

Règlement TOUCH RUGBY

Un règlement détaillé est disponible
en annexe pour préparer au mieux
cette épreuve

- Pour cette épreuve, les 57 équipes sont divisées en 2 groupes (29 et 28 équipes) tirés au sort. Le matin, un groupe s'affronte durant un tournoi de Touch Rugby pendant que l'autre participe à l'aquathlon. Les rôles sont ensuite inversés l'après-midi.
- Le tournoi se déroule en deux phases : une première phase durant laquelle les 28 ou 29 équipes sont réparties en 6 poules de 4 ou 5 équipes (3 points par victoire, 1 point par match nul, 0 point par défaite). À l'issue de cette phase, les 2 premiers de chaque poule ainsi que les 4 meilleurs 3^{ème} sont qualifiés pour les huitièmes de finale. Le tableau final est tiré au sort. La seconde phase se joue en élimination directe.
- Chaque équipe est composée de 4 joueurs comportant au moins 2 filles et 2 garçons sur le terrain.
- Chaque match a une durée 5 minutes sans arrêt de chronomètre sauf durant la dernière minute.
- La zone de jeu correspond à 1/6^{ème} d'un terrain de rugby.

#JIJ2019

Cette épreuve permet de remporter 57 points comptant pour le classement général.

- **Première phase : 25 points sont attribués pour la 1^{ère} place, 20 pour la 2^{ème}, 15 pour la 3^{ème}, 10 pour la 4^{ème} et 5 pour la 5^{ème}.**
- **Seconde phase : 5 points supplémentaires sont attribués à l'issue des 8^{ème} et des quarts de finale, 10 points à l'issue de la demi-finale et de la finale.**
- **2 points de fair-play seront attribués à chaque équipe par les jeunes officiels sur l'ensemble du tournoi.**
- L'objectif est de marquer plus d'essais que l'équipe adverse. Un essai vaut 1 point.
- Les joueurs stoppent la progression des adversaires en le touchant à deux mains. Les contacts ne sont pas autorisés, il n'y a donc pas de placage. Les touches (« Touch ») peuvent être effectuées sur n'importe quelle partie du corps, vêtement ou sur le ballon. Les règles ont été simplifiées : absence de mêlée, de maul et de touche.
- L'équipe qui attaque dispose de 5 « touches » pour marquer un essai. L'équipe perd la possession du ballon au bout de 5 « touches ». Le jeu au pied est autorisé seulement à la 5^{ème} « touche ». La passe en avant est interdite.
- Les défenseurs peuvent intercepter le ballon, mais si le joueur fait tomber le ballon au moment de l'interception, il est rendu à l'équipe attaquante avec un nouveau crédit de 5 « touches ».
- Un joueur effectue un Rollball (remise en jeu) lorsqu'il a été touché par un joueur de l'équipe adverse. Le Rollball doit être effectué à l'endroit où a eu lieu la « touche » en posant le ballon au sol entre ses jambes et en le faisant rouler vers l'arrière.
- La possession du ballon change : après 5 « touches », lorsque le ballon touche le sol, lorsque le demi est touché avec le ballon, lorsqu'un essai est marqué.
- Une pénalité est accordée à l'équipe adverse si : une passe en avant est commise, une passe est faite après avoir été touchée, un joueur ne joue pas un touché à l'endroit exact du Mark, une obstruction est commise, un joueur crie « Touch » avant que le contact soit fait ou quand il est manqué, un joueur se conduit de façon contraire aux règles.

