



Le rugby à toucher **DIGEST**



SOMMAIRE



PRÉSENTATION

P.3 À 5



ORGANISATION GÉNÉRALE D'UN TOURNOI DE RUGBY À TOUCHER LOISIR OU COMPÉTITION

P.6 À 13

Modalités de participation p.7

Joueuses et joueurs participants p.7

Composition des équipes p.7

Contribution à l'arbitrage p.7

Intendance & logistique p.8

Matériel p.8

Infrastructure p.8

Moyens humains p.8

Assistance médicale p.8

Restauration p.8

Modalités sportives p.9

Encadrement p.9

Catégories de tournoi p.10

Formules de tournoi p.10

Matches de poule p.11

Ordre des matches p.12

Tableaux phases finales p.13



COMMUNICATION

P.14



ANNEXES

P.15 À 27

Annexe I p.16

Règles du jeu «Rugby à Toucher - compétition» p.16

Règles du jeu «Rugby à Toucher - variantes loisirs» p.24

Annexe II - fiche règlement - compétition p.26

Annexe III - fiche règlement - loisir p.27



PRÉSENTATION

DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES LA **FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY** S'EST ENGAGÉE DANS UN DÉVELOPPEMENT STRUCTURÉ ET NATIONAL DE NOUVELLES FORMES DE JEU AFIN DE POURSUIVRE SA CROISSANCE. POUR CE FAIRE, ELLE A OBTENU UNE DÉLÉGATION MINISTÉRIELLE EN 2008 POUR LA DISCIPLINE DU **RUGBY À TOUCHER**.

Compte tenu de l'aspect sécuritaire de la pratique et de sa facilité d'accès, le Rugby à Toucher présente un fort potentiel en termes de **nouveaux licenciés**. Il ouvre la pratique du rugby à un large public. Enfin, cette nouvelle discipline permet de **découvrir le rugby, de compléter la saison, de pratiquer sur des espaces non exploités à ce jour**.



L'action de la FFR et des Comités Territoriaux sera concentrée sur :

- La mise en place d'actions de découvertes de cette Nouvelle Pratique, le «*Rugby à Toucher Loisir*»,
- La mise en place de compétitions territoriales et nationales de «*Rugby à Toucher Compétition*».

Qu'est ce que le Rugby à Toucher ?

Une pratique ancestrale... qui doit nous appartenir !

- Connue et jouée par tous,
- Spectaculaire, ludique, d'évitement, de passes,
- Sans contact et hyper active,
- Mixte,
- A effectif réduit et modulable.

Les publics concernés par le Rugby à Toucher Loisir

- Clubs d'anciens (UFAR...et autres),
- Les Partenaires,
- Les Comités d'Entreprises,
- Les Services des Sports des villes,
- Police/Pompiers/Armée...
- Universités/Grandes écoles...

Le public concerné par le Rugby à Toucher Compétition

→ Licencié FFR comme joueur ou joueuse...

Compétition, Loisir, Nouvelles Pratiques

- D'une association affiliée FFR,
- Regroupement occasionnel sous le nom d'une association affiliée FFR,
- Section Rugby à Toucher d'une association affiliée FFR.

Echéancier

→ Journée d'information pour les référents Nouvelles Pratiques

+ transmission du Package Rugby à Toucher (Digest, affiches, dotation t-shirts) à tous les comités territoriaux : 1^{ère} ou 2^{ème} semaine de Mars.

→ Création de vidéos en ligne sur le site de la FFR, rubrique « nouvelles pratiques » (les règles du Rugby à Toucher, démonstration, interview).

→ Tournoi de type «*Rugby à Toucher Loisir*» : de Mars à Avril

- Journée nationale et/ou le mois du Rugby à Toucher,
- Reconstitution de ce type de tournoi mensuellement afin de sensibiliser le plus grand nombre (exemple : un tournoi par comité départemental pendant un mois).



→ Tournoi de type «*Rugby à Toucher Compétition*» : d'Avril à Juin

- Un Tournoi à l'échelon régional avec attribution d'un titre et d'une place qualificative pour la finale du Championnat de France,
- Finale du Championnat de France qui rassemblera les équipes championnes des Comités Territoriaux.

L'édition 2009-2010 du Championnat de France se déroulera sur les mois d'Avril, Mai et Juin 2010.

Les dates ci-dessous présentent les principales étapes du championnat.

