



Playing Rules *and* Referees Signals

7th Edition

reprinted 2007

Avant-propos (publié en 2000 numéro)

Ce livret de règles est la septième édition des Lois de contact pour Australian touch Association (ATA). Il est conçu pour la mettre les règles en conformité avec l'ensemble des lois reconnus au niveau international pour le jeu qui reflètent ce qui se joue au niveau de l'élite dans ce pays.

Il n'y a pas de contrainte pour tout af fi lié de l'ATA à suivre ces règles à leurs compétitions au niveau local ou le parc. En fait, l'ATA encourage fi liales à définir les fonctions différentes dans les règles de la concurrence pour que le joueur peut éprouver une grande variété de plaisir du jeu.

Pour faciliter les compétitions locales il y a un élément attaché à plusieurs des règles intitulées « Parc de la concurrence » dans laquelle la situation peut être appliquée à tenir compte des variations des règles standard pour répondre aux conditions locales et aux besoins des participants qui jouent. Il est seulement quand les équipes se réunissent un niveau représentatif que les règles ATA doivent être appliquées. Cela ne limite aucune fi liales d'avoir différentes compétitions de ces personnages ou toute modification de ces règles. Pour d'autres publications concernant les Juniors et les règles adaptées spécialement pour eux, et les règles de la plage tactile etc. ATA de contact. Dans ce court laps de temps, la télévision est devenu intéressé par le sport et les changements ont été apportés au nombre de joueurs sur le terrain fi à un moment donné.

Espérons que maintenant, ces changements vont commencer à donner notre sport une certaine crédibilité dans les arènes sportives nationales et internationales.

De nombreux pays ont déjà adopté ces règles et de plusieurs pays qui ne sont pas membres de la Fédération Internationale de Touch sont aussi jouer des compétitions tactiles dans ces règles.

Je tiens à remercier les nombreuses personnes techniques qui ont contribué à l'élaboration de ces règles sur plusieurs années. Cary Président Thompson Comité des règles ATA 29 ème février 2000



CONTENU

Règle 1.	De fi nitions	2
Règle 2.	Le terrain et la balle	4
Règle 3.	Joueur Admissibilité et Attire	6
Règle 4.	Mode de jeu, durée et notation	7
Règle n ° 5.	Composition de l'équipe et Remplacement	dix
Règle 6.	Début / Reprise du jeu	12
Règle 7.	Possession	14
Règle 8.	Qui passe	15
Règle 9.	le rollball	16
Règle 10.	Le toucher	18
Règle 11.	Balle ou au-dessus Sideline / ligne d'essai	20
Règle 12.	Balle touchée in fl ight	22
Règle 13.	hors-jeu	24
Règle 14.	Obstruction	25
Règle 15.	La pénalité	26
Règle 16.	Avantage	28
Règle 17.	Discipline et conduite du joueur	29
Règle 18.	L'arbitre, les juges de ligne et Touchdown Zone fi de fonctionnaires	31

ARTICLE 1 - DÉFINITIONS ET TERMINOLOGIE

Le TFA se réfère à Touch Football Australie et à moins que l'intention contraire, les définitions suivantes et la terminologie applicable au jeu de Touch:

1. Avantage

L'avantage est que la propriété ou d'une partie de jeu, ce qui donne une équipe la possibilité d'améliorer sa position de marquer par rapport à l'autre équipe.

2. L'équipe attaquante

l'équipe attaquante est l'équipe qui a la possession ou gagne la possession de la balle.

3. Attaquer la ligne d'essai

Attaquer est la ligne scoreline ou sur laquelle une équipe doit placer la balle pour marquer un touché.

4. Derrière

Derrière signifie dans une position ou la direction vers la défense du score final d'une équipe.

5. Boule morte

Balle morte signifie que lorsque le ballon est hors du jeu et comprend la période qui suit une touche jusqu'à ce que la balle est remis en jeu à un rollball. La période qui suit un touché ou une pénalité, jusqu'à ce que le match est recommencée, et quand la balle va au sol et / ou en dehors des limites du champ de jeu.

6. Défendre la ligne d'essai

La défense est la ligne score final, une équipe qui doit défendre pour empêcher un touché.

7. Défendre l'équipe

L'équipe de défense est l'équipe sans être en possession de la balle.

8. Offrir

Fournir des moyens pour la pièce avec le ballon.

9. La moitié

La moitié est le joueur qui prend possession de la balle derrière le joueur qui effectue le rollball.

10. Feild de jeu

Terrain de jeu est l'aire de jeu délimitée par les lignes de touche et Touchdown lignes qui sont tous deux de la zone hors limites.

11. Forward

Forward signifie dans une position ou direction propre attaque score d'une équipe.

12. Plein temps

temps plein se produit à l'expiration de la durée normale autorisée pour le jeu.

13. Zone d'échange

zone Interchange est un rectangle de vingt (20) mètres de long et pas plus de cinq (5) mètres de largeur, il est indiqué sur les deux côtés du champ, l'extension dix (10) mètres de part et d'autre de la ligne médiane et étant une (1) mètre de la ligne de touche.

14. Mark

Mark (pour une touche) est la position où le joueur attaquant en possession de la balle est au moment du contact.

15. Mark

Mark (pour un robinet) est le centre de la ligne médiane pour le commencement ou de la pièce; ou la position où un robinet est attribué à la suite d'une infraction.

16. Offside

Offside signifie dans une position avancée de la balle pour un joueur offensif et dans une position passible d'une pénalité pour un joueur défenseur.

17. Onside

des moyens OnSide dans une position dans laquelle un joueur peut légitimement devenir impliqué dans le jeu.

18. pénalité

Pénalité est l'action par l'arbitre dans l'attribution d'un robinet quand un joueur ou une équipe enfreint les règles du jeu.

19. rebond

Rebond se produit lorsque la balle de fl ète de ou en contact avec un autre joueur que le joueur qui a d'abord eu la possession.

20. rollball

Rollball est la loi normale d'amener la balle dans le jeu suivant une touche ou un changement de possession.

21. Ruck

Le ruck. Le ruck est la zone située entre la personne qui effectue le rollball et la moitié.

22. décision

Décision est la décision prise par l'arbitre en raison de circonstances particulières. Il peut en résulter un jeu, un robinet ou un changement de possession.

23. la ligne d'essai

Sont les lignes refentes séparant la zone Touchdown du champ de jeu.

24. Sidelines

Sont les limites Sidelines latérales du champ de jeu.

25. Robinet

Tap est la méthode de commencer le match, recommençant le match après la mi-temps et après un touché a été marqué. Il est également une méthode de jeu recommençant quand une pénalité est accordée.

26. tactile

Le toucher est un contact sur une partie du corps entre un joueur en possession de la balle et un joueur défenseur. Un contact comprend un contact sur la balle, les cheveux ou les vêtements et peut être faite par un joueur défenseur ou par le joueur en possession.

27. Touchdown

Touchdown est le résultat d'un joueur offensif, à l'exception de la moitié, en plaçant la balle ou au-dessus d'attaquer le score final de l'équipe.

28. Touchdown Zone

Touchdown Zone est la zone délimitée par la ligne de touche, et touchdown zone scoreline ligne.

29. Touchdown Zone ligne

Touchdown Zone ligne est la ligne joignant la touche étendant au moins cinq (5) mètres et pas plus de dix (10) mètres après le score final.

RÈGLE 2 - LE TERRAIN ET LE BALLON

1. Champ de jeu

Le terrain de jeu est de forme rectangulaire et mesure soixante-dix (70) mètres de longueur de ligne d'essai à la ligne d'essai et cinquante (50) mètres de largeur.

2. marques

Marquages ligne définissant le champ de jeu doivent être d'au moins 2,5 cm de largeur qui doivent être disposés comme représenté sur le schéma. (Voir Figure 1 - Terrain de jeu). Sidelines doivent être étendus au moins cinq (5) mètres au-delà refentes et rejoint par la ligne touchdown zone.

les zones d'interchange de mesure vingt (20) mètres de longueur de pas plus de cinq (5) mètres de largeur doivent être marqués sur les deux côtés du champ de jeu, l'extension de dix (10) mètres de chaque côté de la ligne médiane et une (1) mètre de la ligne de touche.

3. Marqueurs

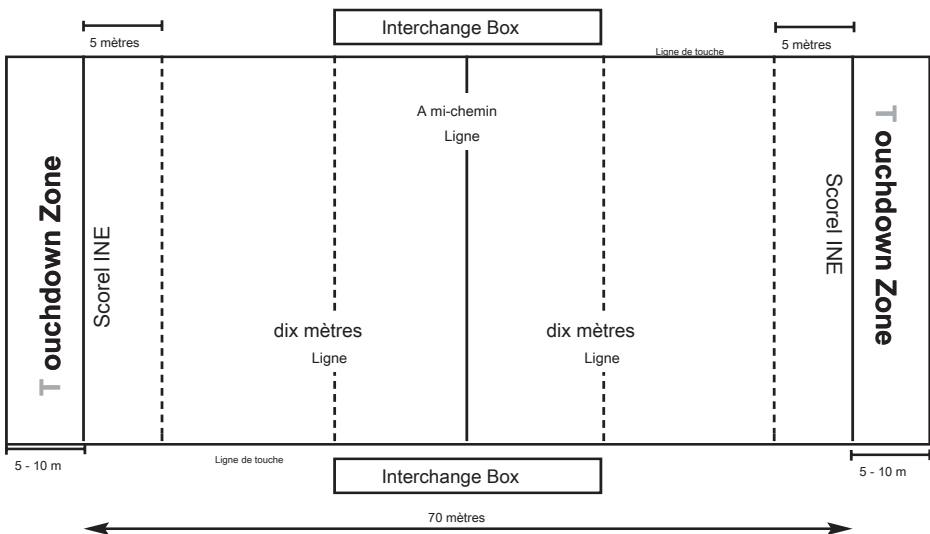
De façon appropriée, des marqueurs de taille d'une couleur distinctive et faite à partir d'un matériau sûr et flexible doivent être positionnés aux intersections des lignes de touche et refentes: et aux intersections de la ligne médiane avec la touche (voir Figure 1 - le champ de jeu).

4. Surface de jeu

La surface de jeu est normalement herbe. Cependant, d'autres surfaces approuvées par Touch Football Australie peuvent être utilisés. Les surfaces de sol, ce qui peut causer des blessures, sont à éviter.

5. La balle

Le jeu se joue avec un ovale, en boule ATED fi d'une forme, la couleur et la taille approuvée par les matchs de football en Australie. Le ballon doit être gonflé à la pression d'air recommandée et le cas échéant, il sera la fi ciellement de balle sanctionné approuvé par TFA comme à ce moment-là. La taille de la balle est approuvée 36cm de long et 55 cm de circonférence.



NOTES DES JOUEURS

A. Les capitaines d'équipe ont le droit de déposer une plainte concernant les conditions de champ et les dimensions ou les conditions environnementales (par exemple, la météo ou l'état des marquages au sol ou fi eld) avant le début d'un match.

B. La balle ne doit pas être caché sous des vêtements de joueur.

NOTES DE L'ARBITRE

A. L'arbitre est d'inspecter le champ de jeu, les limites et les marqueurs pour plus de clarté et de sécurité, avant le début du match.

CONCOURS PARK

A. La taille du domaine de la lecture peut varier en fonction des besoins du conseil local et / ou des conditions. Au minimum, il est essentiel que, en marge, refentes lignes de la zone d'atterrissage (si elle est utilisée) et la ligne médiane sont correctement marqués

B. L'association de contrôle peut approuver la balle utilisée par une équipe

C. les zones d'échanges peuvent être distribués avec, si les conditions locales et la zone du sol ne permettent pas pour eux, et / ou ils peuvent être placés sur le même côté du champ et varié en longueur et en largeur.

D. Les lignes de la zone d'atterrissage et la distance de la zone d'atterrissage (si elle est utilisée) peut être réglée par l'association de contrôle en fonction des conditions du conseil de l'environnement et local.

E. Toute décision ou modification de fi dimensions sur le terrain ou sur les règles du jeu ou des conditions incombe à l'association de contrôle de fi des fonctionnaires.

