

FIT V5

Note d'accompagnement



FEDERATION
OF INTERNATIONAL
TOUCH

◀ Préambule ▶

La 5^{ème} édition des règles a été mise à disposition des NTA par la FIT en Mars 2020. Cette édition est la transposition par la FIT des travaux de TFA ayant abouti à la publication des TFA8.

Une révision de cette version est prévue fin 2021 (après la Youth Worldcup) avant sa publication officielle.

La présente note est le résultat du travail des coaches arbitres et arbitres français pour mettre en évidence les changements induits par cette nouvelle édition.

Vous trouverez en *italique bleu* des compléments d'information permettant de mieux appréhender les changements.

Ce document a été initié à partir des travaux de l'ERC et de England Touch Association sur le sujet. Je tiens à vivement remercier l'équipe qui a contribué à sa rédaction :

- Anne Beetham,
- David Cathala,
- Sebastien Chassande-Barrioz,
- Jérôme Clenet,
- Hamid Daicha,
- Bastien Deloison
- Marine Douaud,
- Guillaume Genet,
- Jonathan NAAS,
- Johann Le-Nezet,
- Brice Mallein,
- Julien Martin,
- Philippe Tonnelet,
- Marc Rosenstiehl.

Nous restons à votre disposition pour répondre à vos questions

Sylvain Charras **Direction Technique de l'arbitrage**

arbitrage@touchfrance.fr

1.	Dans le jeu	4
1.1	Terminologie.....	4
1.2	Le Toss.....	4
1.3	Zone d'exclusion temporaire	4
1.4	Ball	4
1.5	Phantom Touch.....	4
1.6	Change of Possession.....	4
1.7	Coach derrière la ligne de ballon mort	5
1.8	Passe pour soi même	5
1.9	Touch sur 1 joueur hors-jeu.....	5
1.10	7 sur le terrain.....	5
1.11	Les dispositifs de délimitation	5
1.12	Blessure d'un joueur	5
1.13	Touch simultané	5
1.14	Contestation du ballon	5
2	Distance de hors-jeu : 7m.....	6
3	Obstruction.....	6
3.1	Obstruction de la défense	6
3.2	Obstruction de l'attaque.....	6
4	Défense dans la zone des 7m	7
4.1	Exclusion	7
4.2	Vitesse de déplacement.....	7
4.3	Ballon dans la zone des 7m.....	7
4.4	Reculer derrière la ligne d'essai.....	7
4.5	Marquer 1 essai	7
4.6	Touch dans la zone d'essai	7
5	Drop-Off.....	8
6	Sin Bin	8
7	Interception.....	8
8	Tapball	9
8.1	Engagement	9
8.2	Off the Mark sur le Rollball	9
9	Rollball	9
9.1	Absence de demi.....	10
10	Ballon touché en l'air.....	10

1. Dans le jeu

1.1 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

1.2 Le Toss

Le capitaine qui gagne le Toss a le choix de débiter le match en attaque ou en défense.

Il conserve toujours le choix de la direction du jeu pour la première mi-temps, et de la zone de remplacement pour la durée du match.

Règle : 7.1

1.3 Zone d'exclusion temporaire

Il y a à présent 4 zones d'exclusion temporaire. Elles sont situées derrière les lignes de ballon mort sur les côtés.

Règle : Définitions et Terminologie

1.4 Ball

Les dimensions du ballon ne sont plus inscrites dans la règle. Cependant les ballons utilisés doivent être approuvés par les fédérations organisatrices. Le jeu doit être arrêté si le ballon n'est plus conforme (c'est-à-dire mal gonflé).

Règle : 3.1

1.5 Phantom Touch

Un Phantom Touch est sanctionné d'une pénalité assortie systématiquement d'une exclusion temporaire. Cela concerne tous les Touchs annoncés à tort (que ce soit trop tôt ou Touch/no Touch).

Règle : 10.2

1.6 Change of Possession

Sur un changement de possession, le ballon doit être placé sur la marque sans délai. Il n'est plus possible de transmettre le ballon à un adversaire.

Dans la pratique, donner le ballon immédiatement à un adversaire est toléré, s'il le demande.

