



Mise à jour septembre 2011

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

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

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 ASSITÉS par leur éducateur ou des « arbitres en cours de formation » ou des jeunes de catégories supérieures formés et encadrés	
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, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué 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 D	
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 qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée éducative en formation 3+2+1 Pas de poussée, non disputée, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Prêt Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.
PENALITE	Rugby à XV catégorie D sauf tir au but non autorisé	
COUP DE PIED FRANC	Rugby à XV catégorie D	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Rugby à XV catégorie D	Rugby à XV catégorie D 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.
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE D SONT APPLICABLES		

Mise à jour septembre 2011

TABLEAU RECAPITULATIF MELEE ET REGLES DE SECURITE EN ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Mêlée : décomposition des temps	Mêlée : particularités liées à la catégorie
Moins de 11 ans à IX	<ul style="list-style-type: none"> Au 1^{er} commandement « Flexion » les joueurs de première ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis), les joueurs de 2^{ème} ligne (en moins de 13 et en moins de 15) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en moins de 15) mettent un genou au sol 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée à 3, non poussée et non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe
Moins de 13 ans à XI		<ul style="list-style-type: none"> Mêlée en 3+2, non poussée non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée Les joueurs de 2^{ème} ligne ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
Moins de 15 ans à XII	<ul style="list-style-type: none"> Au 2^{ème} commandement « Placement » les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} ligne (en moins de 13 et moins de 15) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en moins de 15) se placent en se relevant 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée en 3+2+1, non poussée non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée, dans l'axe Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)	<ul style="list-style-type: none"> Au 3^{ème} commandement « Stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée Au 4^{ème} commandement « Prêt » le ½ de mêlée introduit sans délai 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée éducative sans impact en formation : 3+4+1 (rugby à XV catégories C et D) 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 Le ½ de mêlée introduit sans délai Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement » Chaque 8 au complet L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer devant, ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.
TOUTES CATEGORIES	<ul style="list-style-type: none"> Interdiction d'aller volontairement au sol Squeeze ball interdit S'engager dans le ruck/maul en se liant. Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit 	