- 26 Mars 2010 : date limite d'inscription des équipes au championnat ou tournoi Territorial à déposer auprès du Comité Territorial d'appartenance.

- Du 03 avril au 30 Mai 2010 : championnat ou tournoi Territorial qui détermine les équipes Championnes de Comité Territorial et celles qualifiées pour la suite du Championnat de France. A l'issue de cette phase, les comités territoriaux communiquent les équipes qualifiées pour la phase finale du championnat de France à la Commission des épreuves fédérales qui transmettra au Comité Territorial chargé d'accueillir et de co-organiser la Phase Finale du Championnat de France.

- Week-end des 5 et 6 Juin 2010 : phase Finale du Championnat de France FFR rassemblant les équipes issues des phases de qualification.



ORGANISATION GÉNÉRALE D'UN TOURNOI DE RUGBY À TOUCHER LOISIR OU COMPÉTITION

UNE ÉPREUVE DE RUGBY À TOUCHER PEUT ÊTRE PRÉSENTÉE SOUS DEUX FORMES :

- **TOURNOI «COMPÉTITION»**
DESTINÉ AUX LICENCIÉS FFR,
- **TOURNOI «LOISIR»** DESTINÉ AUX
NON LICENCIÉS FFR AVEC ATTRIBUTION
DE «PASS RUGBY» ET PRISE EN CHARGE
DE L'ASSURANCE COMPLÉMENTAIRE
PAR LA FFR (À PRÉVENIR).

Ce document est un guide de préconisation pour l'organisation de ces tournois.

Chaque responsable de l'épreuve est à même de l'adapter à la réalité hormis les règles du jeu.

Il a vocation à apporter des conseils

et des recommandations utiles quel que soit le type de manifestation organisée.



MODALITÉS DE PARTICIPATION

Joueuses et joueurs participants

Il faut accueillir tous les publics à qui s'adresse l'événement :

Féminines	Joueurs licenciés
Anciens joueurs	Parents de jeunes de l'école de rugby
Scolaires	Individuels à insérer dans les équipes
Entreprises et partenaires	Clubs de supporters
Fonction publique	.../...

Composition des équipes

→ **Tournoi Rugby à Toucher « loisir »** : Participation libre, ouverte à tous les non licenciés. Les équipes se présentent soit organisées en amont du tournoi, soit elles se constituent sur place avec des individuels souhaitant jouer.

→ **Tournoi Rugby à Toucher « compétition »** : Seuls les licenciés FFR peuvent y participer (« licence compétition », « licence loisir » et « licence nouvelle pratique »). Chaque équipe correspond à un club, ou regroupement de clubs. Le titre de Champion de France ne peut être attribué qu'à une association affiliée.

3 Catégories :

- Catégorie « + de 35 ans Hommes »
- Catégorie « + 18 ans Mixte » (minimum 2 femmes sur le terrain durant la rencontre)
- Catégorie « Open Hommes » (plus de 18 ans)

Contribution à l'arbitrage

→ **Tournoi Rugby à Toucher « loisir »** :

- Chaque partie peut être arbitrée par les deux capitaines, un par équipe. Ils sont les seuls juges en matière de faits et officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.
- Un ou deux arbitres peuvent également officier en dehors ou sur le terrain (idem dispositions du règlement « compétition »).

→ **Tournoi Rugby à Toucher « compétition »** : chaque équipe fournit deux arbitres pour toute la durée du tournoi. Ils arbitrent lorsque leur équipe ne joue pas.



INTENDANCE & LOGISTIQUE

Matériel

Le matériel concerne tout le dispositif terrain (plots, drapeaux, protections...) pour matérialiser les différents terrains, et si besoin podium, sonorisation, récompenses...

Infrastructure

Prévoir suffisamment de terrains en fonction de la compétition (voire annexe I).

→ **Tournoi Rugby à Toucher « loisir »** : réaliser deux ou quatre terrains de Rugby à Toucher sur un terrain traditionnel.

→ **Tournoi Rugby à Toucher « compétition »** : réaliser un ou deux terrains de Rugby à Toucher sur un terrain traditionnel.

Il est important de prévoir suffisamment de vestiaires (femme et homme).

Moyens humains

Pour son bon déroulement, l'événement doit être pris en charge par un encadrement issu du comité départemental/territorial.

