



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

**REGLEMENT U8**

<b>OBJECTIF PRIORITAIRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>LTAD Lëtzebuerg Rugby = S'amuser grâce au sport / FUNDamentals</b>                  "Résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement"</p> <p style="text-align: center;"><b>Rugby "Contacts Aménagés"</b></p>	
<b>NOMBRE DE JOUEUR</b>	<p style="text-align: center;"><b>Pratique à 7 contre 7</b>  <i>En cas d'effectif incomplet = Pratique à 5 contre 5 autorisée (Parité obligatoire = pas de déséquilibre numérique)</i></p> <p style="text-align: center;"><b>10 joueurs maximum par équipe</b> sur la feuille de match (7 joueurs + 3 remplaçants max)  <b>Mixité autorisée</b></p>	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités <b>pendant les temps d'arrêt de jeu et/ou sur blessure</b>	
<b>TAILLE DU BALLON</b>	Taille 3	
<b>TAILLE DU TERRAIN</b>	<b>30 mètres x 20 mètres</b> (en-but non compris)	
<b>TEMPS DE JEU</b>	<b>40 Minutes</b> pour 1 demi-journée de compétition / <b>60 Minutes</b> pour 2 demi-journées de compétition <i>Cf. Tableau ci-joint en Page 2</i>	
<b>JEU DELOYAL</b>	<p style="text-align: center;">Du <b>remplacement temporaire de 2 minutes</b> à l'<b>exclusion définitive</b> selon la gravité de la faute  <b>Remplacement Obligatoire</b> du joueur exclu (Jeu en équilibre numérique) =&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</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b> (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées)                  Préconiation Management Entraîneur-Arbitre = <b>Utilisation des "cartons" interdite</b>: favoriser le dialogue et la communication ("exclusion verbale")</p>	
<b>UTILISATEURS (Attaquants)</b>	<p style="text-align: center;">Lorsque le Porteur de balle (PB) est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol) =&gt; <b>il doit transmettre immédiatement le ballon</b> (3 secondes)</p> <p style="text-align: center;">Le Porteur de Balle (PB) n'est pas autorisé à percuter volontairement un défenseur immobile (charge <b>INTERDITE</b>) =&gt; il doit éviter le défenseur  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p> <p style="text-align: center;">Le Porteur de Balle (PB) "plaqué" ou "tenu" doit immédiatement transmettre ou libérer son ballon (3 secondes)                  Si <b>Plaquage, Passe Libre OBLIGATOIRE</b> pour le premier soutien offensif (relayeur)  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p> <p style="text-align: center;">Si le ballon au sol est injouable =&gt; ballon à l'opposant  <b>Remise en Jeu = Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>OPPOSANTS (Défenseurs)</b>	<p style="text-align: center;"><b>L'opposant peut plaquer</b> le Porteur de Balle (PB), <b>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</b> =&gt; "Contact Aménagé"</p> <p style="text-align: center;"><b>TOUTE FORME DE CONTACT au dessus de la ceinture du Porteur de Balle (PB) EST INTERDITE</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p> <p style="text-align: center;">Le plaquage, <b>exécuté obligatoirement</b> avec les 2 bras, doit être <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture ou en dessous</b> (entre la taille et les pieds)  <b>ATTENTION: il est INTERDIT de plonger directement dans les pieds d'un adversaire</b>                  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 (<b>2 minutes</b>) avec remplacement                  Les projections et la cuillère sont <b>STRICTEMENT INTERDITES</b> et doivent être sanctionnées  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p> <p style="text-align: center;">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)  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p> <p style="text-align: center;">Les Soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>RUCK &amp; MAUL + Temps autorisé de blocage</b>	<p style="text-align: center;"><b>Ruck &amp; Maul INTERDITS</b> =&gt; Pas de contestation du ballon au sol ou debout                  L'équipe attaquante joue le ballon: <b>Passe après contact autorisée (encouragée!!!)