

REGLEMENT EDR M8 "TOUCHER PASSER"

NOMBRE DE JOUEURS	4 contre 4	
REGLES SPECIFIQUES	constituer 2 équipes de 4 joueurs (effectif de 8 joueurs max par équipe)	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	25M X 15M	
BALLON	Taille 3	
Temps de jeu	Match de 7 MIN	
ARBITRAGE	1 éducateur sur le terrain	
JEU DELOYAL	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)
TOUCHER / CONTESTER	Lorsqu'un joueur est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "TOUCHER, 1, 2 (3 secondes)"	
	L'opposant ayant effectué le toucher ne peut plus intervenir sur le porteur de balle.	CPF
	L'utilisateur 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 "JOUER"	
MARQUE	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.	
REMISE EN JEU	OU	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	Coup de pied tombé de plus de 5m. Adversaire à 5m. Le ballon doit franchir les 5m.
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au milieu du terrain par l'équipe qui a marqué.	
COUP DE RENVOI	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.	Coup de pied tombé.
EN AVANT	A l'endroit de la faute.	CPF
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. A 3m 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
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but (avant la ligne des 3m) Dans le cas contraire : CPF à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	CPF
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	