ARTICLE 3 - ADMISSIBILITÉ ET HABILLEMENT DES JOUEURS

1. Admissibilité

Tous les joueurs participants doivent être enregistrés auprès de l'association qu'ils représentent et sont autorisés à jouer avec.

Les équipes qui jouent les joueurs non enregistrés ou non autorisés renonceront ces matchs.

2. Uniformes

Tous les joueurs participants doivent être correctement vêtus d'uniformes de l'équipe approuvés par le contrôle local Association.

Uniformes consistent en vêtements supérieur, un short (ou des membranes pour les joueurs femmes) et les chaussettes avec les chaussures.

3. Chaussures

Chaussures à crampons ou à crampons vissés en ne doivent pas être portés par un joueur. cuir léger ou bottes synthétiques avec des semelles moulées souples sont autorisés, à condition plots individuels ne sont plus de treize millimètres (13 mm) de longueur; la mesure étant prise de la semelle de la chaussure.

4. Nombre fi cation Identi

Tous les joueurs doivent porter un numéro d'identification, au moins seize centimètres (16 cm) de hauteur, clairement affichée sur l'avant ou l'arrière du vêtement supérieur. Les nombres peuvent être positionnés sur les deux manches comme une alternative fournissant les chiffres ne sont pas moins de huit (8) centimètres de hauteur. Pas de deux (2) joueurs de la même équipe peuvent porter le même numéro.

5. bijoux et Fingernails

Les joueurs ne doivent pas participer à un match, tout en portant un article de bijoux, ce qui pourrait se révéler dangereux. fi ngernails longs ou tranchants doivent être parés ou de ruban adhésif.

NOTES DES JOUEURS

UNE. Les joueurs peuvent, dans des conditions de temps froid, portez des vêtements supplémentaires fournissant couleurs et les numéros sont affichés, sous réserve de l'approbation de l'association de contrôle.

NOTES DE L'ARBITRE

A. Les arbitres ne sont pas pour permettre aux joueurs de participer à un match à moins que les exigences vestimentaires ci-dessus sont remplies.

B. Les arbitres doivent inspecter les vêtements et les chaussures d'équipe avant les matches. Et des bijoux de Fingernails tous les concurrents doivent recevoir une inspection spécifique c.

CONCOURS PARK

UNE. numéros fi identification des joueurs participants doivent être en ordre numérique. Cependant, ce n'est pas obligatoire.

B. L'association de contrôle peut approuver des variations de robe mineures, y compris des lunettes de soleil sans prescription et la vérification de même peut devenir une tâche d'administration non le rôle d'un arbitre.

RÈGLE 4 - MODE DE JEU, DURÉE ET NOTATION

1. objet

Le but du jeu de Touch est pour chaque équipe de marquer touchdowns et pour empêcher l'opposition de marquer.

2. Mode de jeu

Le ballon peut être passé, a frappé ou remis entre les joueurs de OnSide l'équipe attaquante qui peut courir à son tour, ou déplacer autrement avec le ballon pour tenter de gagner un avantage territorial et le score. Les joueurs de défense empêchent l'équipe attaquante de gagner un avantage territorial en touchant le porteur du ballon soit défend ou d'attaquer les joueurs peuvent lancer des touches sur lesquelles, le jeu est arrêté et avec un objet d'un retraitement rollball, à moins que d'autres règles applicables.

3. Durée

La correspondance est fi quarante- cinq (45) minutes, composé de deux (2) vingt (20) demi-minute. Il y a un cinq (5) minutes pause se. La durée ne peut être prolongée dans des circonstances exceptionnelles.

4. Fin du jeu

Lorsque le temps expire le jeu est de continuer jusqu'à ce que le ballon soit devenu mort. Au cas où une pénalité est accordée au cours de cette période, la peine est à prendre.

5. notation

Un touché est accordé quand un joueur (sans être touché et autre que la moitié) met la balle au sol ou au-dessus d'attaquer le score final de l'équipe et dans les limites de la zone Touchdown. Un touché est un point valeur (1).

6. Le gagnant

L'équipe qui, à la fin du jeu a marqué le plus touchdowns est déclaré vainqueur. En cas de ni marqueur de l'équipe, ou en cas de deux équipes

marquant le même nombre de touchés, un tirage au sort est déclarée.

7. Points de compétition

Les points sont attribués en matches de compétition comme suit:

WIN - 3 POINTS
BYE - 3 POINTS
DRAW - 2 POINTS
DE PERTE - 1 point
Forfait - 0 POINTS

8. Temps supplémentaire pour Matches Nuls

La procédure suivante sera utilisée pour établir un seul gagnant.

LA PROCEDURE DROP OFF

- i) Lorsque le match est tiré à l'expiration du temps réglementaire, l'arbitre attendra jusqu'à ce que le ballon est mort, jeu d'arrêt, alors le signal de la zone de contrôle du tournoi ou un tournoi de fi cielle que le jeu est tiré. A un (1) minutes aura lieu avant le début du « déclin ». Chaque équipe réduira leur force de jeu par un joueur de champ ON- fi.
- ii) Drop-off commence par un robinet du centre de la ligne médiane par l'équipe qui a remporté le tirage au sort au début du jeu. Les équipes continuent à jouer dans le même sens que leur fi nis le jeu. La substitution des joueurs est autorisé à tout moment selon les règles normales d'échange.
- iii) À la fin de deux minutes de temps supplémentaire, un signal sonore retentit et l'arbitre interrompt le jeu au prochain bal toucher ou mort. Ensuite, chaque équipe de réduire leur force sur fi de terrain par un joueur (1).

- iv) Jouer recommencera immédiatement après que les joueurs ont quitté le champ au même point dans le jeu où il a été arrêté; (À savoir l'équipe en conservant la possession au nombre désigné de touches, ou un changement de possession en raison d'une violation ou qu'il soit le sixième contact).
- v) L'horloge ne s'arrête pas quand la sirène retentit à deux minutes d'intervalle, car il n'y a pas de temps libre pendant la dépose.
- vi) A chaque période de deux minutes un signal pour un autre joueur à déposer, sera sonné.
- vii) Une fois que les équipes ont été réduites à seulement trois joueurs chacun, sans laisser tomber plus loin des joueurs se produiront, et le match se poursuivra jusqu'à ce qu'un touchdown soit marqué. un joueur doit être expulsé pour le reste du match lorsque les équipes ont trois joueurs chacun, l'équipe fautive perdra, et perdre le match.
- viii) Au cours de la déchetterie, avant qu'un gagnant ne peut être déclaré, les deux équipes doivent avoir eu en sa possession. Si une équipe marque avant leurs adversaires ont eu la possession, les chefs d'accusation de touché et le match commence selon la normale après un touché est accordé. Une fois que la possession est perdue, le vainqueur est alors con fi rmée.
- ix) La décision sur lequel le joueur déposera est entièrement à la gestion de l'équipe, qui est le capitaine, entraîneur, etc.
- x) Un joueur / équipe de perdre du temps à un arrêt de chute sera pénalisé à la marque pour reprise du match.

Notes pour les joueurs

- a) Au cours du match d'origine, si un joueur a été envoyé à partir du champ de jeu pour le reste du match, ce joueur ne peut participer à temps supplémentaire.
- b) Une équipe qui avait un joueur (ou joueurs) licenciés du domaine du jeu pour le reste du match commencera temps avec un nombre réduit de joueurs. Ainsi, l'équipe commencera temps avec quatre (4) joueurs si l'un (1) joueur avait été envoyé au large et trois (3) si deux joueurs avaient été envoyés au large.
- c) À la baisse de temps, chaque équipe réduira encore leur force de jeu selon les règles, assurant ainsi une équipe aura l'avantage de joueur comme par le match. Une fois qu'une équipe atteint seulement trois joueurs, sans laisser tomber plus loin des joueurs des deux équipes, se produira. Les joueurs blessés peuvent être remplacés à tout moment.
- d) Les équipes mixtes peuvent déposer dans un ordre quelconque à condition que la Règle 5.2 applique et qu'il y a au moins sur l'un (1) mâle et un (1) lecteur femelle sur le champ en tout temps.

9. Matches Abandoned

Si un match est abandonné en raison de circonstances, l'association de contrôle détermine le résultat.

NOTES DES JOUEURS

UNE. Si un joueur place le ballon au sol et libère court du score final, tout en essayant de marquer un touché, une touche est compté et le joueur doit rollball de reprendre le jeu à la position de contact avec le sol. Toutefois, un résultat de touché si un joueur intact (autre que la moitié) glisse le ballon le long du sol ou au-delà du score final. Si un joueur ne libère pas la balle de leurs mains, sans toucher est compté et le match continue.

B. En essayant de marquer un touché un joueur doit avoir la possession et le contrôle de la balle avant de le placer sur ou au-dessus de la barre de cassure.

NOTES DE L'ARBITRE

A. Un arbitre doit être au courant des joueurs qui commettent des « fautes professionnelles » et devrait prendre les mesures appropriées.

B. Si en tentant de marquer, un joueur soit en contact avec le marqueur de coin ou traverse la ligne de touche prolongée, aucun touché est attribué et le match est recommencée par l'opposition avec une fi rollball cinq (5) mètres de la ligne d'essai et cinq (5) mètres de la ligne de touche.

C. Si la balle est in flight et il est mis à la terre en même temps par un attaquant qui a placé la main (s) sur elle
- aucun touché sera attribué.

CONCOURS PARK

A. Le contrôle de l'association devrait fournir des chronomètres fi cielle pour tous les matches. Si le temps les gardiens ne sont pas nommés, l'arbitre est d'agir comme le seul gardien de temps et est donc autorisé à porter une montre.

B. Les associations de contrôle peut varier la durée des matches en fonction des besoins de concurrence particuliers. Dans de tels cas, les changements dans les temps doivent être informés à toutes les équipes à l'avance.

C. points de compétition peuvent varier en fonction des besoins de concurrence particuliers.

D. Un touché peut avoir une valeur variée décidée par le contrôle association pour répondre aux exigences de concurrence particulières.

E. Pour des équipes distinctes sur des points de concurrence égales, l'une des méthodes suivantes peuvent être utilisées (i) différence de touchdowns « pour » et

« Contre », avec la progression ultérieure, (ii)

Méthode Pourcentage - fraction

consistant en « pour » over « contre » multiplié par 100, avec la progression ultérieure,

(iii) l'équipe qui ont marqué le plus touchdowns,

(iv) l'équipe (s) qui sont restés invaincue.

F. compétitions locales peuvent permettre à la moitié de marquer.

G. associations Controlling peuvent décider et publier un spécial « pour et contre » la marge, doit être attribué pour confiscations et matches abandonnés.

H. Si le temps supplémentaire doit être joué l'association de contrôle peut se passer de la déposer et jouer une séquence chronométrée en fonction des conditions locales.

JE. Si Drop-off est utilisé l'association de contrôle décide qui est responsable du calendrier des intervalles de deux minutes (de chronomètreur, arbitre, etc.).

ARTICLE 5 - COMPOSITION DE L'EQUIPE ET SUBSTITUTION

1. Nombre de joueurs

Une équipe est composée de quatorze (14) joueurs, pas plus de six (6) qui sont autorisés sur le champ à tout moment.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la position de la balle au moment où l'infraction est identifiée.

2. Concurrence mixte

Dans les compétitions mixtes, le nombre maximum d'hommes autorisés sur le champ de jeu est de trois (3). L'exigence minimum mâle sur le champ de jeu est un (1).

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la position de la balle au moment où l'infraction est identifiée.

3. Remplacement

Les joueurs peuvent se substituer à tout moment conformément à la procédure d'échange. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un joueur peut interchanger.

4. Procédure d'échange

Les remplaçants doivent rester dans leur zone d'échange pour la durée du match. Tous les échanges doivent avoir lieu à l'intérieur ou l'échange de la région de l'équipe, et seulement après que le joueur substitué a franchi les frontières et pénétré dans la zone d'échange. Tous les échanges doivent être faites sur un côté du champ et sans délai. Le contact physique ne doit pas être faite entre les joueurs interchangeant et les joueurs entrant ou sortant du champ ne doit pas entraver le jeu et doit entrer dans une position hors-jeu. À la suite de la notation d'un touché, les joueurs peuvent échanger à volonté sans avoir à attendre que le joueur substitué à entrer dans la zone d'échange.

