



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY

PÔLE DEVELOPPEMENT

SAISON SPORTIVE 2022-2023

SYNTHESE REGLEMENT AMENAGE "RUGBY DIGEST" ECOLE DE RUGBY

	U6	U8	U10	U12	U14
Concept LTAD	Enfant Actif / Active Start	S'amuser grâce au sport / FUNdamental	Apprendre à s'entraîner / Learn to Train & Practise	Apprendre à s'entraîner / Learn to Train & Practise	S'entraîner à s'entraîner / Train to Train
Forme de Jeu	Rugby "Contacts Aménagés"	Rugby "Contacts Aménagés"	Rugby à Plaquer	Rugby à Plaquer	Rugby à Plaquer
Objectif Prioritaire	"Plaisir de la découverte et de la pratique"	"Résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement"	"Créer et exploiter les situations de déséquilibre"	"Créer et exploiter les situations de déséquilibre individuellement et collectivement"	"Créer, exploiter et conserver des situations de déséquilibre sur les différentes phases de jeu"
Nombre de Joueur	5 contre 5 <i>4 contre 4 autorisé si effectif incomplet</i>	7 contre 7 <i>5 contre 5 autorisé si effectif incomplet</i>	7 contre 7	10 contre 10	15 contre 15 <i>12 contre 12 autorisé si effectif incomplet</i>
	8 joueurs maximum par équipe <i>(5 joueurs + 3 remplaçants max)</i>	10 joueurs maximum par équipe <i>(7 joueurs + 3 remplaçants max)</i>	11 joueurs maximum par équipe <i>(7 joueurs + 4 remplaçants max)</i>	15 joueurs maximum par équipe <i>(10 joueurs + 5 remplaçants max)</i>	23 joueurs maximum par équipe <i>(15 joueurs + 8 remplaçants max)</i>
	Mixitée Autorisée	Mixitée Autorisée	Mixitée Autorisée	Mixitée Autorisée	Mixitée Autorisée
Remplacements	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure
Taille Ballon	3	3	3	4	4
Taille Terrain	20 mètres x 15 mètres (en-but non compris)	30 mètres x 20 mètres (en-but non compris)	40 mètres x 30 mètres (en-but non compris)	56 mètres x 45 mètres (en-but non compris)	Terrain normal (Jeu à XV)
Temps de Jeu	30 min pour 1 demi-journée	40 min pour 1 demi-journée 60 min pour 2 demi-journées	50 min pour 1 demi-journée 70 min pour 2 demi-journées	60 min pour 1 demi-journée 80 min pour 2 demi-journées 100 min pour 3 demi-journées	60 min pour 1 demi-journée 90 min pour 2 demi-journées 110 min pour 3 demi-journées
Temps de Jeu Maximum par mi-temps	8 minutes	10 minutes	12 minutes	15 minutes	20 minutes
Contact & Plaquage	Contacts aménagés : "Ceinturé" ou "Tenu" <u>Du bas du sternum à la taille</u> (Passe 3 secondes)	Contacts aménagés : "Plaquage" ou "Tenu" <u>Au niveau de la ceinture ou en dessous, exécuté obligatoirement avec les 2 bras</u> (Passe 3 secondes)	Plaquage <u>Au niveau de la ceinture ou en dessous, exécuté obligatoirement avec les 2 bras</u>	Plaquage <u>Au niveau de la ceinture ou en dessous, exécuté obligatoirement avec les 2 bras</u>	Plaquage <u>Au niveau de la ceinture ou en dessous, exécuté obligatoirement avec les 2 bras</u>
Charge du PB	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>PB non autorisé à percuter volontairement 1 adversaire immobile</u>	Non <u>PB non autorisé à percuter volontairement 1 adversaire immobile</u>	Non <u>PB non autorisé à percuter volontairement 1 adversaire immobile</u>	Non <u>PB non autorisé à percuter volontairement 1 adversaire immobile</u>
Raffût / Hand Off	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>	Oui Main ouverte posée sous les épaules	Oui Main ouverte posée sous les épaules
Ruck & Maul + Temps de blocage	Non	Non	Oui <u>Maximum 1 joueur</u> de chaque équipe	Oui <u>Maximum 2 joueurs</u> de chaque équipe	Oui <u>Maximum 3 joueurs</u> de chaque équipe
	Non applicable	Non applicable	5 secondes (Décompte 5, 4, 3, 2, 1) Principe "Use it" or "Lose it"	5 secondes (Décompte 5, 4, 3, 2, 1) Principe "Use it" or "Lose it"	5 secondes (Décompte 5, 4, 3, 2, 1) Principe "Use it" or "Lose it"
Squeeze Ball	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>	Non <u>Strictement Interdit</u>
Jeu Déloyal	Remplacement temporaire de 2 minutes à l'Exclusion définitive	Remplacement temporaire de 2 minutes à l'Exclusion définitive	Remplacement temporaire de 2 minutes à l'Exclusion définitive	Remplacement temporaire de 2 minutes à l'Exclusion définitive	Remplacement temporaire de 2 minutes à l'Exclusion définitive
	L'entraîneur-Arbitre présente le ballon ou 5 mètres de plus ou Remplacement du joueur fautif	Tap & Pass ou 5 mètres de plus ou Remplacement du joueur fautif	Tap & Pass ou 5 mètres de plus ou Remplacement du joueur fautif	Tap & Pass ou 5 mètres de plus ou Remplacement du joueur fautif	CPP ou 10 mètres de plus ou Remplacement du joueur fautif
	<u>Utilisation des cartons interdite</u> (exclusion verbale)	<u>Utilisation des cartons interdite</u> (exclusion verbale)	<u>Utilisation des cartons interdite</u> (exclusion verbale)	<u>Utilisation des cartons interdite</u> (exclusion verbale)	<u>Utilisation des cartons interdite</u> (exclusion verbale)
Coup d'Envoi / Renvoi	L'entraîneur-Arbitre présente le ballon à un joueur "Utilisateur" (<u>privilégier la rotation</u> = joueur différent)	Tap & Pass ou Dropt-Kick ou Coup de Pied de volée (au choix du PB)	Drop-Kick au milieu du terrain	Drop-Kick au milieu du terrain	Drop-Kick au milieu du terrain
	Adversaires placés à 3 mètres	Ballon doit franchir la ligne d'engagement Adversaires placés à 5 mètres	Ballon doit franchir la ligne des 5 mètres Adversaires placés à 5 mètres	Ballon doit franchir la ligne des 5 mètres Adversaires placés à 5 mètres	Ballon doit franchir la ligne des 10 mètres Adversaires placés à 10 mètres

