



REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XII niveaux A, B, C

Objectif prioritaire : « créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases de jeu »

Version 31 août 2009

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause (20 joueurs maxi par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	90 mètres X 56 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	60 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	60 minutes (sur 2 jours : 75 minutes - maximum 50 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	15 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs arbitres formés et validés ASSISTES par leur éducateur et/ou un arbitre	
TEMPS DE PAUSE	4 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3+2+1 Pas de poussée, non disputée, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière sa mêlée.
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE		
DROP	NON	
TRANSFORMATION	En face de la marque	Aussitôt après la marque par des joueurs différents. Le temps est arrêté.
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART OU PLUS A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE</p>		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		



REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XV NIVEAUX A ET B

Objectif prioritaire : « préparation aux compétitions »

Version 31 août 2009

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XV sous réserve que l'équipe soit titulaire du « passeport pour le XV » et remplisse les « conditions pour jouer à XV »	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	60 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	60 minutes (sur 2 jours : 75 minutes, maximum 50 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	15 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs arbitres formés et validés ASSISTES par leur éducateur et/ou un arbitre	
TEMPS DE PAUSE	4 minutes entre les séquences – 5 minutes entre deux rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative sans impact en formation : 3+2+3, poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe. Pas de mêlée tournée. Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV catégorie C	
PENALITE		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION (temps arrêté)		
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART OU PLUS A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

TABLEAU RECAPITULATIF DES MELEES POUR LA SAISON 2009 – 2010 ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Règlement	Aspect Sécurité	Transferts envisageables
Moins de 11 ans à X	Mêlée à 3, non poussée et non disputée. <ul style="list-style-type: none"> Flexion Touché (main posée) Regard Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai.	Placement du dos, maintien de l'équilibre. Le ballon revenant à l'équipe qui introduit, ce secteur de jeu ne présente pas de risque particulier mais permet une sensibilisation des attitudes au contact.	L'apparition de la mêlée dès les moins de 11 ans permet un transfert d'apprentissage dans les domaines des regroupements et des plaquages : <ul style="list-style-type: none"> La flexion, nécessaire aussi bien en maul que sur les rucks ou au plaquage, Le regard qui permet une meilleure perception de l'environnement et des risques éventuels tout en favorisant une position correcte du dos (tête relevée=dos plat), Le placement qui permet une meilleure attitude au moment des impacts.
Moins de 13 ans à XII	Mêlée en 3 + 2 + 1, non poussée non disputée. <ul style="list-style-type: none"> Flexion Touché (main posée) Regard Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. <p>les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement ».</p>	La présence de joueurs en arrière des premières lignes, sans poussée, permet une sensibilisation à la future mêlée à effectif complet. <p>Les quatre temps permettent à l'ensemble de l'édifice de prendre ses repères sans se soucier de la poussée.</p> <p>Le ballon n'est pas disputé au talonnage afin d'éviter des comportements décontextualisés (jamais le talonneur ne sera amené plus tard à talonner sans poussée).</p>	
Moins de 15 ans à XII	Règlement identique aux moins de 13 ans	Période de perfectionnement reprenant les principes mis en place en moins de 13 ans.	
Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)	Mêlée éducative sans impact en formation : 3+2+3, poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe. <p>Pas de mêlée tournée.</p> <p>Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon, lignes de hors jeu à 5 mètres.</p> <ul style="list-style-type: none"> Flexion Touché (la main reste posée) Regard Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai.	Apparition de la troisième ligne complète, placée sur les deuxième lignes afin d'éviter une pression arrière supplémentaire pour les piliers. <p>Liaisons des partenaires : chaque 8 est au complet, les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol.</p> <p>A l'annonce « placement », chaque première ligne s'engage sans impact. Après le placement des premières lignes, les autres joueurs décollent le genou du sol.</p> <p>La poussée n'est déclenchée que lorsque le ballon est introduit dans la mêlée.</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée.</p>	