

RUGBY À TOUCHER - LOISIR

5 joueurs + 5 remplaçants : remplacements illimités - Arbitrage par les capitaines.

La marque

- Aplatir le ballon sur ou derrière la ligne d'essai avec toute partie du corps entre le cou et la ceinture
- Chaque essai vaut 1 point

Le hors-jeu

- La ligne de hors-jeu passe par le ballon
- Sont hors-jeu :
 - Les partenaires du porteur du ballon placés en avant de celui-ci par rapport à la ligne de ballon mort adverse.
 - Les défenseurs dépassés par le porteur du ballon, ils doivent se replacer pour pouvoir à nouveau participer au jeu.
- Le toucher arrière est interdit

Droits et devoirs du joueur

- Tout joueur peut courir, attraper et lancer la balle en arrière sur tout le terrain et marquer en aplatissant la balle,
- Tout joueur peut empêcher de marquer en s'opposant à l'adversaire, en le touchant à 2 mains,
- Le jeu au pied est interdit,
- Ballon tombé au sol : balle à l'adversaire,
- Jeu déloyal : pénalité pour l'équipe non fautive et changement du joueur fautif.

Le toucher

- A deux mains simultanément entre les épaules et le bassin
- Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol
- Le joueur touché et le joueur toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et pourront rejouer lorsque le relayeur aura passé ou parcouru 5 mètres
- Le nombre de toucher est illimité

Pénalité et toute remise en jeu

(normis touches jouées rapidement par une passe) :

A l'endroit de la faute, ballon posé au sol, à 5 mètres de toute ligne, adversaires à 5 mètres - Jeu à la prise de balle.