REGLE - Une pénalité accordée à la fi équipe non fautive cinq (5) mètres fi eld d'où le joueur substitué

quitté le champ ou lorsque le lecteur est entré dans le champ substituant fi, selon le plus grand avantage.

NOTES DES JOUEURS

R. Même si une équipe est composée de quatorze (14) joueurs, un minimum de quatre (4) est nécessaire pour le match pour continuer. Tous les joueurs qui sont impliqués dans le match à la fois sur et hors du champ de jeu sont sous le contrôle direct de l'arbitre.

B. Les joueuses en compétition mixte peuvent jouer dans toutes les positions de l'équipe. Les joueurs mâles peuvent échanger avec les joueurs féminins fournissant la règle 5.2 applique.

C. Attaquer et les joueurs en défense doit échanger conformément à l'article 5.4. substitués ne doivent pas rester l'intention volontairement hors du champ.

ARBITRE NOTE

UNE. Si le nombre de joueurs sur le champ d'une équipe chute en dessous de quatre (4), le match est fi nis et l'équipe non fautive est déclaré vainqueur. Ceci est valable si les joueurs ont été licenciés pour le reste du match, mais pas pour des blessures ou des licenciements pour une période de temps.

B. Les joueurs qui arrivent en retard peuvent entrer dans le champ fi immédiatement, fournissant leur équipe n'a pas déjà six (6) joueurs sur le terrain.

C. Si une équipe est incapable de continuer à répondre aux exigences de la règle 5.2 en raison du préjudice causé au cours du jeu, le maquillage du rapport homme-femme peut varier à la discrétion de l'arbitre, à condition que les deux capitaines sont d'accord.

CONCOURS PARK

- A. Le contrôle de l'association peut varier le nombre de joueurs dans chaque équipe, ainsi varier le nombre qui peut être sur le champ en même temps (par exemple, sept un côté / cinq d'un côté). En outre, ils peuvent définir le nombre minimum de joueurs par équipe pour le match pour continuer.
- B. La composition des joueurs masculins et féminins dans une compétition mixte peut varier.
- C. Les associations locales (en raison de l'espace au sol) peuvent varier la règle en ce qui concerne la zone d'échange et de permettre un échange de se produire à partir de chaque côté du champ à moins que d'autres restrictions locales applicables.

RÈGLE 6 - COMMENCEMENT / RÉOUVERTURE DE JEU

1. Le Toss

Les capitaines d'équipe doivent lancer la pièce en présence de l'arbitre avec la réception de l'équipe du capitaine gagner sa possession pour le début de la première moitié, le choix de la direction pour la première moitié et le choix des zones d'interchange pendant toute la durée du match .

2. L'équipe attaquante

L'équipe attaquante est de commencer le match avec un robinet au centre de la ligne à mi-chemin qui suit l'indication de commencer le jeu de l'arbitre. Tous les joueurs de l'équipe attaquante doivent rester en position jusqu'à ce que la balle en jeu a été exploité.

REGLE - Un changement de possession au centre de la ligne médiane.

3. Procédé

Le robinet est pris en plaçant le ballon sur le terrain au niveau ou en arrière de la marque, en libérant les deux mains de la balle, en tapant la balle ou l'autre pied sur une distance de pas plus d'un (1) mètre, et la récupération de la balle proprement. Tout joueur de l'équipe attaquante peut prendre le robinet. Tout joueur de l'équipe en jeu attaquant peut récupérer le ballon une fois que le robinet a été prise.

REGLE - Un changement de possession à la marque pour le robinet.

4. Défendre l'équipe

Tous les joueurs de l'équipe en défense sont tenus de se retirer une distance de moins de dix (10) mètres de la marque pour le robinet. Les joueurs peuvent se déplacer en défense avant de leurs positions une fois que la balle a été exploité avec le pied.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe attaquante le long d'une ligne de dix (10) mètres directement en avant de la marque originale.

5. Reprise du jeu

Pour la reprise du jeu après une pause demi-temps, les équipes doivent changer de direction et l'équipe de perdre le toss est de commencer le match avec un robinet tel que décrit dans les articles 6.2 et 6.3. Pour la reprise du jeu après la notation d'un touché, l'équipe contre laquelle le score a été fait est de reprendre le jeu tel que décrit dans les articles 6.2 et 6.3.

6. Kicking

La balle ne peut pas être lancé ou joué avec le pied, sauf lors de la prise d'un robinet ou une rollball. La moitié peut utiliser le pied pour contrôler la balle.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à l'endroit où le ballon est entré en contact avec le pied.

NOTES DES JOUEURS

- A. Un joueur prenant le robinet peut faire face à toutes les directions à prendre le robinet et peut être en avant de la ligne médiane.
- B. Le joueur qui le robinet est d'attendre jusqu'à ce que l'arbitre indique la marque avant tapotant la balle. Voir aussi l'article 15 Player Note A.

- C. Les joueurs peuvent prendre la balle derrière la marque pour une place du robinet à un maximum de dix (10) mètres. Aucun mouvement latéral de la marque est admise.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Les arbitres doivent veiller à ce qu'il y ait un délai minimum entre la notation d'un touché et la reprise du jeu.

B. Les arbitres doivent sanctionner les joueurs qui tentent de retarder le jeu après un touché. Si le retard est causé par l'équipe marquée contre, la peine devrait être accordée au titre du centre de la ligne médiane. Si l'équipe qui a marqué est à l'origine du retard, la peine devrait être fixée à une marque dix (10) mètres en avant de la ligne médiane.

CONCOURS PARK

A. Les arbitres lors des compétitions locales peuvent utiliser une méthode reconnue et approuvée pour déterminer qui a le choix de la direction pour la moitié de première et commence le match.

B. Si la méthode de jeu est utilisée, l'équipe « Turn-Around » qui marque changera fin et défendra le score sur lequel ils ont juste marqué.

L'autre équipe recommencera jouer la défense du score final opposé. Cela vaut après chaque touché et il n'y a généralement pas la moitié du temps dans ce style de jeu.

C. Le contrôle de l'association peut changer la marque du robinet pour se situer dans un rayon de cinq mètres du point effectif de la marque, mais pas en avant de la marque. Sinon, il pourrait être n'importe où le long d'une ligne imaginaire reliant les lignes de touche et passant par le point de la marque. Remarque: le robinet peut être pris jusqu'à une distance de dix (10) mètres derrière la marque.

RÉ. concours de parc locaux peuvent permettre coups de pied dans certaines circonstances.

RÈGLE 7 - POSSESSION

1. Général

Fournir d'autres règles ne sont pas applicables, l'équipe avec le ballon a droit à six (6) touches avant de changer de possession avec l'équipe adverse.

2. Procédure d'Arrivée

Après la sixième contact ou la perte de possession en raison de tout autre moyen, les joueurs de l'équipe de perdre la possession sont à portée de main, ou passer le ballon au plus proche opposition player, ou placer le ballon sur le terrain à la marque sans délai. attaquantes qui demandent la balle sont à donner la balle. Les joueurs ne doivent pas retarder la procédure de basculement.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive dix (10) mètres en avant de la marque pour le changement de possession ou d'une pénalité.

3. Boule à la terre

Si la balle tombe au sol un changement des résultats de possession. La marque d'un changement de possession est l'endroit où les emplacements de premiers fi balle ou lorsque le joueur attaquant est tombé ou a passé le ballon, selon la valeur de plus grand avantage à l'équipe prendre possession du ballon.

4. Boule Mal exploitée

Si un joueur malmène la balle et fournir la balle ne va pas à la terre, le jeu est de continuer.

5. interceptions

Interceptions par les joueurs en jeu en défense sont autorisés. Après une interception, le jeu se poursuit jusqu'à ce que la touche première est effectuée, un touché est marqué, ou un arrêt se produit à la suite d'autres actions.

NOTES DES JOUEURS

UNE. Si un contact est effectué sur un joueur en possession alors que la balle ne peut pas être physiquement dans les mains (par exemple en

à jongler ou à essayer de garder le contrôle), le toucher est de compter.

- B. Fournir le même joueur récupérer la balle avant qu'elle ne passe à la terre, tout coup résultant avant d'une interception est autorisée.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Les arbitres doivent être au courant des joueurs qui tentent délibérément de retarder le jeu au cours des procédures de changement normales.
- B. Si un contact de balle avec le sol tout en restant sous le contrôle d'un joueur (par exemple tomber) un changement de possession ne se traduit pas et le jeu est de continuer.
- C. Les joueurs peuvent intercepter derrière le score final défendre. Si un joueur en possession est touché ou les effets d'une touche tout ou derrière leur défense scoreline les comptes tactiles et le jeu reprend avec un fi rollball cinq (5) mètres en avant de la barre de cassure de l'endroit où le joueur a été touché.

CONCOURS PARK

- A. L'association de contrôle peut varier le nombre de touches à effectuer avant une équipe doit changer la possession.
- RÉ. Si la balle tombe au sol une association locale peut permettre au jeu de continuer avec les règles régissant qui conserve ou prend possession.
- C. Les règles locales peuvent affirmer qu'aucune équipe n'a plus de six touches, même si elle peut » toucher in flight » par un adversaire. Autrement dit, l'arbitre n'appellera « six fois ». Seule une infraction, ce qui entraîne une pénalité, sera une équipe attaquante recevra les possessions multiples.

ARTICLE 8 - DÉCÈS

1. Général

Un joueur en possession peut passer, fl ick, frapper, jeter ou de vous livrer la balle à un autre joueur en jeu dans l'équipe attaquante.

2. Passe avant

Un joueur en possession est de ne pas passer, fl ick, frapper, lancer ou autrement propulser la balle vers l'avant (Se reporter aux notes des joueurs à la Règle 7).

RÈGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la marque où la balle a été passée, fl icked, a frappé, jeté ou autrement propulsé vers l'avant.

3. Passer dans l'opposition

Un joueur qui passe le ballon à ou vers un joueur en défense et provoque ainsi la balle pour aller à la terre perd la possession. Toutefois, si le joueur défenseur tente d'attraper le ballon ou jouer à la balle et le ballon va au sol, l'équipe attaquante conserve la possession. Le jeu reprend à la marque où la balle va au sol ou à une position de meilleur avantage à l'équipe non fautive. Le décompte tactile est redémarré.

NOTES DES JOUEURS

A. Un joueur qui, en essayant de contrôler la balle, jongle ou frappe le ballon en avant, ne doit pas être pénalisé, à condition que le joueur regathers la balle. (Se reporter aux notes des joueurs à la Règle 7).

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Une pénalité est à entraîner à partir d'un passage vers l'avant, même si le récepteur était en position de hors-jeu avant le passage.
- B. Les arbitres doivent être au courant des joueurs qui font tout contact passe délibérément à un joueur adverse, en particulier sur le cinquième (5e).
- C. passe avant doivent être pénalisé même si le ballon va au sol ou si elle est la dernière touche.

CONCOURS PARK

- A. Le contrôle de l'association peut permettre à un laissez-passer à projeté vers l'avant. Alternativement, il peut limiter le nombre de passages qui peuvent être projetés vers l'avant dans un ensemble de six passes.
- B. Les associations peuvent introduire la règle « Knock-Down » qui permet à l'équipe de défense de recevoir possession si l'équipe attaquante ne maintient pas. Tel serait le cas si un défenseur renversé une passe ou le joueur en possession a jeté la balle dans un adversaire et il est sorti de leurs mains. Si l'équipe ne maintient pas attache possession - ils perdent.
- C. Parc de la concurrence Note C à l'article 7 va de pair avec la note B ci-dessus.

