'essai, et 50 mètres de large de ligne de touche à ligne de touche, sans inclure les zones de remplacement. Toutes variations de ces dimensions doivent être signalées dans les conditions de jeu d'un tournoi.
- 2.2 Traçage des lignes. La largeur des lignes devrait être de 4cm et ne doit pas être inférieure à 2,5cm. Le traçage des lignes doit respecter la figure 1. Les lignes de touche se prolongent de cinq (5) mètres après la ligne d'essai jusqu'à joindre la ligne de ballon mort afin de définir la zone d'essai qui mesure 50 mètres par cinq (5) mètres. Les lignes de touche et la ligne de ballon mort sont en dehors du jeu.
- 2.3 Zone de remplacement. Les zones de remplacement sont situées à au moins un (1) mètre de chaque ligne de touche.
- 2.4 Cônes. Des cônes devraient être placés aux intersections des lignes de touche avec la ligne médiane et les deux lignes d'essai. Les cônes doivent être souples et non dangereux.
- 2.5 La surface de jeu. La surface de jeu normal est un terrain en herbe. D'autres surfaces approuvées par la FIT peuvent être utilisées. Les surfaces de jeu qui sont propices aux blessures ne doivent pas être utilisées.
- 2.6 Le ballon. Le jeu est pratiqué avec un ballon de forme ovale dont la forme et la couleur ont été approuvées par la FIT. Le ballon devra être gonflé à la pression recommandée et parfois seuls les ballons officiels préalablement validés par la FIT sont imposés. Sauf s'il en est décidé autrement lors de tournois spécifiques, le ballon mesure 36 cm de long et 55 cm de circonférence. Le ballon ne peut pas être caché sous les vêtements.

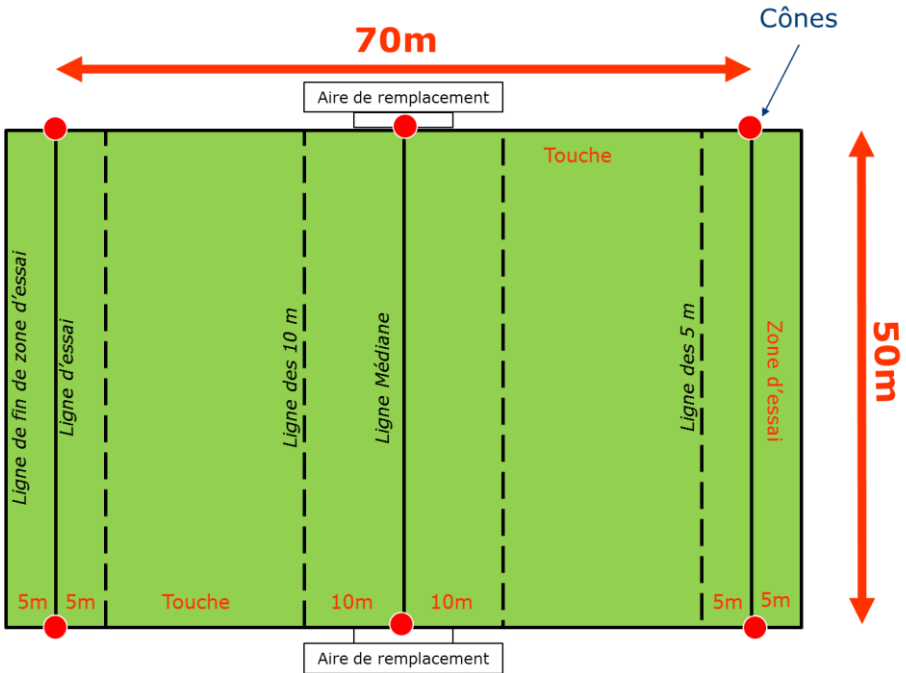


Figure 1: Zone de jeu

REGLE 3 – Éligibilité de joueur et Tenue de jeu

- 3.1 Éligibilité. Un joueur participant doit être enregistré auprès d'un membre affilié de la FIT ou un de ses ayants droit. Un joueur international doit respecter les critères d'éligibilité contenu dans « FIT Operational Policy No 3 – Player Eligibility ». Les équipes utilisant des joueurs non enregistrés ou non autorisés à jouer sont passibles d'un forfait de leurs matches.
- 3.2 La Tenue de jeu. Un joueur participant à une compétition doit être correctement habillé d'une tenue de jeu approuvée par le Membre, l'association membre affiliée, ou par la FIT lors d'événements internationaux. La tenue de jeu est composée d'un maillot (haut), d'un short (ou jupe pour les femmes) et de chaussettes. Les tenues de jeu d'une seule pièce sont autorisées. Chapeaux et casquettes sont autorisés s'ils sont sans danger et s'ils sont compris dans la tenue de jeu de l'équipe.
- 3.3 Les chaussures. Des chaussures doivent être portées pour jouer au Touch. Des exceptions sont permises pour certaines variantes du jeu comme le Beach Touch. Les chaussures à crampons vissés sont interdites. Les chaussures à crampons moulés en plastique et inférieurs à 13 mm de longueur sont autorisées, la mesure étant prise à partir de la semelle de la chaussure.
- 3.4 Numéro des joueurs. Chaque joueur doit porter un numéro unique d'une hauteur égale ou supérieure à 16cm, clairement visible à l'arrière et sur la partie supérieure du maillot. Le numéro peut être inscrit sur les deux manches avec une taille de chiffre non inférieure à 8cm. Le numéro peut aussi être inscrit sur le short (ou la jupe). Les numéros doivent être visibles, se limiter à deux chiffres et devraient se suivre. Pour les événements FIT, les numéros des joueurs doivent être de 1 à 16.
- 3.5 Bijoux et ongles. 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 ongles longs ne sont pas autorisés. Les bijoux ou autres accessoires qui ne peuvent être enlevés doivent être recouverts par une bande protectrice.
- 3.6 Autres accessoires. Les joueurs peuvent porter des lunettes de vue ou des lunettes de soleil si elles sont sans danger, bien attachées et respectent les consignes de sécurité spécifiées par le Membre ou le Membre affilié. Les prothèses médicales pour genou ou cheville sont autorisées à condition de ne pas être dangereuse. Tous les accessoires dangereux sont interdits.
- 3.7 Responsabilité des membres. Les organisateurs de compétitions ont la responsabilité d'assurer la sécurité des participants et cette sécurité des participants est primordiale. Des variations mineures aux conditions d'éligibilité

et aux tenues de jeu décrites ci-dessus peuvent être proposées par les Membres affiliés.

