



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY
REGLEMENT RUGBY SCOLAIRE
SAISON 2017-2018 LASEL 7's
REGLEMENT JUNIOR

		JUNIORS "EXCELLENCE" GARCONS (50% de joueurs de club ou + sur la feuille de match)	JUNIORS "PROMOTION" GARCONS (Moins de 50% de joueurs de club sur la feuille de match)	JUNIORS FILLES
CATEGORIES D'AGE / QUOTAS		Joueurs nés en 1997, 1998, 1999, 2000 & 2001	Joueurs nés en 1997, 1998, 1999, 2000 & 2001	Joueuses nées en 2001 & avant 2001
SURCLASSEMENT / SOUSCLASSEMENT		<u>Pas de mixité</u> <u>Pas de Surclassement / Sousclassement</u>	<u>Pas de mixité</u> <u>Pas de Surclassement / Sousclassement</u>	<u>Pas de mixité</u> <u>4 Joueuses max nés en 1997 / 1998</u>
TYPE DE JEU		Rugby 7's	Jeu à 7	Jeu à 7
Nb DE JOUEUR SUR LE TERRAIN		7	7	7
Nb DE JOUEUR MAXIMUM SUR LA FEUILLE DE MATCH		12	12	13
REPLACEMENTS		Remplacements illimités réalisés pendant les temps de pause, les arrêts de jeu et/ou sur blessure		
TAILLE DU BALLON		5	5	4
TAILLE DU TERRAIN		Terrain Normal Environ 100m de long & 70m de large (+ En-but)	1/2 Terrain Environ 60m de long & 50m de large (+ En-but)	1/2 Terrain 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 15 minutes	4 x 15 minutes
	TPS DE JEU SI 2 MATCH	2 x 15 minutes	2 x 15 minutes	2 x 15 minutes
	TPS DE JEU MAX DU TOURNOI	60 minutes	60 minutes	60 minutes
TEMPS DE PAUSE	TPS DE PAUSE MI-TEMPS	5 minutes	5 minutes	5 minutes
	TPS DE RECUPERATION	10 minutes	10 minutes	10 minutes
ARBITRAGE		<u>1 Arbitre Officiel</u> ou <u>1 Jeune Arbitre en cours de formation</u> ou <u>2 Jeunes Officiels neutres</u> (formés & supervisés)		
JEU DELOYAL		Règles normales WR 7's avec utilisation des cartons jaunes et rouges Exclusion temporaire = 5 minutes (sans remplacement)	Du remplacement temporaire de 3 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute. <u>Remplacement Obligatoire</u> . Si brutalité caractérisée ou récive, exclusion définitive du tournoi	
LE PLAQUAGE		Règles normales WR 7's avec utilisation des cartons jaunes et rouges Exclusion temporaire = 5 minutes (sans remplacement)	Le plaquage, <u>exécuté obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être <u>impérativement effectué au niveau de la ceinture</u> . <u>Toutes prises au dessus ou sans engager les bras sera sanctionnées</u> <u>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (3 minutes) avec remplacement</u> 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 aux 22 mètres Le ballon doit franchir la ligne de remise en jeu	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	Mêlée normale à 3 c 3 <u>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain de balle</u>	Mêlée éducative à 3 c 3 <u>Sans impact ni poussée = "Mêlée Simulée" = poussée & contest du ballon interdit</u>	
	COMMEMENDMENTS	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 = Règles normales WR 7's <u>Mêlée jamais rejouée</u>	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 <u>Mêlée jamais rejouée</u>		
PENALITEE	Règles normales WR 7's Adversaire à 10 mètres	Remplacée par un CPF (= Jeu à l'initiative des Joueurs = "Tap & Go") Adversaires à 10 mètres		
COUP DE PIED FRANC	Règles normales WR 7's Adversaire à 10 mètres	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	Règles normales WR 7's 3 cas concrets: <u>Frappe au-delà des 22 mètres</u> = Touche à l'endroit de la frappe <u>Frappe dans les 22 mètres ou l'en-but, ballon rentré par l'adversaire</u> = Touche à l'endroit de la sortie <u>Frappe dans les 22 mètres ou l'en-but, ballon rentré par coéquipier</u> = Touche à l'endroit de la frappe	2 cas concrets: <u>Frappe au-delà des 15 mètres</u> = Touche à l'endroit de la frappe <u>Frappe dans l'en-but ou à moins de 15 mètres</u> = Touche à l'endroit de la sortie (quelque soit l'équipe ayant rentrée le ballon dans la zone)	
	ORGANISATION & ALIGNEMENT	<u>Touche = Conquête disputée</u> 1 Lanceur, 2 à 3 Sauteurs, 1 Relayeur		
	FORMATION DE L'ALIGNEMENT	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 <u>Remise en jeu rapide autorisée</u>		
	PRECISIONS et LIGNE DE HORS-JEU	Règles normales WR 7's <u>Lift Autorisé</u>	Pas de Lift (= pas d'aide aux Sauteurs)	
TRANSFORMATION, DROP ET TIR AU BUT	Oui	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			