



Touch Europe Arbitre Niveau 1

Résumé



PROCEDURE POUR OBTENIR LE BADGE D'ARBITRE EUROPEEN NIVEAU 1



- Après avoir suivi le cours d'arbitrage niveau 1 et réussi l'examen, l'arbitre doit arbitrer sous la supervision d'un coach arbitre pendant 60 minutes. S'il satisfait aux critères d'évaluation, il obtient le badge 1 d'arbitre européen.
- Les badges Arbitre niveau 1 Touch Europe sont disponible auprès du directeur national des arbitres Touch France.

CONTACT

Touch France

<http://touchfrance.fr>

Touch NewZealand

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 lorsqu'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. Le demi ne peut marquer d'essai.

2. Boîte 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 a 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 demi est touché en possession du ballon
- Au 6^{ème} touché
- Le demi tente de marquer.
- Le rollball 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 et attendre 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.
- Annonce d'un touch alors qu'il n'a pas (encore) eu lieu.
- Le défenseur est hors-jeu sur un rollball (7m).
- 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 a droit à 6 touch. Au 6^{ème} 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 demi

Le demi est la personne qui ramasse le ballon sur un rollball.

11. Hors-jeu

Après un touch, toute la défense doit reculer derrière une ligne se situant à au moins 7 mètres de la marque. Les défenseurs ne pourront avancer que lorsque le demi touchera le ballon ou lorsque le joueur effectuant le rollball lâche le ballon si aucun demi n'est présent à moins d'un mètre.

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 7 mètres à l'intérieur du terrain. Si un touch a lieu avant la sortie du terrain, alors le touch compte (prioritaire).

13. Obstruction

Les joueurs de l'équipe attaquante 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 situées au milieu 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 femmes et d'hommes. À tout moment, une équipe doit contenir au minimum un (1) homme une (1) femme et au maximum trois (3) hommes.

17. Le Toss

Le capitaine qui gagne le toss choisi la direction du jeu, le côté de sa boîte de remplacement et quelle équipe démarre avec la possession du ballon. En 2^{ème} mi-temps, l'équipe qui n'a pas engagé le match redémarre le jeu avec le ballon. Le toss doit être effectué en présence 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 5 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. Chaque équipe retire 2 joueurs du terrain et les équipiers jouent 2 minutes supplémentaires. Si à l'issue des deux minutes il y a toujours égalité, les équipes retirent 1 joueur et continuent le jeu jusqu'au prochain essai. L'équipe qui marque remporte le match.

20. Tenue des joueurs :

Tous les membres d'une équipe doivent porter l'uniforme de l'équipe (chaussettes, short, maillot). Les maillots doivent être numérotés afin d'identifier les joueurs. Les chaussures à crampons, les montres, 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.

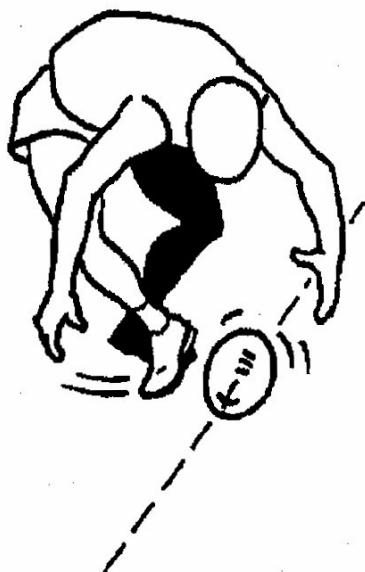
Le Tapball



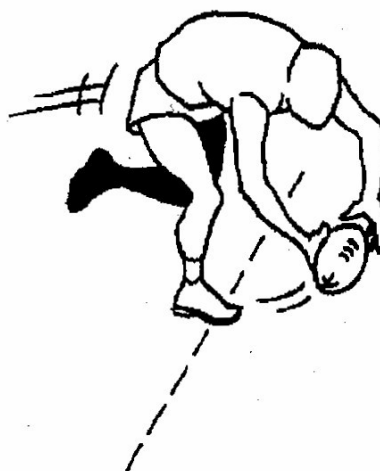
1. Le ballon doit être placé sur la marque



2. Le ballon doit être relâché.

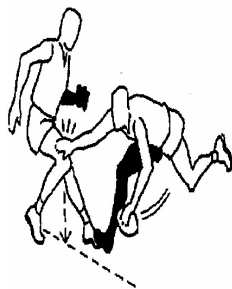


3. Le ballon est tapé avec le pied dans n'importe quelle direction mais pas plus qu'un (1) mètre



4. Le ballon est ramassé proprement (pas relâché)

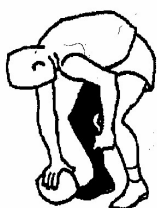
Le Rollball



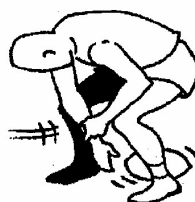
1. Le touch est effectué par le défenseur ou l'attaquant en possession du ballon