REGLE 4 – Mode de jeu, durée et score

- 4.1 Objectif. Au Touch, l'objectif de chaque équipe est de marquer des essais et d'empêcher l'équipe adverse d'en marquer.
- 4.2 Mode de jeu. Le ballon peut être passé, tapé, ou donné 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. Le jeu au pied est interdit. Les défenseurs peuvent empêcher l'équipe en attaque de gagner du terrain en touchant le porteur du ballon. L'attaquant ou le défenseur peut initier le Touch. Après un Touch, le jeu s'arrête et est redémarré par un rollball à moins qu'une autre règle s'applique.
- 4.3 Durée. Un match dure 45 minutes composé de 2 mi-temps de 20min et d'une pause médiane de cinq (5) minutes. La durée d'un match peut varier en fonction du règlement d'un tournoi.
- 4.4 Fin du jeu. À la fin du temps réglementaire, le jeu continue jusqu'au prochain ballon mort et lorsque l'arbitre siffle la fin du match. Si une pénalité est accordée dans cette période, la pénalité doit être jouée.
- 4.5 Essai. Un essai est accordé quand un joueur, non demi, place le ballon au sol sur ou au-delà de la ligne d'essai dans les limites de la zone d'essai et sans être touché. Un essai compte 1 point.
- 4.6 Touch pendant une tentative d'essai. Si un joueur est touché pendant qu'il place le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai, le Touch compte et l'essai n'est pas accordé.
- 4.7 Aplatir avant la ligne d'essai. 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. Le rollball doit être effectué à l'endroit où le ballon a touché le sol. Cependant, un essai est accordé si un joueur non touché (autre que le demi) fait glisser le ballon sur le sol jusqu'à la ligne d'essai. Si le joueur ne relâche pas le ballon de ses mains et aucun Touch n'est compté, le jeu continue.
- 4.8 Vainqueur. 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.
- 4.9 Prolongation. 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. La procédure de cette prolongation (appelée drop off) est la suivante :

- 4.9.1 Chaque équipe retire un joueur. Elles disposent de 60s pour redémarrer le jeu depuis le centre du terrain et sans changer de direction par rapport à la fin du jeu.
- 4.9.2 Quand les joueurs ont été retirés, le jeu redémarre par un tapball au centre du terrain par l'équipe qui a gagné le toss au début du match.
- 4.9.3 Les remplacements sont autorisés pendant les prolongations tant qu'ils respectent les règles.
- 4.9.4 Si aucun vainqueur n'est désigné au bout de 2min, une sirène sonne et le jeu s'arrête au prochain ballon mort. Chaque équipe retire alors à nouveau un (1) joueur.
- 4.9.5 Le jeu reprend immédiatement après la sortie des joueurs à l'endroit où le jeu a été arrêté (c'est-à-dire l'équipe en possession du ballon le conserve et le nombre de Touch reste le même, ou il y a changement de possession en cas de 6^{ième} Touch ou de faute).
- 4.9.6 Le temps ne s'arrête pas quand la sirène sonne les intervalles de 2min, il n'y a pas d'arrêt du temps pendant la prolongation.
- 4.9.7 Toutes les deux minutes, la sirène sonne à nouveau pour retirer un joueur.
- 4.9.8 Lorsqu'une équipe est réduite à 3 joueurs, il n'y a plus de réduction du nombre de joueurs. Le jeu continue jusqu'au prochain essai. Si un joueur est exclu temporairement ou définitivement quand les équipes sont à 3 joueurs, le match est terminé et l'équipe qui n'est pas fautive est déclarée gagnante.
- 4.9.9 Pendant la prolongation une fois que chaque équipe a eu la possession du ballon, la première qui marque est déclarée vainqueur. Si une équipe marque sur la 1^{ère} possession suivant le début de la prolongation, alors l'essai compte, l'autre équipe redémarre le jeu jusqu'à un changement de possession. Si cette équipe marque sur sa possession alors la prochaine équipe qui marque, gagne le match.
- 4.9.10 Le choix des joueurs jouant la prolongation est un choix de chaque équipe.
- 4.9.11 Les règles de composition d'une équipe mixte sont conservées :
 - 4.9.11.1 Il y a au minimum 1 homme et 1 femme en permanence sur le terrain et
 - 4.9.11.2 Il y a au maximum 3 hommes sur le terrain pour chaque équipe.
- 4.10 Arrêt de match. Si le match est arrêté pour certaines circonstances, l'organisateur décide du résultat.

Application de la règle 4

4.A À moins qu'une autre règle s'applique, le non-respect de la règle 4.2 entraîne une pénalité à l'avantage de l'équipe non fautive là où l'infraction a été constatée.

4.B Le non-respect de la règle 4.9.11 entraîne une pénalité à l'avantage de l'équipe non fautive à l'endroit et au moment où l'infraction est constatée.

REGLE 5 – Composition d'équipe et remplacement

- 5.1 Nombre de joueurs. Une équipe est composée d'au maximum 14 joueurs dont au maximum 6 sont autorisés sur le terrain. Excepté pendant les prolongations, une équipe doit avoir au minimum 4 joueurs sur le terrain pour débiter ou recommencer le match. Quand le nombre de joueurs d'une équipe devient inférieur à 4, le match se termine et l'autre équipe est déclarée vainqueur. Ceci ne s'applique pas pour les blessures et les exclusions temporaires.
- 5.2 Ratio mixité. Dans une compétition mixte, il doit y avoir par équipe sur le terrain au minimum un (1) homme, au maximum trois (3) hommes et au minimum une (1) femme.
- 5.3 Remplacement. Les remplacements sont autorisés à tout moment tant qu'ils respectent la procédure de remplacement définie par la règle 5.4. Il n'y a pas de limite au nombre de remplacements.
- 5.4 Procédure de remplacement. Les remplaçants doivent rester dans la zone de remplacement durant tout le match. Tous les remplacements doivent s'effectuer dans la zone de remplacement et seulement après que le joueur remplacé ait franchi la ligne de touche et soit entré dans la zone de remplacement. De plus, en fonction de la compétition, les conditions suivantes s'appliquent :
- 5.4.1 Le changement doit être effectué sur le côté du terrain de jeu alloué.
 - 5.4.2 Les remplaçants ne doivent pas retarder leur entrée sur le terrain de jeu.
 - 5.4.3 Aucun contact physique n'est nécessaire lors d'un remplacement.
 - 5.4.4 Les joueurs entrants ou sortants ne doivent pas gêner ou obstruer le jeu. Le joueur entrant doit se mettre « en jeu » avant de s'impliquer dans le jeu.
 - 5.4.5 Après un essai, les remplaçants peuvent entrer sur le terrain sans attendre que les joueurs sortants soient dans la zone de remplacement.