Il peut avoir plusieurs rôles :

- Orienter les participants au niveau de la gestion des équipes (accueil, inscriptions, vestiaires, dotations, terrains, table de marque ou encore lieu de restauration),
- Gérer la compétition : définir les oppositions,
- S'occuper, sur le plan sportif, de la table de marque et communiquer les résultats,
- Elaboration du PASS TOUCHER.

Plus il y a de moyens humains, plus l'événement se déroule dans de bonnes conditions. Cependant, il est important de confier un rôle précis à chacun et de les « briefer » avant le début du tournoi.

Assistance Médicale

Lors de l'organisation d'un tournoi, il est indispensable de contacter la Croix Rouge pour prévoir une équipe de Premiers Secours.

Restauration

Chaque manifestation de Rugby à Toucher permet de créer un esprit de convivialité. Il est conseillé d'installer une buvette pour que les spectateurs et les participants puissent se restaurer tout au long de la journée.



MODALITÉS SPORTIVES

Pour le règlement officiel, se référer à l'annexe I.

Il est fortement conseillé de « briefer » les participants en début de tournoi, notamment au travers des fiches règlement (synthèse des règles). Il existe une fiche compétition (annexe II) et une fiche loisir (annexe III).

Encadrement

→ **Accueil :**

- Reçoit les équipes,
- Oriente les équipes vers les vestiaires,
- Oriente les équipes vers les terrains correspondants,
- Oriente les responsables vers la table de marque.

→ **Un responsable pour l'ensemble de la manifestation a plusieurs missions :**

- Contrôle du dispositif mis en place avant l'arrivée des participants,
- Traçage des terrains,
- Contrôle de la sécurité,
- Présence médicale,
- Organisation de la table de marque,
- Contrôle, sous sa responsabilité, de l'accès à l'aire de jeu (pratiquants, encadrement),
- Contrôle de la mise en place et du fonctionnement de la table de marque,
- Intervention en dernier ressort sur les litiges non résolus par la table de marque,
- Rassemblement des résultats et transmission au comité dont dépend le tournoi.

→ **La table de marque :**

- Programme, organise les rencontres et désigne les responsables de terrain,
- S'assure de la mise en place d'une sonorisation à la disposition de la table de marque et des responsables de plateau,
- Distribue, récupère et vérifie les feuilles de scores avec indication des retraits de licences et réclamations,
- Enregistre le nombre de participants par équipe,
- Gère les litiges en cas de désaccord. Transmet ces derniers au responsable de la manifestation,
- Gère un tableau des résultats au fur et à mesure, établit le classement général.

→ **Un responsable par terrain :**

- Oriente les arbitres,
- Supervise le bon déroulement sportif,
- Gère l'enregistrement des résultats du terrain sur lequel il officie,
- Signale les litiges à la table de marque.



Catégories de tournoi

- Tournoi de type « loisir » : participation libre, ouverte à tous les non licenciés. Un tournoi ne doit pas durer plus de deux heures, pour éviter la lassitude des participants.
- Tournoi de type « compétition » : seuls les licenciés FFR peuvent y participer (« licence compétition », « licence loisir » et « licence nouvelle pratique »)
 - Catégorie « + de 35 ans »,
 - Catégorie « Mixte » (minimum 2 femmes sur le terrain durant la rencontre),
 - Catégorie « Open » (plus de 18 ans).

Formules de tournoi

Le temps de jeu conseillé sur la journée est de 80 minutes maximum par joueur. Chaque équipe doit réaliser si possible le même nombre de matches.

En fonction du type de tournoi, il est possible, à l'appréciation de l'organisateur, de mettre en place une « consolante ».

→ Tournoi de Rugby à Toucher « loisir » :

Formule beaucoup plus souple que la « compétition », sans contrainte majeure. L'objectif est de prendre du plaisir et de s'amuser...

→ Tournoi de Rugby à Toucher « compétition » :

Exemple type de formule : 16 équipes engagées avec mise en place d'une consolante : On réalise 4 poules de 4 équipes.

Les deux premières sont qualifiées en phase finale « principale » et les deux dernières de chaque poule en phase finale « consolante ».

Quoi qu'il arrive, chaque équipe joue 6 matches dans le tournoi. Cela permet de réaliser un classement des équipes allant de 1 à 16. Chaque équipe joue alors 3 matches le matin et 3 matches l'après-midi. Les matches de poules durent 2 x 6 minutes et ceux des phases finales 2 x 7 minutes.

Se référer aux différents tableaux ci-après.

