



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY
PÔLE DEVELOPPEMENT
SAISON SPORTIVE 2020-2021
REGLEMENT U6

OBJECTIF PRIORITAIRE	<p style="text-align: center;">LTAD Lëtzebuerg Rugby = Enfant Actif / Active Start "Plaisir de la découverte et de la pratique"</p> <p style="text-align: center;">Rugby "Contacts Aménagés"</p>	
NOMBRE DE JOUEUR	<p style="text-align: center;">Pratique à 5 contre 5 <i>En cas d'effectif incomplet = Pratique à 4 contre 4 autorisée (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)</i> 8 joueurs maximum par équipe sur la feuille de match (5 joueurs + 3 remplaçants max) Mixitée autorisée</p>	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps d'arrêt de jeu et/ou sur blessure	
TAILLE DU BALLON	Taille 3	
TAILLE DU TERRAIN	20 mètres x 15 mètres (en-but non compris)	
TEMPS DE JEU	30 Minutes pour 1 demi-journée de compétition <i>Cf. Tableau ci-joint en Page 2</i>	
JEU DELOYAL	<p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">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 => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur" (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées)</p> <p style="text-align: center;">Préconiation Management Entraîneur-Arbitre = Utilisation des "cartons" interdite: favoriser le dialogue et la communication ("exclusion verbale")</p>	
DROITS & DEVOIRS DU JOUEUR	Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter Le jeu au pied est autorisé	
	Pour s'opposer au Porteur du Ballon (PB), il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du bas du sternum à la taille) Toute forme de plaquage est INTERDITE LE DEFENSEUR NE PEUT PAS disputer, arracher ou taper le ballon entre les mains du Porteur de Balle (PB) Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur"	
	Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon (dans les 3 secondes suivant l'annonce "TENU" de l'Entraîneur-arbitre) Un partenaire, du Porteur du Balle (PB) qui a été saisi, peut venir lui prendre la balle dans les mains Les percussions sont interdites, le Porteur du Ballon (PB) doit chercher à éviter ses adversaires Raffût INTERDIT & Le passage en force est INTERDIT Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur"	
	Tout joueur (attaquant ou défenseur) se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu Les Soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur"	
	Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, plaquage haut, croc en jambes) sont INTERDITES Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur" (expulsion temporaire possible avec remplacement obligatoire du joueur fautif)	
	1 Entraîneur-arbitre neutre aidé par les entraîneurs des équipes en jeu pour la touche	
ARBITRAGE	<p style="text-align: center;">Beaucoup de Communication => L'Entraîneur-arbitre parle aux joueurs avant d'utiliser le sifflet (prévention avant sanction) Management des fautes avec priorité laissée à la Règle de "l'Avantage"</p> <p style="text-align: center;">L'Entraîneur-arbitre annonce le "TENU" => Le Porteur de Balle (PB) "Tenu" debout a 3 secondes pour passer ou libérer son ballon Décompte de 3 secondes ("TENU" + 3, 2, 1) pour utilisé le ballon à partir du moment où "TENU" est annoncé => Application du principe "Use it" ou "Lose it" Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => L'Entraîneur-Arbitre présente le ballon à un Joueur "Utilisateur"</p>	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI 22M	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute A 3 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;">Sans retarder le lancement de jeu, "l'Entraîneur-arbitre" présente le ballon à un joueur "Utilisateur" et veille à ce que ce soit un joueur différent le plus souvent possible</p> <p style="text-align: center;">Le jeu démarre (sans coup de sifflet de l'Entraîneur-arbitre), lorsque le joueur "Utilisateur" prends possession du ballon Possession = Ballon tenu a deux mains par le Porteur de Balle => L'Educateur-Arbitre ne touche plus le ballon</p> <p style="text-align: center;">APRES ESSAI: La remise en jeu RAPIDE doit être privilégiée => Ballon poser au sol à l'initiative du joueur "Utilisateur" (sans coup de sifflet de l'Entraîneur-arbitre)</p> <p style="text-align: center;">Adversaires (Opposants) placés à 3 mètres</p>
PENALITEE (CPP)	A l'endroit de la faute A 3 mètres de toutes lignes	
COUP DE PIED FRANC (CPF)		
SORTIE EN TOUCHE DIRECTE ou INDIRECTE	A l'endroit de la faute A 3 mètres de toutes lignes	
TRANSFORMATION, DROP & TIR AU BUT	Non	

**TEMPS DE JEU EN U6
SUR 1 DEMI-JOURNEE (MAX 30 MINUTES)
JEU A 5 CONTRE 5**

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	5'	2'	5'	30'
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'30	néant	5'	30
6	15	5	1	6'	néant	5'	30
7	21	6	1	5'	néant	5'	30'

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							