</b> ou <b>Passe Libre</b> à partir du ballon au sol  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>RAFFÛT</b>	<p style="text-align: center;"><b>Raffût INTERDIT</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>SQUEEZE BALL</b>	<p style="text-align: center;"><b>Définition = balle entre les genoux, tête vers l'avant et ventre au sol =&gt; Squeeze Ball INTERDIT</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>ARBITRAGE</b>	<p style="text-align: center;"><b>1 Entraîneur-arbitre neutre</b> aidé par les entraîneurs des équipes en jeu pour la touche                  ou <b>1 Jeune Joueur de U12 à U18 ans formé + 1 Entraîneur-accompagnant</b> chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité</p> <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 laissé 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 <b>3 secondes</b> pour passer ou libérer son ballon  <b>Décompte de 3 secondes</b> ("TENU" + 3, 2, 1) pour utiliser le ballon à partir du moment où "TENU" est annoncé =&gt; <b>Application du principe "Use it" ou "Lose it"</b>  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b></p>	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	<p style="text-align: center;"><b>SANCTIONNER IMMEDIATEMENT</b> le plaqueur gênant la transmission du ballon  <b>Sanction = Pénalité</b> contre l'équipe fautive à l'endroit de la faute =&gt; <b>Tap &amp; Pass</b> (ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées)</p> <p style="text-align: center;"><b>NE PAS SANCTIONNER</b> le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement</p>	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où?</b>	<b>Comment?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<p style="text-align: center;"><b>Coup de Pied Franc (CPF)</b>  <b>Le CPF peut être joué de plusieurs façons: (au choix du PB)</b>                  &gt; <b>Tap &amp; Pass (Tap &amp; Go + Passe obligatoire)</b> =&gt; Tap &amp; Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains <u>ou</u>                  &gt; <b>En coup de pied tombé (Drop-Kick)</b> <u>ou</u>                  &gt; <b>En coup de pied de volée</b>                  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>
<b>COUP D'ENVOI APRES ESSAI</b>	Au centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	<p style="text-align: center;"><b>Remarque:</b> 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>
<b>COUP DE RENVOI 22M</b>	A 5 mètres de la ligne d'en-but	<p style="text-align: center;"><b>Remarque:</b> 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>
<b>EN AVANT ou BALLON INJOUABLE</b>	A l'endroit de la faute à 5 mètres de la ligne de touche et/ou d'en-but	<p style="text-align: center;"><b>Coup de Pied Franc (CPF) = Jeu à l'initiative du joueur</b>  <b>Tap &amp; Pass (Tap &amp; Go + Passe obligatoire)</b> =&gt; Tap &amp; Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains                  Adversaires placés à 5 mètres</p>

		<b>Remarque:</b> 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
<b>PENALITEE (CPP)</b>	A l'endroit de la faute à 5 mètres de toutes lignes	<b>CPP remplacé par un CPF</b> = Jeu à l'initiative du joueur <b>Tap &amp; Pass (Tap &amp; Go + Passe obligatoire)</b> => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains Adversaires placés à 5 mètres <b>Impossible de choisir une mêlée à partir du CPF</b>
<b>COUP DE PIED FRANC (CPF)</b>		
<b>SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie à 5 mètres de la ligne de touche et/ou d'en-but	<b>Coup de Pied Franc (CPF)</b> = Jeu à l'initiative du joueur <b>Tap &amp; Pass (Tap &amp; Go + Passe obligatoire)</b> => Tap & Go réalisé ballon au sol ou quittant les mains Adversaires placés à 5 mètres
<b>TOUCHE DIRECTE</b>		<b>Remarque:</b> 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
<b>TRANSFORMATION, DROP &amp; TIR AU BUT</b>	Non	
<b>PRECISIONS</b>	<u>Le jeu au pied est autorisé</u> Hormis ces modifications les règles WR Laws sont applicables	

**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							