1. Lorsque requis.

Un joueur est d'effectuer une rollball dans les circonstances suivantes:

- (A) Lorsque le contact a été effectué; (B) Lorsque la possession change en raison de la sixième contact;
- (C) Lorsque la possession change en raison de la balle va à la masse;
- (D) lorsque la possession des changements dus à une infraction commise par un joueur offensif à une pénalité ou un robinet;
- (E) Lorsque la possession change lorsque la moitié est touché (ou place le ballon ou sur le score final) tout en possession de la balle;
- (F) lorsque la possession des changements dus à une joueur en possession de la balle qui traverse la ligne de touche; ou
- (G) sur l'ordre de l'arbitre.

2. Méthode

A. Le joueur attaquant est en position sur la marque, le visage de l'adversaire (la défense) la ligne d'essai, un support parallèle à l'écart, et rouler en arrière la balle sur le sol entre les pieds d'une distance de pas plus d'un (1) mètre.

B. La balle est placée sur la marque, le joueur attaquant peut enjamber la balle.
REGLE - Un changement de possession à la marque.

3. L'équipe attaquante

A. Tout autre joueur de l'équipe attaquante peut recevoir la balle du rollball et devenir ainsi la moitié. La moitié peut passer ou courir avec le ballon. Cependant, si touché, perd la possession.

REGLE - Un changement de possession.

B. La moitié est de ne pas retarder la prise ou la collecte de la balle. Le joueur qui effectue le rollball est interdit d'entraver ou autrement empêcher

l'équipe en défense de prendre possession du ballon ou d'effectuer une touche sur la moitié.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la marque où l'infraction a été commise.

4. Défendre l'équipe

Tous les joueurs de l'équipe en défense sont à la retraite une distance d'au moins cinq (5) mètres de la marque pour une rollball. Les joueurs de l'équipe en défense ne sont pas autorisés à aller de l'avant de cinq (5) position de mètres jusqu'à ce que la moitié a pris contact avec le ballon.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe attaquante le long d'une ligne fi ve (5) mètres en avant de la marque pour la rollball et l'infraction la plus proche.

5. Actions sans demi en position

Lorsque le joueur en possession doit rollball sans demi en position, les joueurs de l'équipe en défense peuvent aller de l'avant de cinq (5) positions mètres dès que le ballon quitte la main / s du joueur en possession. un joueur défenseur doit prendre possession, le match est recommencée avec un rollball à la même marque.

6. rollball volontaire

Un joueur en possession est de ne pas effectuer une rollball à moins qu'un contact a été effectuée.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la marque où le rollball a eu lieu.

NOTES DES JOUEURS

R. La balle doit toucher le sol dans un rollball mais ne doit pas nécessairement être roulé. Le pied peut être utilisé pour contrôler la balle.

B. Le joueur effectuant la rollball doit assurer le ballon passe à l'intérieur du pied d'appui.

- C. Defending les joueurs qui sont hors-jeu au rollball sont passibles de la peine et doivent rester hors du jeu jusqu'à ce qu'un contact a été effectuée ou jusqu'à ce qu'ils aient pris une position en jeu.
- D. Le joueur effectuant la rollball ne peut pas récupérer le ballon.
- E. Tout joueur impliqué dans la défense d'un contact doit immédiatement se retirer dans une position le long d'une ligne fixe (5) mètres avant de toucher ou à leur propre défense scoreline.
- E. Les joueurs qui retardent la rollball doivent être pénalisés.
- F. Si la moitié ou d'autres attaquants effectuer un touché sur un défenseur hors-jeu suite à une rollball rapide, le contact comptera (et la moitié perdrait possession).
- G. La moitié n'est pas permis de marquer touchdowns. Ils sont libres de l'endroit où ils peuvent courir et peuvent traverser le score à établir des liens avec les joueurs de soutien. la moitié doit être touché ou placé la balle sur le terrain dans les limites de la zone Touchdown, que le ballon est libéré ou non, un changement de possession aura lieu cinq (5) mètres de la ligne d'essai. Le changement de possession aura lieu au plus près de cinq (5) mètres de la ligne de touche opposée où la moitié a été touchée ou si le ballon a touché le sol.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. La marque d'un robinet d'une pénalité est accordée conformément à la règle 9.4 est le long d'une ligne fixe (5) mètres en avant de la marque pour la rollball et l'infraction la plus proche.
- B. La moitié est autorisé à utiliser le pied pour contrôler la balle. Cependant, le jeu ne doit pas être retardée. Les joueurs peuvent se déplacer en défense avant dès que la moitié a pris contact avec le ballon.
- C. Un joueur en possession peut courir ou se tenir avec le ballon étendu vers le sol sans pénalité. Toutefois, la règle 9.6 (volontaire rollball) applique dès que la balle est roulée.
- H. Il n'y a pas besoin de la balle pour être repris pour commencer le rollball, mais l'arbitre doit assurer la rollball a lieu à la marque.
- RE. Dans le but d'encourager un match à cause écoulement libre, les arbitres devraient mettre en garde les joueurs hors-jeu (ou équipes) et utiliser la règle de l'avantage selon le cas (par exemple, si un joueur hors-jeu mis en garde se déplace pour faire une touche, l'arbitre peut appeler « jouer » plutôt que le jeu arrêter et sanctionner le contrevenant). Toutefois, si l'arbitre n'a pas averti le joueur (ou équipe), il ne peut pas appeler « jouer » et doit permettre au toucher ou pénaliser le joueur fautif.

CONCOURS PARK

- A. L'association de contrôle peut permettre à un joueur de la défense d'agir comme un marqueur et donc pas de se retirer cinq mètres de la rollball. Une telle règle doit avoir des instructions spécifiques régissant le marqueur.
- B. La concurrence locale peut permettre à la moitié d'être touché alors en possession de la balle sans perdre la possession.
- C. Le contrôle de l'association peut avoir une limite de temps (par exemple 3 secondes) dans laquelle la moitié doit toucher la balle avant que l'équipe peut défendre aller de l'avant.

ARTICLE 10 - LA TOUCHE

1. Général

Voir l'article 1.25 - Définitions. doivent utiliser le minimum de force les joueurs des deux équipes défense et l'attaque nécessaire pour effectuer des touches.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive et, au minimum, un avertissement au joueur fautif.

2. Boule désarçonné de mains

Si le ballon est frappé des mains d'un joueur en possession au cours d'une touche, les comptes de contact et le joueur conserve la possession, et ils sont nécessaires pour effectuer la rollball. Le nombre touché continue, à moins que c'est la touche sixième (6e).

3. Les actions suivantes Touchez

Après une touche a été effectuée, le joueur en possession doit arrêter, revenir à la marque où le contact a eu lieu si la marque a été sur la gestion, et d'effectuer une rollball sans délai.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe adverse à la marque où le rollball aurait dû être effectuée.

4. Passing Aftertouch

Un joueur est de ne pas passer ou de vous livrer la balle après une touche a été effectuée

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe adverse à la marque où le contact a eu lieu.

5. Réclamé tactile

Un joueur ne doit pas réclamer ou autrement appelé à une touche à moins qu'un contact a effectivement eu lieu.

REGLE - Si un avantage est évident, l'arbitre indiquera « jouer sur », sinon une pénalité est accordée à l'équipe attaquante où le contact est revendiquée.

6. La marque

La marque pour le rollball dépend de la position du joueur en possession au moment du contact.

7. Interférences Aftertouch

Suite à une touche, la balle est considérée comme morte et est mis en jeu au rollball lorsque la moitié touche le ballon ou, s'il n'y a pas la moitié en position, lorsque le ballon quitte les mains du joueur attaquant effectuer le rollball. Voir la règle 9.4 et 9.5. Les joueurs en défense ne pas interférer avec le joueur en possession ou autrement empêcher la rollball immédiate, après une touche est faite

REGLE - Une pénalité accordée à la fin équipe attaquante cinq (5) mètres en avant de la marque pour la rollball.

8. Touché Bien que Scoring

A l'occasion rare d'un joueur place la balle au sol ou au-dessus de la barre de cassure en même temps une touche est effectuée, les comptages tactiles et un touché est pas accordé.

9. Appuyez sur Offside Defender

Si un joueur en possession effectuer un touché sur un défenseur hors-jeu qui fait tous les efforts pour prendre sa retraite et rester hors du jeu, le touché est de compter. Si le joueur est en possession de la moitié, un changement des résultats de possession conformément à l'article 9.3.

NOTES DES JOUEURS

- A. Lorsque EFFECTUER touche avec le ballon, les joueurs attaquants doivent assurer un minimum de force est utilisée (voir la règle 10.1).
- B. Si une touche est effectuée ou au-dessus de la barre de cassure avant que le ballon est mis à la terre, aucun résultat de touché. Le joueur en possession est de passer de ce point à une position fixe (5) mètres de la ligne d'essai à rollball, à condition qu'il ne touche la sixième (6e).
- C. En cas de doute quant à l'emplacement de la marque pour le rollball, le joueur en possession doit vérifier auprès de l'arbitre.
- D. attaquantes ne peuvent pas retarder le rollball en attendant une moitié soit en position.
- E. Appeler un contact avant le contact est soumis à une pénalité conformément à la règle 10.5
- F. Un joueur qui est touché alors que dans l'acte de passage devrait tenter de ne pas lâcher le ballon.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Plus que la force physique minimale pour effectuer une touche doit être traitée sérieusement.
- B. Un joueur devrait être chargé de regather la balle si elle est choc ou une chute au sol pendant ou après une touche. Cependant, les joueurs qui tentent de retarder le jeu par de tels actes délibérés doivent être réprimés conformément à la règle 10.3.
- C. Si joueurs en défense après effectuer un touché un joueur attaquant a livré le ballon, le jeu continue et « jouer sur » est appelé.

D. A moins que l'arbitre ne manquera pas de contact est fait, l'arbitre doit reconnaître toutes les touches et réclamées rappeler le joueur en possession d'un rollball. l'arbitre doit observer un joueur défenseur réclamer une touche sans contact et à moins d'un avantage à l'équipe attaquante, une pénalité et un avertissement doivent être attribués conformément à la règle 10.5

E. A l'occasion rare que l'arbitre ne peut pas faire la distinction entre un laissez-passer avant une touche et un laissez-passer après une touche et à condition que la balle ne va pas à la terre, le toucher est considéré comme une « touche simultanée ». La balle est retournée au joueur attaquant pour un rollball. Si le ballon va au sol en de telles occasions, ou si elle est la sixième (6e) touche, un changement de possession est le résultat.

F. Les sanctions obligatoires ne doivent pas être attribués lorsque les joueurs ne parviennent pas à se sentir de légères touches. Cependant, délibérément en cours d'exécution sur doit être pénalisé.

G. Les infractions contre la règle 10.4 doivent être pénalisées, même si elle est la touche sixième (6e).

CONCOURS PARK

UNE. Certaines compétitions locales sanctionnent les « deux mains » touche. Ceci est permis que si elle était écrite dans les exceptions du contrôle d'association aux règles TFA. Tout contact avec plus d'un minimum de forces devrait être pénalisé.

B. associations de contrôle peut définir la rede de finition d'un « Touch » pour excludre de toucher au-dessus des épaules, etc.

C. associations de contrôle peut réglementer cette touche « Phantom » encourent une période de temps dans le bac de péché.

1. ou au-dessus Sideline

La balle est morte quand il ou un joueur en possession touche ou franchit la ligne de touche et un changement des résultats de possession. Toutefois, si un joueur en possession est touché avant de franchir la ligne de touche, puis les comptes de toucher et jouer avec un rollball continue à la marque où le contact a eu lieu.

REGLE - L'équipe ne responsable de la balle toucher ou traverser le redémarrage de l'écart jouent avec un fi rollball cinq (5) mètres fi domaine où la balle ou le joueur en possession touché ou franchi la ligne de touche, ou à la position du meilleur avantage l'équipe attaquante.

2. Touché Plus Attaquer la ligne d'essai

Si vous touchez un joueur en possession de la balle après avoir franchi la ligne d'essai d'attaque et avant la notation d'un touché, les comptages tactiles. Le jeu reprend par une fi rollball cinq (5) mètres fi domaine où le joueur en possession a franchi la barre de cassure.

3. Boule ou défense derrière la ligne d'essai

Si un joueur en possession de la balle est touché tout ou derrière leur défense scoreline, les comptes tactiles et le jeu reprend avec un fi rollball cinq (5) mètres fi eld d'où a été touché le joueur en possession.

