

14 / 05 / 2020



FIT PLAYING RULES V5

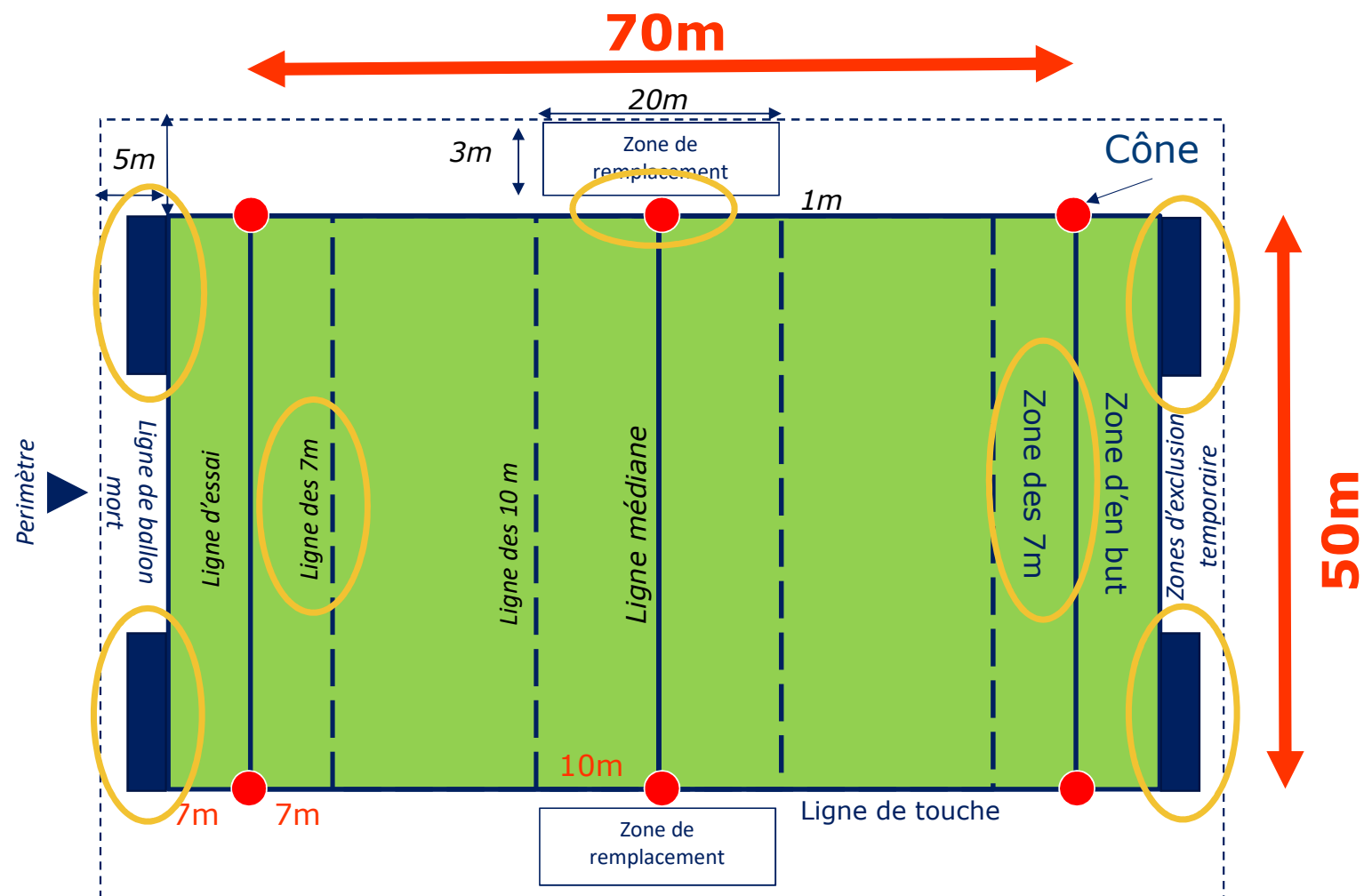
Sylvain Charras

Terminologie



V4	V5	Français
Touch down	Try	Essai
Touchdown Area	In-Goal Area	Zone d'en-but
Scoreline	Try Line	Ligne d'essai
Period of Time	Sin Bin	Exclusion temporaire

Le terrain de jeu



Le toss

7.1 Le tirage au sort (toss). Les capitaines effectuent un tirage au sort à l'aide d'une pièce et en présence de l(es) Arbitre(s) de la rencontre. Le capitaine vainqueur à le choix

- **de l'Équipe va débiter le match avec la Possession.**



Hors jeu

- **15.1** Sur un Rollball, les défenseurs doivent reculer à sept (7) mètres comme indiqué par l'Arbitre ou sur sa Ligne d'essai défendue.