Mêlée	Non	Non	Oui 3 contre 3	Oui 5 contre 5 (Formation 3+2 c 3+2)	Oui 8 contre 8 (Formation 3+4+1 c 3+4+1)
	L'entraîneur-Arbitre présente le ballon à un joueur "Utilisateur" (privilégier la rotation = joueur différent)	Tap & Pass	Période "Formation + Préparation" Mêlée simulée (ni poussée ni contestée)	Période "Formation + Préparation" Mêlée simulée (ni poussée ni contestée)	Poussée autorisée dans l'axe limitée au gain de balle <u>Talonnage autorisé</u>
Touche	Non	Non Tap & Pass	Oui 1 Lanceur + 1 Relayeur + 2 Sauteurs	Oui 1 Lanceur + 1 Relayeur + 2 à 4 Sauteurs	
	L'entraîneur-Arbitre présente le ballon à un joueur "Utilisateur" (privilégier la rotation = joueur différent)	Au niveau de la sortie du ballon A 5 mètres de la ligne de touche	<u>Lift Interdit</u> Remise en jeu rapide autorisée	<u>Lift Interdit</u> Remise en jeu rapide autorisée	<u>Lift Interdit</u> Remise en jeu rapide autorisée
Pénalité (CPP) & Coup de Pied Franc (CPF)	L'entraîneur-Arbitre présente le ballon à un joueur "Utilisateur" (privilégier la rotation = joueur différent)	Tap & Pass (Tap & Go + Première passe obligatoire)	Tap & Pass (Tap & Go + Première passe obligatoire)	Tap & Pass (Tap & Go + Première passe obligatoire)	Règles normales (Jeu à XV)
Jeu au Pied	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Transformation, Drop & Tir au but	Non	Non	Non	Non	Oui
Score & Table de Marque	Nombre d'Essai 1 essai = 1 point	Nombre d'Essai 1 essai = 1 point	Nombre d'Essai 1 essai = 1 point	Nombre d'Essai 1 essai = 1 point	Règles normales (Jeu à XV)
Arbitrage	1 Entraîneur-Arbitre neutre	1 Entraîneur-Arbitre neutre	1 Entraîneur-Arbitre neutre	1 Entraîneur-Arbitre neutre	1 Arbitre officiel