4. Actions Près défense ligne d'essai

Une équipe attaquante n'a pas à rollball dans les cinq (5) mètres de la ligne d'essai défense. Après chaque toucher le joueur en possession peut aller de l'avant au cinq (5) mètres de la ligne brisée à rollball.

5. Actions Près Attaquer la ligne d'essai

Lorsqu'un contact est effectué dans cinq (5) mètres du score final attaquant, un joueur en possession peut se déplacer directement derrière la marque une distance de jusqu'à cinq (5) mètres de la ligne brisée de reprendre le jeu avec un rollball.

6. Actions supplémentaires de cinq (5) mètres de défense ligne d'essai

Quand les joueurs en défense sont tenus de défendre plus que cinq (5) mètres de leur défense scoreline, ils doivent aller de l'avant au-delà des cinq (5) mètres de la ligne brisée et continuer à aller de l'avant pour tenter d'effectuer une touche sur le joueur possession.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe attaquante à la position de la balle au moment où l'infraction est identifi é.

NOTES DES JOUEURS

UNE. Lors du déplacement vers l'avant ou vers l'arrière de la marque conformément aux règles 11.4 et / ou 11.5, les joueurs doivent indiquer à l'arbitre que ces options ont été choisies et donc d'éviter toute confusion. La défense des joueurs doit rester cinq (5) mètres de la rollball.

B. Lors d'un déplacement vers l'avant ou vers l'arrière, conformément aux articles 11.4 et / ou 11.5, le joueur en possession doit éviter tout contact avec les joueurs en défense et ne devrait pas se déplacer latéralement de la marque.

- C. Lorsque le joueur en possession est plus que cinq (5) mètres de la ligne d'essai et l'équipe en défense défend sur ou dans cinq mètres (5) de leur défense scoreline, l'équipe en défense doit aller de l'avant dans une tentative d'effet un touché. Cela signifie que toute l'équipe doit sortir au-delà de la cinq (5) ligne de compteur et ne peut revenir au score final une fois une touche est imminente. Ils peuvent toutefois se déplacer au-delà du cinq mètres de ligne brisée réaligner pour le prochain mouvement de défense une fois une touche est sur le point d'être effectué soit par l'attaque ou le joueur défenseur.
- D. Quand un joueur est en possession ou dans les cinq (5) mètres de leur attaquant scoreline, l'équipe en défense sont autorisés à rester sur, et défendre leur score final.
- E. En ce qui concerne la règle 11.6 ci-dessus un joueur défenseur aller de l'avant pour effectuer un toucher et qui par la suite sortir de faire une touche dans une tentative de « lait » une pénalité pour un rollball volontaire est coupable d'une infraction et passible d'être pénalisé.
- B. Avant une pénalité est accordée conformément à l'article 11.6, l'arbitre doit avertir l'équipe adverse pour aller de l'avant dans une tentative d'effectuer une touche. Si l'équipe en défense ne se déplace pas vers l'avant conformément à la direction de l'arbitre une pénalité entraînera.
- C. Si la même situation se pose à nouveau après une prise d'une sanction a été prise, (qui est, dans les six possessions suivantes de l'équipe attaquante), et l'équipe en défense refuse toujours aller de l'avant pour effectuer une touche, une autre pénalité est accordée à l'attaque équipe. En outre, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe en défense pour éliminer un (1) joueur du champ. Le joueur est de revenir à la zone d'échange.
- D. Ce joueur (ou un substitut) ne peut être remplacé jusqu'à ce que la possession d'équipe qui défend. A chaque fois, avant d'accorder une pénalité, l'arbitre doit avoir mis en garde contre l'équipe qui défend d'avancer des cinq (5) mètres de ligne brisée, pour effectuer une touche.

NOTES DE L'ARBITRE

- UNE. Les joueurs qui sont en jeu à leur scoreline la défense peut se pencher sur le score de toucher un joueur offensif, et restent en jeu à condition que les deux pieds restent sur ou derrière le score final et le contact avec le sol ne se fait pas avec les mains à l'intérieur du champ de jeu.

CONCOURS PARK

- UNE. En ce qui concerne la Règle 11.6 compétitions locales peuvent permettre aux joueurs de défendre sur leur score final sans avoir à aller de l'avant dans une tentative d'effectuer une touche.

ARTICLE 12 - BALL EN VOL TOUCHÉ

1. Contactez par Defender Intentional

Si la balle va au sol suite à la tentative de prendre possession d'un défenseur, l'équipe attaquante conserve le ballon et le redémarrage de comptage tactile. Cela vaut également si le joueur défenseur frappe délibérément le ballon au sol. La marque où le rollball se produit est l'endroit où les emplacements de premiers fi de la balle ou si le défenseur a touché le ballon, selon la valeur du meilleur avantage à l'équipe attaquante.

2. Contactez mais Intentional ni à la masse

Si un joueur défenseur touche le ballon en vol et le ballon est récupéré par un joueur offensif, le jeu continue et le décompte tactile redémarre au contact suivant.

3. Contact et Touché Intentional Encore une fois par Attacker

Si un joueur attaquant tente de recueillir le ballon après une de fl exion par un défenseur et le ballon va au sol, l'équipe attaquante conserve la possession et le compte tactile redémarre conformément à la règle 12.1. (Voir ci-dessous arbitre note A).

4. Rebond et boule jusqu'au sol

Si le ballon rebondit sur un joueur défenseur, qui n'a pas fait une tentative de le récupérer et le ballon va au sol, un changement des résultats de possession. Le jeu reprend avec un rollball où les emplacements de premiers fi balle ou lorsque la balle a rebondi du défenseur, selon la valeur du meilleur avantage à l'équipe prendre possession du ballon.

5. Rebonds mais pas au sol ne

Si le ballon rebondit sur un joueur défenseur qui n'a pas fait une tentative de récupérer le ballon et le ballon est repris par un joueur offensif, jouer et le nombre toucher continue.

NOTES DES JOUEURS

UNE. Si un joueur attaquant considère comme un de fl exion d'un joueur de la défense est difficile d'extraire, le joueur peut laisser le ballon aller à la terre et de recevoir six (6) plus touches à la marque de meilleur avantage. Sinon le joueur peut tenter de récupérer le ballon, et même si le ballon passe alors au sol recevoir six (6) plus à la marque de meilleur avantage.

NOTES DE L'ARBITRE

UNE. Dans le cas de la règle 12.3 ci-dessus, l'arbitre est de décider si le exion de fl par le joueur défenseur était la cause de la balle au sol.

B. Si une boule de fl ète d'un joueur défenseur se déplace dans une direction vers l'avant et est ensuite récupéré par un joueur de l'équipe attaquante, le jeu devrait se poursuivre et la règle 12.2 applique.

C. Le contact accidentel par un joueur défenseur comprend le contact sur les bras et les mains fournissant une tentative est pas fait pour assurer la possession. ré

Si le ballon est passé avant, puis de fl ète ou joué à un joueur défenseur à l'équipe attaquante ou à la terre, la règle 8.2 (Forward Pass) applique, avec une pénalité à l'équipe adverse.

CONCOURS PARK

A. Contrôle de l'Association peut permettre la balle d'aller au sol et ont soit la possession de gain d'équipe. Par ailleurs, si l'équipe défensive provoque la balle pour aller à leur terre gagnent possession. Voir l'article 8 PC Note B - si l'équipe attaquante ne peut pas maintenir la possession, ils perdent.

B. compétitions locales peuvent introduire un « non six règle à nouveau », qui permet l'arbitrage facile dans ces circonstances. L'attribution d'une pénalité est la seule possession occasion est maintenue après six (6) touche.

ARTICLE 13 - HORS-JEU

1. L'équipe attaquante

Un joueur de l'équipe attaquante est hors-jeu quand ce joueur est en avant du joueur qui a la possession ou dont la dernière était en possession. Dans le jeu général, les joueurs d'attaque hors-jeu qui interfèrent avec le jeu devraient être pénalisés.

2. Le joueur Attaquer Offside au robinet

attaquantes doivent rester à un robinet en jeu jusqu'à ce que le ballon ait été frappé.

REGLE - Un changement de possession à la marque (voir articles 6.2 et 15.4).

3. La défense de l'équipe

Un joueur de l'équipe défensive est hors-jeu lorsque les règles suivantes sont violées: (a) Règle 6.4 - au début et recommencement du jeu; (B) Règle 9.4 - au rollball; (C) Règle 15.5 - au robinet d'une pénalité; (D) Article 9 - Arbitre Note D - hors-jeu

un rollball rapide ou appuyez sur.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe attaquante conformément aux règles ci-dessus.

NOTES DES JOUEURS

- A. Les joueurs qui sont hors-jeu attaquantes ne sont pas efficaces et devraient revenir à une position en jeu le plus rapidement possible.
- B. Les joueurs doivent défendre Offside en tout temps faire un effort pour se retirer dans une position en jeu.
- C. Un joueur défenseur doit avoir les deux pieds sur ou derrière le score défense d'être remis en jeu lorsqu'un rollball se produit dans cinq (5) mètres, ou un robinet d'une pénalité dans les dix (10) mètres de la défense du score final de ce joueur.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Les arbitres doivent noter l'article 10.9 et des notes sur l'article 9.
- B. Les joueurs qui Defending leur retraite ne devraient normalement pas être pénalisés en prenant pas une part active dans le match.
- C. Se reporter aux notes de l'article 15 de pénalités consécutives.

CONCOURS PARK

- UNE. Si un concours local permet alors passe avant d'attaquer les joueurs étant hors-jeu besoins d'être re-défini par l'association de contrôle.

ARTICLE 14 - OBSTACLE

1. L'équipe attaquante

Les joueurs de l'équipe attaquante ne sont pas faire obstacle à la défense des joueurs de tenter d'effectuer une touche. Un joueur en possession ne doit pas courir ou se déplacer autrement derrière l'arbitre ou d'autres joueurs dans l'équipe attaquante dans une tentative d'éviter un contact. Obstruction est définie comme une tentative délibérée par un attaquant pour obtenir un avantage déloyal en empêchant un joueur de la défense du droit d'effectuer une touche.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe adverse à la marque où l'infraction a été commise.

2. Défendre l'équipe

Les joueurs de l'équipe en défense ne sont pas à empêcher ou autrement interférer avec les attaquants soutenant le joueur en possession.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe non fautive à la marque de l'infraction fournissant l'arrêt est de ne pas l'inconvénient de l'équipe attaquante.

NOTES DES JOUEURS

A. Un joueur supportant le joueur en possession a le droit de se présenter comme nécessaire pour obtenir la meilleure position de support. Cependant, dans le déplacement à une position de soutien, attaquant les joueurs ne doivent pas interférer avec les joueurs délibérément défense.

NOTES DE L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent noter tout changement dans la ligne de soutien adoptée en attaquant les joueurs. Si le joueur en possession constate une obstruction par un coéquipier, le joueur peut arrêter et attendre d'être touché sans être pénalisé.

B. acceptés compétences sous-unités telles que des enveloppes ou courir contournements ne constituent pas un obstacle.

C. Si un joueur en possession ou un défenseur se jette dans l'arbitre ou l'arbitre se heurte à deux joueurs, « jouer » devrait se produire s'il n'y a aucun avantage moyen. Toutefois, si l'incident a un effet sur la procédure, un rollball doit être appelé sans effet au compte tactile.

ARTICLE 15 - PEINE.

1. Général

Une pénalité doit être accordée pour une infraction commise par un joueur conformément aux présentes règles.

2. Emplacement du robinet pour une pénalité

La marque une pénalité est normalement à l'endroit de l'infraction, sauf indication contraire détaillées dans les règles spécifiées. Pour les infractions qui se produisent sur les limites, dans cinq (5) mètres de la défense scoreline ou en dehors du champ de jeu, l'emplacement d'un robinet d'une pénalité est d'être cinq (5) mètres fi eld (ou sur la cinq lignes de mètre) d'où l'infraction a été commise.

