



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY
PÔLE DEVELOPPEMENT
SAISON SPORTIVE 2020-2021
REGLEMENT U8

OBJECTIF PRIORITAIRE	<p style="text-align: center;">LTAD Lëtzebuerg Rugby = S'amuser grâce au sport / FUNDamentals "Résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement"</p> <p style="text-align: center;">Rugby "Contacts Aménagés"</p>	
NOMBRE DE JOUEUR	<p style="text-align: center;">Pratique à 7 contre 7 <i>En cas d'effectif incomplet = Pratique à 5 contre 5 autorisée (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)</i> 10 joueurs maximum par équipe sur la feuille de match (7 joueurs + 3 remplaçants max) Mixité autorisée</p>	
REPLACEMENTS	<p style="text-align: center;">Illimités pendant les temps d'arrêt de jeu et/ou sur blessure</p>	
TAILLE DU BALLON	<p style="text-align: center;">Taille 3</p>	
TAILLE DU TERRAIN	<p style="text-align: center;">30 mètres x 20 mètres (en-but non compris)</p>	
TEMPS DE JEU	<p style="text-align: center;">40 Minutes pour 1 demi-journée de compétition / 60 Minutes pour 2 demi-journées de compétition <i>Cf. Tableau ci-joint en Page 2</i></p>	
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 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 => Tap & Pass (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées) Préconiation Management Entraîneur-Arbitre = Utilisation des "cartons" interdite: favoriser le dialogue et la communication ("exclusion verbale")</p>	
UTILISATEURS (Attaquants)	<p style="text-align: center;">Lorsque le Porteur de balle (PB) est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol) => il doit transmettre immédiatement le ballon (3 secondes) 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 => Tap & Pass Le Porteur de Balle (PB) "plaqué" ou "tenu" doit immédiatement transmettre ou libérer son ballon (3 secondes) Si Plaquage, Passe Libre OBLIGATOIRE pour le premier soutien offensif (relayer) Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass Si le ballon au sol est injouable => ballon à l'opposant Remise en Jeu = Tap & Pass</p>	
OPPOSANTS (Défenseurs)	<p style="text-align: center;">L'opposant peut plaquer le Porteur de Balle (PB), MAIS il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras => "Contact Aménagé" TOUTE FORME DE CONTACT au dessus de la ceinture du Porteur de Balle (PB) EST INTERDITE Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass 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 => Tap & Pass Les Opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du Porteur de Balle (PB) Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass 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 => Tap & Pass</p>	
RUCK & MAUL + Temps autorisé de blocage	<p style="text-align: center;">Ruck & Maul INTERDITS => Pas de contestation du ballon au sol ou debout L'équipe attaquante joue le ballon: Passe après contact autorisée (encouragée!!!) ou Passe Libre à partir du ballon au sol Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass</p>	
RAFFÛT	<p style="text-align: center;">Raffût INTERDIT Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass</p>	
SQUEEZE BALL	<p style="text-align: center;">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 => Tap & Pass</p>	
ARBITRAGE	<p style="text-align: center;">1 Entraîneur-arbitre neutre aidé par les entraîneurs des équipes en jeu pour la touche ou 1 Jeune Joueur de U12 à U18 ans formé + 1 Entraîneur-accompagnant chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité 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" L'entraîneur-arbitre annonce le "TENU" => Le Porteur de Balle (PB) "Tenu" debout à 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 => Tap & Pass</p>	
CONSIGNES ARBITRAGE	<p style="text-align: center;">SANCTIONNER IMMEDIATEMENT le plaqueur gênant la transmission du ballon Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées) NE PAS SANCTIONNER le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement</p>	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p style="text-align: center;">Coup de Pied Franc (CPF) Le CPF peut être joué de plusieurs façons: (au choix du PB) > Tap & Pass (Tap & Go + Passe obligatoire) => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains <u>ou</u> > En coup de pied tombé (Drop-Kick) ou > En coup de pied de volée Jeu à l'initiative du joueur sans coup de sifflet de l'Entraîneur-Arbitre Le ballon doit franchir la ligne d'engagement / Adversaires placés à 5 mètres</p>
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	<p style="text-align: center;">Remarque: 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 5 mètres de la ligne de but</p>
COUP DE RENVOI 22M	A 5 mètres de la ligne d'en-but	<p style="text-align: center;">Mêlée éducative sans impact à 1+1 contre 2 L'équipe non fautive positionne 1 joueur (différent à chaque fois) face à 2 opposants liés entre eux L'équipe non fautive positionne 1 demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner derrière les 2 joueurs de son équipe et ne pourra intervenir que lorsque le demi de mêlée adverse se saisira du ballon Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres L'entraîneur-arbitre/accompagnant 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 joueur se positionne à l'écoute des commandements pour se retrouver en position de poussée à hauteur du bassin des 2 joueurs</p>