Matches de poule

- Match gagné : **4 pts**
- Match nul : **2 pts**
- Match perdu : **0 pt**
- Bonus offensif : Match gagné par au moins 4 essais d'écart : **1 pt**
- Bonus défensif : Match perdu par au plus 2 essais d'écart : **1 pt**
- Match forfait : **0 pt**
- Match gagné par forfait : **5 pts**

POULE A	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 1		
Equipe 2		
Equipe 3		
Equipe 4		

POULE B	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 5		
Equipe 6		
Equipe 7		
Equipe 8		

POULE C	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 9		
Equipe 10		
Equipe 11		
Equipe 12		

POULE D	Nombre de points	Différence d'essais
Equipe 13		
Equipe 14		
Equipe 15		
Equipe 16		



Ordre des matches

Poule A	Poule B	Poule C	Poule D
Eq. 1 / Eq. 2	Eq. 5 / Eq. 6	Eq. 9 / Eq. 10	Eq. 13 / Eq. 14
Eq. 3 / Eq. 4	Eq. 7 / Eq. 8	Eq. 11 / Eq. 12	Eq. 15 / Eq. 16
Eq. 1 / Eq. 3	Eq. 5 / Eq. 7	Eq. 9 / Eq. 11	Eq. 13 / Eq. 15
Eq. 2 / Eq. 4	Eq. 6 / Eq. 8	Eq. 10 / Eq. 12	Eq. 14 / Eq. 16
Eq. 1 / Eq. 4	Eq. 5 / Eq. 8	Eq. 9 / Eq. 12	Eq. 13 / Eq. 16
Eq. 2 / Eq. 3	Eq. 6 / Eq. 7	Eq. 10 / Eq. 11	Eq. 14 / Eq. 15



Tableau phases finales - Principale

	1/2 de Finale (5 ^{ème} à 8 ^{ème})	1/4 de Finale (1 ^{er} à 8 ^{ème})	1/2 Finale (1 ^{er} à 4 ^{ème})	
Finale (5 ^{ème} /6 ^{ème}) Gagnants M7/M8	Match 7 Perdants M1/M2	Match 1 1 ^{er} Ple.A / 2 ^{ème} Ple.D	Match 5 Gagnants M1/M2	Finale (1 ^{er} /2 ^{ème}) Gagnants M5/M6
		Match 2 1 ^{er} Ple.B / 2 ^{ème} Ple.C		
Petite Finale (7 ^{ème} /8 ^{ème}) Perdants M7/M8	Match 8 Perdants M3/M4	Match 3 1 ^{er} Ple.C / 2 ^{ème} Ple.B	Match 6 Gagnants M3/M4	Petite Finale (3 ^{ème} /4 ^{ème}) Perdants M5/M6
		Match 4 1 ^{er} Ple.D / 2 ^{ème} Ple.A		

Tableau phases finales - Consolante

	1/2 de Finale (13 ^{ème} à 16 ^{ème})	1/4 de Finale (9 ^{ème} à 16 ^{ème})	1/2 Finale (9 ^{ème} à 12 ^{ème})	
Finale (13 ^{ème} /14 ^{ème}) Gagnants M7/M8	Match 7 Perdants M1/M2	Match 1 3 ^{ème} Ple.A / 4 ^{ème} Ple.D	Match 5 Gagnants M1/M2	Finale (9 ^{ème} /10 ^{ème}) Gagnants M5/M6
		Match 2 3 ^{ème} Ple.B / 4 ^{ème} Ple.C		
Petite Finale (15 ^{ème} /16 ^{ème}) Perdants M7/M8	Match 8 Perdants M3/M4	Match 3 3 ^{ème} Ple.C / 2 ^{ème} Ple.B	Match 6 Gagnants M3/M4	Petite Finale (11 ^{ème} /12 ^{ème}) Perdants M5/M6
		Match 4 3 ^{ème} Ple.D / 4 ^{ème} Ple.A		





COMMUNICATION

DEUX À TROIS SEMAINES AVANT L'ÉVÉNEMENT, L'ORGANISATEUR S'APPUIE SUR LE PLAN DE COMMUNICATION FOURNI PAR LA FFR (**AFFICHES, PRESSE, INTERNET**), DANS LE BUT DE FAIRE CONNAÎTRE L'ÉVÉNEMENT. LES AFFICHES SERONT À COMPLÉTER SELON LES DISPOSITIONS LOCALES (DATE, HORAIRE ET LIEU).

