

Règlement ceinturer 2 secondes Cycle 3

NOMBRE DE JOUEURS	7X7
REPLACEMENTS	illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessures (9 joueurs par équipe)
TERRAIN	25mx25m
BALLON	taille 4
TEMPS DE JEU	voir tableau
ARBITRAGE	1 joueur et 1 éducateur-accompagnant Remplacement temporaire de 2 minutes. Le remplacement est obligatoire.
JEU DELOYAL	Si brutalité caractérisée et/ou récidive, exclusion du match puis du tournoi. Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse (adversaire à 5m).
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est ceinturé à la taille, l'arbitre annonce "ceinturer", "1", "2". Le porteur du ballon "ceinturé" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Si le ballon est transmis au-delà des 2 secondes: ballon à l'opposant (adversaire à 5m)
OPPOSANTS	L'opposant doit ceinturer le porteur de balle au niveau des hanches (sous le ballon) Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle. L'opposant ne peut pas jouer la balle s'il est "dans le camp adverse" (règle du hors-jeu).
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le ceinturer: communication verbale de l'arbitre: "ceinturer", "1", "2".
MARQUE	Essai=5points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur ceinturé avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou faire une passe
REMISE EN JEU	Où ? / Comment ?
COUP D'ENVOI	A la main au centre du terrain, adversaires à 5m
COUP DE RENVOI	Après essai, au centre du terrain, adversaires à 5m
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, à 5m de toute ligne, adversaires à 5m
TOUCHE	A l'endroit de la sortie, adversaires à 5m