Règle : 9.3

1.7 Coach derrière la ligne de ballon mort

Il est interdit au coach placé derrière la ligne de ballon mort de communiquer de quelque manière que ce soit avec l'équipe ou les arbitres.

Règle : 6.2

1.8 Passe pour soi même

Il est interdit d'envoyer volontairement le ballon vers l'avant au-dessus d'un défenseur et de le récupérer.

Règle : 11.2

1.9 Touch sur un joueur hors-jeu

Lorsque le porteur du ballon prend volontairement un Touch sur (ou rentre en contact délibérément avec) un joueur hors-jeu qui est en train de se replacer, alors le Touch est comptabilisé.

En cas de contact involontaire le jeu continue.

Règle : 10.10

1.10 7 sur le terrain

Dans le cas où un joueur entre en jeu avant que l'autre ne soit sorti du terrain, une pénalité « 7 joueurs sur le terrain » sera accordée. La marque est au meilleur avantage entre le milieu du terrain (7m à l'intérieur) et l'endroit où se situe le ballon au moment de la faute.

Règle : 5.1

1.11 Les dispositifs de délimitation

Les dispositifs de délimitation (cônes, pottellets) placés à l'intersection de la Ligne de touche et la Ligne d'essai sont considérés comme étant dans la Zone de jeu.

La ligne de touche est en dehors de la zone de jeu.

Règle : 1.4.1

1.12 Blessure d'un joueur

Le match n'est plus terminé lorsque le nombre de joueurs d'une équipe est inférieur à 4 en raison de la blessure d'un Joueur.

Règle : 5.3

1.13 Touch simultané

La notion de Touch simultané disparaît de la règle.

L'arbitre devra faire son choix.

Règle : N/A

1.14 Contestation du ballon

Il n'est plus précisé que c'est l'attaque qui conserve le ballon si 2 joueurs se saisissent du ballon en même temps.

L'arbitre devra faire son choix.

Règle : N/A

2 Distance de hors-jeu : 7m

La distance de hors-jeu est à présent fixée à 7 (sept) mètres *(contre au moins 5 (cinq) mètres dans la V4).*

La ligne en pointillés passe à une distance de 7 (Sept) mètres de la ligne d'essai et la zone d'en-but passe elle aussi à une longueur de 7 (sept) mètres.

Ce changement entérine les standards d'arbitrage mis en place dans le jeu courant ces dernières années.

Sur la ligne d'essai, il est demandé aux arbitres de respecter la distance des 7 (sept) mètres. Ainsi, si le rollball doit être joué 1 (un) mètre devant la ligne des 7 (sept) mètres, alors les défenseurs doivent être appelés 1 (un) mètre devant la ligne d'essai. Cela simplifie et clarifie le jeu sur la ligne d'essai.

Dans le jeu courant (hors zone des 7 mètres), l'arbitre peut fixer une distance de hors-jeu supérieure à 7 mètres.

Les arbitres ne sont plus tenus d'avertir les joueurs hors-jeu pour laisser jouer l'avantage.

Les joueurs ont la responsabilité de se remettre en jeu. Toutefois, il est demandé aux arbitres de garder/prendre l'habitude de prévenir les joueurs hors-jeu.

Règle : 15.1

3 Obstruction

3.1 Obstruction de la défense

La notion de changement de direction disparaît au profit de la notion d'obstruction.

Après un Touch, un défenseur peut choisir sa trajectoire de remplacement et en changer tant qu'il ne fait pas action de bloquer (interférer) l'attaquant dans sa course, avant d'être revenu dans une position en jeu.

Un défenseur qui impacte l'attaque en changeant de direction peut être pénalisé. Nous demandons aux arbitres de laisser le temps de jouer l'avantage avant de pénaliser les défenses.

La mise en place de cette règle reprend la façon d'arbitrer actuelle. Un changement de direction qui n'impacte pas l'attaque ne doit pas être pénalisé.

Un défenseur qui ne fait pas action de venir gêner l'attaquant (ne change pas de direction) ne peut pas être pénalisé.

Règle : 15.5

3.2 Obstruction de l'attaque

L'obstruction de l'attaque est à présent inscrite dans la règle. Les attaquants ne peuvent pas tenir ou gêner un défenseur qui se replace.

Cela ne change rien à la manière d'arbitrer puisque qu'il est déjà d'usage de pénaliser l'attaque dans cette situation.