Application de la règle

Une Pénalité est accordée à l'équipe attaquante à l'endroit de la faute ou sur la ligne des sept (7) mètres en avant au niveau de la faute.



SIN BIN

22.2 Le joueur exclu temporairement doit rester dans la zone d'exclusion située à l'extrémité de la Zone de jeu adverse et du même côté que sa Zone de remplacement.

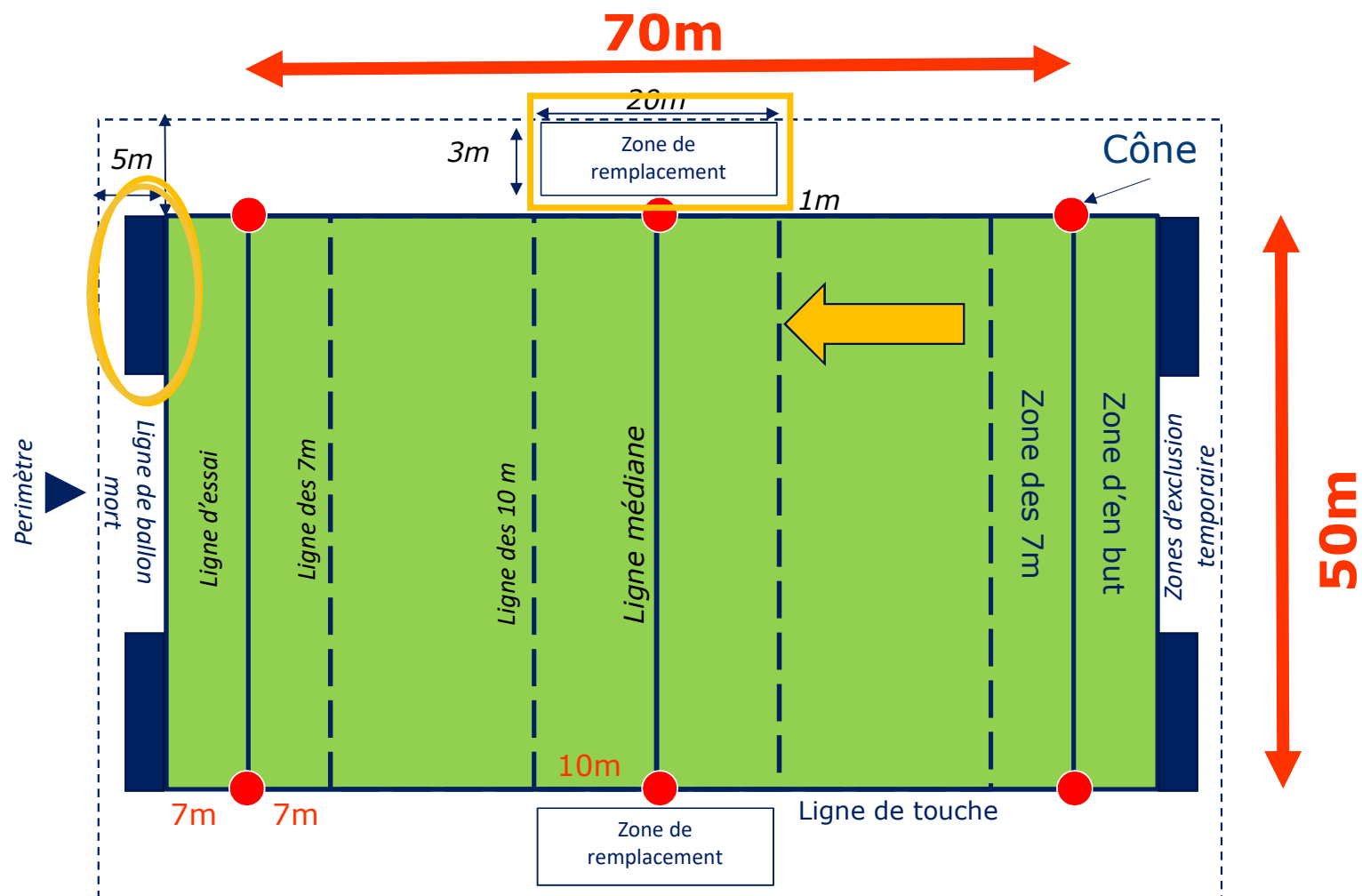
22.3 Un joueur exclu temporairement doit revenir dans la Zone de remplacement avant de pouvoir entrer à nouveau dans la Zone de jeu.