5.5 Entraîneur et responsables d'équipe. L'entraîneur et les officiels de l'équipe doivent rester dans la zone de remplacement avec les joueurs. Un entraîneur ou un membre de l'encadrement de l'équipe peut cependant aller se placer rapidement derrière la ligne de ballon mort. Dans cette position il doit se tenir à au moins cinq (5) mètres de la ligne de ballon mort et il ne doit pas guider son équipe.

Application de la règle 5

5.A Le non-respect des règles 5.1 ou 5.2 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non fautive. La marque est la position du ballon au moment où la faute a été constatée.

5.B Le non-respect de la règle 5.4 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non fautive à cinq (5) mètres à l'intérieur du terrain, au niveau soit où le joueur est sorti du terrain soit où le joueur remplaçant est entré, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour l'équipe non fautive.



REGLE 6 – Début et reprise de jeu

- 6.1 Le tirage au sort (toss). Les capitaines effectuent un tirage au sort à l'aide d'une pièce en présence de l'arbitre, le capitaine vainqueur reçoit la possession du ballon pour le début du match, le choix de la direction de jeu pour la première mi-temps et le choix de la zone de remplacement pour toute la durée du match, incluant les prolongations.
- 6.2 Début du match. Le tapball doit être exécuté comme décrit dans la Règle 1 - Définitions and Terminologie. Un joueur de l'équipe attaquante doit commencer le match par un tapball au centre de la ligne médiane, sur invitation de l'arbitre. Tous les joueurs attaquants doivent rester en position « en jeu » avant l'exécution du tapball. Les défenseurs doivent rester à une distance de hors-jeu d'au moins dix (10) mètres de la marque. Les défenseurs peuvent avancer dès que le ballon a été tapé par l'attaquant.
- 6.3 Reprise après la mi-temps. Pour reprendre le jeu après la mi-temps, les équipes changent de direction et l'équipe qui a perdu le tirage au sort initial (toss) démarre le jeu par un tapball. Les conditions définies par la règle 6.2 s'appliquent.
- 6.4 Reprise après un essai. Pour reprendre le jeu après un essai, l'équipe qui a encaissé un essai redémarre le jeu par un tapball comme décrit dans la règle 6.2. Il doit y avoir un délai minimum entre l'essai et la reprise du jeu.

Application de la règle 6

- 6.A Le non-respect de la règle 6.2 par l'équipe attaquante entraîne un changement de possession dont la marque est au centre de la ligne médiane.
- 6.B Le non-respect de la règle 6.2 par l'équipe en défense entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante. La marque est située dix (10) mètres en avant du centre de la ligne médiane.
- 6.C Le non-respect de la règle 6.4 par l'équipe qui vient d'encaisser un essai, entraîne une pénalité en faveur de l'autre équipe au centre de la ligne médiane. Le non-respect de la règle 6.4 par l'équipe qui vient de marquer un essai, entraîne une pénalité en faveur de l'autre équipe dont la marque est située dix (10) mètres en avant du centre de la ligne médiane.

REGLE 7 – Possession

- 7.1 Généralité. Si aucune autre règle ne s'applique, l'équipe en possession du ballon a six (6) Touch avant le changement de possession.
- 7.2 Procédure de changement de possession. Suite à un 6^{ième} Touch ou une perte de possession quelle qu'en soit la cause, le ballon doit être transmis (passé ou remis en main) sans délai à l'adversaire le plus proche. Une alternative consiste à placer, sans délai, le ballon directement sur la marque. Si un attaquant réclame le ballon, le défenseur doit le lui transmettre sans délai. Les joueurs perdant la possession ne doivent pas délibérément ralentir le changement de possession.
- 7.3 Ballon à terre. Lorsque le ballon tombe au sol, cela entraîne un changement de possession. La marque est soit le 1^{er} point d'impact du ballon au sol, soit où le joueur a fait tomber ou a passé le ballon, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour l'équipe non fautive.
- 7.4 Ballon touchant le sol. Si le ballon entre en contact avec le sol alors qu'il est encore contrôlé par le joueur, il n'y a pas changement de possession et le jeu continue. Cette règle ne s'applique pas pour le demi dans la zone d'essai car dans ce cas la possession du ballon est perdue et le jeu redémarre par un rollball sur la ligne des cinq (5) mètres.
- 7.5 Perte de contrôle du ballon : le jeu continue si un joueur perd le contrôle du ballon et le rattrape avant qu'il ne touche le sol, même si dans un effort de récupération du ballon celui-ci est accidentellement poussé vers l'avant (voir règle 9.4.3)
- 7.6 Interceptions. L'interception par un défenseur en jeu est autorisée. Après l'interception, le jeu continue jusqu'au 1^{er} Touch, un essai ou un arrêt de jeu dû au non respect des règles.
- 7.7 Conteste du ballon. Si un défenseur et un attaquant saisissent en même temps le ballon, le Touch compte et l'attaquant garde la possession si cela n'est pas le 6^{ième} Touch.

Application de la règle 7

7.A Le non-respect de la règle 7.2 par un défenseur entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante. La marque est dix (10) mètres en avant par rapport à la marque du changement de possession.

REGLE 8 – Passe

- 8.1 Généralité. Un joueur en possession du ballon peut passer, taper, propulser ou transmettre le ballon à un autre attaquant en jeu.
- 8.2 Passe en avant. Un joueur possédant le ballon n'est pas autorisé à passer, taper, donner, propulser ou transmettre le ballon en l'envoyant vers l'avant. Un joueur qui jongle avec le ballon vers l'avant à destination d'un partenaire est considéré faire une passe en avant.
- 8.3 Passe à un défenseur en jeu. Un joueur qui passe le ballon vers l'avant à ou vers un défenseur en jeu, est susceptible d'être sanctionné par une pénalité. Si le défenseur tente d'attraper ou de jouer le ballon et si ce dernier va au sol, ou si le défenseur ne tente pas de jouer le ballon, la règle 8.2 de la passe en-avant s'applique. Cependant si le défenseur attrape et contrôle le ballon, l'avantage comme défini à la règle 16 est applicable. Voir également les règles 7.6 et 7.7.

