



**FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY**  
**PÔLE DEVELOPPEMENT**  
**SAISON SPORTIVE 2020-2021**

**REGLEMENT U12**

<b>OBJECTIF PRIORITAIRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>LTAD Lëtzebuerg Rugby = Apprendre à s'entraîner / Learn to Train &amp; Practise</b>                  "Créer et exploiter les situations de déséquilibre individuellement et collectivement"</p> <p style="text-align: center;"><b>Rugby à Plaquer</b></p>	
<b>NOMBRE DE JOUEUR</b>	<p style="text-align: center;"><b>Pratique à 10 contre 10</b>                  (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)  <b>15 joueurs maximum par équipe</b> sur la feuille de match (10 joueurs + 5 remplaçants max)  <b>Mixité autorisée</b></p>	
<b>REPLACEMENTS</b>	<p style="text-align: center;">Illimités <b>pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure</b></p>	
<b>TAILLE DU BALLON</b>	<p style="text-align: center;">Taille 4</p>	
<b>TAILLE DU TERRAIN</b>	<p style="text-align: center;"><b>56 mètres x 45 mètres</b> (en-but non compris)</p>	
<b>TEMPS DE JEU</b>	<p style="text-align: center;"><b>60 Minutes</b> pour 1 demi-journée de compétition / <b>80 Minutes</b> pour 2 demi-journées de compétition / <b>100 Minutes</b> pour 3 demi-journées de compétition                  Cf. Tableau ci-joint en Page 2</p>	
<b>JEU DELOYAL</b>	<p style="text-align: center;">Du <b>remplacement temporaire de 2 minutes</b> à l'<b>exclusion définitive</b> selon la gravité de la faute  <b>Remplacement Obligatoire</b> du joueur exclu (Jeu en équilibre numérique) =&gt; Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi  <b>Le Porteur de Balle (PB) n'est pas autorisé à percuter volontairement un défenseur immobile (charge INTERDITE) =&gt; il doit éviter le défenseur</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b>  <b>Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au point de faute</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées)</b>  <b>Préconisation Management Entraîneur-Arbitre = Utilisation des "cartons" interdite: favoriser le dialogue et la communication ("exclusion verbale")</b></p>	
<b>RUCK &amp; MAUL + Temps autorisé de blocage</b>	<p style="text-align: center;"><b>Ruck &amp; Maul AUTORISÉS</b>  <b>2 joueurs maximum de chaque équipe impliqués à la lutte</b> dans ces phases de blocages pour chaque équipe (+ <b>plaqueur-plaqué</b> ou <b>PB &amp; Défenseur direct</b>)  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b>                  Décompte de 5 secondes pour utilisé le ballon à partir du moment où ruck / maul est formé  <b>Application du Principe "Use it" ou "Lose it"</b></p>	
<b>RAFFÛT</b>	<p style="text-align: center;"><b>Raffût AUTORISÉ</b> =&gt; Main ouverte posée sous les épaules <b>uniquement</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>SQUEEZE BALL</b>	<p style="text-align: center;"><b>Définition = balle entre les genoux, tête vers l'avant et ventre au sol =&gt; Squeeze Ball INTERDIT</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>LE PLAQUAGE</b>	<p style="text-align: center;">Le plaquage, <b>exécuté obligatoirement</b> avec les 2 bras, doit être <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture ou en dessous</b> (entre la taille et les pieds)  <b>ATTENTION: il est INTERDIT de plonger directement dans les pieds d'un adversaire</b>  <b>Toutes prises au dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnées</b>  <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes)</b> avec remplacement  <b>Les projections et la cuillère sont STRICTEMENT INTERDITES et doivent être sanctionnées</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>ARBITRAGE</b>	<p style="text-align: center;"><b>1 Entraîneur-arbitre neutre</b> aidé par les éducateurs des équipes en jeu pour la touche                  ou <b>1 Jeune Joueur de U12 à U18 ans formé + 1 Entraîneur-accompagnant</b> chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité  <b>Beaucoup de Communication</b> =&gt; L'entraîneur-arbitre parle aux joueurs avant d'utiliser le sifflet                  Management des fautes avec <b>priorité laissée à la Règle de "l'Avantage"</b></p>	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où?</b>	<b>Comment?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<p style="text-align: center;"><b>Coup de Pied tombé (Drop-Kick)</b>                  Le ballon doit franchir la ligne des 5 mètres                  Adversaires placés à 5 mètres</p>
<b>COUP D'ENVOI APRES ESSAI</b>	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI 22M</b>	A 10 mètres de la ligne d'en-but (ligne des 15 mètres)	
<b>EN-AVANT ou BALLON INJOUABLE</b>	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;"><b>Mêlée éducative sans impact à 5 contre 5</b> (Formation 3+2 contre 3+2)                  3 joueurs de 1ère ligne + 2 joueurs de 2ème ligne  <b>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon</b> (= ballon derrière les pieds d'un des joueurs de 1ère ligne)  <b>Talonnage autorisé mais pas de possibilité de regagner le ballon (gain de balle = fin de poussée)</b>                  L'entraîneur-arbitre/accompagnant annonce "l'arrêt de la poussée" = <b>communication verbale "STOP"</b>                  Liaisons des joueurs de 1ère ligne et 2ème ligne (Cf. WR Laws)                  Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres                  L'entraîneur-arbitre/accompagnant s'assure de la <b>maîtrise des postures</b> (alignement des épaules + ligne d'épaule au dessus des hanches) et annonce les <b>3 commandements</b> pour la formation de la mêlée: "<b>Flexion - Liez - Jeu</b>" ou "<b>Crouch - Bind - Set</b>"  <b>Le demi de mêlée introduit le ballon sans délai</b> - Son adversaire se place soit à ses côtés <b>sans suivre la progression du ballon</b>, soit derrière la mêlée dans l'axe  <b>L'entraîneur-arbitre/accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée</b> =&gt; Reprise du jeu par 1 CPF  <b>La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée décolle le ballon du sol</b>: les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu  <b>La mêlée n'est jamais rejouée:</b>                  &gt; Liaisons incorrectes ou mauvaises postures = <b>CPF contre le joueur fautif</b>                  &gt; Mêlée tournée ou lorsqu'une faute n'est pas décelée et que le ballon devient injouable ou pour raison de sécurité = <b>CPF en faveur de l'équipe avant introduit le ballon en mêlée</b></p>
<b>PENALITEE (CPP)</b>	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;"><b>CPP remplacé par un CPF</b> = Jeu à l'initiative du joueur  <b>Tap &amp; Pass (Tap &amp; Go + Passe obligatoire)</b> =&gt; Tap &amp; Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains                  Adversaires placés à 5 mètres  <b>Impossible de choisir une mêlée à partir du CPF</b></p>
<b>COUP DE PIED FRANC (CPF)</b>		
<b>SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie A 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	<p style="text-align: center;"><b>Touche = Conquête disputée</b>                  1 Lanceur + 2, 3 ou 4 Sauteurs + 1 Relayer  <b>Pour les opposants, 1 vis-à-vis obligatoire</b> à chacun des joueurs participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteur et relayer =&gt; équilibre numérique)  <b>Pas d'aide aux sauteurs = Lift interdit</b>                  Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche - Fin de l'Alignement déterminé par dernier joueur attaquant de l'alignement (vérouilleur)                  Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur)                  Les Relayers se positionnent à 2 mètres de l'alignement en profondeur  <b>Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu</b>                  Non participants placés à 5 mètres (Ligne de hors-jeu)  <b>Remarque:</b> Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse = <b>CPF à l'endroit du coup de pied</b></p>
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	<p style="text-align: center;"><b>Frappe au-delà des 10 mètres = Touche à l'endroit de la frappe</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Frappe dans l'en-but ou dans la zone des 10 mètres = Touche à l'endroit de la sortie</b> à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but</p>	

