Nouveauté

REGLEMENT RUGBY A TOUCHER (2 secondes) U.S.E.P - Cycle 3

- Equipe mixte de 6 joueurs. ***Au moins 1 fille en jeu.***
  Aucun joueur ne pourra jouer les 3 périodes.

- **Terrain** : 30 m x 25 m

- **Durée du jeu** : 3 périodes de 4 à 5 minutes (suivant le nombre d'équipes par poule)

- **Marques** : touché au sol dans l'en-but adverse (la ligne de but fait partie de l'en-but)
  Un joueur touché dans l'en but peut marquer. Un joueur touché avant l'en but à 2 secondes pour marquer ou passer.

- **DEVOIRS et DROITS des joueurs :**
  - Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer…
  - **Le jeu au pied est interdit.**
  - Obligation d'**être debout pour jouer** le ballon.

- 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 ou marquer, sans obligation de s'arrêter.

- Les défenseurs doivent toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules.
- Les défesnseurs ne peuvent pas jouer le ballon (arracher) dans les mains du porteur de balle.
- Les défenseurs peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon tombé au sol pour contre-attaquer.
- Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules , le jeu continue. L'arbitre peut annoncer " Jouez " en cas de litige.

- ARBITRAGE : Valider le toucher = les deux simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale - " TOUCHER ", " 1 " , " 2 " (audible pour tout le monde)

HORS JEU : Tout joueur, situé en avant d'un partenaire jouant le ballon, n'a pas le droit de faire une action de jeu.

EN AVANT : Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu.
Les fautes dans l'en-but sont assimilées à celles du champ de jeu.

Lancement du jeu	Début match, fautes, arrêt de jeu	Lieu
Dans chaque cas : -L'arbitre présente le ballon à 1 main à l'équipe qui doit en bénéficier. -L'adversaire doit se placer à 5 m -Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon présenté par l'arbitre.	Coup d'envoi Coup de renvoi (ballon aplati par un joueur défensif) En avant, ballon injouable… Sortie en touche	Au centre du terrain A 5 m de la ligne de but A l'endroit de la faute (à 5 m mini, de toute ligne) A l'endroit de la sortie en touche, et à 5 m de toute ligne

Sanction : Exclusion temporaire : jeu dangereux « anti-jeu », énervement
Exclusion définitive : acte de brutalité manifeste « incorrection », récidive après
Une exclusion temporaire.

Crampons (même « moulés ») interdits !!!