Application de la règle 8

8.A Le non-respect de la règle 8.2 par le porteur du ballon entraîne une pénalité en faveur de l'équipe en défense à la marque où le ballon a été transmis en avant.



REGLE 9 – Le Rollball

- 9.1 Méthode. Le Rollball doit être réalisé correctement. L'attaquant se place sur la marque face à la ligne d'essai attaquée et parallèle aux lignes de touches, il pose le ballon à terre entre ses pieds de manière contrôlée, puis soit il effectue un pas vers l'avant au-dessus du ballon, soit il fait rouler le ballon vers l'arrière sur une distance n'excédant par un (1) mètre. Il n'y a pas d'obligation de ramasser le ballon pour effectuer un rollball.
- 9.2 La marque. La marque pour un rollball est soit là où le Touch a été effectué (voir règle 10.2), soit là où le ballon est tombé, soit cinq (5) mètres à l'intérieur par rapport à la ligne de touche, soit à la position indiquée par l'arbitre.
- 9.3 Délai. Le rollball doit être joué sans perte de temps.
- 9.4 Quand jouer un rollball. Un joueur doit effectuer un rollball dans les situations suivantes :
 - 9.4.1 Quand un Touch est effectué ;
 - 9.4.2 Lors d'un changement de possession au 6^{ème} Touch ;
 - 9.4.3 Lors d'un changement de possession sur un ballon tombé ou non contrôlé (voir règle 7.5) ;
 - 9.4.4 Lors d'un changement de possession dû à une faute d'un attaquant sur une pénalité, un tapball ou un rollball ;
 - 9.4.5 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) ;
 - 9.4.6 Lorsque le joueur en possession touche la ligne de touche, la ligne de ballon mort ou toute zone en dehors du terrain avant un Touch
 - 9.4.7 Lorsque l'arbitre le demande.
- 9.5 Rollball volontaire. Un joueur ne doit pas effectuer un rollball à moins qu'un Touch ait eu lieu ou que cela soit demandé par l'arbitre.
- 9.6 Les autres attaquants sur un rollball. Tout autre attaquant, autre que celui qui a fait le rollball, peut ramasser le ballon après le rollball. Le joueur devient alors le demi. Il peut faire rouler le ballon vers lui avec la main ou l'arrêter avec le pied, avant de le ramasser à condition que le ballon n'est pas tombé, n'a pas été tapé en avant ou qu'il n'a pas roulé sur une distance de plus d'un (1) mètre. Le demi ne doit pas perdre du temps à toucher le ballon.
- 9.7 Le demi. Le demi peut effectuer une passe ou courir avec le ballon. Cependant si le demi est touché, l'équipe perd la possession. Le demi cesse d'être demi lorsque le ballon est passé à un autre joueur.
- 9.8 Les défenseurs sur un rollball. Le défenseur ne doit pas interférer sur le porteur du ballon pour ralentir l'exécution du rollball. Tous les défenseurs doivent reculer vers leur ligne d'essai à une distance d'au moins cinq (5) mètres de la

marque du rollball. Les défenseurs ne doivent pas avancer tant que le demi n'a pas touché le ballon ou que l'arbitre les ait autorisés (voir règle 13.2.1).

9.9 Action sans demi en position. Quand le demi n'est pas en position de récupérer le ballon sur le rollball, les défenseurs peuvent monter dès que le ballon quitte les mains de l'attaquant. Quand le ballon est sur la marque et que l'attaquant enjambe le ballon, les défenseurs peuvent monter de leur cinq (5) mètres, dès que le pied ou le corps de l'attaquant est passé au-dessus du ballon.

9.10 Gain de possession. Quand le demi n'est pas en position derrière le joueur qui a effectué le rollball, alors les défenseurs peuvent avancer de leurs cinq (5) mètres pour prendre la possession en touchant le ballon, il en résulte un changement de possession et le jeu redémarre par un rollball sur la même marque.

Application de la règle 9

9.A Le non-respect de la règle 9.1 entraîne un changement de possession sur la marque ou le rollball aurait dû être effectué.

9.B Le non-respect des règle 9.2 ou 9.3 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe adverse sur la marque où le rollball aurait dû être effectué.

9.C Le non-respect de la règle 9.5 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe adverse sur la marque où le rollball a été effectué.

9.D Le non-respect de la règle 9.8 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante. La marque est cinq (5) mètres en avant de la marque du rollball.

9.E Un joueur qui effectue un tapball à la place d'un rollball, perd la possession. L'autre équipe recommence le match par un rollball sur la même marque.

9.F Le non-respect de la règle 9.6 lorsque le demi retarde sa prise de contact avec le ballon entraîne une pénalité en faveur de l'équipe adverse sur la marque du rollball.

