



REGLEMENT EDR M10

"Toucher + 2 secondes"

Précisions Comité de Bretagne 2018/2019 (version 18-09-2018)

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 9 joueurs maximum par équipe)	
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 sinon sanction 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 touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, il a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter Communication arbitre : « TOUCHÉ - 1 – 2 » puis coup de sifflet immédiat	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant Sanction : CPF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules Si ce n'est pas le cas, le jeu continue	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle Sanction : CPF - adversaires à 5m	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon = CF – adversaires à 5 m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Touché", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
MARQUE	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. Un joueur touché avant l'en-but ne peut pas : <ul style="list-style-type: none"> - marquer (sauf si touché sur plongeurs pour marquer par un joueur revenant de côté (règle beach rugby). - Interdiction de plonger sur un défenseur placé en face du porteur de balle (CPF contre porteur – adversaires à 5m) - entrer dans l'en-but balle en main (CPF contre porteur – adversaire à 5m) 	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au centre du terrain	<p style="text-align: center;">CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m</p> <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 centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI DES 22METRES	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	

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 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					