

Glossaire

- **Roll Ball:** remise en jeu
- **Tap ball:** remise en jeu
- **Dummy:** joueur ramassant le ballon derrière un roll ball
- **Phantom Touch:** Touch annoncé à tort.
- **No Touch:** Rollball initié sans avoir été touché.
- **Marque :** Endroit où doivent se jouer les roll et tap ball.
- **Over Stepping:** ne pas respecter la marque après un touch
- **Hors Jeu:** défense à distance non réglementaire
- **Touch & Pass:** passer le ballon après avoir été touché.

Les remises en jeu

Il existe deux formes de remises en jeu :

- Le **Roll Ball**, utilisé suite à un touch, ou à un changement de possession de balle (pénalités incluses), et pour les cas autres que ceux cités ci-dessous.

Un Roll Ball doit être effectué sans délai

- Le **Tap Ball**, utilisé pour l'engagement, après un essai, ou suite à une pénalité pour faute contre la règle.

Le Tap Ball est joué après autorisation de l'arbitre

Le Roll Ball : comment faire ?

Le joueur placé face à la ligne d'en but adverse, pose sur la marque, le ballon à terre, l'enjambe, ou le fait rouler entre ses jambes vers l'arrière, sur une distance n'excédant pas 1m ...

* la marque est l'endroit où le joueur a été touché, ou bien l'endroit désigné par l'arbitre. Dans le premier cas, c'est au joueur touché à effectuer le roll ball, dans les autres cas n'importe quel joueur de l'équipe reprenant possession du ballon peut effectuer le roll ball.

Le TAP BALL: Comment faire ?

A l'autorisation de l'arbitre, le joueur pose le ballon à terre sur la marque indiquée par le referee.

Il doit être derrière le ballon, lâcher des 2 mains le ballon, le pousser d'un pied sur une distance ne pouvant pas excéder 1m.

Il récupère le ballon *proprement*, et joue ...

N'importe quel joueur de l'équipe bénéficiant d'une pénalité ou de l'engagement, peut effectuer le tap ball. Ce joueur n'est pas alors considéré comme 1/2.

Sur les pénalités, la remise en jeu peut être effectuée par un RollBall. Dans ce cas, il n'y a pas de notion de 1/2, le joueur ramassant le ballon peut marquer, voire se faire toucher sans qu'il y ait changement de main

Les Fautes

De deux types :

- Fautes "techniques", entraînant un changement de possession de balle.

>> **ROLL BALL**

- Fautes "contre la règle", sanctionnées par une pénalité.

>> **TAP BALL**

Fautes “techniques”

- Ballon tombé au sol.
- 1/2 touché ballon en main.
- 1/2 marquant un essai
- Joueur possédant le ballon, sortant des limites du terrain.
- Mauvaise remise en jeu (roll & tap)
- Sixième touch...!!!

Entraînent un changement de possession de balle. La remise en jeu s'effectue par un Rollball

Fautes “contre la règle”

Sanctionnées par une pénalité, elles entraînent un changement de possession de balle.

- Touch & Passe
- Passe en avant
- Over-stepping
- No Touch: Roll ball initié sans avoir été touché.
- Conduite contre l'esprit du jeu

Sanctionnées par une pénalité, elles n'entraînent pas changement de possession de balle.

- Phantom Touch: Touch annoncé à tort.
- Hors jeu (5 & 10m)

Fautes “contre la règle”(2)

- Plus de joueurs que réglementairement sur le terrain.
- Remplacement incorrect.

Pour ces 2 pénalités la marque sera à l'endroit où était le ballon au moment de la constatation de la faute

- Obstruction volontaire / Cache-cache.
- Jeu rugueux sur un touch.
- Mauvaise conduite.



Les fautes

Bonus pour aller plus loin ..

Sur la ligne de 5m:

La défense est placée les 12 pieds sur/derrière la ligne de but.

Le rollball est joué sur ou derrière la ligne des 5m, toute la défense **DOIT** avancer d'un mouvement continu jusqu'au prochain ballon mort.

Le rollball est joué **DANS** la zone des 5m, la défense n'est pas tenue d'avancer.

Interceptions:

Toutes interceptions ratées par la défense, donnera droit à 6 possessions supplémentaires pour l'équipe attaquante
(*interception sur passe correctement effectuée*)

Notion d'avantage

- Notion d'avantage
- Toutes fautes n'entraînant pas directement un ralentissement, une gêne de l'attaque doit être occultée au profit de l'avantage.
L'arbitre signifie cet avantage par un '**JOUEZ!**' tonitruant.
- Un avantage est mesurable sur deux critères:
 - Gain de ballon
 - Gain de terrain

Si l'un de ces 2 critères n'est pas rempli : FAUTE !