



FORMATEUR ARBITRAGE

# JEU AVEC CONTACTS AMÉNAGÉS

## TOUCHER + 2 SECONDES

Précisions règlement



# PRÉAMBULE

- Ce document est destiné à toutes les personnes impliquées dans le rugby éducatif
- Son objectif principal est de préciser les modalités d'arbitrage du jeu du « Toucher + 2 secondes »
- Les images support ont été réalisées lors d'un entraînement des catégories M8, M10 et M12



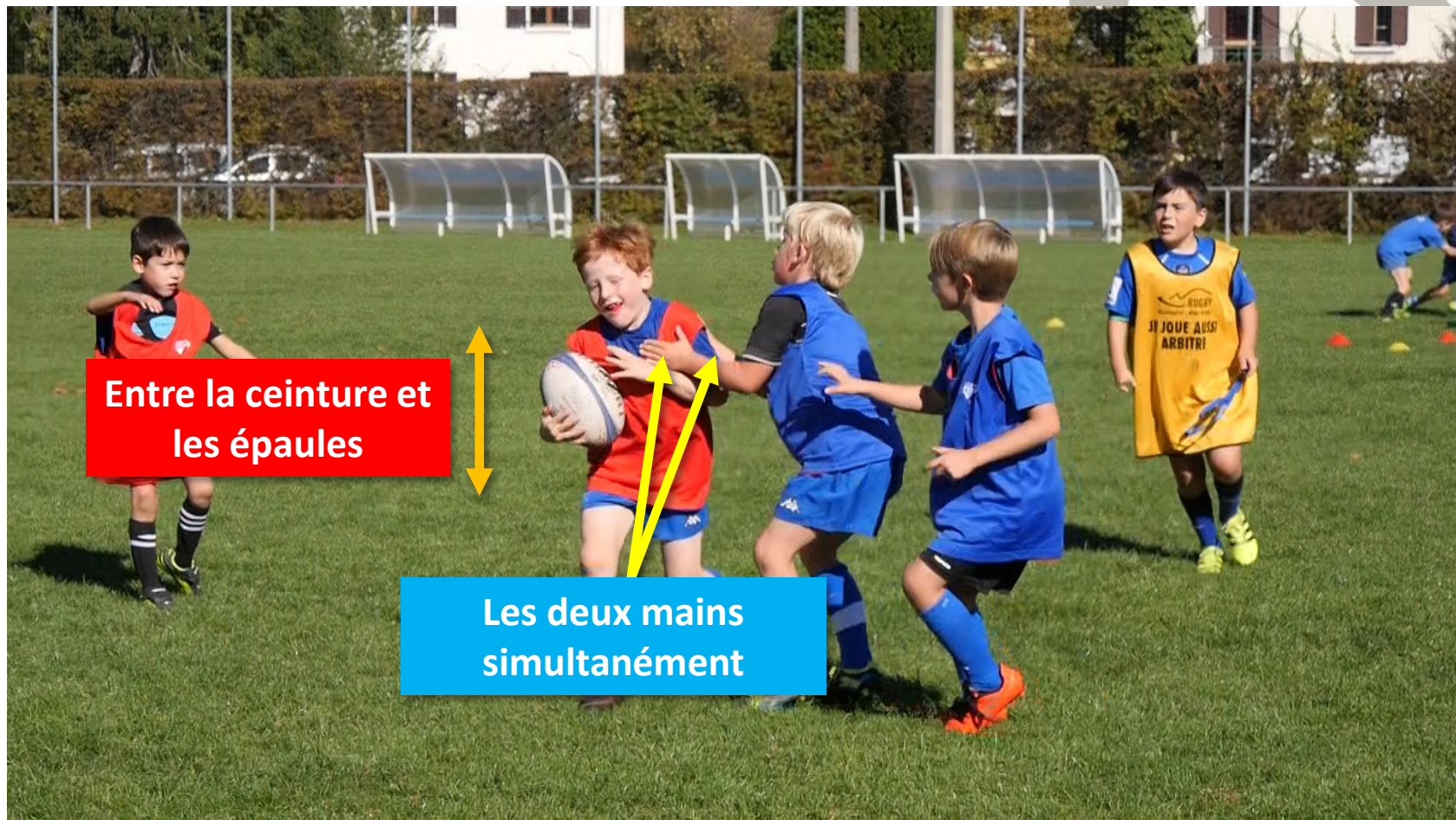
# LE TOUCHER



FORMATEUR ARBITRAGE



**FFR** FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY



**Le toucher doit être effectué avec les deux mains simultanément  
entre la ceinture et les épaules**





1 seule main

**Toucher non valide car une seule main**





**Toucher non valide car une main puis l'autre**



# TOUCHER + 2 SECONDES



# TIMING

- L'arbitre doit avoir un bon timing sur le « toucher » « 1 » « 2 »
- Pour cela une petite astuce prononcer « **toucher** » 121 « **1** » 122 « **2** »





# PRINCIPE

- Le porteur du ballon « touché » a 2 secondes pour faire une passe sans obligation de s'arrêter



# DÉPASSEMENT DES 2 SECONDES

- Si le joueur après avoir été touché ne passe pas le ballon avant la fin des 2 secondes = balle à l'adversaire remise en jeu à l'endroit de la touche,



# ESSAI APRÈS UN TOUCHER

- Après avoir été touché un joueur peut marquer un essai s'il le fait avant la fin des 2 secondes



# BALLON AU SOL APRÈS LE TOUCHER

- Si après le toucher le ballon tombe au sol = balle à l'adversaire





# JEU AU PIED APRÈS LE TOUCHER

- Si après le toucher le joueur joue au pied = balle à l'adversaire



# BALLON AU SOL SANS TOUCHER

- Si un joueur fait tomber le ballon en arrière avant d'être touché le jeu continue



# JEU AU PIED

- Le jeu au pied est autorisé avant le toucher



# LES OPPOSANTS

- Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle





# LANCEMENT DE JEU

- Le lancement de jeu se fait par un coup de pied franc
  - le ballon doit être botté avant d'être joué
    - Ballon au sol ou quittant les mains
- L'adversaire doit se tenir à 5 mètres



# LANCEMENT OK

- Ballon au sol



# LANCEMENT VALIDE

- Ballon quittant les mains



# LANCEMENT NON-VALIDE

- Le ballon ne quitte pas les mains