Un joueur envoyé dans l'une des Zones d'exclusion temporaire pour une période de quatre (4) Possessions terminées. **Le joueur reste pris en compte dans le calcul du le ratio pour la mixité** et ne peut pas être remplacé.

22.4 Toute action qui réinitialise le compte de Touch prolonge la Possession. Afin d'éviter tout doute, lorsqu'un défenseur frappe le ballon au sol ou est pénalisé, cela ne veut pas dire que la Possession est **terminée** mais bien qu'elle continue.



Le terrain de jeu



Obstruction

16.2 Le joueur en Possession ne doit pas tenir ou gêner un défenseur de quelque manière qu'il soit.

Application de la règle = Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute.

16.4 Les joueurs de l'Équipe en défense ne doivent pas gêner ou interférer avec les attaquants.

Application de la règle = Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres si la Faute est commise dans la Zone d'essai.

Vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=6jxdOH1JCJY>



DROP-OFF

24.1.1 Chaque Équipe réduit son nombre de joueurs sur le terrain à **quatre (4)** et dans les 60 secondes, reprendre position au centre de la ligne médiane pour reprendre le jeu sans changer de direction par rapport à la fin du jeu.

24.2 Lors d'une compétition mixte, une Équipe ne peut pas avoir plus de deux (2) hommes sur le terrain durant la Prolongation.

24.1.2 Le jeu redémarre par un Tapball au centre du terrain par **l'Équipe qui n'a pas commencé le match avec la Possession.**

24.1.3 La Prolongation commence par une période de deux (2) minutes de temps additionnel.

24.1.5 Si aucune des Équipes n'est en tête à la fin de la période de deux (2) minutes de temps additionnel, un signal est donné et le match marquera une pause au prochain Touch ou Ballon mort. Chaque Équipe retire un joueur supplémentaire de la Zone de jeu.

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=kGoCqQi3C4o>



Remplacement

17.7 Lors d'une interception ou lorsque l'attaque a franchit la défense, les Remplacements ne sont pas autorisés jusqu'au prochain Touch ou qu'il y ait Ballon mort.

Application de la règle :

- Si le joueur qui rentre sur la Zone de jeu empêche l'Essai, un Essai de pénalité est accordé et le joueur fautif est exclu Temporairement (Sin Bin)
- Si le joueur qui rentre sur la Zone de jeu n'empêche pas l'Essai, l'Essai est accordé et le joueur fautif est exclu Temporaire (Sin Bin)

Vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=uTurYR90Jds>



BALLON TOUCHÉ EN L'AIR



DATE



Zero Touch

12.1 : Si un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que :

- **le ballon est récupéré par un attaquant sans qu'il ait touché le sol.**

L'équipe attaquante garde la possession et le compte de Touch redémarre à zéro (0).

9.2 Sur un Changement de possession résultant d'une interception le premier Touch sera comptabilisé comme le Touch zéro (0).



Change of possession

12.4 Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et que le ballon est envoyé vers sa ligne de ballon mort, si l'attaquant, en essayant de regagner la Possession, lâche le ballon

Application de la règle : Changement de possession



DATE

Passe à 1 défenseur

12.7 Un attaquant ne peut pas délibérément Passer le ballon à un défenseur en vue d'obtenir un rebond ou de réinitialiser le compte de Touch.

Application de la règle : Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit où le ballon a été passé.





ZONE DES 7M

Vidéo

<https://www.youtube.com/watch?v=toqVFVMqgpE>

Exclusion

18.8 Si l'Équipe en défense est pénalisée trois (3) fois dans leur zone des sept (7) mètres lors d'une même Possession, le dernier joueur fautif est exclu jusqu'à la fin de la Possession.

Application de la règle : Le joueur doit rester dans la zone exclusion Temporaire jusqu'au changement de possession



Un défenseur dans la zone des 7m

10.13 Lorsqu'un défenseur entre dans sa Zone des sept (7) mètres défendue, l'Équipe en défense est obligée de monter à **une vitesse raisonnable** jusqu'au Touch ou l'Imminence du Touch.

Application de la règle :

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute.



Ballon dans la zone des 7m

10.14 Lorsque le joueur en Possession rentre dans la Zone des sept (7) mètres défendue, l'Équipe en défense n'est pas obligée de monter mais elle ne peut pas reculer vers leur Ligne d'essai tant que le Touch n'est pas imminent ou effectif.

Application de la règle :

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de la Faute.



Ligne d'essai défendue

15.3 Sur un Rollball ou un Tapball, les défenseurs ne doivent pas reculer **de manière déraisonnable** derrière la Ligne d'essai défendue.

