



REGLEMENT EDR M10

"Jouer au contact"

Précisions Ligue de Bretagne 2018/2019 (version 04-10-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 9 joueurs maximum par équipe pour jouer à 5).	
TERRAIN	30m (en-but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	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 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 immédiatement dans les 2 secondes . Etre en contact debout = avoir une liaison maintenue avec le porteur de balle Si la liaison est rompue avant le coup de sifflet, les obligations liées au contact ne s'appliquent plus. Le jeu continue	
	Le porteur de balle bloqué debout a 2 secondes pour transmettre son ballon Communication arbitre : « CONTACT - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol (libérer ou faire rouler) Communication arbitre : « PLAQUÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat Sanction : CPF contre porteur de balle - adversaires à 5m	
	Si le ballon reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant Sanction : CPF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle Bloquer = intervention entre la taille et les épaules et maintenir debout (interdiction d'amener au sol) Plaquer = intervention entre les pieds et la ceinture et amener au sol	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds Sanction : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Joueur bloqué = assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon Attention, si le ballon est passé à un défenseur qui se repliait et n'avait pas l'intention d'interférer sur la continuité du jeu, le jeu continue (= déterminer si antijeu ou pas) Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur (arrachage et grattage interdits) Sanction : CPF - adversaires à 5m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. Si le porteur de balle n'est pas tenu au sol, il peut se relever immédiatement sans avoir à transmettre le ballon	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon Sanction : 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. Un joueur plaqué ou bloqué peut marquer un essai, même s'il n'est pas dans l'en-but au moment du blocage ou du plaquage, en application du règlement général à XV, mais dans le délai des 2 secondes	
REMISES EN JEU	OÙ	COMMENT
COUP D'ENVOI	Au milieu du terrain	<p>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	À 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	

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 7 contre 7							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 7 contre 7							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					