REGLE 10 – Le Touch

- 10.1 Généralité. Un Touch est un contact légitime et minimal entre le joueur en possession et un défenseur. Un Touch est possible sur le ballon, les cheveux ou les vêtements. Il peut être effectué par le défenseur ou par l'attaquant en possession du ballon.
- 10.2 La marque du Touch. La marque sur un Touch est la position du joueur en possession du ballon sur le terrain au moment du contact.
- 10.3 Force minimale. 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.
- 10.4 Ballon mort. Quand un Touch est effectué le ballon est considéré mort jusqu'à ce qu'un rollball soit effectué. La possession ne change pas si le joueur perd le contrôle du ballon après avoir été touché et avant d'avoir effectué le rollball.
- 10.5 Ballon frappé accidentellement dans les mains. Si le ballon est accidentellement frappé alors qu'il est dans les mains de l'attaquant, le Touch compte. L'attaquant récupère le ballon et effectue proprement un rollball à moins qu'il ne s'agisse du 6^{ième} Touch ou d'un changement de possession.
- 10.6 Ballon frappé volontairement dans les mains. Un défenseur ne doit pas frapper volontairement le ballon lorsqu'il est dans les mains de l'attaquant lors d'un Touch.
- 10.7 Courir après un Touch. Le porteur du ballon touché doit s'arrêter immédiatement de courir, retourner sur la marque si elle a été dépassée et effectuer le rollball sans délai. Le porteur du ballon n'a pas le droit de continuer à courir ou à jouer après que le Touch ait été effectué.
- 10.8 Passe tardive. Le porteur du ballon n'a pas le droit de faire une passe après avoir été touché.
- 10.9 Annonce de Touch. Un joueur ne doit pas annoncer un Touch sauf si le contact a été fait suivant la règle 10.1. Un joueur ne doit pas annoncer un Touch avant que le contact a été fait.
- 10.10 Touch simultané. Si l'arbitre est dans l'impossibilité de distinguer entre une passe avant un Touch ou une passe après un Touch (Late pass) et entendu que le ballon ne soit pas tombé, alors le Touch compte comme Touch simultané et un rollball doit être effectué, à moins qu'il ne s'agisse du 6^{ième} Touch entraînant alors un changement de possession.
- 10.11 Touch pendant une tentative de marquer un essai. Si un joueur est touché en même temps qu'il marque un essai, le Touch compte et l'essai n'est pas accordé.

- 10.12 Touch au-delà de la ligne d'essai. Si le Touch est effectué sur ou après la ligne d'essai et avant que le ballon ne soit aplati, la marque du rollball est située cinq (5) mètres avant la zone d'essai en face de l'endroit où le Touch a eu lieu. Si l'attaquant est le demi alors la règle 9.7 s'applique : changement de possession et rollball pour l'équipe adverse sur la marque.
- 10.13 Touch derrière sa ligne d'essai défendue. Si un attaquant est touché sur ou derrière sa ligne d'essai défendue, alors le Touch compte et la marque du rollball est sur le terrain cinq (5) mètres avant la ligne d'essai en face du point où le joueur a été touché.
- 10.14 Touch sur un défenseur hors-jeu. Si l'attaquant porteur du ballon touche un défenseur hors-jeu qui fait tous les efforts pour reculer et rester en dehors du jeu, le Touch compte. Si le joueur est le demi alors il y a changement de possession comme indiqué par la règle 9.7.
- 10.15 Touch sur un joueur en train de jongler. Si un Touch est effectué sur un joueur en train de jongler pour contrôler le ballon, même si le ballon n'est plus physiquement dans ses mains, alors le Touch compte.

Application de la règle 10

10.A Le non-respect des règles 10.3, 10.6, 10.7, 10.8 ou 10.9 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non fautive à la marque où la faute a eu lieu.

10.B Lorsque l'arbitre ne sait pas si le Touch a été effectué ou pas, il/elle doit prendre en compte le Touch annoncé.

REGLE 11 – Actions proches des limites de terrain

- 11.1 Sur ou au-delà de la ligne de touche ou de ballon mort. Les lignes délimitant le terrain sont en dehors de la zone de jeu. Le jeu devient mort lorsque le ballon ou le joueur en possession du ballon touche le sol sur ou au-delà des limites (lignes de touche et lignes de ballon mort).
- 11.2 Touch avant de franchir la ligne de Touch. Si un joueur est touché avant de franchir la ligne de touche, même si le défenseur se retrouve en dehors du terrain de jeu, alors le Touch compte et le jeu continue avec un rollball à la marque où le joueur a été touché.
- 11.3 Rollball proche de la ligne d'essai défendue. Une équipe attaquante n'est pas obligée d'effectuer son rollball à 5 mètres de sa ligne de défense. Après un Touch, le joueur en possession du ballon peut avancer jusqu'à la ligne des 5 mètres pour faire son rollball.
- 11.4 Rollball proche de la ligne d'essai attaquée. Quand la marque d'un rollball est située dans la zone des cinq (5) mètres de la ligne d'essai attaquée, alors le joueur peut reculer et effectuer le rollball sur la marque ou sur la ligne des cinq (5) mètres de la ligne d'essai attaquée.
- 11.5 Actions proche de la ligne d'essai.
- 11.5.1 Les défenseurs peuvent choisir de rester sur leur ligne d'essai lorsque le ballon est sur la ligne des cinq (5) mètres ou dans la zone des cinq (5) mètres de la ligne d'essai défendue.
- 11.5.2 Quand le ballon est en dehors de la zone des cinq (5) mètres alors tous les défenseurs sont obligés de monter dans le but d'effectuer un Touch et ce jusqu'au Touch ou l'imminence du Touch.
- 11.6 Refuser le Touch. Les défenseurs ne sont pas autorisés à se retirer délibérément pour refuser un Touch lorsque la règle 11.5.2 s'applique.
- 11.7 Infractions répétées. Si la défense est plusieurs fois pénalisée (ex. deux fois dans la même possession) en appliquant la règle 11.5, pour ne pas avancer, alors l'équipe en défense sera tenue de retirer un joueur du terrain de jeu. Le joueur doit retourner dans la zone de remplacement et il ne pourra revenir sur le terrain ou être remplacé que lorsque son équipe aura récupéré la possession du ballon.

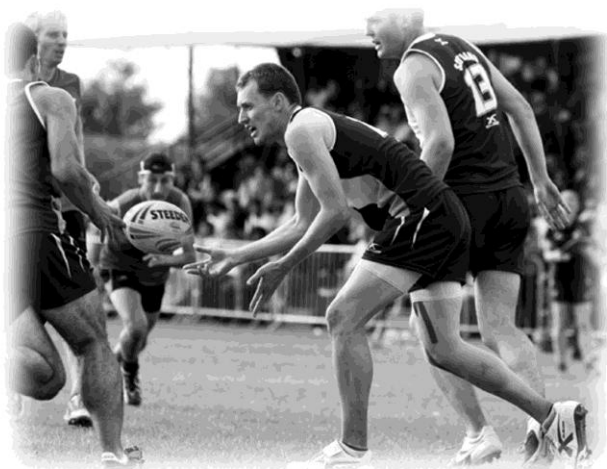
Application de la règle 11

11. En considérant qu'aucune autre règle ne soit applicable, quand la règle 11.1 n'est pas respectée, le jeu redémarre par un rollball pour l'équipe en défense à cinq (5) mètres à l'intérieur du terrain au niveau du point de franchissement de la ligne de touche, ou sur la ligne des cinq (5) mètres en face du point de franchissement de la ligne de ballon mort.