Il est important de réaliser sa communication en fonction de l'événement proposé (Tournoi Loisir et/ou Compétition), avec les supports fournis par la FFR (affiches). Une communication à l'échelle locale doit également être mise en œuvre.

Campagne d'affichage

A commencer deux semaines avant le tournoi

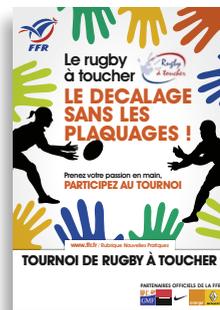
→ Lieux à cibler : Entreprises Partenaires, Fonction publique (Gendarmerie, Police, Pompiers), Commerçants, Clubs d'anciens, Universités, Grandes Écoles...

Site Internet

→ de la FFR, rubrique « Nouvelles Pratiques »
→ du Comité

Presse

→ Contacter la presse locale (radio ou TV) pour annoncer le tournoi 3 jours à l'avance, puis leur faire un retour avec les résultats
→ Mettre en place des partenariats presse (reprise de l'affiche dans des encarts)



Affiches FFR
« Le rugby à toucher,
le décalage
sans les placages ! »



ANNEXES

ANNEXE I

RÈGLES DU JEU :

- RUGBY À TOUCHER - COMPÉTITION
- RUGBY À TOUCHER - VARIANTES LOISIRS

ANNEXE II

FICHE RÈGLEMENT - COMPÉTITION

ANNEXE III

FICHE RÈGLEMENT - LOISIR



RUGBY À TOUCHER « COMPÉTITION » DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Définition : Cf. règles du jeu FFR

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

RÈGLE 2 : LE BALLON

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

RÈGLE 8 : AVANTAGE

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN-JEU

RÈGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT

OU BALLON TOMBÉ

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

RÈGLE 19 : TOUCHÉ

RÈGLE 21 : PENALITÉ

RÈGLE 22 : EN-BUT



RÈGLE 1 : LE TERRAIN

Champ de jeu

Zone située entre les lignes de touche et les lignes de but.

Aire de jeu

Comprend le champ de jeu et les zones d'en-but (entre 5 et 10 mètres).

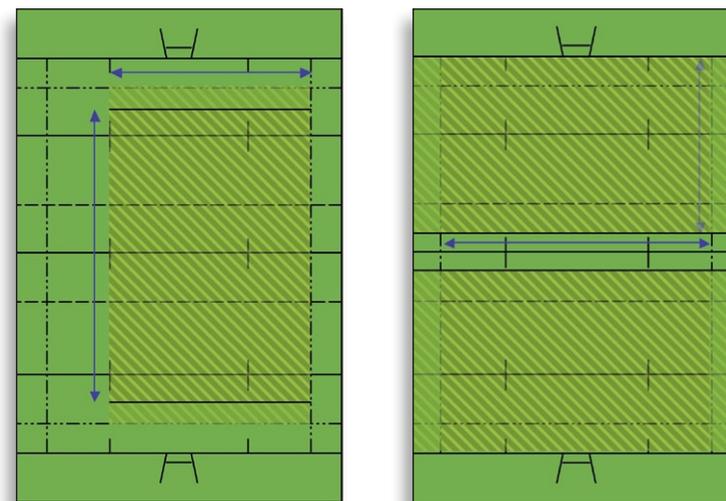
Sol de l'aire de jeu

La surface du sol doit être gazonnée, ou recouverte de gazon synthétique. On peut également jouer sur surface dure. En revanche, il n'est pas possible de jouer sur une surface gelée pour des raisons de sécurité.

Dimension de l'aire de jeu

Longueur	Largeur
70 mètres maximum	50 mètres maximum

Un terrain type peut être tracé sur la moitié d'un terrain de rugby dans le sens de la largeur. Les 5 mètres de part et d'autre représentant les zones d'en-but.



RÈGLE 2 : LE BALLON

Le jeu de rugby à toucher est joué avec un ballon taille 4.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Nombre maximum de joueurs

Une équipe est composée de 10 joueurs et ne peut avoir plus de 5 joueurs présents sur l'aire de jeu. Dans les équipes mixtes, le nombre minimum de féminines sur l'aire de jeu est de 2.

Remplacements

Les remplacements sont illimités et peuvent avoir lieu à n'importe quel moment du match, y compris lorsque le ballon est vivant.

Le joueur entrant doit attendre que le joueur sortant ait la totalité de son corps en dehors du terrain. Le changement de joueur doit s'effectuer dans la zone dite « de remplacement », laquelle mesure 20 mètres et se situe au centre du terrain (10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane).

