



## REGLEMENT EDR M14 "TOUCHER - BLOQUER"

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	7 contre 7	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	56m x 46m (1/2 terrain du 15 contre 15)	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>Temps de jeu</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur	
<b>JEU DELOYAL</b>	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 : <b>CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées</b>	
<b>UTILISATEURS</b>	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 a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol pour être joué par les partenaires.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = <b>CPF - adversaires à 5m</b>	
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant = <b>CPF - adversaires à 5m</b>	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, PUIS n'importe quel opposant dont le "toucher" peut intervenir sur le porteur de balle :	
	* soit en arrachant le ballon des mains du porteur de balle dans les 2 secondes, le jeu continue.	
	* soit en bloquant debout le porteur de balle et le ballon durant les 2 secondes, ballon à l'opposant = <b>CPF - adversaires à 5m</b>	
	Les opposants ne doivent pas entrer en contact avec le porteur de balle sans avoir préalablement touché à 2 mains simultanément le porteur de balle = <b>CPF - adversaires à 5m</b>	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
	Si l'action de « Toucher » de l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer « <b>jouez</b> » en cas de litige.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher : les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaule): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
	S'assurer que le "toucher" retire ses mains avant de jouer le ballon ou de bloquer le porteur de balle. Sanctionner immédiatement le blocage effectué avant le toucher : <b>du CPF à l'exclusion temporaire.</b>	
<b>MARQUE</b>	Essai = 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>REMISES EN JEU</b>	<b>Où</b>	<b>COMMENT</b>
<b>COUP d'ENVOI</b>	Au milieu du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - 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
<b>COUP DE RENVOI APRES ESSAI</b>	Au milieu du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
<b>COUP DE RENVOI AUX 22 METRES</b>	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.	
<b>EN AVANT</b>	A l'endroit de la faute.	
<b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b>	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.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	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.	
<b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>	NON	