11.B Le non-respect de la règle 11.5 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive sur la marque (voir règle 15.3).

11.C Le non-respect de la règle 11.6 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non-fautive. La marque est là où la faute a été commise.

11.D Le non-respect de la règle 11.7 entraîne le retrait du joueur le plus proche de la faute et une pénalité sera donnée en faveur de l'équipe non-fautive sur la marque.



REGLE 12 – Ballon touché en l’air

- 12.1 Contact intentionnel par un défenseur. Si le ballon va au sol après qu’un défenseur ait tenté de gagner la possession, alors l’attaque garde la possession du ballon et le compte de Touch redémarre. Ceci s’applique aussi si un défenseur frappe volontairement le ballon pour l’envoyer au sol. La marque est pour l’attaque soit le 1^{er} point d’impact du ballon au sol, soit l’endroit où le défenseur a touché le ballon, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour l’équipe attaquante.
- 12.2 Contact intentionnel sans que le ballon tombe au sol. Si le défenseur touche le ballon en l’air et que le ballon revient dans les mains d’un attaquant alors le jeu continu et le compte de Touch redémarre (« Six de mieux »).
- 12.3 Contact intentionnel par un défenseur et ballon retouché par un attaquant. Si un attaquant échoue dans sa tentative de rattraper un ballon touché en l’air intentionnellement par un défenseur et que le ballon tombe au sol, alors l’attaque garde la possession et le compte de Touch redémarre (règle 12.1) à condition que l’arbitre estime que la déviation est à l’origine de la chute du ballon au sol.
- 12.4 Contact non intentionnel et ballon au sol. Si le ballon rebondit sur un défenseur qui ne tente pas de le récupérer ou de l’envoyer à terre, il y a changement de possession, le jeu redémarre par un rollball avec changement de possession là où la balle a touché le sol en premier ou au point de contact avec le défenseur, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour l’équipe qui reprend possession du ballon.
- 12.5 Contact non intentionnel et le ballon ne va pas au sol. Si le ballon rebondit sur un défenseur qui n’a pas tenté de récupérer le ballon (ou de le faire tomber) et le ballon revient dans les mains de l’attaquant alors le jeu continue et le compte du nombre de Touch continue.
- 12.6 Essai après un contact par un défenseur. Si le ballon est récupéré par un attaquant (même s’il était le demi), après avoir été touché en l’air par un défenseur et si l’attaquant aplatit dans la zone d’essai, alors un essai sera accordé.

Application de la règle 12

12. En considérant qu’aucune autre règle ne soit applicable, les règles 12.1 à 12.6 s’appliquent.

REGLE 13 – Hors-jeu

- 13.1 Hors-jeu d'un attaquant. Un attaquant est susceptible d'être pénalisé pour hors-jeu quand il est en avant du joueur en possession. L'attaquant hors-jeu doit retourner le plus rapidement possible en position d'en jeu et ne pas s'impliquer dans le jeu tant qu'il n'a pas atteint cette position légale. Voir règle 1 – Définitions and Terminologie.
- 13.2 Hors-jeu d'un défenseur. Un défenseur doit retourner le plus rapidement possible en position en jeu :
- 13.2.1 Sur un rollball, le défenseur doit reculer à au moins cinq (5) mètres suivant les indications de l'arbitre ou sur sa ligne d'essai défendue (voir règle 9.8);
- 13.2.2 Sur un tapball, le défenseur doit reculer à au moins dix (10) mètres de la marque ou sur la ligne d'essai défendue suivant les indications de l'arbitre.
- 13.3 Défense proche de la ligne d'essai. Lorsque la distance de hors-jeu (au moins cinq (5) mètres pour un rollball et au moins dix (10) mètres pour un tapball) oblige les défenseurs à reculer jusqu'à la ligne d'essai défendue, les défenseurs doivent se placer ainsi :
- 13.3.1 Les 2 pieds sur ou derrière la ligne d'essai
- 13.3.2 Aucune partie du corps ne doit toucher le sol devant la ligne d'essai défendue.
- 13.4 Ligne de remplacement d'un défenseur. Quand un défenseur se replace en position en jeu, il doit se replacer en conservant une ligne de déplacement consistante tant qu'il n'est pas en jeu suivant les règles 13.2 ou 13.3 ci-dessus.

Application de la règle 13

13.A Le non-respect de la règle 13.1 entraîne un changement de possession. Le jeu redémarre par un rollball pour l'équipe non fautive et la marque est l'endroit où la faute a été commise.

Application de la règle 13

13.B Le non-respect de la règle 13.2 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante le long d'une ligne au plus proche de la faute, et soit à cinq (5) mètres devant la marque du rollball, soit à dix (10) mètres devant la marque du tapball

13.C Le non-respect de la règle 13.3 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante, sur la ligne des cinq (5) mètres, au plus proche de l'endroit où la faute est commise.

13.D Le non-respect de la règle 13.4 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante. La marque de la pénalité est située soit sur une ligne à cinq (5) mètres de la marque du rollball et au plus proche de la faute, soit sur une ligne à dix (10) mètres de la marque du tapball suivant le type de faute. Là où la faute est commise, à l'occasion d'un rollball sur ou dans la zone des cinq (5) mètres, ou bien à l'occasion d'un tapball sur ou dans la zone des cinq (5) mètres, alors la marque est sur la ligne des cinq (5) mètres et au plus proche de la faute.



REGLE 14 – Obstruction

- 14.1 Joueur en possession. Un attaquant en possession du ballon ne doit pas courir ou passer derrière un autre attaquant ou derrière l'arbitre dans le but d'essayer d'éviter le Touch ou de gagner un avantage injuste.
- 14.2 Joueurs en soutien. Un attaquant en soutien d'un joueur 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 toucher le porteur du ballon. Le joueur en soutien peut se déplacer derrière l'attaquant porteur du ballon.
- 14.3 Obstruction involontaire. Si un joueur en soutien cause involontairement une obstruction mais que le porteur du ballon arrête son action pour permettre le Touch, alors le Touch compte et aucune pénalité n'est appliquée.
- 14.4 La défense. Les défenseurs peuvent suivre en miroir les attaquants en soutien sans les toucher. En revanche, ils ne sont pas autorisés à obstruer ou interférer avec l'attaquant en soutien du porteur du ballon.
- 14.5 Obstruction sur un rollball. Un défenseur ne doit pas interférer auprès du demi pendant ou après le rollball (voir règle 9.8 et 13.2.1).
- 14.6 Obstruction de l'arbitre. Si l'arbitre est à l'origine d'une obstruction sur un attaquant ou sur un défenseur, le jeu devrait s'arrêter et recommencer par un rollball à l'endroit de l'obstruction. Le nombre de Touch ne change pas.