3. Procédé

Une méthode de prendre le robinet d'une pénalité est détaillée à l'article 6.3. La balle ne doit pas être soulevé du sol pour le robinet. Cependant, la balle doit être sur ou derrière la marque correcte avant le robinet prise. (Voir l'article 6, Player Note C).

REGLE - Un changement de possession à la marque.

4. L'équipe attaquante

Les joueurs de l'équipe attaquante doivent être en jeu au robinet.

REGLE - Un changement de possession à la marque.

5. L'équipe de défense

Les joueurs de l'équipe en défense doivent être en jeu au robinet comme indiqué à l'article 6.4.

REGLE - Une pénalité accordée à l'équipe attaquante le long d'une ligne de dix (10) mètres directement en avant de la marque d'origine et l'infraction la plus proche.

6. Pénalité Touchdown

Un touché de pénalité sera accordé si une action par un joueur ou spectateur jugé par l'arbitre est contraire aux règles ou à l'esprit du jeu, a empêché l'équipe attaquant de marquer un touché.

NOTES DES JOUEURS

- A. Le joueur qui est de prendre le robinet est nécessaire d'attendre jusqu'à ce que l'arbitre indique l'emplacement de la marque avant que le robinet peut être prise. Toutefois, un joueur peut prendre un robinet rapide fournissant l'arbitre reconnaît une telle demande et fournir le robinet est prise sur ou derrière la marque correcte.
- B. Pour tous les robinets, les joueurs peuvent prendre la balle directement derrière la marque jusqu'à un maximum de dix (10) mètres.
- C. Si un joueur choisit de rollball en lieu et place d'un robinet, le joueur qui reçoit la balle est pas considérée comme un demi.

NOTES DE L'ARBITRE

- A. Pour permettre le plein avantage d'une pénalité à réaliser doit y avoir un délai minimum entre l'attribution d'une pénalité et l'indication de la marque appropriée.
- B. Un joueur peut prendre la balle derrière la marque jusqu'à une distance maximale de dix (10) mètres derrière la marque pour un robinet pour laisser la place pour exécuter un mouvement. Dans ce cas, les joueurs en défense doivent pas rester plus de dix (10) mètres de la marque ou à la barre de cassure, selon le plus proche.

C. Si un joueur attaquant effectue un contact sur un joueur défenseur de hors-jeu (généralement après une pression rapide) pour tenter d'obtenir une autre pénalité, l'arbitre peut appeler « jouer » en fonction des actions du joueur en défense, mais seulement à condition que le hors-jeu joueur ou une équipe a été mis en garde.

RÉ. Si un joueur défenseur hors-jeu, (si ce joueur prendra sa retraite ou non), tente d'entraver ou pour effet une touche sur un attaquant suite à une pression rapide, l'arbitre doit jouer l'avantage et permettre au jeu de continuer. Alternativement, une pénalité pourrait être accordée, selon le plus grand avantage de l'équipe attaquante.

E. Pour que le contrôle soit maintenu pendant une séquence de robinets rapides, l'arbitre est de faire en sorte que l'emplacement de la marque est indiquée correctement.

F. En ce qui concerne l'attribution d'un touchdown de pénalité, un arbitre doit être sûr qu'un touché aurait eu si elle avait pas été pour l'action illégale du joueur ou spectateur concerné.

CONCOURS PARK

UNE. compétitions locales peuvent ajuster les règles pour permettre ou une plus grande gamme de sanctions ou encore une moindre portée.

B. Un ensemble de situations peut être déclaré dans les règles de la concurrence locale, qui montrent les circonstances possibles où un atterrissage de pénalité peut être accordée.

ARTICLE 16 - AVANTAGE

1. Le principe de l'avantage à l'équipe non fautive est d'appliquer en tout temps, en fournissant un avantage est facilement évident. Une fois qu'une équipe reçoit l'avantage que l'équipe ne perd pas pour autant le droit à d'autres mesures décrites dans le présent règlement.

NOTES DES JOUEURS

- UNE. Les joueurs doivent en tout temps jouer selon les règles du toucher et permettre à l'arbitre d'interpréter l'avantage.
- B. Les joueurs qui utilisent une force inutile ou dont les actions injustement empêcher tout autre joueur de gagner un avantage sera passible d'une pénalité.

ARTICLE 17 - DISCIPLINE ET LECTEUR FAUTE

1. Général

Les joueurs qui enfreignent les règles du toucher sont passibles d'une peine ou d'autres mesures appropriées en fonction de la gravité de l'infraction. Les sanctions doivent être attribués conformément aux règles applicables.

2. fréquentes Infractions

Un joueur qui ne respecte pas toujours les règles du jeu est responsable de licenciement. Les capitaines d'équipe sont responsables de la conduite des joueurs dans leurs équipes respectives et doivent être conscients que les joueurs indisciplinés sont perturbateurs à l'esprit du jeu.

3. licenciements

Tout joueur peut être rejeté comme suit:

(une période de temps

Un joueur licencié pour des infractions répétées ou toute infraction nécessitant plus d'une pénalité est de passer du champ de jeu et de rester dans une position médiane le long de la ligne de zone de toucher de l'équipe et à moins de cinq (5) mètres de la ligne de zone de toucher . Le joueur rejeté ne peut être remplacé.

(B) du match Remainder

Un joueur licencié après une précédente « période de temps » licenciement, ou pour une infraction comme faute grave ou un acte dangereux est de ne plus prendre part à ce match et de se déplacer et rester le plus rapproché puis dix (10) mètres de le score final. Le joueur rejeté ne peut être remplacé et que le joueur recevra une suspension automatique de correspondance de deux (2) de tous les matches de conduction par un af fi li'es tactile Association. Deux (2) correspond à fait référence à la période de temps nécessaire pour que deux matches à remplir par l'équipe de la division à partir de laquelle le joueur a été suspendu. Un bye ne compte pas comme un match terminé.

4. Striking fi de fonctionnaires

Tout joueur qui est reconnu coupable de frapper et / ou agresser un officiel, arbitre ou juge de ligne est susceptible de disquali fi cation de jouer le jeu de Touch pour la vie.

5. Rapports disciplinaires

De fi sont tenus fonctionnaires de présenter des rapports de licenciement ou tout autre rapport requis conformément aux règlements régissant les de l'association locale.

6. mauvaise conduite

Les joueurs coupables d'inconduite seront pénalisés et pourraient être exclus du match. Mauvaise conduite comprend:

- les violations continues des règles;
- ~~pression~~ de
- back-bavardant arbitres ou autre match de fi fonctionnaires;
- mauvais comportement sportif;
- combats;
- en utilisant la force physique en faisant un contact;
- attaquer la tête d'un adversaire;
- déclenchement;
- toute autre action qui ne sont pas dans l'esprit du jeu.

NOTES DES JOUEURS

A. Un joueur envoyé du champ pour une période de temps est de rester au milieu de la ligne de zone de toucher jusqu'à son rappel par l'arbitre. Un tel joueur est autorisé à rejoindre ses coéquipiers à la mi-temps.

NOTES DE L'ARBITRE

A. L'arbitre est le seul juge du temps par rapport aux joueurs licenciés.

B. Un arbitre est tenu d'informer le capitaine de l'équipe quant à la raison pour le renvoi d'un joueur.

C. Les arbitres doivent soumettre un rapport écrit sur les joueurs envoyés à partir du champ pour le reste du match.

D. Les arbitres peuvent proposer aux capitaines pour remplacer les joueurs contrefaisants pour le reste du match sinon le joueur peut être expulsé et suspendu et l'équipe réduite en nombre de jouer.

CONCOURS PARK

A. Outre l'autorité constitutionnelle habilitée à l'association de contrôle de leurs règles devraient également prévoir: -

je) pouvoirs pour la Commission générale et / ou du Comité exécutif de faire appropriée des règlements ou des règlements;

ii) pouvoir d'enquêter et de faire face à tout acte;

iii) les pouvoirs à donner à un système judiciaire;

iv) les limites de leur juridiction;

v) le pouvoir de modifier les règles du tournoi pour le bénéfice de sport et / ou la sécurité des participants.

B. Les entraîneurs et des fonctionnaires jugés coupables d'inconduite seront signalés au appropriée des fonctionnaires et être passible de mesures disciplinaires.

C. Les joueurs envoyés à partir du champ pour le reste du jeu dans un tournoi ou un événement spécial « knock out » recevront une suspension de jeu automatique à deux (2). (Par exemple, l'État ou les championnats régionaux, championnats nationaux ou tout autre événement considéré par l'association de contrôle).

D. En ce qui concerne l'arbitre note D ci-dessus, l'association de contrôle peut autoriser l'arbitre à la demande que le joueur fautif ne participe plus au match.

ARTICLE 18 - L'ARBITRE, LIGNE JUGES ET OFFICIELS TOUCHDOWN ZONE

1. Mode de désignation

La nomination de tous les arbitres, les juges de ligne ou zone de toucher des fonctionnaires fi sera faite par DÉLÉGUÉS fonctionnaires des l'association de contrôle.

2. L'arbitre

L'arbitre est le seul juge sur les questions de fait et doit statuer sur les règles du jeu pendant le jeu. L'arbitre peut imposer toute sanction nécessaire pour contrôler le match et en particulier, les pénalités de prix en cas d'infraction aux règles.

3. Autorité de l'arbitre

Les joueurs, les entraîneurs et des fi des deux fonctionnaires équipes sont sous le contrôle du fi des arbitres ciating.

4. Zone de contrôle

L'aire de jeu sous le contrôle de l'arbitre étend des limites du champ de jeu, dans une zone qui couvre les joueurs et des fonctionnaires fi substitution impliqués dans le match particulier.

5. juges de ligne Touchdown Zone fi de fonctionnaires

Les juges de ligne et Touchdown Zone fi des fonctionnaires devraient être désignés pour assister l'arbitre avec les tâches associées à touche et les lignes de refentes zone de toucher des roues et d'autres questions à la discrétion de l'arbitre. Leurs fonctions normales comprennent, ce qui indique les dix (10) mètres pour les robinets d'une pénalité, le contrôle des substitutions, des questions de backplay et d'autres conseils lorsque recherché par l'arbitre central.

NOTES DES JOUEURS

A. Les capitaines d'équipe peuvent respectueusement demander de l'arbitre, les questions d'interprétation différentes ou les causes des sanctions. Toute discussion est d'être bref et poli et ne doit pas retarder le jeu. D'autres membres de l'équipe ne doivent pas parler à l'arbitre.

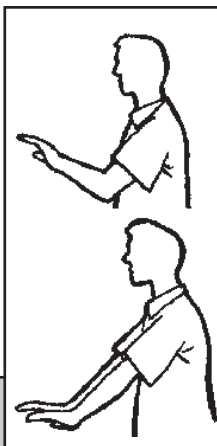
NOTES DE L'ARBITRE

A. Les arbitres doivent se familiariser avec le terrain, des marques et des fi avant le fonctionnaires début des matches.

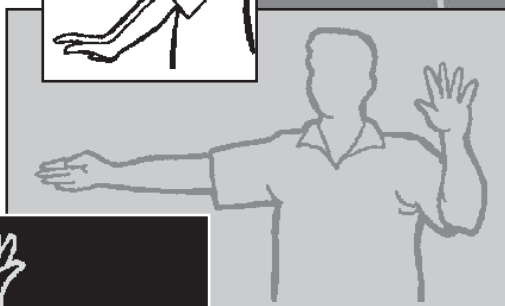
B. Les arbitres peuvent consulter les juges de ligne et / ou zone de toucher des fi avant fonctionnaires de prendre des décisions.

CONCOURS PARK

A. associations Controlling sont responsables de toutes les questions liées à la conduite de la concurrence, y compris les aspects de la sécurité des terrains, autour des environnements et jouer à des jeux dans des conditions climatiques défavorables.



