

# Fête du personnel UBO 2024 - Règles du RUGBY A TOUCHER

**EFFECTIF** : 10 CONTRE 10 (possibilité d'adapter en 11 contre 11 ou 12 contre 12)

**TERRAIN** : normal en largeur mais réduit dans la profondeur : on aplatit derrière la ligne des 22m.

**BUT DU JEU** : GAGNER LE MATCH en marquant plus d'essai que l'équipe adverse.

**MARQUER UN ESSAI** : Il faut aplatir le ballon dans l'en-but adverse (sur la ligne ou au-delà) = écraser le ballon avec la main ou le bras ou le buste.

**DROITS DU JOUEUR** : On peut courir avec la balle et faire des passes vers l'arrière (vers sa propre ligne d'en-but). Pour être « en jeu », il faut être placé entre le ballon et sa propre ligne d'en-but, sinon on est hors-jeu. Le jeu au pied n'est pas autorisé

**COUP D'ENVOI** : sous la forme d'un coup de pied libre, au milieu du terrain.

- Le ballon doit faire **au moins 5m, directement ou indirectement**.
- **L'équipe qui botte doit attendre** que le ballon soit touché par un joueur adverse pour pouvoir monter.
- Après un essai, c'est **l'équipe qui a marqué qui réengage**.

**LE TOUCHER** : TOUCHER ILLIMITE (pas de limitation sur le nombre de toucher)

- **REUSSIR UN TOUCHER** : il faut toucher le porteur de balle avec les 2 mains en même temps sur le haut du corps (sur le tronc ou sur les bras).
- **SECURITE** : Toucher ne signifie pas pousser ou bousculer.
- **OBLIGATIONS DU JOUEUR TOUCHE ET DU JOUEUR TOUCHEUR** :
  - o Le joueur toucheur bloque la position en se mettant avec **un genou au sol** au niveau de l'endroit du toucher et en levant le bras.
  - o Le joueur touché doit se replacer devant lui, mettre un genou au sol également et libérer le ballon entre ses jambes.
  - o Les deux joueurs doivent rester au sol, face à face, jusqu'à ce que le ballon se soit éloigné d'au moins 5m (avec une passe ou une course du relayeur).
- **LIGNES DE HORS-JEU LORS DU TOUCHER** : deux lignes de hors jeu se créent → les non participants doivent être placés derrière la ligne passant par le dernier pied du joueur de son équipe au sol. Ils ne peuvent monter qu'à partir du moment où le ballon est décollé du sol par le relayeur.
- **DOUBLE TOUCHER** : Si 2 défenseurs touchent en même temps le porteur de balle, ils devront tous les deux se mettre genou au sol.
- **PICK AND GO** : Le relayeur peut partir dans la défense seulement 2 fois consécutivement au maximum. Si l'équipe enchaîne 3 pick and go, elle devra rendre le ballon à l'adversaire.
- **TOUCHER SUR PORTEUR DE BALLE QUI PLONGE POUR MARQUER** : Si le porteur de balle est touché devant l'en-but alors qu'il plonge pour marquer, le toucher ne sera pas accordé (sécurité).
- **PAS DE TOUCHER DANS L'EN-BUT** : Si le porteur de balle pénètre dans l'en-but adverse, le toucher n'existe plus, on laisse marquer l'attaquant pour éviter les blessures (sécurité).
- **TOUCHER DANS SON PROPRE EN-BUT** : si le porteur de balle pénètre dans son propre en-but et se fait toucher, le ballon sera rendu à l'équipe adverse avec une remise en jeu à effectuer à 5m de la ligne d'en-but, en face de l'endroit où le joueur a été touché.

**REMISES EN JEU** : En cas de faute ou d'en avant, il faut réaliser une remise en jeu.

- En cas de remise en jeu : **la défense doit reculer à 5m de l'endroit de la faute**.
- La remise en jeu peut se faire de **3 façons différentes** :
  - o soit en tenant le ballon dans les mains et en faisant toucher le sol au ballon (sans le lâcher)
  - o soit un engagement avec **ballon au sol** → on tape le ballon avec son pied pour le faire avancer légèrement avant de s'en saisir.
  - o soit un engagement classique avec ballon dans les mains = **jonglage** → on tient le ballon dans les mains, on lâche la balle et on la fait rebondir sur son pied avant de s'en saisir.

**TOUCHE** : la remise en jeu au niveau de l'endroit où est sorti le ballon (ou le porteur de balle).