



**FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY**  
**PÔLE DEVELOPPEMENT**  
**SAISON SPORTIVE 2022-2023**

**REGLEMENT U6**

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

**PRECONISATION DE LA MISE EN PLACE D'ATELIERS DE DEVELOPPEMENT EN CATEGORIE U6  
MAX 30 MINUTES SUR LES THEMATIQUES MAJEURES**

ROTATION DES DOMINANTES THEMATIQUES POUR LES ATELIERS	Manipulation du ballon	Lutttes	Course & Motricité
30'	10'	10'	10'

**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							