Signaux de l'arbitre



7^e Édition

(Réimprimé 2007)

CONTENU

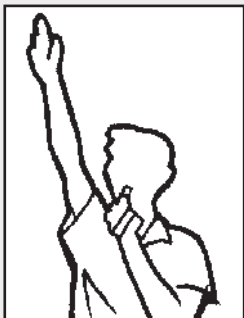
Début du jeu	34
cinquième tactile	34
sixième tactile	34
Jouer sur	35
La moitié Caught	35
Balle au sol	35
Balle tactile en vol	36
La pénalité	36
Passe avant	36
laisser-passer de minuit	37
Side Off au Five	37
Side Off au Ten	37
volontaire rollball	38
Fonctionnant sur après avoir été tactile	38
Obstruction	38
Contestation Les décisions / violence verbale	39
Excessivement jeu physique	39
Lancer / Kicking ballon	39
Rollball de la marque	40
Retarder la rollball	40
Incorrect rollball-Joueur Non Face à la ligne d'essai	40
Incorrect rollball-Ball pas roulé entre les jambes	41
Rollball plus d'un mètre	41
Pénalité Tap balle non disponible	41
Pénalité Tap-Pas de contact avec le pied ou joueur Touché au pied-Touch s'être senti	42
Pénalité Tap-Pas	42
Réalisées sur Mark	42
Pénalité Tap-Attacker Offside	42
Atterrissage	43
penalty Touchdown	43
Réclamé tactile	43
Hors terrain Arbitre en accord avec Touchdown	44
Licencier pour la période du temps	44
Licencier du jeu Remainder	44
Fin du jeu	45

Arbitre sifflet et signaux

signaux

Sont le résultat de l'arbitre à l'aide de leurs bras mains et les jambes pour signaler différentes décisions à toutes les parties concernées par le jeu.

La meilleure approche est de garder les signaux assez haut for everyone pour voir. Les signaux ne doivent pas être précipitées mais exécutées avec le but pour que la décision soit clairement indiquée.



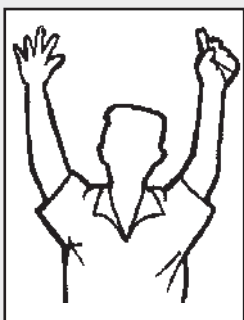
Début du jeu

Un bras est levé en l'air avec les doigts étendus et la paume de la main tournée vers l'intérieur. Un long coup de sifflet est donné en même temps.



cinquième tactile

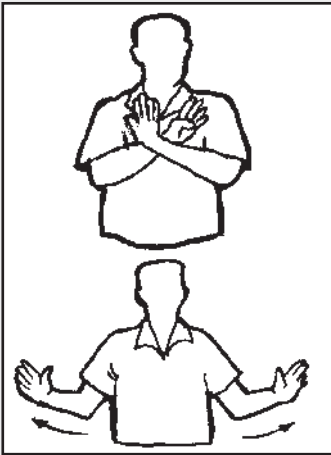
Un bras est levé en l'air avec la paume tournée vers l'avant et les doigts et le pouce tendu. L'appel « **Cinquième Touch ou cinq** » est appelé.



sixième tactile

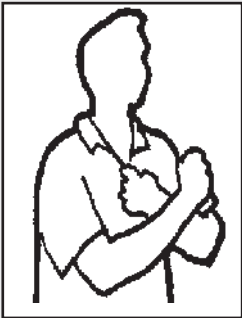
Un bras est levé dans l'air, comme le cinquième signal tactile. En même temps, l'autre bras est levé verticalement avec une finger tendue.

Cette action est précédée d'un bref coup de sifflet.



Les deux bras sont levés à la hauteur de la poitrine, loin du corps avec les mains ouvertes et les paumes vers l'avant. les mains sont croisées, puis **séparées sur des côtés opposés du corps**. L'appel "**Jouer sur**" est annoncé.

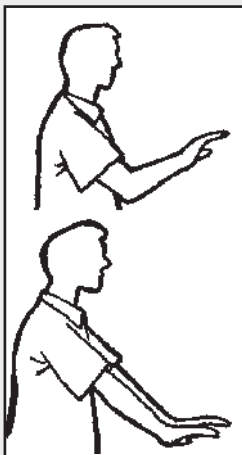
Remarque: dans des situations con fi nis, les bras ne doivent pas être trop étendu sur les côtés où il peut y avoir un risque d'entrer en contact avec les joueurs. Ce signal doit être réalisé dans le domaine de jeu.



La moitié Caught

Les deux bras sont croisés devant le corps avec les bras à la hauteur de la poitrine, les avant-bras vertical avec les coudes pliés et les mailles fi crispées. (Paumes face vers le corps) L'appel est « **La moitié Caught** » ou similaire.

Australie Règles de jeu - 7ème édition (réimprimé 2007) - 35 Play-On



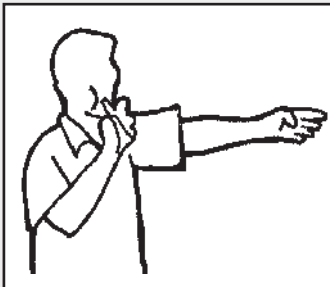
Balle au sol

Les deux mains sont soulevées devant la poitrine, les coudes paumes vers le bas pliés, puis deux mouvements de poussée sont faites dans une direction oblique vers le bas. En général, il n'y a pas besoin d'un coup de sifflet. L'appel « **Balle vers le bas** » ou "**Boule Grounded** » est annoncé.



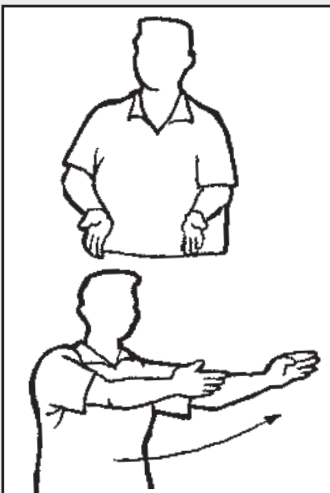
Touché balle en vol

Un bras est levé en l'air avec le fist serré, et agite deux fois de gauche à droite au-dessus de la tête. Cette action doit ressembler à épousseter un tableau noir. L'appel « **Six to Go** » ou une formulation similaire est annoncée.



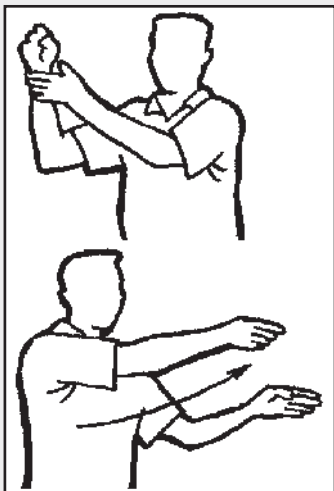
La pénalité

Comme le coup de sifflet, un bras est étiré dans la direction de l'équipe non fautive. Le bras doit être légèrement supérieure à la hauteur des épaules avec la main verticale aux doigts au sol vers le bas nichés doigts. Ce signal peut être donné face à l'équipe non fautive ou, lors du déplacement rapidement à la marque, avec le corps face à la ligne de touche.



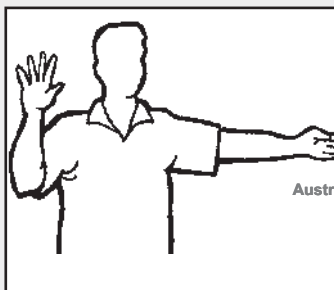
Passe avant

Un mouvement vers l'avant est réalisé avec deux bras, indiquant le vol de retour de la bille par rapport au corps d'arbitres. Le signal doit commencer avec les deux mains sur un côté du corps et finir avec les deux mains directement devant le corps, avec les deux coudes droit à hauteur de la poitrine. L'appel "**Passe avant**" est annoncé



Un bras est levé à l'avant du corps à hauteur des épaules de l'avant-bras maintenu verticalement. D'autre part indique alors un tapotement de cette avant-bras, puis fait suite à travers le corps avec un mouvement qui passe en arrière par les deux bras.

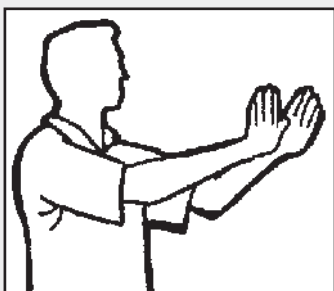
L'appel « Passe tardive » ou un libellé semblable est annoncé.



Side Off au Five

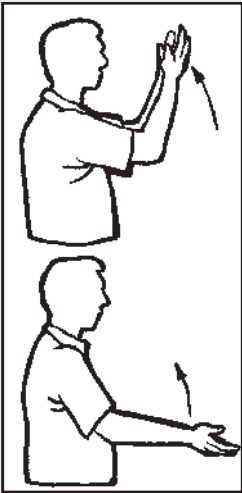
Une main se lève vers le joueur fautif avec les doigts et le pouce tendu. Un mouvement ondulant est alors faite avec chaque bras qui indique une direction vers l'arrière. L'appel « **Cinq mètres, S'il vous plaît** », « **Off Side** » ou une formulation similaire est annoncée.

Australie Règles de jeu - 7ème édition (réimprimé 2007) - 37 Late Passe



Side Off au Ten

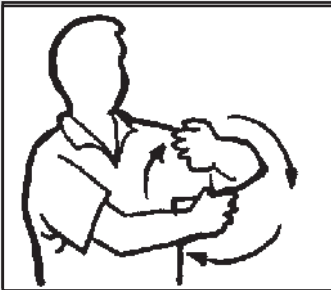
Les deux mains sont levés vers le joueur fautif avec tous les doigts et les pouces tendus. Il est suivi par un mouvement repoussant par les deux bras et une indication de l'emplacement des juges de ligne ou « arbitres amis ». L'appel « Dix mètres PLEASE » ou un libellé semblable est annoncé.



volontaire rollball

Avec les doigts tendus et paumes vers le haut, un mouvement de levage est indiqué par les deux bras levés à la tête de la hauteur des coudes de pliage comme il est effectué.

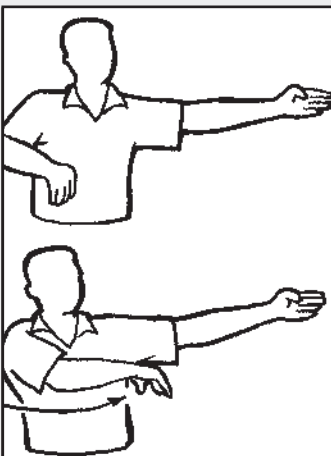
L'appel " **Rollball volontaire** » ou une formulation similaire est annoncée.



Fonctionnant sur après avoir été touché

Comme les deux mains sont soulevées devant le corps avec les coudes pliés et doigts tendus, un mouvement de roulement vers l'avant est réalisée.

L'appel « **Running On** » est annoncé.



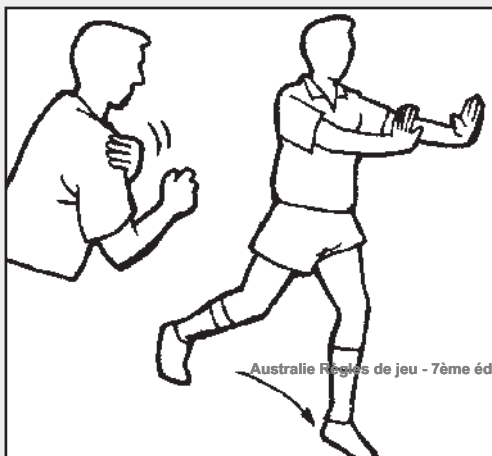
Obstruction

Alors indiquant la direction de la peine avec un bras, l'autre bras se déplace en arc de cercle comme le mouvement autour du corps à pas plus de deux reprises. L'appel "**Obstruction**" est annoncé.



violence verbale

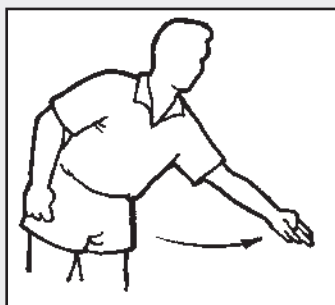
Une main est portée à la bouche avec les doigts tendus. L'appel « **Les décisions Contestant** » ou **"Violence verbale"** est annoncé.