Application de la règle 14

14.A Le non-respect de la règle 14.1, 14.2 et 14.4 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non fautive. La marque est l'endroit où la faute a été commise.

14.B Le non-respect de la règle 14.5 entraîne une pénalité en faveur de l'équipe non fautive. La marque est à cinq (5) mètres en avant de la marque du rollball.

REGLE 15 – Pénalité

- 15.1 Généralité. Quand une pénalité est accordée, l'équipe non fautive redémarre le jeu par un tapball. Le tapball pour une pénalité est le même que le tapball pour commencer ou recommencer le jeu, au début du match, après la mi-temps et après un essai. Tous les joueurs doivent être en jeu quand le tapball est effectué (voir les règles 13.2.2 et 13.3).
- 15.2 Méthode. 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. Enfin il doit être ramassé proprement sans retoucher le sol. Le joueur peut être orienté dans n'importe quelle direction. Le tapball peut être réalisé jusqu'à dix (10) mètres derrière la marque. Le ballon ne peut être ramassé avant que le tapball ait été réalisé.
- 15.3 La marque. La marque pour une pénalité est là où la faute a été commise à moins qu'une autre règle le précise, et à la marque indiquée par l'arbitre. Si une faute est commise dans la zone des cinq (5) mètres, la marque est sur la ligne des cinq (5) mètres et au plus proche de la faute. Pour les fautes commises au-delà de la zone de jeu ou dans la zone d'essai, la marque est à cinq (5) mètres à l'intérieur du terrain ou sur la ligne des cinq (5) mètres au plus proche de la faute ou à l'endroit indiqué par l'arbitre. Les défenseurs doivent rester à dix (10) mètres de la marque ou sur ou derrière la ligne d'essai (voir règle 13.2.2 et 13.3).
- 15.4 Timing. La pénalité doit être jouée sans délai après que l'arbitre ait indiqué la marque. La marque devrait être indiquée avant que le tapball ne soit effectué. Cependant, si le joueur en possession est positionné correctement sur la marque avant qu'elle ne soit indiquée par l'arbitre, que l'arbitre valide la position indiquée par le joueur, et si tous les attaquants sont en jeu, alors le joueur peut jouer rapidement la pénalité dans le but de gagner un avantage en particulier sur les défenseurs hors-jeu.
- 15.5 Rollball à la place d'un tapball. Un joueur peut effectuer un rollball à la place d'un tapball de pénalité. Le joueur qui ramasse le ballon n'est pas demi.
- 15.6 Essai de pénalité. Un essai de pénalité est accordé si une action d'un joueur, d'un membre officiel d'une équipe ou d'un spectateur est jugée par l'arbitre contraire aux règles et à l'esprit du jeu empêche clairement l'attaque de marquer un essai.

Application de la règle 15

15.A Le non-respect de la règle 15.1 par la défense entraîne une pénalité en faveur de l'équipe attaquante à dix (10) mètres de la marque préalable et au plus proche de la faute (voir règle 13.B).

15.B Le non-respect des règles 15.1, 15.2 ou 15.3 par l'attaque entraîne un changement de possession avec un rollball sur la même marque que la pénalité.

15.C La marque pour une pénalité d'hors-jeu suivant la règle 15.3 est sur une ligne située, à cinq (5) mètres en avant de la marque pour un hors-jeu sur rollball ou à dix (10) mètres en avant pour un hors-jeu sur une pénalité, là où le défenseur fautif aurait dû se trouver pour être en jeu.

15.D Si la défense retarde le changement de possession, alors une pénalité est accordée à l'attaque à dix (10) mètres en avant de la marque du changement de possession.

15.E Une obstruction d'un défenseur sur un rollball entraîne une pénalité en faveur de l'attaque à cinq (5) mètres en avant de la marque du rollball où la faute a été commise (voir règle 14.5).

15.F Le non-respect de la règle 15.4 par le joueur devant effectuer le tapball et ralentissant le jeu entraînera un changement de possession en faveur de l'équipe non fautive à la marque où le tapball initial était joué.

REGLE 16 – Avantage

- 16.1 Généralité. Le principe de l'avantage s'applique à tout moment si celui-ci est facilement identifiable pour l'équipe non fautive. L'avantage doit être clair et est prioritaire sur les autres règles.
- 16.2 Application. Donner un avantage consiste à donner à une équipe l'opportunité de l'exploiter pour améliorer sa situation tout en respectant les règles. Si aucun avantage ne peut être accordé le jeu est arrêté au profit de l'application de la règle. Si l'avantage a été exploité, le jeu continue.
- 16.3 Type d'avantage. Un avantage se concrétise par une amélioration de la position sur le terrain ou le gain de la possession. Cependant il y a d'autres formes d'avantage, soit tactique, soit sous la forme d'un essai.
- 16.4 Fautes continues. Si l'équipe bénéficiant d'un avantage commet une faute, alors il faut appliquer la règle de la faute initiale.
- 16.5 Lorsqu'un défenseur est hors-jeu sur un tapball ou rollball, et qu'il tente d'interférer dans le jeu, l'arbitre devrait opter pour l'avantage ou accorder une pénalité, en fonction de ce qui est le plus avantageux pour l'équipe non fautive. L'arbitre ne peut appliquer un avantage sur hors-jeu que si le joueur hors-jeu a été préalablement averti de sa position d'hors-jeu.