Chaque équipe dispose de sa propre zone de remplacement de part et d'autre du terrain. Si les deux zones de remplacement sont impossibles à mettre en place par manque d'espace, alors les deux équipes partagent la même zone de remplacement.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive avec 5 mètres de gain de terrain par rapport à l'endroit où le jeu se déroulait au moment de la faute.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires et numérotés de façon à pouvoir identifier chaque joueur.

Chaussures

Les chaussures avec des crampons vissés sont interdites. Les chaussures avec des semelles moulées sont autorisées.

Bijoux ou accessoires

Le port de bijoux ou accessoires qui peuvent s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs est interdit.



RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

Une rencontre dure de 10 à 40 minutes, dont deux mi-temps de 5 à 20 minutes et un repos de 2 à 5 minutes. La durée des matchs est fixée par l'organisateur en fonction du nombre d'équipes engagées, du nombre de terrains disponibles, et de la durée du tournoi.

Quand le temps de jeu est expiré, la partie s'achève au prochain ballon mort. Si une pénalité intervient pendant cette période, elle est jouée.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

Chaque partie est arbitrée par au moins 2 arbitres ou 2 arbitres officiels. Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match. Les 2 arbitres sont placés de part et d'autre du terrain à hauteur du ballon.

Ils peuvent imposer n'importe quelle sanction nécessaire au contrôle du match et, en particulier, accorder une pénalité pour infraction aux règles.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

But du jeu

L'objectif du Rugby à Toucher consiste à inscrire plus d'essais que son adversaire et à l'empêcher d'en marquer.

Mode de jeu

Tout joueur peut courir, attraper et lancer le ballon en arrière sur tout le terrain en vue de gagner un avantage territorial et de marquer un essai.

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le joueur auteur du coup de pied ou un de ses partenaires doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol.

Sanction : pénalité à l'origine du coup de pied.



→ Le « toucher » : le plaquage est interdit. Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un toucher. Le toucher s'effectue de façon franche et nette, avec les deux mains simultanément. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin.

L'équipe qui avait la possession du ballon conserve celle-ci. Le toucher peut s'effectuer en nombre illimité.

Après un toucher, le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact à l'endroit où est posé le ballon (une main minimum). Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied). Le touché et le toucheur peuvent rejouer lorsque le relayeur saisit le ballon.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le toucher, le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.

→ Remise en jeu : suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher ». Le joueur effectuant la remise en jeu est un partenaire du touché. Le ballon doit être posé au sol avant d'être saisi par un partenaire.

Sanction : pénalité pour l'équipe adverse.

→ Interception : l'interception par des joueurs en jeu est autorisée. A la suite d'une interception, le jeu continue jusqu'au prochain « toucher », un essai ou un arrêt dû à une autre action.



RÈGLE 8 : AVANTAGE

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude pour prendre ses décisions.

L'avantage peut être soit territorial, soit tactique. L'avantage doit être clair et réel. Si l'avantage de l'équipe non fautive ne se concrétise pas, l'arbitre revient

à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

La marque

Un essai est accordé quand un attaquant qui n'a pas été touché aplatit le ballon au sol, sur ou au-delà de la ligne d'essai et dans la zone d'en but avec toute partie du corps entre cou et ceinture. Un essai compte pour 1 point.

Le vainqueur

L'équipe qui a marqué le plus d'essais à la fin de la partie est déclarée vainqueur. Si aucune équipe n'a marqué ou en cas d'égalité au score, le match nul est déclaré.

Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur suite à un match nul, on procède à la mort subite.

Procédure de « mort subite »

Chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu. Si au bout de 2 minutes, aucun essai n'a été marqué, un second joueur de chaque équipe doit être retiré. Durant le temps de « mort subite », aucun changement n'est autorisé. Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a gagné par tirage au sort.

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, percussion...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti jeu.

Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif. En cas de non possibilité de remplacement : exclusion temporaire de 2 minutes du joueur fautif.



RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

Le ballon définit la ligne de hors-jeu uniquement pour les attaquants.
Sont hors-jeu les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse.

Lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire touché ou toucheur est considéré en position de hors-jeu.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive.

RÈGLE 12 : EN-AVANT, PASSE EN AVANT OU BALLON TOMBÉ

Suite à un en-avant, à une passe en avant ou à un ballon tombé au sol, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute par l'équipe non fautive et selon les modalités d'une pénalité. En cas de ballon tombé au sol, la pénalité est jouée par l'équipe non fautive au point de chute du ballon.