Excessivement jeu physique

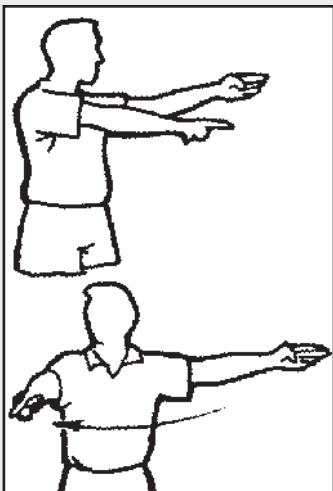
Ce signal peut être démontrée en indiquant une charge de l'épaule, montrant un mouvement du bras rigide sur-exubérante, voyage, ou tout ce qui est approprié **dans les circonstances**. L'appel **"Jeu agressif"** ou une formulation similaire est annoncée.

Australie Règles de jeu - 7ème édition (réimprimé 2007) - 39 Contestation Les décisions /



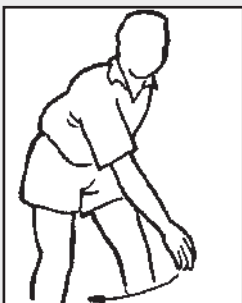
Lancer / Kicking ball

L'action en question est mise en évidence par un mouvement unique des aisselles avec un bras ou d'un mouvement de coup de pied avec une jambe. (La marque de cette pénalité est de dix mètres en avant de la première **marque**.) L'appel « **Lancer le ballon** » ou une formulation similaire est annoncée.



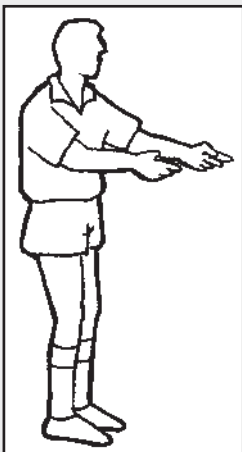
Rollball au large de la marque

Alors indiquant la direction de la peine d'un bras, d'autre part indique la position de l'endroit où a été réalisé le Rollball, puis la marque correcte est indiquée avec la même main pour illustrer les positions différentes des deux marques. L'appel " **Rollball au large de la marque** » ou une formulation similaire est annoncée.



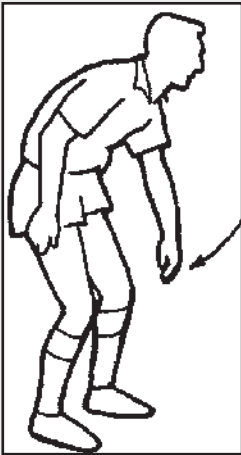
Retarder la rollball

L'action correcte pour effectuer la Rollball est faite par l'arbitre de flexion vers l'avant et indiquant le roulement de la bille entre les jambes. L'appel « **Retarder le rollball** » ou une formulation similaire est annoncée.



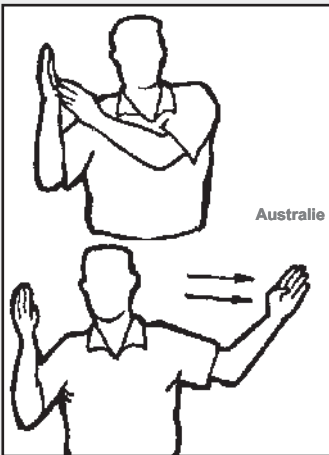
Incorrect Rollball- Joueur Non Face à la ligne d'essai

La position incorrecte adoptée par le joueur est démontré, suivi par la position correcte pour un rollball. Utilisez les deux bras pour indiquer la direction face par le joueur fautif est tout à fait efficace. L'appel « **Rollball incorrect** » ou une formulation similaire est annoncée.



Rolled entre les jambes

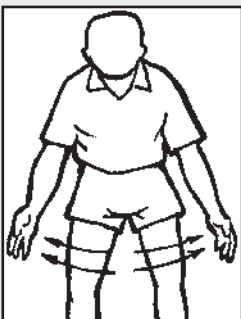
La méthode incorrecte adoptée par le joueur est démontrée, suivie par l'action correcte pour un rollball. L'utilisation d'un bras pour indiquer le mouvement incorrect de la balle en dehors des jambes, le mouvement correct doit être représenté. L'appel « **Rollball incorrect** » ou une formulation similaire est annoncée.



Rollball plus d'un mètre

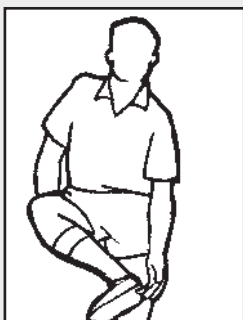
D'une part est maintenu en avant d'un côté du visage avec les doigts outstretched de façon verticale. D'autre part entre en contact avec la main de premier et est ensuite éloigné, sur plus de deux fois, pour indiquer la distance la balle a été roulé. L'appel « **Plus d'un mètre laminés** » ou une formulation similaire est annoncée.

Australie Règles de jeu - 7ème édition (réimprimé 2007) - 41 Rollball incorrecte - balle non



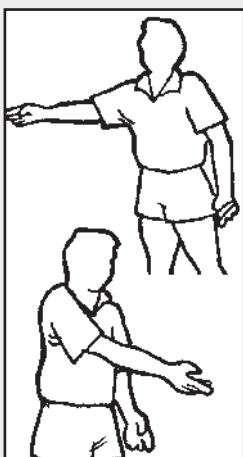
Pénalité Tap balle non disponible

Les deux mains sont tenues vers le bas devant le corps, les mains ouvertes et sont tirés à part dans deux actions rapides. L'appel « **Balle non disponible** » ou une formulation similaire est annoncée.



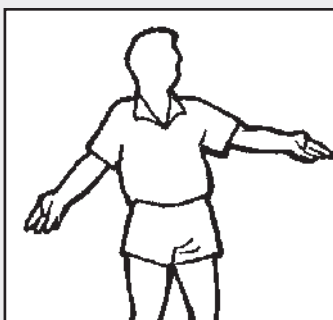
Pénalité Tap - Pas de contact avec le pied

Un pied est soulevée à l'avant du corps et taradé avec la main opposée. L'appel « **Pas de contact avec le pied** » ou une formulation similaire est annoncée.



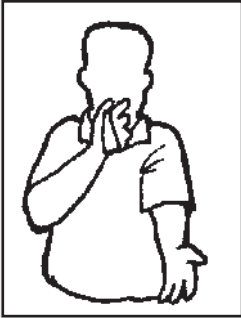
Pénalité Tap - Non Réalisées sur Mark

L'emplacement de l'endroit où le robinet a été réalisée est indiquée par une main, puis la marque correcte est indiquée par la même main, pour illustrer les différents endroits des deux marques. L'appel « **Tap Penalty Effectué au large de la marque** » ou une formulation similaire est annoncée.



Pénalité Tap - Attacker Offside

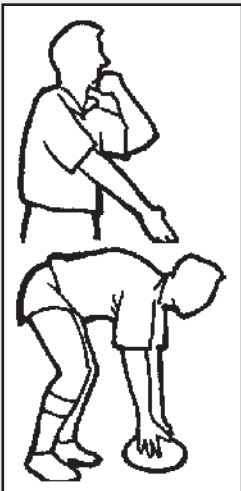
L'emplacement de l'endroit où le robinet a été réalisée est indiqué avec une main, et l'emplacement de l'attaquant hors-jeu est indiqué avec d'autre part, pour illustrer que l'attaquant était en avant du joueur effectuant le robinet. L'appel « **Joueur Attaquer Offside** » ou une formulation similaire est annoncée.



L'arbitre prend une position derrière l'endroit où le joueur a la balle à la terre et regarde -

- a) à la ligne des juges pour confirmation;
- b) jusqu'à champ pour chaque touche selon;
- c) pour assurer la ligne pertinente est le score

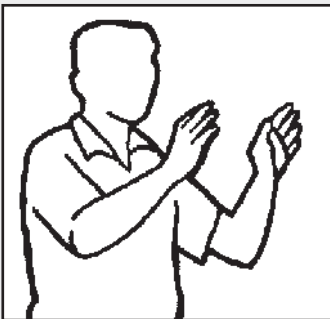
Un long coup de sifflet est ensuite effectuée à la même chose que le bras est étendu obliquement vers le bas à un angle de 45 degrés en avant du corps en direction de la marque avec la paume vers le haut.



penalty Touchdown

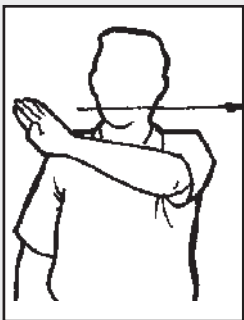
L'arbitre prend possession de la balle, il porte sur le score final et la place sur le terrain, puis attribue un touché de la manière habituelle.

Australie Règles de jeu - 7ème édition (réimprimé 2007) - 43 Touchdown



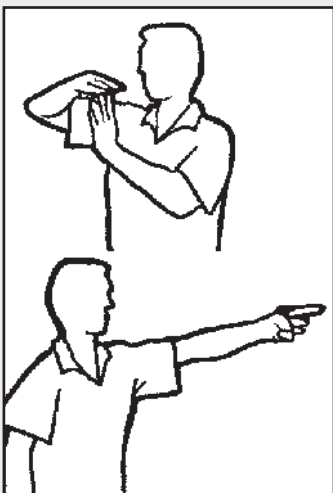
Réclamé tactile

Les deux mains sont soulevées devant le corps au niveau des yeux, avec les deux paumes face à face et tenue dans la direction du joueur fautif pour indiquer la distance par laquelle le contact revendiqué a été manquée. L'appel « **Manqué par cette grande** » ou une formulation similaire est annoncée.



Hors terrain Arbitre en accord avec Touchdown

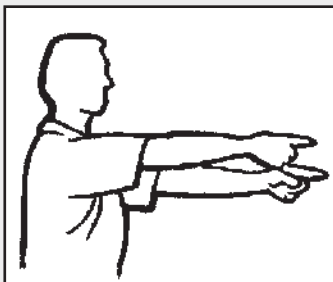
L'arbitre hors fi domaine, si en accord avec le touché étant accordé, seulement doit faire face, l'arbitre contrôle, pose d'une part au niveau des yeux et le déplace sur le côté, avec la paume tournée vers l'extérieur.



Licenciement pour la période du temps

Les deux mains sont portées devant le corps à la hauteur des épaules et forment la lettre « T ». L'arbitre signale alors une zone à il fin du champ, cinq (5) mètres derrière le milieu des oppositions défense scoreline.

Le capitaine du joueur doit être informé de la raison de cette action.

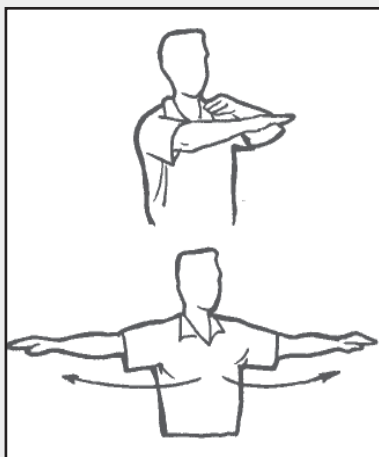


Licenciement du jeu Remainder

Une main tendue indique le joueur fautif suivi d'une action de pointage avec les deux mains dans la direction de la ligne de touche à proximité de la ligne médiane.

Jouer ne recommence jusqu'à ce que le joueur est au moins dix mètres après la ligne de touche.

Le capitaine des joueurs doit être informé de la raison de cette action.



Fin du jeu

Une longue fl blast fluctuante du sifflet est réalisée alors les deux bras sont levés étendu, en face du corps à hauteur des épaules, les paumes vers le bas, traversé par les poignets et amené sur les côtés dans un mouvement lent et délibéré.

T o u c h F o o t b a l l A u s t r a l i a

Brisbane Office: p. 07 3247 1733 | f. 07 3247 1722 | Lvl 3 QSAC, Kessels Road, Nathan Q 4111

Canberra Office: p. 02 6212 2800 | f. 02 6212 2822 | Suite 1/18 Napier Close, Deakin ACT 2600

w w w . a u s t o u c h . c o m . a u