



REGLEMENT EDR M10 "Jouer au contact"

NOMBRE DE JOUEURS	de 5 contre 5 à 10 contre 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	30m x 28m (5 contre 5 = 1/2 terrain du 10 contre 10) à 56m x 30m (10 contre 10)	
BALLON	Taille 3	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes 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 sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le Porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon: CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol: CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable: ballon à l'opposant: CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol: CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds: du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon: du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
COUP DE RENVOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI AUX 22 METRES	A 5m de l'en but. 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 5m de la ligne d'en but.	
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. 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.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	