

## 5. ARBITRAGE EN DUO OU EN TRIPLETTE:

- Le rôle de l'arbitre central (celui qui est sur le terrain) est de contrôler le match.
- Le ou les arbitres latéraux se place le long de la touche au niveau du ballon ou de la défense. Quand le ballon est proche de la ligne de touche, l'arbitre latéral entre sur le terrain et prend la place de l'arbitre central.
- Lorsque l'arbitre central sort, il prend la place de l'arbitre latéral qui est entré. Il se prépare pour une prochaine rotation.

## 6. APPLICATION DES REGLES

- L'arbitre doit savoir ce qu'il s'est passé et doit prendre une décision rapidement.
- L'arbitre gagnera en crédibilité s'il applique sa décision de manière convaincante et sereine.
- Eviter les longs discours et de discuter les règles.
- En étant bien positionné et en gardant le ballon dans le champ de vision vous pourrez prendre les bonnes décisions.
- Encourager le fairplay et l'honnêteté
- Soyer ferme sur l'anti jeu, les touché rugueux et tous ceux qui tenteraient de tricher

## 7. EQUIPMENT: L'équipement de l'arbitre est le suivant :

- **Des chaussures de touch**  
Demander aux joueurs ou arbitres expérimenté pour choisir les bonnes chaussures avant votre achat.
- **L'uniforme**  
L'arbitre doit avoir un uniforme. C'est essentiel pour obtenir le respect et des joueurs et donner une bonne image de notre sport. Un arbitre qui prête attention à sa tenue et à préparer un match sera vu comme intéressé, prépare et motivé.
- **Le sifflet**  
Acheter un sifflet de bonne qualité (métal, volume). Le sifflet "ACME Thunderer" 58 ½ est recommandé. Un bon sifflet est un peu cher (6€) mais se garde longtemps.
- **La feuille de score**  
L'arbitre doit récupérer la feuille de score avant le match. C'est l'arbitre qui accorde un essai qui marque le score. A la fin du match, les arbitres et les capitaines signent la feuille de score. La feuille de score est remise à l'organisateur de la compétition

## 8. Santé

La santé et le bien être des joueurs sont importants. L'arbitre doit s'assurer que le match est joué :

- \* Dans un environnement sans danger
- \* Sur un terrain sans trou ou obstacle pouvant provoquer des blessures
- \* Les joueurs ne portent pas d'équipement pouvant provoquer des blessures (ex : bijoux)



## Touch Europe Arbitre Niveau 1

### Résumé



## PROCEDURE POUR OBTENIR LE BADGE D'ARBITRE EUROPEEN NIVEAU 1



- Après avoir suivi complètement le cours d'arbitrage niveau (Certificat), l'arbitre doit arbitrer pendant 2 matches pour obtenir le badge 1 d'arbitre européen.
- Les badges Arbitre niveau 1 Touch Europe sont disponibles auprès du directeur national des arbitres Touch France.

### CONTACT

Touch France  
<http://touchfrance.fr>

@ Touch New Zealand

All rights reserved. This publication is entitled to the full protection given by the Copyright Act 1962 to Touch New Zealand, the holders of the copyright, and reproduction of any passage therein is a breach of the copyright of Touch New Zealand. This copyright extends to all forms of photocopying and any storing of material and any kind of information retrieval system. All applications for reproductions in any form should be made to Touch New Zealand.

## Règles simplifiées

### 1. Essai

Un essai est accordé lorsque un joueur place le ballon sur ou au delà de la ligne d'essai avant d'avoir été touché. Un essai vaut un (1) point. The ½ ne peut marquer d'essai.

### 2. Boite de remplacement

Les remplaçants doivent rester dans la boîte des remplaçants. Les joueurs peuvent changer à tout moment. Le remplaçant ne peut quitter la boîte de remplacement que lorsque le joueur sortant est sorti du terrain et à atteint la boîte de remplacement.

### 3. Possession du ballon

Il y a un changement de possession du ballon dans les cas suivants :

- Le ballon tombe par terre
- Le ½ est touché en possession du ballon
- Au 6ième touché
- Le ½ tente de marquer.
- Le rollball n'est pas effectué correctement.
- Le tapball n'est pas effectué correctement.
- Le joueur en possession du ballon touché ou franchit les limites du terrain.

Au moment du changement de possession le jeu redémarre par un rollball.

### 4. Passe

Un joueur peut passer, taper, volleyer le ballon pour le transmettre un à autre attaquant en jeu. La passe en avant est interdite.

### 5. Le tapball

Le tapball s'effectue de la manière suivante : Le ballon est placé au sol sur la marque. Le ballon ne doit pas être tenu avec les mains par le joueur. Le joueur tape le ballon avec le pied. Le ballon ne doit pas parcourir une distance excédant 1 mètre. Ensuite, le joueur ramasse proprement le ballon avec les mains. N'importe quel joueur peut effectuer un tapball.

