



FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE RUGBY

PÔLE DEVELOPPEMENT

SAISON SPORTIVE 2018-2019

REGLEMENT CADETS

	CADETS GARCONS "EXCELLENCE" (50% de joueurs clubs ou + sur la feuille de match)	CADETS GARCONS "PROMOTION" (Moins de 50% de joueurs clubs sur la feuille de match)
CATEGORIES D'AGE / QUOTAS	Joueurs nés en 2003 & 2004	
SURCLASSEMENT & SOUSCLASSEMENT	Surclassement & Sousclassement interdit Mixité interdite	
TYPE DE JEU	Rugby 7's	Jeu à 7
NOMBRE DE JOUEUR	Pratique à 7 contre 7 12 joueurs maximum par équipe sur la feuille de match (7 joueurs + 5 remplaçants max)	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps d'arrêt de jeu et/ou sur blessure	
TAILLE DU BALLON	Taille 5	
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)
TEMPS DE JEU EN TOURNOI	60 minutes	
TEMPS DE PAUSE ENTRE 2 PERIODES	3 minutes	
TEMPS DE PAUSE ENTRE 2 MATCHES	10 minutes	
ARBITRAGE	1 Arbitre neutre aidé par les responsables des équipes en jeu pour la touche ou 1 Jeune Joueur de U12 à U18 ans formé + 1 Arbitre accompagnant chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité	
JEU DELOYAL	Règles normales WR 7's Exclusion temporaire = 2 minutes (sans remplacement)	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive selon la gravité de la faute => Remplacement Obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi
LE PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture ou en dessous Toutes prises au dessus ou sans engager les bras sera sanctionnées Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées	
REMISE EN JEU	Où? & Comment?	Où? & Comment?
COUP D'ENVOI	Règles normales WR 7's Coup de pied tombé au centre du terrain Adversaires à 10 mètres, le ballon doit faire 10 mètres	Coup de pied tombé (drop) ou Coup de pied de volée (autorisé) Adversaires à 10 mètres, le ballon doit faire 10 mètres
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Règles normales WR 7's Coup de pied tombé au centre du terrain donné par l'équipe qui a marqué Adversaires à 10 mètres, le ballon doit faire 10 mètres	Coup de pied tombé (drop) ou Coup de pied de volée (autorisé) Au centre du terrain donné par l'équipe qui a marqué Adversaires à 10 mètres, le ballon doit faire 10 mètres
COUP DE RENVOI 22M	Règles normales WR 7's Coup de pied tombé aux 22 mètres Le ballon doit franchir la ligne des 22 mètres	Coup de pied tombé (drop) ou Coup de pied de volée (autorisé) A 10 mètres de la ligne de but (ligne des 15 mètres) Le ballon doit franchir la ligne des 15 mètres
EN AVANT ou BALLON INJOUABLE	Mêlée éducative à 3 contre 3 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon, contest autorisée => ballon derrière les pieds d'un joueur de 1ère ligne L'arbitre annonce "l'arrêt de la poussée" = communication verbale "stop" Liaisons des joueurs de 1ère ligne (Cf. Règles du jeu à 7) Non participants à la mêlée placés à 5 mètres Commandements: "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 L'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 desolidarisent et tous les joueurs participent au jeu 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	Mêlée éducative "simulée" à 3 contre 3 Sans impact ni poussée, contest interdit => l'équipe qui introduit le ballon conserve la possession L'arbitre annonce "l'arrêt de la poussée" = communication verbale "stop" Liaisons des joueurs de 1ère ligne (Cf. Règles du jeu à 7) Non participants à la mêlée placés à 5 mètres Commandements: "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 L'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 desolidarisent et tous les joueurs participent au jeu 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
PENALITEE (CPP)	CPP remplacé par un CPF = Jeu à l'initiative du joueur Tap & Go pour soi-même après avoir botté le ballon = ballon au sol ou quittant les mains Adversaires placés à 5 mètres Impossible de choisir une mêlée à partir du CPF	
COUPS DE PIED FRANC (CPF)		
SORTIE EN TOUCHE ou TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but Touche = Conquête disputée 1 Lanceur, 2 Sauteurs et 1 Relayeur Pas d'aide aux sauteurs = Lift interdit Pour les opposants, 1 vis-à-vis obligatoire (lanceur, sauteur et relayeur) Début de l'alignement à 5 mètres de la ligne de touche Fin de l'Alignement à 15 mètres de la ligne de touche Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur) Les Relayeurs se positionnent à 2 mètres de l'alignement en profondeur Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu Non participants placés à 10 mètres (Ligne de hors-jeu) Remarque: Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse qui à le choix: > Renvoi aux 22 mètres > Mêlée à l'endroit du coup de pied (introduction pour l'équipe non fautive)	A l'endroit de la sortie à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but Touche = Conquête disputée 1 Lanceur, 2 Sauteurs et 1 Relayeur Pas d'aide aux sauteurs = Lift interdit Pour les opposants, 1 vis-à-vis obligatoire (lanceur, sauteur et relayeur) Début de l'alignement à 3 mètres de la ligne de touche Fin de l'Alignement déterminé par dernier joueur attaquant de l'alignement Le joueur opposé au Lanceur se positionne à 2 mètres de l'alignement (en largeur et profondeur) Les Relayeurs se positionnent à 2 mètres de l'alignement en profondeur Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu Non participants placés à 10 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
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 22 mètres = Touche à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 22 mètres = > Touche à l'endroit de la sortie si le ballon est rentré par l'opposition > Touche à l'endroit du coup de pied si le ballon est rentré par un coéquipier du botteur	Frappe au-delà des 22 mètres = Touche à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 22 mètres = Touche à l'endroit de la sortie à 5 mètres de la ligne d'en but Remise en jeu rapide autorisée avec respect des lignes de hors-jeu Non participants placés à 10 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	Oui (Transformation en drop)	Non
PRECISIONS	Si le nombre d'équipe engagée en tournoi est insuffisant pour garantir 1 poule "Excellence" + 1 poule "Promotion" alors nous organiserons 1 poule "Unique" avec utilisation du règlement "Promotion" comme règlement "Unique". Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au point de faute sinon sanction (CPF ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur fautif en cas de fautes répétées) Hormis ces modifications les règles WR 7's sont applicables - Le jeu au pied est autorisé	