



Amicale des Anciens du Rugby

Les Vieilles Peaux

Touch rugby ou rugby à toucher

Le **Touch rugby ou rugby à toucher** est un jeu dérivé du rugby où les joueurs ne peuvent pas plaquer les autres joueurs de manière physique, mais par un contact léger. Les touches (actions de toucher) peuvent être faites sur n'importe quelle partie du corps, vêtement ou sur le ballon. Les règles ont été simplifiées, absence de mêlée, de maul, de touche de sortie et de tir au pied.

Avantages

Le Touch rugby possède un certain nombre d'avantages comparé au sport traditionnel, des règles simples et la possibilité de jouer sans crainte de blessures. C'est un jeu ouvert à tous, hommes et femmes.

Les Règles

Le jeu se pratique en travers sur un ½ terrain de rugby.

Les équipes doivent être mixtes. Chaque équipe est constituée de 10 joueurs au maximum, (6 joueurs et 4 remplaçants) et doivent compter deux filles au minimum dans ses rangs dont une obligatoirement sur le terrain.

Il n'y a pas de limite dans le nombre de remplacements. Ils peuvent être effectués à n'importe quel moment au niveau de la ligne médiane, sans arrêter le jeu.

Le jeu au pied est interdit.

Mode de jeu, durée et comptabilisation des points

La durée des rencontres est de 20 mn (2x10mn) avec une pause de 5 mn.

Un essai est accordé quand le ballon est "aplati" derrière la ligne. Celui-ci vaut un point s'il est marqué par un homme et deux s'il est marqué par une femme.

Après un touch, le joueur touché doit effectuer la remise en jeu à l'endroit du touch en posant le ballon au sol entre ses jambes et en le faisant rouler vers l'arrière.

Le touch peut être effectué avec une ou deux mains, mais ne doit jamais être violent sous peine de pénalité.

A chaque touch, l'arbitre décompte à haute voix le nombre de touches effectués. Au 5^e touch, l'arbitre doit annoncer "dernier touch". Lorsque les joueurs d'une équipe ont été touchés 6 fois, le ballon passe à l'équipe adverse.

La possession du ballon change :

- après 6 touches,
- lorsque le ballon touche le sol (maladresse en avant...)
- lorsque **le ½ de mêlée (1)** est touché avec le ballon.

Dans ces 3 cas, le jeu reprend en faisant rouler le ballon en arrière entre ses jambes.

- Lorsque le joueur en possession du ballon franchit la ligne de touche, la remise en jeu par l'adversaire, s'effectue à 5 m de cette ligne en poussant le ballon du pied au sol (maximum un mètre), avant de le ramasser.

Pour commencer le match (ou le reprendre après la mi-temps), pour recommencer le jeu après un essai ou une pénalité, le joueur doit déposer le ballon au sol, et le pousser avec son pied en l'envoyant à une distance maximale d'un mètre devant lui, puis le ramasse.

Lorsqu'un joueur effectue ce type de renvoi, les adversaires doivent se placer sur une ligne fictive à 10 m et ne peuvent bouger que lorsque le joueur a tapé le ballon. Le joueur qui effectue le renvoi peut être touché sans que l'équipe attaquante perde l'avantage du ballon (contrairement au demi de mêlée). Le joueur qui effectue ce type de renvoi, peut marquer un essai.

(1) Le Demi de mêlée

est le joueur qui prend possession du ballon après que son équipier ait fait une remise en jeu en le faisant rouler entre ses jambes. Il ne peut pas marquer d'essai dans cette position et doit obligatoirement faire une passe. S'il est touché par un adversaire ballon en main, son équipe perd la possession de celui-ci quel que soit le nombre de touchés.

Le Demi de mêlée peut être n'importe quel joueur, seule la position détermine ce poste. (passeur après mise en jeu)

Les pénalités *(Toutes sanctionnées en poussant le ballon du pied)*

Une pénalité est accordée à l'équipe adverse si :

- Une passe en avant est commise.
- une passe est faite après avoir été touché.
- Un joueur ne joue pas un touché à l'endroit exact du Mark
- Une obstruction est commise.
- Un joueur se conduit de façon contraire aux règles (position de hors jeu, lenteur dans la réintroduction, touch brutal ou contestation d'une décision de l'arbitre...)

Possession

Le ballon est rendu à l'équipe adverse

au 6^e touch, si l'équipe attaquante fait tomber le ballon au sol, en cas de pénalité, après un essai ou une sortie en touche.

Les joueurs qui défendent peuvent intercepter le ballon, mais si le joueur qui tente l'interception le fait tomber au sol, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau crédit de 6 touches.

L'arbitrage

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

- En cas de remise en jeu à la main entre les jambes, il marque la ligne des 5 m et les défenseurs doivent se placer à son niveau, sur une ligne fictive.
- En cas de remise en jeu au pied, il se place à 10 m de l'équipe attaquante et signale la reprise du jeu en sifflant, une fois que les joueurs sont placés.

J'espère que vous avez bien assimilé tous les points du règlement et ses subtilités.

*Je vous souhaite ...**Bon match !***