Règle : 16.2

4 Défense dans la zone des 7m

4.1 Exclusion

L'exclusion pour 3 (trois) pénalités vient remplacer celle pour refus de monter 2 fois dans la même possession. Si l'équipe en défense est pénalisée 3 fois (quelle que soit la faute) dans la même possession, le dernier joueur fautif est exclu jusqu'au prochain changement de possession. Il vient se placer dans la zone d'exclusion temporaire la plus proche de l'endroit où la faute a été commise.

Il est toujours possible pour l'arbitre de prendre une sanction plus importante si nécessaire (ex : Sin Bin)

Règle : 18.8

4.2 Vitesse de déplacement

Lorsqu'un défenseur entre dans sa zone des 7 (sept) mètres, l'équipe en défense a l'obligation de monter à une vitesse raisonnable.

Cette règle est mise en place pour que les matchs soient plus dynamiques et éviter la situation de 2 équipes statiques qui attendent que l'une ou l'autre se découvre.

Au moins 1 défenseur devra montrer une intention d'aller chercher le Touch sans ralentir l'action.

Règle : 10.13

4.3 Ballon dans la zone des 7m

Lorsque le ballon rentre dans la Zone des 7m, les défenseurs ne peuvent pas se replier sur leur ligne d'essai, et doivent rester sur leur position ou alignés avec le ballon.

L'objectif est de faire en sorte que les défenseurs sortent de leur ligne d'essai et ainsi éviter qu'ils soient en position de jouer au moment du Touch.

Les arbitres vont continuer d'inciter les défenseurs à monter s'ils le jugent nécessaire.

Règle : 10.14

4.4 Reculer derrière la ligne d'essai

Les défenseurs ne doivent pas reculer de manière déraisonnable derrière la Ligne d'essai défendue.

L'interprétation de la notion de raisonnable est à l'appréciation de l'arbitre. Les défenseurs devraient être placés à une distance inférieure à un mètre derrière leur ligne d'essai.

Lorsque la défense a l'obligation de monter, les joueurs ne sont pas autorisés à se replacer au-delà de la ligne d'essai.

Règle : 15.3

4.5 Marquer un essai

Pour accorder un essai, le joueur doit avoir le contrôle du ballon juste avant et au moment où il aplatit.

Règle : 14.3

4.6 Touch dans la zone d'essai

Lorsque le porteur du ballon est touché dans sa zone d'en-but, il doit attendre que l'arbitre lui indique la marque sur la ligne des 7m avant de pouvoir jouer un Rollball.

Règle : 10.9

5 Drop-Off

La procédure de drop-off est complètement revue :

- On commence par une période de 2 minutes de jeu à 4 contre 4.
- L'équipe qui n'a pas engagé lors de la première mi-temps débute le drop off avec la possession.
- Si à l'expiration des 2 minutes il y a encore égalité, alors chaque équipe retire 1 joueur de champ et le jeu reprend jusqu'à ce qu'une équipe marque.
- L'équipe vainqueur est soit l'équipe en tête à la fin des 2 minutes, soit la première équipe qui marque lorsque l'on est à 3 vs 3. *Il n'y a donc plus de notion de droit de réponse ou de possession durant le drop-off.*
- Lors des drop-off, une équipe mixte peut avoir au maximum 2 joueurs Homme sur le terrain. *Si un Homme est exclu temporairement, il compte dans le ratio Homme/Femme de son équipe.*

Règles : 24

6 Sin Bin

La durée de l'exclusion temporaire est fixée à 4 (Quatre) possessions terminées. Une possession se termine lorsqu'un essai est marqué, à la mi-temps, à la fin du match ou lorsque la possession du ballon change d'équipe.

Une pénalité en faveur de l'équipe qui a la possession ou une remise à zéro du nombre de Touch ne met pas fin à la possession en cours.

Le joueur exclu temporairement prend place dans la zone d'exclusion temporaire du côté de sa zone de remplacement et derrière la ligne d'essai attaquée.

