



# FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY

## REGLEMENT RUGBY SCOLAIRE

SAISON 2017-2018 LASEL 7's

### REGLEMENT FEMININES

		JUNIORS FILLES "DEVELOPPEMET"	CADETS FILLES "DEVELOPPEMENT"
CATEGORIES D'AGE / QUOTAS		Joueuses nées en <b>2001 &amp; avant 2001</b>	Joueuses nées en <b>2002 &amp; après 2002</b>
SURCLASSEMENT / SOUSCLASSEMENT		<b>Pas de mixité</b> 4 Joueuses max nés en 1997 / 1998	<b>Pas de mixité</b> 4 Joueuses max nés en 2002
TYPE DE JEU		Jeu à 7	Jeu à 7
Nb DE JOUEUR SUR LE TERRAIN		7	7
Nb DE JOUEUR MAXIMUM SUR LA FEUILLE DE MATCH		13	13
REPLACEMENTS Remplacements illimités réalisés pendant les temps de pause, les arrêts de jeu et/ou sur blessure			
TAILLE DU BALLON		4	4
TAILLE DU TERRAIN		<b>1/2 Terrain</b> Environ 60m de long & 50 m de large (+ En-but)	<b>1/2 Terrain</b> Environ 60m de long & 50 m de large (+ En-but)
TEMPS DE JEU	TPS DE JEU SI 1 MATCH	4 x 15 minutes	4 x 12 minutes
	TPS DE JEU SI 2 MATCH	2 x 15 minutes	2 x 12 minutes
	TPS DE JEU MAX DU TOURNOI	60 minutes	50 minutes
TEMPS DE PAUSE	TPS DE PAUSE MI-TEMPS	5 minutes	5 minutes
	TPS DE RECUPERATION	10 minutes	10 minutes
ARBITRAGE 3 Arbitre Officiel ou 1 Jeune Arbitre en cours de formation ou 2 Jeunes Officiels neutres (formés & supervisés)			
JEU DELOYAL Du remplacement temporaire de 3 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute. <b>Remplacement Obligatoire.</b> Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi			
LE PLAQUAGE Le plaquage, <b>exécuté obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture.</b> <b>Toutes prises au dessus ou sans engager les bras sera sanctionnées</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (3 minutes) avec remplacement</b> Les projections et la cuillère sont strictement interdites			
COUPS D'ENVOI Règles normales WR 7's Coup de pied tombé au centre du terrain & Adversaires à 10 mètres, le ballon doit franchir les 10 mètres			
COUPS D'ENVOI APRES ESSAI Règles normales WR 7's Coup de pied tombé au centre du terrain par l'équipe qui vient de marquer l'essai & Adversaires à 10 mètres, le ballon doit franchir les 10 mètres			
COUPS DE RENVOI Coups de pied tombé à 15 mètres de l'en-but Le ballon doit franchir la ligne de remise en jeu			
MÊLÉE	EN-AVANT ou BALLON	Mêlée à l'endroit de la faute à 5 mètres de la ligne de touche et/ou d'en-but	
	ORGANISATION et NB DE JOUEUR	<b>Mêlée éducative à 3 c 3</b> <b>Sans impact ni poussée = "Mêlée Simulée" = poussée &amp; contest du ballon interdit</b>	
	COMMANDEMENTS	En Français "Flexion" - "Liez" - "Jeu" ou en Anglais "Crouch" - "Bind" - "Set" + Commandement non verbal de l'arbitre au Demi de Mêlée pour l'introduction du ballon	
	FORMATION DE LA MÊLÉE	Demi de Mêlée introduit sans délai (3 secondes) & Non participant à la mêlée placés à 5 mètres	
PRECISIONS et LIGNE DE HORS-JEU		Position du Demi de Mêlée = à côté de son vis-à-vis sans suivre la progression du ballon ou derrière sa mêlée dans l'axe <b>Mêlée jamais rejouée</b>	
PENALITEE Remplacée par un CPF (= Jeu à l'initiative des Joueurs = "Tap & Go") Adversaires à 10 mètres			
COUP DE PIED FRANC CPF à l'endroit de la faute = "Tap & Go" à 5 mètres de toutes lignes Adversaires à 10 mètres			
TOUCHE	SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE	Touche à l'endroit de la sortie à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	
	TOUCHE DIRECTE	2 cas concrets: <b>Frappe au-delà des 15 mètres</b> = Touche à l'endroit de la frappe <b>Frappe dans l'en-but ou à moins de 15 mètres</b> = Touche à l'endroit de la sortie (quelque soit l'équipe ayant rentrée le ballon dans la zone)	
	ORGANISATION & ALIGNEMENT	<b>Touche = Conquête disputée</b> 1 Lanceur, 2 à 3 Sauteurs, 1 Relayeur L'équipe en possession du ballon décide du nombre de joueur dans l'alignement, Pour les Opposants 1 vis-à-vis à chacun des participants <b>Remise en jeu rapide autorisée</b>	
	FORMATION DE L'ALIGNEMENT		
	PRECISIONS et LIGNE DE HORS-JEU	<b>Pas de Lift</b> (= pas d'aide aux Sauteurs)	
TRANSFORMATION, DROP ET TIR AU BUT		Non	Non
PRECISIONS Favoriser un temps de jeu maximal pour l'ensemble des joueurs (minimiser le nombre de remplaçant) Hormis ces modifications les règles WR 7's sont applicables Le jeu au pied est autorisé sur toute l'aire de jeu			