



# KING SIZE CUP

## Tournoi de touch-rugby

Samedi 3 Septembre 2016  
Terrains de Chavannes-Près-Renens



**CHAVANNES-PRES-RENEENS**

3 Septembre 2016

- 💡 pour découvrir
- 🏉 pour le plaisir
- 🚫 sans placages

Réunis tes amis et inscris-toi sans plus attendre:

10 chf/pers    infos & inscriptions : [www.albarugby.ch](http://www.albarugby.ch)     /kingsizecup

[www.albarugby.com](http://www.albarugby.com)

# Règlement

## Terrain

Le terrain de touch-rugby occupe la moitié d'un terrain de rugby à XV, soit environ 40m sur 30m.

## Nombre de joueurs

- Les matches se jouent à 5 contre 5
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 8 joueurs
- Les équipes mixtes sont recommandées
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 2 joueurs licenciés, quel que soit le club.

## Equipements

- Tous les joueurs d'une même équipe doivent être vêtus de maillots ou t-shirts similaires.
- L'organisation pourra proposer des chasubles si ce n'est pas le cas.
- Les équipes **déguisées** dérogent à cette règle si leur **déguisement** est facilement identifiable
- Chaussures de tennis uniquement (**PAS DE CRAMPONS** ni vissés ni moulés)
- Le port de bijoux ou accessoires qui peuvent s'avérer dangereux pour la sécurité ou l'intégrité des joueurs est interdit.
- L'arbitre aura la charge de vérifier les équipements avant chaque match.

## Temps de jeu

Le temps de jeu par match sera établi en fonction du nombre d'équipes inscrites. Le temps de jeu total maximum conseillé sur une journée est de 80 minutes. Les matches ne dépasseront pas 14 minutes.

## Arbitre

- Les arbitres sont des joueurs de l'Alba et ne sont pas nécessairement des arbitres officiels de la FSR.
- Les arbitres sont autorisés à favoriser l'une ou l'autre des équipes s'il estime qu'elle est lésée
- Les arbitres sont autorisés à expulser un joueur d'un match ou du tournoi. Si un joueur est exclu en cours de match, il sera remplacé (le match continuera à 5 contre 5).

## Manière de jouer

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

- 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 **n'est pas autorisé**.
- La règle de l'**avantage** peut s'appliquer, à l'appréciation des arbitres.
- 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.
- La possession est limitée à **5 touchers**.
- 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. Les opposants se tiennent à 5m de leur partenaire au contact, les utilisateurs derrière le dernier pied. Le touché et le toucheur peuvent rejouer lorsque le relayeur saisit le ballon.
- Lorsqu'il y a simultanément entre la passe et le toucher, le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler.

## Score

- 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**.
- Les **équipes déguisées** commencent les matches avec **2 points d'avance**, sauf les phases finales
- Les équipes mixtes ont **un point par fille sur le terrain**. Si le nombre de fille sur le terrain change pendant le match, le nombre minimum sera retenu.
- Dans le cas où l'on doit déterminer un vainqueur suite à un match nul, on procède à la mort subite: chaque équipe enlève un joueur de l'aire de jeu. Le jeu reprend par un coup d'envoi de l'équipe qui a perdu le tirage au sort. 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.

## Jeu déloyal

- Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, le jeu dangereux (plaquage, poussée, percussion...), les incorrections (tirage de maillots...) qui sont préjudiciables au jeu et toute action d'anti jeu.
- Refus de jeu : une équipe qui montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, serait avertie puis sanctionnée par les arbitres.
- Sanction : pénalité (ou essai de pénalité) pour l'équipe non fautive et remplacement du joueur fautif.

## Hors-jeu et en jeu

- Le ballon définit la ligne de hors-jeu uniquement pour les utilisateurs du ballon. 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.

### **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.

### **Coup d'envoi**

La mise en jeu s'effectue au centre du terrain selon les modalités de remises en jeu d'une pénalité.

### **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.

### **Pénalité**

Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toute ligne, les adversaires à 5 mètres. Le ballon doit être tapé au pied pour signifier l'engagement.

### **En-but**

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 attaquante, 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.

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.