



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY
PÔLE DEVELOPPEMENT
SAISON SPORTIVE 2022-2023
REGLEMENT U12

OBJECTIF PRIORITAIRE	<p>LTAD Lëtzebuerg Rugby = Apprendre à s'entraîner / Learn to Train & Practise "Créer et exploiter les situations de déséquilibre individuellement et collectivement"</p> <p style="text-align: center;">Rugby à Plaquer</p>	
NOMBRE DE JOUEUR	<p style="text-align: center;">Pratique à 10 contre 10 (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)</p> <p style="text-align: center;">15 joueurs maximum par équipe sur la feuille de match (10 joueurs + 5 remplaçants max) Mixité autorisée</p>	
REPLACEMENTS	<p style="text-align: center;">Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure</p>	
TAILLE DU BALLON	<p style="text-align: center;">Taille 4</p>	
TAILLE DU TERRAIN	<p style="text-align: center;">56 mètres x 45 mètres (en-but non compris)</p>	
TEMPS DE JEU	<p style="text-align: center;">60 Minutes pour 1 demi-journée de compétition / 80 Minutes pour 2 demi-journées de compétition / 100 Minutes pour 3 demi-journées de compétition Cf. Tableau ci-joint en Page 2</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</p> <p style="text-align: center;">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</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 => 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>	
RUCK & MAUL + Temps autorisé de blocage	<p style="text-align: center;">Ruck & Maul AUTORISÉS</p> <p style="text-align: center;">2 joueurs maximum de chaque équipe impliqués à la lutte dans ces phases de blocages pour chaque équipe (+ <u>plaqueur-plaqué</u> ou <u>PB & Défenseur direct</u>) Sanction = Pénalité contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute => Tap & Pass</p> <p style="text-align: center;">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"</p>	
RAFFÛT	<p style="text-align: center;">Raffût AUTORISÉ => Main ouverte posée sous les épaules <u>uniquement</u> 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>	
LE PLAQUAGE	<p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">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</p>	
ARBITRAGE	<p style="text-align: center;">1 Entraîneur-arbitre neutre aidé par les éducateurs des équipes en jeu pour la touche <u>ou 1 Jeune Joueur de U12 à U18 ans formé + 1 Entraîneur-accompagnant</u> chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité</p> <p style="text-align: center;">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"</p>	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p style="text-align: center;">Coup de Pied tombé (Drop-Kick) Le ballon doit franchir la ligne des 5 mètres Adversaires placés à 5 mètres</p>
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI 22M	A 10 mètres de la ligne d'en-but (ligne des 15 mètres)	
EN-AVANT ou BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;">Période "Formation + Préparation" = Mêlée simulée (ni poussée ni contestée) 3 contre 3 (Formation mêlée avec 3 joueurs de 1ère ligne)</p> <p style="text-align: center;">Période "Compétition" = Mêlée éducative sans impact à 5 contre 5 (Formation 3+2 contre 3+2) 3 joueurs de 1ère ligne + 2 joueurs de 2ème ligne</p> <p style="text-align: center;">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 annonce "l'arrêt de la poussée" = communication verbale "STOP" Liaisons des joueurs de 1ère ligne et 2ème ligne (Cf. WR Laws)</p> <p style="text-align: center;">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 demi de mêlée introduit le ballon sans délai - Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon, soit derrière la mêlée dans l'axe</p> <p style="text-align: center;">L'entraîneur-arbitre/accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée => Reprise du jeu par 1 CPF La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée décolle le ballon du sol: les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu</p> <p style="text-align: center;">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</p>
PENALITEE (CPP)	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;">CPP remplacé par un CPF = Jeu à l'initiative du joueur Tap & Pass (Tap & Go + Passe obligatoire) => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains Adversaires placés à 5 mètres Impossible de choisir une mêlée à partir du CPF</p>
COUP DE PIED FRANC (CPF)	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toutes lignes	<p style="text-align: center;">Touche = Conquête disputée 1 Lanceur + 2, 3 ou 4 Sauteurs + 1 Relayeur</p> <p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche - Fin de l'alignement déterminé par dernier joueur attaquant de l'alignement (vérouilleur)</p> <p style="text-align: center;">Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur)</p>
SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie A 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	<p style="text-align: center;">Touche = Conquête disputée 1 Lanceur + 2, 3 ou 4 Sauteurs + 1 Relayeur</p> <p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche - Fin de l'alignement déterminé par dernier joueur attaquant de l'alignement (vérouilleur)</p> <p style="text-align: center;">Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur)</p>
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres = Touche à l'endroit de la frappe	<p style="text-align: center;">Touche = Conquête disputée 1 Lanceur + 2, 3 ou 4 Sauteurs + 1 Relayeur</p> <p style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche - Fin de l'alignement déterminé par dernier joueur attaquant de l'alignement (vérouilleur)</p> <p style="text-align: center;">Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur)</p>

TOUCHE DIRECTE	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres = <u>Touche à l'endroit de la sortie</u> à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	Les Relayeurs se positionnent à 2 mètres de l'alignement en profondeur <u>Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu</u> Non participants placés à 5 mètres (Ligne de hors-jeu) 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
TRANSFORMATION, DROP & TIR AU BUT	Non	
PRECISIONS	Le jeu au pied est autorisé Hormis ces modifications les règles WR Laws sont applicables	

**TEMPS DE JEU EN U12
SUR 1 DEMI-JOURNEE (MAX 60 MINUTES)
JEU A 10 CONTRE 10**

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	1	15'	néant	5'	60'
6	15	5	1	12'	néant	5'	60'
7	21	6	1	10'	néant	5'	60'

**TEMPS DE JEU EN U12
SUR 2 DEMI-JOURNEES (MAX 80 MINUTES)
JEU A 10 CONTRE 10**

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	10'	2'	5'	80'
4	6	3	2	13'	2'	5'	78'
5	10	4	2	10'	2'	5'	80'
6	15	5	2	8'	2'	5'	80'
7	21	6	1	13'	néant	5'	78'

**TEMPS DE JEU EN U12
SUR 3 DEMI-JOURNEES (MAX 100 MINUTES)
JEU A 10 CONTRE 10**

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
5	10	4	2	12'	2'	5'	96'
6	15	5	2	10'	2'	5'	100'
7	21	6	2	8'	2'	5'	96'
8	28	7	2	7'	2'	5'	98'
9	36	8	1	12'	néant	5'	96'

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							