



REGLEMENT EDR M14 "TOUCHER + 2 SECONDES"

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m x 46m (1/2 terrain du 15 contre 15)	
BALLON	Taille 4	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure 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.	
	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 : 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, l'arbitre annonce : "Toucher", "1" , "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n' a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	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	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "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.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - 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	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	



REGLEMENT EDR M14 "TOUCHER - BLOQUER"

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m x 46m (1/2 terrain du 15 contre 15)	
BALLON	Taille 4	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure 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.	
	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 : 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, 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 = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "Touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied: ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	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 = CPF - adversaires à 5m	
	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 = CPF - adversaires à 5m	
	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 « jouez » en cas de litige.	
CONSIGNES ARBITRAGE	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 : du CPF à l'exclusion temporaire.	
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.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - 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	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	



REGLEMENT EDR M14 "Jouer au contact"

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7 à 15 contre 15	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	de 56m x 46m (7 contre 7 = 1/2 terrain du 15 contre 15) à terrain normal (15 contre 15)	
BALLON	Taille 4	
Temps de jeu	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure 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. 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 : 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. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate. Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon: CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol: CPF - adversaires à 5m Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable: ballon à l'opposant: CPF - adversaires à 5m Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol: CPF - adversaires à 5m Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds: du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur. Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement. Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon. 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.	
REMISES EN JEU	Où	COMMENT
COUP d'ENVOI	Au milieu du terrain	CPF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CPF peut être joué de plusieurs façons : - 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	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	