<p>EN AVANT ou BALLON INJOUABLE</p>	<p>A l'endroit de la faute à 5 mètres de la ligne de touche et/ou d'en-but</p>	<p>adverses lies entre eux et restes debout</p> <p>Ces 2 joueurs opposants n'avancent pas sur l'introduction du ballon et reculent dans l'axe (= Partenaires de travail)</p> <p>Le demi de mêlée introduit le ballon sans délai - Son adversaire se place derrière les 2 joueurs debout jouant la mêlée dans l'axe ou à 5 mètres</p> <p>Le joueur positionné en mêlée pousse sur "2 petits pas" pour gagner le ballon qui reste dans ses pieds (l'entraîneur-arbitre/accompagnant annonce "l'arrêt de la poussée" = communication verbale "STOP")</p> <p>Talonnage non autorisé => Maintien Stabilité & posture</p> <p>La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée décolle le ballon du sol: les joueurs de la mêlée se desolidarisent et tous les joueurs participent au jeu</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée:</p> <ul style="list-style-type: none"> > Mauvaises positions, liaisons non tenues ou poussée des joueurs opposants = CPF contre les opposants > Poussée non maîtrisée, pas d'arrêt au signal de l'entraîneur-arbitre = CPF contre le joueur en position de poussée > Liaisons non lâchées à la fin de la mêlée = CPF contre le joueur fautif
<p>PENALITEE (CPP)</p>	<p>A l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes</p>	<p>CPP remplacé par un CPF = Jeu à l'initiative du joueur</p> <p>Tap & Pass (Tap & Go + Passe obligatoire) => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains</p> <p>Adversaires placés à 5 mètres</p> <p>Impossible de choisir une mêlée à partir du CPF</p>
<p>COUP DE PIED FRANC (CPF)</p>		
<p>SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE</p>	<p>A l'endroit de la sortie à 5 mètres de la ligne de touche et/ou d'en-but</p>	<p>Coup de Pied Franc (CPF) = Jeu à l'initiative du joueur</p> <p>Tap & Pass (Tap & Go + Passe obligatoire) => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains</p> <p>Adversaires placés à 5 mètres</p>
<p>TOUCHE DIRECTE</p>		<p>Remarque: Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse = CPF à l'endroit du coup de pied</p>
<p>TRANSFORMATION, DROP & TIR AU BUT</p>		<p>Non</p>
<p>PRECISIONS</p>		<p>Le jeu au pied est autorisé</p> <p>Hormis ces modifications les règles WR Laws sont applicables</p>

**TEMPS DE JEU EN U8
SUR 1 DEMI-JOURNEE (MAX 40 MINUTES)
JEU A 7 CONTRE 7**

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	5'	2'	5'	40'
4	6	3	2	6'30	2'	5'	39'
5	10	4	2	5'	2'	5'	40'
6	15	5	1	8'	néant	5'	40'
7	21	6	1	6'30	néant	5'	39'

**TEMPS DE JEU EN U8
SUR 2 DEMI-JOURNEES (MAX 60 MINUTES)
JEU A 7 CONTRE 7**

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	2	7'30	2'	5'	60'
6	15	5	2	6'	2'	5'	60'
7	21	6	1	10'	néant	5'	60'

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							