### 6. La pénalité

Quand un joueur ou une équipe est pénalisée, l'équipe non fautive peut redémarrer le jeu par un tapball ou un rollball sur la marque. La défense doit se placer à 10 mètres jusqu'à ce que ce que l'attaquant tape le ballon. Le jeu redémarre par un tapball pour les fautes suivantes :

- Passe en avant
- Touch and Pass.
- Effectuer un rollball avant le touch.
- Effectuer un rollball en dehors de la marque
- Touché effectué avec plus que la force strictement nécessaire.
- Annoncé un touch alors qu'il n'a pas (encore) eu lieu.
- Le défenseur est hors-jeu sur un rollball (5m).
- Le défenseur est hors-jeu sur un tapball (10m).
- Mauvaise conduite

**7. Rollball**

Le rollball est une méthode pour redémarrer le jeu. Le rollball doit être effectué sur la marque et face à la ligne d'essai adverse, en faisant rouler le ballon vers l'arrière entre ses jambes sur une distance n'excédant pas un (1) mètre. Le rollball doit être effectué sans attendre. Le joueur qui effectue le rollball n'est pas autorisé à ramasser le ballon.

**8. Le touch**

Le touch peut être effectué par un défenseur ou l'attaquant en possession du ballon. Le touch est un contact avec n'importe quelle partie du corps du porteur de balle (ballon, vêtement, cheveux). Le touch doit être effectué avec la force strictement nécessaire. L'équipe en possession du ballon à droit à 6 touch. Au 6<sup>ième</sup> touch le ballon change de main.

**9. Touch and Pass**

Un joueur n'a pas le droit de passer la balle après avoir été touché.

**10. Le ½**

Le ½ est la personne qui ramasse la ballon sur un rollball.

**11. Hors-jeu**

Après un touch, toute la défense doit reculer derrière une ligne se situant à au moins 5 mètres de la marque. Les défenseurs ne pourront avancer que lorsque le ½ touchera le ballon.

**12. Touche**

Si le joueur en possession du ballon touche ou franchit la ligne de touche, alors il est en dehors des limites et le ballon est donné à l'équipe adverse. Le jeu redémarre par un rollball 5 mètres à l'intérieur du terrain. Si un touch a lieu avec la sortie du terrain, alors le touch compte (prioritaire).

**13. Obstruction**

Les joueurs de l'équipe attaquantes ne doivent pas obstruer les défenseurs essayant d'effectuer un touch. Les défenseurs ne doivent pas obstruer le déplacement des attaquants non porteur de balle.

**14. L'aire de jeu**

Le terrain mesure 70 mètres de long (ligne d'essai à ligne d'essai) et 50 mètres de large. Les boîtes de remplacement mesurent 20 mètres de long et sont situés au milieu et de chaque côté du terrain. La zone d'essai est la zone située après la ligne d'essai.

**15. Composition des équipes**

Une équipe est composée d'au maximum 14 joueurs dont au maximum 6 sur le terrain à un instant donné. Il faut un minimum de 4 joueurs pour démarrer un match.

**16. Les équipes mixtes**

Une équipe mixte est composée de femme et d'homme. A tout moment, une équipe doit contenir au minimum un (1) homme et au maximum trois (3).

**17. Le Toss**

Le capitaine qui gagne le toss reçoit la possession du ballon, le choix de la direction et le choix de boîte de remplacement. En 2<sup>ième</sup> mi-temps, l'équipe a perdu le toss redémarre le jeu avec le ballon. Le toss doit être effectué par ou sous le contrôle de l'arbitre.

**18. Durée d'un match**

Les règles internationales de Touch spécifient qu'un match est composé de deux mi-temps de vingt (20) minutes séparées par une pause de 3 minutes. Dans un tournoi local, l'organisateur peut ajuster cette durée selon ses besoins.

**19. Prolongation:**

Lorsqu'il y a égalité à la fin du temps réglementaire et qu'il doit y avoir un vainqueur. L'arbitre stoppe le match et indique qu'il faut jouer les prolongations. Les équipes doivent enlever un joueur immédiatement, puis toutes les 2 minutes jusqu'à qu'il ne reste plus que 3 joueurs dans chaque équipe. La première équipe qui marque un essai gagne le match.

**20. Tenue des joueurs:**

Tous les membres d'une doivent porter l'uniforme de l'équipe (chaussette, short, t-shirt). Les t-shirt doivent être numérotés afin d'identifier les joueurs. Les chaussures à crampons, les lunettes, les bijoux sont interdits.

**21. L'arbitre:**

L'arbitre est l'unique juge de ce qui se passe sur le terrain et de l'application des règles. L'arbitre peut imposer toute sanction nécessaire pour contrôler le bon déroulement du match. Tous les officiels, joueurs et entraîneurs sont sous le contrôle de l'arbitre.

