

## REGLEMENT EDR M12 "TOUCHER BLOQUER"

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	6 contre 6	
<b>REGLES SPECIFIQUES</b>	constituer 2 équipes de 6 joueurs (effectif de 10 joueurs max par équipes équipe A : joueurs dominants rapides et puissants équipe B : joueurs à autres profils	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimité pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (10 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	50m X 30m	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>Temps de jeu</b>	Match de 10 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 : <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 10m 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 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. A 5m de toutes les lignes. 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) 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	