

## REGLEMENT EDR M10 "TOUCHER BLOQUER"

|   |   |  |
|---|---|--|
| <b>NOMBRE DE JOUEURS</b>                    | 5 contre 5  |  |
| <b>REGLES SPECIFIQUES</b>                   | constituer 2 équipes de 5 joueurs (effectif de 8 à 9 joueurs max par équipes)   |  |
| <b>REPLACEMENTS</b>                         | Illimité pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)  |  |
| <b>TERRAIN</b>                              | 35m X 20m   |  |
| <b>BALLON</b>                               | Taille 3  |  |
| <b>Temps de jeu</b>                         | Match de 8 MIN  |  |
| <b>ARBITRAGE</b>                            | 1 éducateur sur le terrain  |  |
| <b>JEU DELOYAL</b>                          | Du remplacement temporaire de 1min à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire.   |  |
|   | 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.  | Coup de Pied Franc ou 5m de plus ou remplacement si fautes répétées. Adversaires à 5m. (CPF) |
| <b>TOUCHER / CONTESTER</b>                  | Lorsqu'un joueur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce :<br><b>"TOUCHER, 1, 2 (3 secondes)"</b>  |  |
|   | <b>L'opposant ayant effectué le toucher</b> peut intervenir <b>uniquement après le toucher</b> , pour récupérer le ballon sans faire tomber le Porteur de Balle. Il ne doit en aucun cas rentrer en contact avec le Porteur de balle sans l'avoir préalablement touché. | CPF  |
|   | <b>L'utilisateur</b> a 3 secondes pour faire une passe. Le ballon passé après un toucher ne peut tomber. Si ballon touche le sol ou si ballon transmis au delà des 3" : ballon récupéré par l'adversaire. Le joueur touché, n'a plus le droit de jouer au pied.         | CPF  |
|   | Si le Porteur de Balle n'est pas touché simultanément par les 2 mains de l'Opposant entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce <b>"JOUER"</b>  |  |
| <b>MARQUE</b>                               | Uniquement des essais. Valeur 5 points. Un joueur touché dans l'en but peut marquer. Un joueur touché avant l'en but à 2 secondes pour marquer ou passer.   |  |
| <b>REMISE EN JEU</b>                        | <b>OU</b>   | <b>COMMENT</b>   |
| <b>COUP d'ENVOI</b>                         | Au milieu du terrain  | Coup de pied tombé de plus de 5m. Adversaire à 5m. Le ballon doit franchir les 5m.           |
| <b>COUP D'ENVOI APRES ESSAI</b>             | Au milieu du terrain par l'équipe qui a marqué.   |  |
| <b>COUP DE RENVOI</b>                       | A 5m de l'en but.<br>Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 10m de la ligne d'en but.  | Coup de pied tombé.  |
| <b>EN AVANT</b>                             | A l'endroit de la faute.  | CPF  |
| <b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b> | A l'endroit de la sortie.<br>A 3m de toutes les lignes.<br>Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.  | CPF  |
| <b>TOUCHE DIRECTE</b>                       | Autorisée depuis son en-but (avant la ligne des 5m)<br>Dans le cas contraire : CPF à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.   | CPF  |
| <b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>       | NON   |  |