Ce joueur est comptabilisé comme un joueur de champ et il ne peut pas être remplacé. *Lors d'un match mixte il est pris en compte dans le calcul du ratio de mixité.*

Il n'est donc pas possible, pour la durée de l'exclusion temporaire, de faire entrer un homme à la place d'une femme lorsqu'un homme est en zone d'exclusion temporaire (il y aurait 4 hommes et 2 femmes « sur le terrain »).

Les arbitres doivent indiquer le début et la fin de la période d'exclusion temporaire.

À la fin de la période d'exclusion temporaire, le joueur doit obligatoirement revenir par sa zone de remplacement avant de reprendre le jeu.

Règle : Définitions et Terminologie et 22

7 Interception

Le premier Touch après une interception sera comptabilisé comme le Touch 0 (Zéro).

Règle : 9.2

En cas d'interception, les défenseurs ne sont plus autorisés à effectuer de remplacement avant le prochain Touch ou ballon mort. La sanction prévue si un défenseur rentre en jeu est une exclusion temporaire. S'il a empêché l'attaque de marquer un essai, alors un essai de pénalité est accordé en plus de la sin bin.

L'interdiction d'effectuer un remplacement s'applique aussi lorsque l'attaque transperce la défense.

Règle : 17.7

8 Tapball

En cas de mauvaise exécution du Tapball, l'équipe en attaque ne perd pas le ballon et le joueur doit refaire le Tapball correctement.

Une pénalité sera accordée à l'équipe en défense si l'attaque prend trop de temps pour jouer le TapBall *(au lieu d'un changement de possession en V4)*.

Règles : 18.6, 18.1

8.1 Engagement

Sur l'engagement (après un essai ou au début des mi-temps), tous les attaquants et au moins 4 défenseurs doivent être en jeu avant de jouer le Tapball. Si ce n'est pas le cas, le Tapball devra être rejoué par l'équipe en possession.

Règles : 7.5 et 7.6

8.2 Off the Mark sur le Rollball

La marque pour un « off the mark » est à l'endroit de la faute *(et non à l'endroit où aurait dû être effectué le Rollball)*.

Règle : 13.2

9 Rollball

Le joueur doit faire l'effort d'effectuer son Rollball en étant parallèle aux lignes de touches.

Par faire l'effort, il est entendu que le joueur a bien la volonté de se remettre dans l'axe du terrain. Un joueur qui court en diagonale et qui ne redresse pas sa course sera sanctionné.

Règle : 13.1

Il est autorisé de ne faire passer que le pied au-dessus du ballon.

Règle : 13.1.3

Le Demi n'a plus le droit de faire rouler le ballon à la main avant de le ramasser.

Règle : Non repris en V5

Lorsqu'un défenseur interfère dans le Rollball, la marque est à 10m (Dix) en avant de la faute *(et non plus 5m (Cinq) comme en V4)*.

Règle : 13.11

Dans le cas où un Tapball est joué à la place d'un Rollball, le joueur devra rejouer le Rollball sur la marque *(il n'y a plus de changement de possession)*.

Règle : 13.7

En cas de sortie en touche (ballon hors des limites du terrain ou joueur en possession marchant sur ou au-delà des lignes de touche), la marque pour le Rollball est à 7m à l'intérieur du terrain.

Règle : 13.6

9.1 Absence de demi

La règle ne change pas le moment où la défense a l'autorisation de monter, à savoir :

- Lorsque le demi a les mains sur le ballon s'il est en position
- Lorsque l'attaquant lâche le ballon s'il n'y a pas de demi en position.

La V5 précise que l'on considère que le demi est en position s'il se trouve à moins d'un mètre du Rollball.

En l'absence de communication de la part de l'arbitre, les défenseurs qui avancent dès que le joueur en possession relâche le ballon sont passibles d'une pénalité si l'arbitre considère que le demi est de fait en position. Il est donc conseillé de suivre les consignes de l'arbitre en cas de doute.

Règle : 13.12.1

10 Ballon touché en l'air

Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air, et que l'attaque conserve la possession du ballon (sans que le ballon ait touché le sol), le prochain Touch sera comptabilisé comme le Touch 0 (zéro).

Règle : 12.1

Lorsqu'un défenseur touche délibérément le ballon en l'air et l'envoie vers sa ligne de ballon mort, et que l'attaquant lâche le ballon qu'il essaye de contrôler, il y a changement de possession.

Règle : 12.4