Application de la règle :

Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des sept (7) mètres au niveau de la Faute.

10.9 Si un attaquant est touché sur ou derrière sa Ligne d'essai défendue, alors le Touch compte et la marque du Rollball est sur la ligne des sept (7) mètres en face du point où le joueur a été touché. L'arbitre doit donner la marque avant de pouvoir jouer le rollball



ENCORE QUELQUES CHANGEMENTS



DATE



Rollball (1/2)

- **13.1** L'attaquant se place sur la Marque face à la Ligne d'essai attaquée et **faisant l'effort d'être parallèle aux Lignes de touche.**
- **13.1.3** Il est possible de passer le pied au-dessus du ballon lorsque l'attaquant effectue le Rollball
- Le Demi n'est plus autorisé à faire rouler le ballon avec la main avant de le ramasser
- **13.12.1** Lorsque le Demi est à **une distance supérieure à un (1) mètre du Rollball**, les joueurs En jeu de l'Équipe en défense peuvent monter dès que le joueur qui effectue le Rollball lâche le ballon.



Rollball (2/2)

- **13.2** Le joueur doit jouer le Rollball sur la Marque.
 - Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à **l'endroit de la Faute.**
- **13.7** Un joueur ne peut pas jouer un Tapball à la place d'un Rollball.
 - Application de la règle L'Équipe fautive doit revenir à la Marque pour effectuer un Rollball.
- **13.11** Les défenseurs ne doivent pas interférer avec le Demi ou le porteur du ballon lors de l'exécution du Rollball.
 - Application de la règle : Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante **dix (10) mètres** directement En avant de l'endroit de la Faute.



Tapball

- **18.1** Le Tapball doit être effectué comme décrit dans les définitions (mauvaise exécution et off the mark).
 - L'Arbitre demandera à l'Équipe fautive de revenir à la Marque pour refaire le Tapball.
- **15.2** Sur un Tapball, les défenseurs doivent reculer à dix (10) mètres comme indiqué par l'Arbitre ou sur sa Ligne d'essai défendue.
 - Application de la règle Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute ou sur la ligne des dix (10) mètres en avant au niveau de la Faute.
- **18.6** Le Tapball doit être effectué sans délai une fois la Marque indiquée par l'Arbitre..
 - Application de la règle Une Pénalité est accordée à l'Équipe non fautive à l'endroit de la Faute..
- Il n'est plus autorisé de jouer la pénalité jusqu'à 10m derrière la marque.



Engagement

- **7.5** L'engagement ne peut pas être joué tant que tous les attaquants ne sont pas en jeu.
- **7.6** L'engagement ne peut être joué que lorsqu'au moins quatre (4) défenseurs sont en position En jeu ou à l'invitation de l'Arbitre. Si le nombre de défenseurs est inférieur quatre (4), le Tapball ne peut être joué que si les défenseurs sont tous en position En jeu ou si l'Arbitre le demande.
 - Application de la règle Le joueur sera invité à retourner sur la Marque pour refaire le Tapball.



Fair play

- **10.2** Un défenseur ne peut pas annoncer un Touch tant qu'un contact valide n'a pas eu lieu. Si un Touch est annoncé et que l'Arbitre n'en est pas sûr alors le Touch est comptabilisé.
 - Application de la règle Une Pénalité pour l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute. **Le joueur fautif est exclu temporairement (Sin Bin).**
- **10.5** Un défenseur ne doit pas frapper volontairement le ballon lorsqu'il est dans les mains de l'attaquant lors d'un Touch.
 - Application de la règle Une Pénalité est accordée à l'Équipe attaquante à l'endroit de la Faute.
- **11.2** Un joueur possédant le ballon n'est pas autorisé à envoyer le ballon vers l'avant au-dessus d'un défenseur et de le récupérer.
 - Application de la règle Une Pénalité est accordée à l'Équipe en défense à l'endroit où le ballon a été envoyé.



Pour finir

- **5.1** : Pour 7 joueurs sur le terrain est maintenant compris dans la composition de l'équipe
 - Une Pénalité en faveur de l'autre Équipe. La Marque est la position la plus avantageuse entre les deux positions suivantes :
 - Sur la ligne médiane à 7 mètres à l'intérieur de la Zone de jeu ;
 - À la position du ballon au moment où la Faute a été constatée.
- **14.3** Lors d'une tentative de marquer un Essai, l'attaquant doit au préalable avoir le contrôle du ballon.
- Les arbitres n'ont plus l'obligation de prévenir les joueurs hors jeu pour laisser l'avantage. Cela reste une bonne pratique





**MERCI POUR
VOTRE
ATTENTION**

Avez vous des questions ?