



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY
PÔLE DEVELOPPEMENT
SAISON SPORTIVE 2020-2021

REGLEMENT U14

OBJECTIF PRIORITAIRE	LTAD Lëtzebuerg Rugby = S'entraîner à s'entraîner / Train to Train "Créer, exploiter et conserver des situations de déséquilibre sur les différentes phases de jeu"	
	Rugby à Plaquer	
NOMBRE DE JOUEUR	Pratique à 15 contre 15 <i>Possibilité de Jouer en effectif incomplet (minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée en formation 3+2) => (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)</i>	
	23 joueurs maximum par équipe sur la feuille de match (15 joueurs + 8 remplaçants max) Mixité autorisée	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TAILLE DU BALLON	Taille 4	
TAILLE DU TERRAIN	Terrain normal (Jeu à XV)	
TEMPS DE JEU	60 Minutes pour 1 demi-journée de compétition / 90 Minutes pour 2 demi-journées de compétition / 110 Minutes pour 3 demi-journées de compétition <i>Cf. Tableau ci-joint en Page 2</i>	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l' exclusion définitive selon la gravité de la faute Remplacement Obligatoire du joueur exclu (Jeu en équilibre numérique) => Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
	Le Porteur de Balle (PB) n'est pas autorisé à percuter volontairement un défenseur immobile (charge INTERDITE) => il doit éviter le défenseur Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au point de faute Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP (ou 10 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées) Préconisation Management Entraîneur-Arbitre = Utilisation des "cartons" interdite; favoriser le dialogue et la communication ("exclusion verbale")	
RUCK & MAUL + Temps autorisé de blocage	Ruck & Maul AUTORISÉS 3 joueurs maximum de chaque équipe impliqués à la lutte dans ces phases de blocages pour chaque équipe (+ plaqueur-plaqué ou PB & Défenseur direct) Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP Décompte de 5 secondes pour utilisé le ballon à partir du moment où ruck / maul est formé Application du Principe "Use it" ou "Lose it"	
	Raffût AUTORISÉ => Main ouverte posée sous les épaules uniquement Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP	
SQUEEZE BALL	Définition = balle entre les genoux, tête vers l'avant et ventre au sol => Squeeze Ball INTERDIT Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP	
LE PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture ou en dessous (entre la taille et les pieds) ATTENTION: il est INTERDIT de plonger directement dans les pieds d'un adversaire Toutes prises au dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnées	
	Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont STRICTEMENT INTERDITES et doivent être sanctionnées Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => CPP	
ARBITRAGE	2 Jeunes Joueurs-Arbitres de la catégorie U14 formés + 1 Entraîneur-accompagnant chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité ou 1 Jeune Joueur de moins de 18 ans formé + 1 Entraîneur-accompagnant chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité ou 1 Arbitre Officiel nommé par la Commission des Arbitres FLR	
	Beaucoup de Communication => L'entraîneur-arbitre parle aux joueurs avant d'utiliser le sifflet Management des fautes avec priorité laissée à la Règle de "l'Avantage"	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Règles normales WR Laws Coup de Pied tombé (Drop-Kick) Le ballon doit franchir la ligne des 10 mètres Adversaires placés à 10 mètres
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI 22M	Au niveau de la ligne des 22 mètres	
EN-AVANT ou BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute A 5 mètres de la ligne de toutes lignes	Mêlée éducative sans impact à 8 contre 8 (Formation 3+4+1) 3 joueurs de 1ère ligne + 2 joueurs de 2ème ligne + 3 joueurs de 3ème ligne Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (= ballon derrière les pieds d'un des joueurs de 1ère ligne) Talonnage autorisé mais pas de possibilité de regagner le ballon (gain de balle = fin de poussée) L'entraîneur-arbitre/accompagnant ou Arbitre annonce "l'arrêt de la poussée" = communication verbale "STOP" Liaisons des joueurs en mêlée (Cf. WR Laws) Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres L'entraîneur-accompagnant ou Arbitre s'assure de la maîtrise des postures (alignement des épaules + ligne d'épaule au dessus des hanches) et annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée: " Flexion - Liez - Jeu " ou " Crouch - Bind - Set " Le demi de mêlée introduit le ballon sans délai - Son adversaire se place soit à ses côtés et peut suivre la progression du ballon , soit derrière la mêlée dans l'axe, soit à 5 mètres avec ses partenaires non participants à la mêlée L'entraîneur-accompagnant ou Arbitre interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée => Reprise du jeu par 1 CPF La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée ou le n°8 décolle le ballon du sol : les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu La mêlée n'est jamais rejouée : > Liaisons incorrectes ou mauvaises postures = CPF contre le joueur fautif > Mêlée tournée ou lorsqu'une faute n'est pas décelée et que le ballon devient injouable ou pour raison de sécurité = CPF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Equipe à effectif incomplet = obligation d'égalité numérique en mêlée : > Mêlée à 7 joueurs = Formation 3-4 > Mêlée à 6 joueurs = Formation 3-2-1 > Mêlée à 5 joueurs = Formation 3-2
		PENALITEE (CPP)
COUP DE PIED FRANC (CPF)	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	Règles normales WR Laws
SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie A 5 mètres minimum de toutes lignes	Touche = Conquête disputée 1 Lanceur + 2 à 7 Sauteurs + 1 Relayeur Pour les opposants, 1 vis-à-vis obligatoire à chacun des joueurs participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteur et relayeur => équilibre numérique) Pas d'aide aux sauteurs = Lift interdit
	Frappe au-delà des 22 mètres = Touche à l'endroit de la frappe	Début de l'alignement à 5 mètres de la ligne de touche (ligne des 5 mètres) Fin de l'Alignement à 15 mètres de la ligne de touche (ligne des 15 mètres)