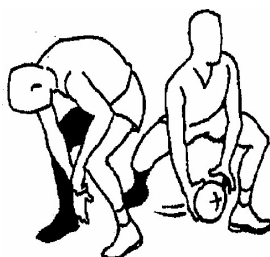
2. Le joueur en possession du ballon stoppe sa course et revient si nécessaire à l'endroit où il a été touché en premier : la marque



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

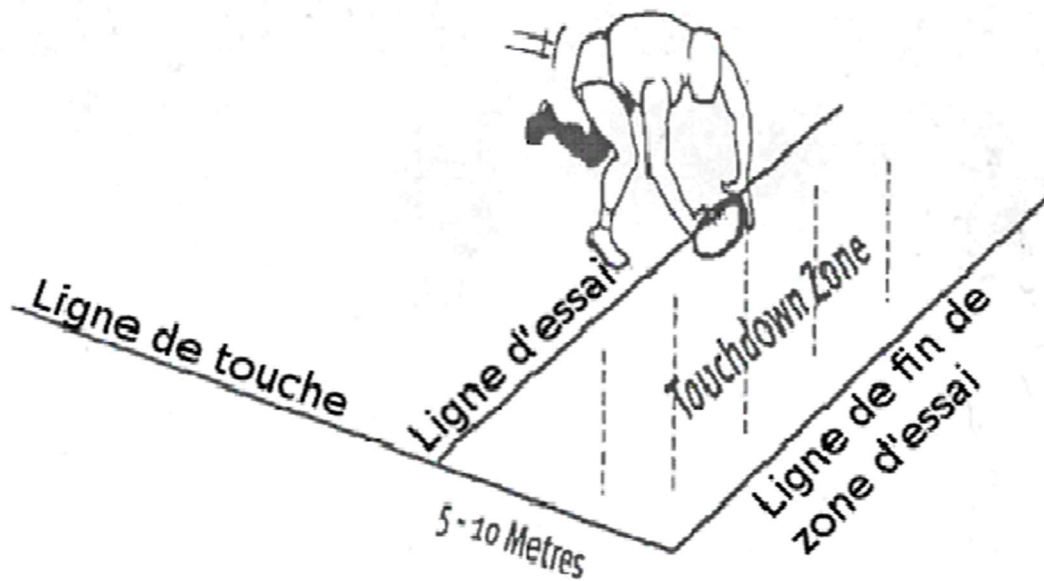


4. Pour effectuer le rollball, le joueur fait rouler le ballon entre ses jambes sur une distance n'excédant pas un (1) mètre. Le joueur peut aussi enjamber le ballon posé au sol. Le joueur ayant effectué le rollball ne peut pas ramasser le ballon.



5. Le demi est le joueur qui ramasse le ballon après le rollball. Le ballon doit être ramassé sans délai (pas de temporisation).

Comment inscrire un essai



Le ballon doit être placé sur ou au-delà de la ligne d'essai. Tout joueur excepté le demi 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 :

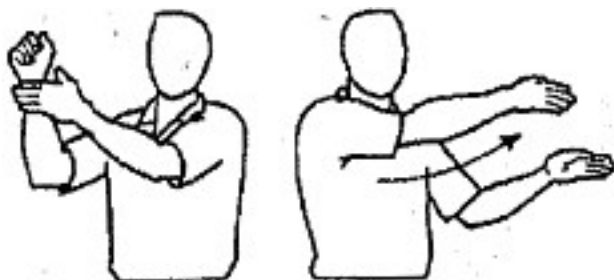
- En utilisant son sifflet
- Oralement
- En utilisant ses mains pour faire des signes

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 th Touch | * ½ touché |
| * 6 th Touch | * Pénalité |
| * Passe en avant | * Validation d'un essai |



Touch and pass



Demi touché



Pénalité



Validation d'essai



Début du match



5° Touché



6° Touché



Passe en avant

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 th 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 se place toujours du côté de la défense
- Toujours garder le ballon dans son champ de vision.
- Rester à moins de 10 mètres du ballon
- Être 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).
- Être en position avant de siffler et d'appliquer la règle.

5. ARBITRAGE EN DUO OU EN TRIO :

- Le rôle de l'arbitre central (celui qui est sur le terrain) est de contrôler le match.
- Le ou les arbitres latéraux se placent 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
- Être ferme sur l'antijeu, les touchers 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 expérimentés 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, impliqué 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 (7€) 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 capitaines et les arbitres 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)