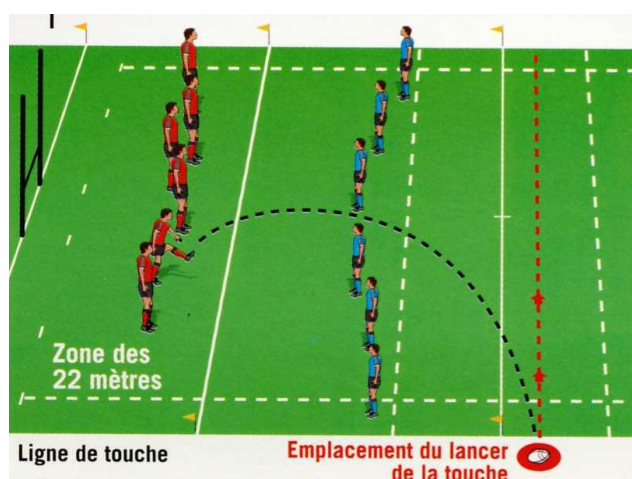


TROUVER LA TOUCHE

Dans le jeu courant, lorsqu'une équipe veut éloigner le jeu et aller dans le camp de l'adversaire, elle peut taper le ballon loin devant pour **trouver une touche**.

Mais pour que la touche soit acceptée par l'arbitre à l'endroit où le ballon est sorti, deux cas de figure se présentent :

- Si le joueur a tapé le ballon **depuis sa zone des 22 mètres**, qui se trouve juste devant son en-but, le ballon peut **sortir directement** en touche. Le lancer s'effectuera alors à, l'endroit où le ballon est sorti.



Geste de l'arbitre de Touche



L'arbitre de touche lève son drapeau à la vertical et pointe l'autre bras vers l'équipe qui bénéficie de la touche.

- Si le joueur se trouve **en dehors de sa zone des 22 mètres**, il faut que le **ballon rebondisse sur le terrain** ou soit **touché par un adversaire**, pour que le lancer ait également lieu en face du point où il est sorti. En revanche, si le ballon est **envoyé directement en touche**, l'équipe ne gagnera pas de terrain et le lancer sera alors joué **en face de l'endroit** où le ballon a été botté.

Autre cas de figure, quand une équipe bénéficie d'une **pénalité**, elle peut aussi choisir de taper le ballon en touche, directement ou indirectement, et elle gardera le bénéfice du lancer en touche.

