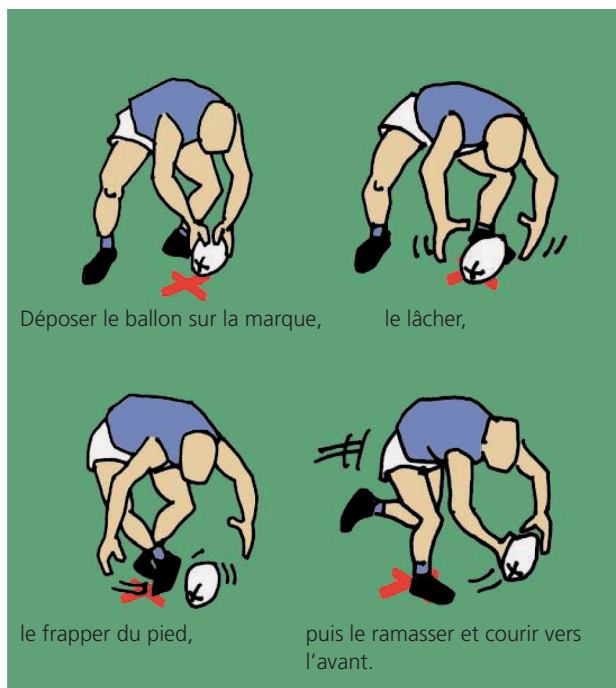


Touch rugby – Quatre éléments fondateurs

Ces quatre éléments sont indissociables du touch rugby et confèrent à cette discipline son caractère unique. Pour les effectuer correctement, il vaut la peine de les examiner de plus près.

Tap

Le tap est l'unique moment du jeu au cours duquel l'attaquant peut toucher le ballon du pied. Ce geste donne le coup d'envoi de chaque mi-temps. Un joueur tape dans le ballon en l'envoyant à une distance maximale d'un mètre devant lui, le ramasse et commence à courir. Après une pénalité (voir ci-dessous), le jeu reprend également avec un tap.



Pénalité

Après une pénalité, l'équipe en possession du ballon reprend à nouveau le jeu avec un tap, à l'endroit où la faute a été commise. L'équipe pénalisée doit reculer de dix mètres. L'équipe qui attaque dispose ainsi d'une distance double à celle en vigueur lors d'un rollball. Une pénalité est accordée :

- si une passe est effectuée en avant;
- si une passe est effectuée après que le joueur en possession du ballon a été touché;
- si un rollball est effectué avant le touch;
- si un joueur se rend coupable d'un touch trop violent;
- si un touch est annoncé à tort;

Touch

Un touch est annoncé lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend touche n'importe quelle partie du corps ou des vêtements d'un attaquant. Plus les joueurs sont expérimentés, plus le nombre de touch provoqué par l'équipe qui attaque augmente. En règle générale, ce contact est réalisé avec la main. C'est à l'arbitre d'apprécier si un touch est trop violent et passible d'une pénalité.

Suite à un touch, tous les défenseurs doivent se replier à une distance de cinq mètres de la marque du rollball. Ils n'ont le droit de toucher à nouveau le porteur du ballon que si cette règle est respectée. Dans le cas contraire, une pénalité est sifflée et les défenseurs doivent se trouver à dix mètres de ladite marque.

La tactique «3-up» est fréquemment employée par l'équipe qui attaque. Elle consiste à courir systématiquement en direction du même défenseur afin de le fatiguer (sprint en marche arrière de 5 m à trois reprises). Si le défenseur n'atteint pas cette ligne des cinq mètres à temps, il n'a pas le droit de toucher le porteur du ballon et les attaquants peuvent s'ouvrir une brèche dans la ligne adverse. Si le porteur du ballon parvient à porter le ballon dans la zone d'essai mais est touché avant de l'aplatir, le touch est validé. Un rollball est alors effectué sur la ligne des cinq mètres.

- si l'équipe qui défend est hors-jeu lors d'un rollball (distance de cinq mètres non respectée);
- si l'équipe qui défend est hors-jeu lors d'un tap (distance de dix mètres non respectée);
- si une équipe aligne plus de six joueurs sur le terrain;
- si l'équipe qui attaque retarde volontairement le jeu (lors d'un rollball ou d'un tap).

Rollball

Le porteur du ballon n'a pas le droit de poursuivre sa course après avoir été touché. Il doit poser le ballon sur le sol devant lui (sur le mark) et avancer d'un pas. Il reprend ensuite sa place sur la ligne d'attaque et peut à nouveau entrer en possession du ballon dès qu'un coéquipier lui adresse une passe. Le joueur – n'importe quel attaquant – qui reçoit le ballon après le rollball est appelé acting half (demi). Il peut porter le ballon vers l'avant, mais s'il est touché, son équipe en perd la possession. Il n'a pas non plus le droit de marquer de point. L'acting half perd ce statut dès qu'il transmet le ballon à un de ses coéquipiers.

