

REGLEMENT CYCLE 2 ET CYCLE 3 "TOUCHER – 2s"

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (7 joueurs max par équipe)	
TERRAIN	Cycle 3 : 30m x 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Cycle 3 : 7 minutes	
ARBITRAGE	Deux enfants accompagnés d'un adulte, deux juges de touche, un chronométrateur et un enfant qui note le score.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Le ballon est posé à l'endroit de la faute et est rendu à l'équipe adverse.	
UTILISATEURS	<p>Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1" "2" Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m Le Porteur du ballon ne peut pas lâcher le ballon vers l'avant ou faire une passe vers l'avant (règle de l'en avant)</p>	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules. Il ne peut pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle.	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce "Jouez".	
	Lorsque le ballon tombe au sol lors d'une passe : si le ballon est récupéré par un utilisateur le jeu se poursuit ; si le ballon est récupéré par un opposant : le jeu se poursuit.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale de l'arbitre : « Toucher », « 1 et 2 »	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 3 secondes pour marquer ou passer.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - en bottant le ballon (le ballon quittant les mains) - ballon au sol, en lui donnant un petit coup de pied
RENOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie. Remise en jeu par CPF à 5 m de toutes lignes	
LE JEU AU PIED EST INTERDIT		