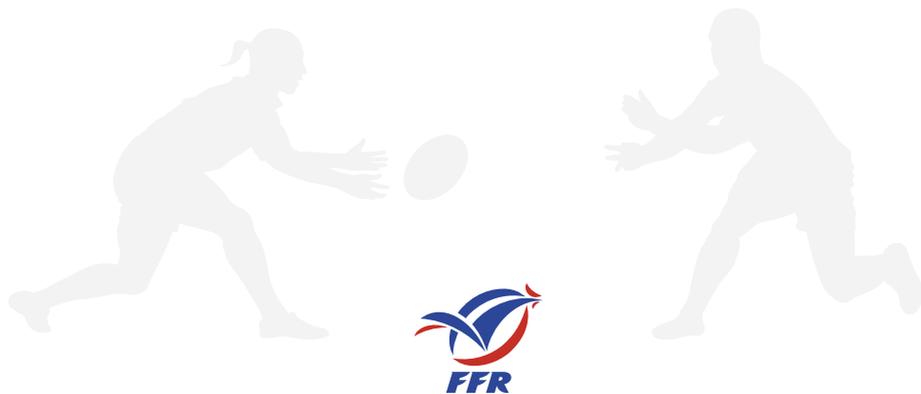
RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI, COUP DE RENVOI

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps

Il est donné par un coup de pied libre. Ce dernier doit rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend par l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité. L'équipe qui engage peut monter en pression défensive lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.

Coup de pied de reprise de jeu après l'obtention de points

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.



RÈGLE 19 : TOUCHE

Il y a touche lorsque le ballon ou le joueur qui le porte va en touche (par l'intermédiaire d'un contact avec la ligne ou la zone hors du terrain); la remise en jeu s'effectue par l'équipe adverse à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti selon les modalités de remises en jeu sur pénalité. Il est possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.

Sanction : touche à refaire par l'équipe adverse.

RÈGLE 21 : PÉNALITÉ

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toute ligne (hormis la touche), les adversaires à 5 mètres.

Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle. Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.

RÈGLE 22 : EN-BUT

Toucher en but par l'équipe défendante

Lorsque l'équipe défendante fait un « toucher » dans la zone d'en but, ou envoie le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu est effectuée par l'équipe adverse, à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort, et selon les modalités de la remise en jeu sur une pénalité.

Ballon rendu mort par l'équipe attaquante

Lorsque l'équipe attaquante met le ballon en touche de but ou en ballon mort, la remise en jeu s'effectue à 5 mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort et selon les modalités de la remise en jeu sur pénalité.



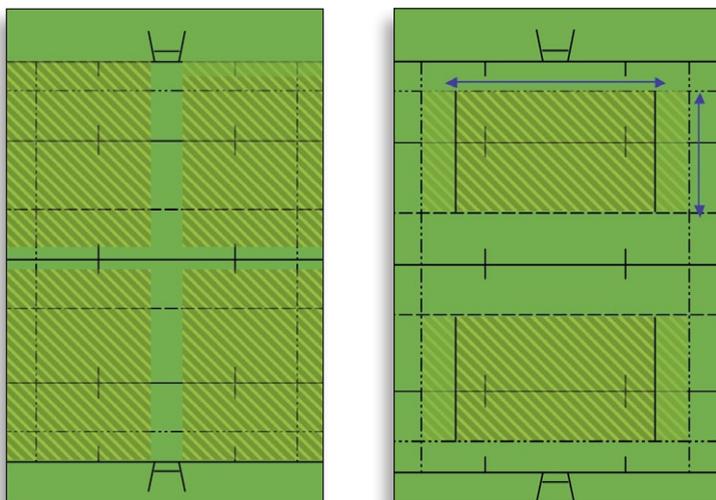
RUGBY À TOUCHER – VARIANTES LOISIRS

Les règles sont identiques à celles du règlement « compétition », à l'exception de celles qui suivent.

