

REGLEMENT "TOUCHER – 2s"		
NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (10 joueurs max par équipe)	
TERRAIN	30m x 45m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	2x7 minutes	
ARBITRAGE	Deux enfants accompagnés d'un adulte, deux juges de touche, un chronométreur 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	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 Porteur du ballon ne peut pas lâcher le ballon vers l'avant ou faire une passe vers l'avant (règle de l'en avant)	
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(coup franc) – 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 = 1 point. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but ne peut pas marquer, et à "T+2 secondes" pour passer le ballon.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF(coup de pied franc) à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - en bottant le ballon (le ballon doit quitter les mains) - ballon au sol, en lui donnant un petit coup de pied
RENOVI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	
SORTIE EN TOUCHÉ	A l'endroit de la sortie. Remise en jeu par CPF à 5 m de toutes lignes	