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

REGLE 17 – Discipline et mauvaise conduite

- 17.1 Mauvaise conduite. Les joueurs ou l'encadrement d'une équipe qui ne respectent pas les règles du jeu sont susceptibles d'être sanctionnés en fonction de la gravité de la faute. Les pénalités doivent être accordées selon les règles et peuvent inclure le remplacement forcé ou l'exclusion. Les cas de mauvaises conduites sont les suivants :
- 17.1.1 Non-respect régulier ou continu des règles ;
 - 17.1.2 Insultes ;
 - 17.1.3 Critiques des décisions des arbitres ou impertinence ;
 - 17.1.4 Utilisation d'une force plus que nécessaire pour effectuer un Touch ;
 - 17.1.5 Manque d'esprit sportif ;
 - 17.1.6 Provocation, frappe ou agression envers un autre joueur, un arbitre, ou un autre officiel ; ou
 - 17.1.7 Toute action ou réponse verbale contraire à l'esprit du jeu.
- 17.2 Capitaine d'équipe. Un capitaine d'une équipe est responsable de la conduite de ses joueurs. Les capitaines d'équipe devraient développer une relation avec les arbitres et lorsque nécessaire devraient être informés de la raison d'une exclusion.
- 17.3 Remplacement forcé. Pour une faute nécessitant une sanction plus forte qu'une pénalité mais ne justifiant pas une exclusion, le joueur peut être contraint de se faire remplacer. Le jeu continu pendant le remplacement. Les règles de remplacement s'appliquent normalement (voir règle 5.4).
- 17.4 Exclusion. Un joueur ou un membre officiel de l'équipe peut être exclu de la zone de jeu pour mauvaise conduite selon les conditions suivantes :
- 17.4.1 Exclusion temporaire. Un joueur exclu temporairement pour une faute nécessitant une sanction plus sévère qu'une pénalité ou pour fautes répétées doit quitter le terrain et se placer à au moins cinq (5) mètres derrière de la ligne de ballon mort du côté de la ligne d'essai attaquée par son équipe et au milieu de la largeur du terrain. La durée de l'exclusion temporaire est à la discrétion de l'arbitre et dépend de la nature de la faute. Le joueur exclu ne peut pas être remplacé. Si l'exclusion devait se prolonger au-delà de la mi-temps, le joueur exclu devrait retourner dans la zone de remplacement à la reprise. A la fin de la période d'exclusion, le joueur doit, soit retourner dans sa zone de remplacement, soit entrer sur le terrain de la ligne de touche afin de reprendre le jeu

dans une position d'en jeu. Le jeu continue après que le joueur exclu ait été autorisé à rejoindre le jeu.

- 17.4.2 Exclusion définitive. Un joueur exclu après toute exclusion temporaire qu'elle qu'en ait été la durée ou pour une faute très grave comme une mauvaise conduite majeure ou un acte dangereux ne doit plus prendre part au match et il doit sortir du terrain et se tenir à au moins dix (10) mètres des limites de la zone de jeu ou des zones de remplacements. Le joueur exclu ne peut pas être remplacé. Le joueur reçoit automatiquement deux (2) matches de suspension. Le joueur pourra être sanctionné plus sévèrement si nécessaire, par le conseil de discipline de la FIT ou celui de l'association membre affiliée. L'arbitre doit transmettre un rapport d'exclusion ou tout autre rapport requis par la FIT ou l'association membre affiliée.
- 17.4.3 Composition d'une équipe mixte après une exclusion. L'entraîneur de l'équipe du joueur exclu peut varier la composition de son équipe sur le terrain tant qu'il respecte le nombre maximum d'hommes et le nombre minimum de femmes (voir règle 5.2).



REGLE 18 – Les arbitres et les officiels du match

- 18.1 Mode de sélection. La sélection de tous les arbitres et des officiels en support des arbitres pour les matches internationaux contrôlés par la FIT seront réalisées par le comité exécutif de la fédération à partir des conseils de la commission des arbitres de la fédération.
- 18.2 L'arbitre. L'arbitre est le seul juge des faits durant le jeu et il lui est demandé d'appliquer les règles du jeu pendant le match. L'arbitre peut imposer toute sanction nécessaire pour contrôler le match et en particulier accorder des essais, enregistrer le score au fur et à mesure, compter le nombre de Touch pour chaque possession et accorder des pénalités pour les infractions aux règles.
- 18.3 Échelle de sanctions. L'arbitre a pour moyen d'action l'échelle de sanctions qui va du simple avertissement oral à l'exclusion définitive. L'arbitre devrait appliquer une sanction proportionnée à la faute commise.
- 18.4 Autorité de l'arbitre. Les joueurs, les entraîneurs et les officiels des deux équipes sont sous le contrôle des arbitres officiant pour le match.
- 18.5 Périmètre de contrôle. Le périmètre de jeu contrôlé par l'arbitre dépasse la zone de jeu pour inclure une zone qui comprend les remplaçants et les coaches ou officiels des deux équipes du match en cours.
- 18.6 Les capitaines d'équipe peuvent demander des explications sur l'application des règles faites par l'arbitre à condition qu'ils le fassent respectueusement de manière respectueuse. Les discussions à propos de ces explications doivent être courtes, polies et ne doivent pas ralentir le jeu.



SIGNES DES ARBITRES 1



Commence Match
Début du match



Fifth Touch
5ième Touch



Sixth Touch
6ième Touch



Six More Touches
6 Touch de plus



Half Caught
Demi touché



Late Pass
Passe après Touch



Voluntary Rollball
Rollball volontaire



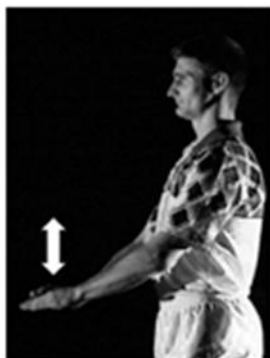
Forward Pass (1)



Forward Pass (2)

Passe en avant

SIGNES DES ARBITRES 2



Ball to Ground
Ballon à Terre



Play On
Jouer



Location of Mark
Emplacement de
la marque



Over-stepping Mark (1)



Over-stepping Mark (2)

Au delà de la marque



Touchdown
Essai



Penalty - Offside (1)



Penalty - Offside (2)

Pénalité pour Hors-jeu



Compulsory Interchange
Remplacement forcé

SIGNES DES ARBITRES 3



Penalty
Pénalité



Defenders Back 10M
Défense à 10m



Playing On After Touch
Jouer après le Touch



Period Dismissal (1)

Exclusion temporaire



Period Dismissal (2)



Rest of Match Dismissal

Exclusion définitive



Incorrect Rollball (1)

Rollball incorrect



Incorrect Rollball (2)



End of Match

Fin du match