<p>TOUCHE DIRECTE</p>	<p>Frappe dans l'en-but ou à moins de 22 mètres = > <u>Touche à l'endroit de la sortie si le ballon est rentré par l'opposition</u> > <u>Touche à l'endroit du coup de pied si le ballon est rentré par un coéquipier du botteur</u></p>	<p>Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur) Les Relayeurs se positionnent à 2 mètres de l'alignement en profondeur Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu Non participants placés à 10 mètres (Ligne de hors-jeu) Remarque: Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse qui à le choix: > Renvoi aux 22 mètres > Mêlée à l'endroit du coup de pied (introduction pour l'équipe non fautive)</p>
<p>TRANSFORMATION, DROP & TIR AU BUT</p>	<p>Oui (Règles normales WR Laws)</p>	
<p>PRECISIONS</p>	<p>Le jeu au pied est autorisé Hormis ces modifications les règles WR Laws sont applicables</p>	

**TEMPS DE JEU EN U14
SUR 1 DEMI-JOURNEE (MAX 60 MINUTES)
JEU A 15 CONTRE 15**

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
2	1	1	3	20'	5'	néant	60'
3	3	2	2	15'	5'	15'	60'
4	6	3	1	20'	néant	15'	60'
5	10	4	1	15'	néant	15'	60'
6	15	5	1	12'	néant	15'	60'
7	21	6	1	10'	néant	15'	60'

**TEMPS DE JEU EN U14
SUR 2 DEMI-JOURNEES (MAX 90 MINUTES)
JEU A 15 CONTRE 15**

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	3	15'	5'	15'	90'
4	6	3	2	15'	5'	15'	90'
5	10	4	2	11'	5'	15'	88'
6	15	5	1	18'	néant	15'	90'
7	21	6	1	15'	néant	15'	90'

**TEMPS DE JEU EN U14
SUR 3 DEMI-JOURNEES (MAX 110 MINUTES)
JEU A 15 CONTRE 15**

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
6	15	5	2	11'	5'	15'	110'
7	21	6	1	18'	néant	15'	108'
8	28	7	1	16'	néant	15'	112'
9	36	8	1	14'	néant	15'	112'

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							