TRANSFORMATION, DROP & TIR AU BUT	Non
PRECISIONS	<b><u>Le jeu au pied est autorisé</u></b> Hormis ces modifications les règles WR Laws sont applicables

**TEMPS DE JEU EN U12  
SUR 1 DEMI-JOURNEE (MAX 60 MINUTES)  
JEU A 10 CONTRE 10**

Nb d'équipes	Nb total de Rencontres	Nb de rencontres par équipe	Nb de périodes	Durée max par périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps total
3	3	2	4	7'30	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	1	15'	néant	5'	60'
6	15	5	1	12'	néant	5'	60'
7	21	6	1	10'	néant	5'	60'

**TEMPS DE JEU EN U12  
SUR 2 DEMI-JOURNEES (MAX 80 MINUTES)  
JEU A 10 CONTRE 10**

Nb d'équipes	Nb total de Rencontres	Nb de rencontres par équipe	Nb de périodes	Durée max par périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps total
3	3	2	4	10'	2'	5'	80'
4	6	3	2	13'	2'	5'	78'
5	10	4	2	10'	2'	5'	80'
6	15	5	2	8'	2'	5'	80'
7	21	6	1	13'	néant	5'	78'

**TEMPS DE JEU EN U12  
SUR 3 DEMI-JOURNEES (MAX 100 MINUTES)  
JEU A 10 CONTRE 10**

Nb d'équipes	Nb total de Rencontres	Nb de rencontres par équipe	Nb de périodes	Durée max par périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps total
5	10	4	2	12'	2'	5'	96'
6	15	5	2	10'	2'	5'	100'
7	21	6	2	8'	2'	5'	96'
8	28	7	2	7'	2'	5'	98'
9	36	8	1	12'	néant	5'	96'

**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					

**6 EQUIPES = 15 MATCHES**

	A	B	C	D	E	F
A		AB	AC	AD	AE	AF
B			BC	BD	BE	BF
C				CD	CE	CF
D					DE	DF
E						EF
F						

**7 EQUIPES = 21 MATCHES**

	A	B	C	D	E	F	G
A		AB	AC	AD	AE	AF	AG
B			BC	BD	BE	BF	BG
C				CD	CE	CF	CG
D					DE	DF	DG
E						EF	EG
F							FG
G							