**22. Le jeu dangereux ne peut être toléré:**

Tout jeu dangereux (L'arbitre est le seul juge) sera sanctionné par une pénalité, plus éventuellement une exclusion temporaire ou définitive selon la sévérité de la faute.

## The Tap



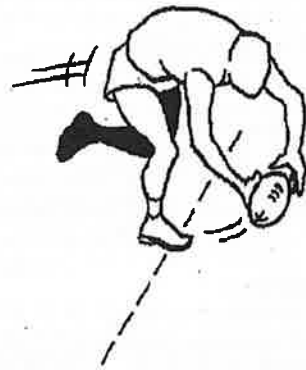
1. Le ballon doit être placé sur la marque



2. Le ballon doit être relâché.



3. Le ballon est tapé avec le pied dans n'importe quelle direction mais pas plus qu'un (1) mètre



4. Le ballon est ramassé proprement (pas relâché)

6

## The Rollball



1. Le touch est effectué par le défenseur ou l'attaquant en possession du ballon



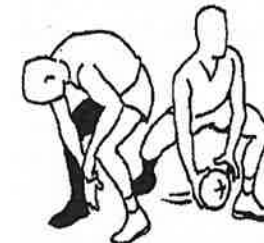
2. Le joueur en possession du ballon stoppe sa course et revient si nécessaire à l'endroit où il a été touché en premier : la marque



3. Sur la marque, le joueur effectue le rollball immédiatement (pas temporisation). Ses épaules doivent être face à la ligne d'essai adverse.



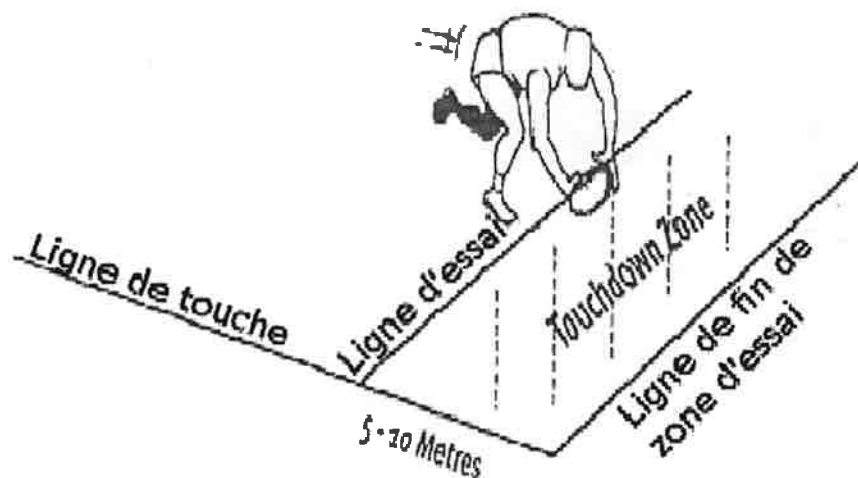
4. Pour effectuer le rollball, le joueur fait rouler le ballon entre ses jambes sur une distance n'excédant pas un (1) mètre. Pour effectuer le rollball, le joueur peut aussi enjamber le ballon posé au sol (attention le bassin doit passer au dessus du ballon). Le joueur ayant effectué le rollball ne peut ramasser le ballon.



5. Le  $\frac{1}{2}$  est le joueur qui ramasse le ballon après le rollball. Le ballon doit être ramassé sans délai (pas de temporisation).

7

## Comment inscrire un essai



Le ballon doit être placé sur ou au delà de la ligne d'essai. Tout joueur excepté le 1/2 peut inscrire un essai. Un essai vaut un (1) point.

## L'arbitre

1. **COMMUNICATION:** L'arbitre doit communiquer aux joueurs la règle qu'il applique via ces trois moyens :

- En utilisant son sifflet
- Oralement
- En utilisant ses mains pour faire des signes

L'arbitre doit parler aux joueurs pour les aider à respecter les règles et éviter les fautes. Ceci se fait en :

- Indiquant la marque pour un rollball et un tapball
- Indiquant les joueurs hors-jeu et en-jeu
- Validant l'annonce d'un touch correct
- Signalant le nombre de touch effectué

2. **Les signes:** L'arbitre doit apprendre et appliquer les signaux de bases. Les signes permettent aux joueurs de comprendre la règle appliquée. Les signaux de bases sont les suivants:

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| * Début du match        | * Touch and Pass        |
| * 5 <sup>th</sup> Touch | * 1/2 touché            |
| * 6 <sup>th</sup> Touch | * Pénalité              |
| * Passe en avant        | * Validation d'un essai |

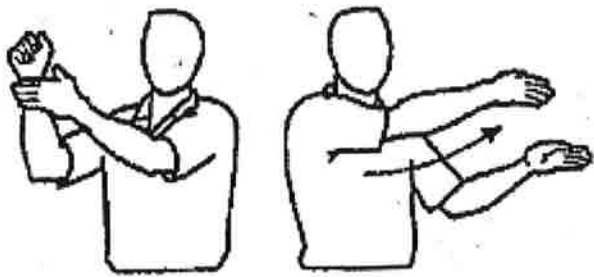
3. **Le sifflet:** L'arbitre doit utiliser le sifflet pour obtenir l'attention et délivrer son message oralement et effectuer les signes.