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

Dimension de l'aire de jeu

Longueur	Largeur
50 mètres maximum	35 mètres maximum



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Variante possible

Exemple de valorisation des publics cibles :

- 1 féminine sur le terrain pendant tout le match = 1 essai (1 point)
2 féminines = 2 essais
- 1 + de 50 ans sur le terrain pendant tout le match = 1 essai (1 point)
- 1 - de 15 ans sur le terrain pendant tout le match = 1 essai (1 point)
- Bonification maximum : 5 points
- Si des féminines, + de 50 ans et - de 15 ans sont présents dans les deux équipes, bonification aux + représentés



RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

Deux solutions sont possibles

- Chaque partie est arbitrée par 2 capitaines, 1 par équipe. Ils sont les seuls juges en matière de faits et officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.
- Ou bien, un ou deux arbitres peuvent officier en dehors (idem dispositions du règlement « compétition ») ou sur le terrain.

Les arbitres peuvent imposer n'importe quelle sanction nécessaire au contrôle du match et, en particulier, accorder une pénalité pour infraction aux règles.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

Le jeu au pied dans le jeu courant est interdit

Sanction : pénalité à l'origine du coup de pied.

Le « toucher »

Le « toucher » arrière est interdit (la ligne de hors-jeu passe constamment par le ballon, par une ligne parallèle à la ligne de ballon mort).

Sanction : avantage ou pénalité pour l'équipe non fautive si cela ne profite pas.

Variante possible :

Le porteur de balle ne peut courir plus de 10 mètres ; cela, pour obliger les soutiens à converger sur le porteur de balle.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive.

RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU

Le ballon définit la ligne de hors-jeu à tout moment du jeu. Sont hors-jeu les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse. Sont également hors-jeu les opposants situés devant le ballon, et cela, même dans le jeu courant. Lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire touché ou toucheur est considéré en position de hors-jeu.

Sanction : pénalité pour l'équipe non fautive.



RUGBY À TOUCHER - COMPÉTITION

5 joueurs + 5 remplaçants : remplacements illimités - Arbitrage par 2 jeunes officiels (ou LCA).

<p>La marque</p> <ul style="list-style-type: none"> → Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture → Chaque essai vaut 1 point 	<p>Le hors-jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> → Sont hors-jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse, • Lors d'un toucher, les joueurs placés devant le dernier pied des joueurs concernés par le touché. → Le toucher arrière est autorisé.
<p>Droits et devoirs du joueur</p> <ul style="list-style-type: none"> → Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle, → Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains, → Le jeu au pied est autorisé s'il n'y a pas de rebond, → Coup d'envoi : coup de pied libre restant sur le terrain. Après essai, l'équipe qui a marqué, engage. <i>Sanction : pénalité au centre pour l'adversaire.</i> <p>L'équipe qui engage ne peut avancer que lorsque le ballon est saisi de volée ou au sol par l'équipe adverse.</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ballon tombé au sol : balle à l'adversaire, → Jeu déloyal : pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif. 	<p>Le toucher</p> <ul style="list-style-type: none"> → A deux mains simultanément entre les épaules et le bassin → Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol → Le joueur touché et le joueur toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et pourront rejouer lorsque le relayeur aura passé ou parcouru 5 mètres → Le nombre de toucher est illimité

Pénalité et toute remise en jeu

A l'endroit de la faute, ballon posé au sol, à 5m de toute ligne, adversaires à 5 mètres - Jeu à la prise de balle.



RUGBY À TOUCHER - LOISIR

5 joueurs + 5 remplaçants : remplacements illimités - Arbitrage par les capitaines.

<p>La marque</p> <ul style="list-style-type: none"> → Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture → Chaque essai vaut 1 point 	<p>Le hors-jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> → La ligne de hors-jeu passe par le ballon → Sont hors-jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse. • Les défenseurs dépassés par le porteur du ballon, ils doivent se replacer pour pouvoir à nouveau participer au jeu. → Le toucher arrière est interdit
<p>Droits et devoirs du joueur</p> <ul style="list-style-type: none"> → Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle, → Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains, → Le jeu au pied est interdit, → Ballon tombé au sol : balle à l'adversaire, → Jeu déloyal : pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif. 	<p>Le toucher</p> <ul style="list-style-type: none"> → A deux mains simultanément entre les épaules et le bassin → Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol → Le joueur touché et le joueur toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et pourront rejouer lorsque le relayeur aura passé ou parcouru 5 mètres → Le nombre de toucher est illimité

Pénalité et toute remise en jeu

(hormis touches jouées rapidement par une passe) :
A l'endroit de la faute, ballon posé au sol, à 5 mètres de toute ligne, adversaires à 5 mètres - Jeu à la prise de balle.





Le rugby
à toucher
DIGEST