Le sifflet doit être utilisé pour:

- |  |                     |
|--|---------------------|
| * Débuter le match                                 | * Accorder un essai |
| * Indiquer le 6 <sup>th</sup> Touch                | * La fin du match   |
| * Indiquer qu'une pénalité a été accordée          |                     |
| * Arrêter le match quand le ballon sort du terrain |                     |

4. **POSITIONNEMENT:** un bon positionnement sur le terrain permet de prendre les bonnes décisions:

- L'arbitre le place toujours du côté de la défense
- Toujours garder le ballon dans son champ de vision.
- Rester à moins de 10 mètres du ballon
- Etre en bonne position pour voir un joueur aplatir le ballon.
- Ne pas attendre en regardant le jeu, il faut suivre le ballon en permanence
- Ne pas se positionner dans l'axe du ballon mais sur le côté (angle à 45° par rapport à l'axe).
- Etre en position avant de siffler et d'appliquer la règle.



Touch And Pass



½ touch



Début du match



5<sup>ème</sup> Touch



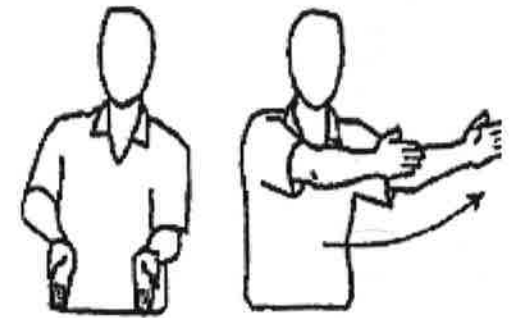
Pénalité



Validation d'essai



6<sup>ème</sup> touch



Passé en avant

## 5. ARBITRAGE EN DUO OU EN TRIPLETTE:

- Le rôle de l'arbitre central (celui qui est sur le terrain) est de contrôler le match.
- Le ou les arbitres latéraux se place le long de la touche au niveau du ballon ou de la défense. Quand le ballon est proche de la ligne de touche, l'arbitre latéral entre sur le terrain et prend la place de l'arbitre central.
- Lorsque l'arbitre central sort, il prend la place de l'arbitre latéral qui est entré. Il se prépare pour une prochaine rotation.

## 6. APPLICATION DES REGLES

- L'arbitre doit savoir ce qu'il s'est passé et doit prendre une décision rapidement.
- L'arbitre gagnera en crédibilité s'il applique sa décision de manière convaincante et sereine.
- Eviter les longs discours et de discuter les règles.
- En étant bien positionné et en gardant le ballon dans le champ de vision vous pourrez prendre les bonnes décisions.
- Encourager le fairplay et l'honnêteté
- Soyer ferme sur l'anti jeu, les touché rugueux et tous ceux qui tenteraient de tricher

## 7. EQUIPMENT: L'équipement de l'arbitre est le suivant :

### • **Des chaussures de touch**

Demander aux joueurs ou arbitres expérimenté pour choisir les bonnes chaussures avant votre achat.

### • **L'uniforme**

L'arbitre doit avoir un uniforme. C'est essentiel pour obtenir le respect et des joueurs et donner une bonne image de notre sport. Un arbitre qui prête attention à sa tenue et à préparer un match sera vu comme intéressé, prepare et motivé.

### • **Le sifflet**

Acheter un sifflet de bonne qualité (métal, volume). Le sifflet "ACME Thunderer" 58 ½ est recommandé. Un bon sifflet est un peu cher (6€) mais se garde longtemps.

### • **La feuille de score**

L'arbitre doit récupérer la feuille de score avant le match. C'est l'arbitre qui accorde un essai qui marque le score. A la fin du match, les arbitres et les capitaines signent la feuille de score. La feuille de score est remise à l'organisateur de la compétition

## 8. Santé

La santé et le bien être des joueurs sont importants. L'arbitre doit s'assurer que le match est joué :

- \* Dans un environnement sans danger
- \* Sur un terrain sans trou ou obstacle pouvant provoquer des blessures
- \* Les joueurs ne portent pas d'équipement pouvant provoquer des blessures (ex : bijoux)