



Saison 2010-2011

REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XII

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 ASSISTES par leur éducateur	
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 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 <u>jamais</u> 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. Liez 3. Stop 4. Placez 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	Règlement du XV sauf tir au but non autorisé	
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.
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 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 SONT APPLICABLES		

TABLEAU RECAPITULATIF POUR LA SAISON 2010 – 2011 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"> ● 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"> ● Au 1^{er} commandement « flexion » les joueurs se mettent en flexion, ● Au 2^{ème} commandement « liez », les joueurs positionnent leurs têtes en quinconce à ½ imbriquées et se lient, ● Au 3^{ème} commandement « stop », ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt, ● Au 4^{ème} commandement « placez », ils se posent et l'introduction se fait immédiatement. 	<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 « placez » ● 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 « placez »
Moins de 15 ans à XII		<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● Le ½ de mêlée introduit sans délai ● Les joueurs de 3^{ème} ligne placés sur les 2^{èmes} lignes ● Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placez » ● Chaque 8 au complet ● L'arbitre doit ordonner une « mêlée simulée » lorsqu'une mêlée n'est plus stable, lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer en 1^{ère} ou 2^{ème} ligne ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe
Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)		
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 <ul style="list-style-type: none"> ○ Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit 	



REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XV

Objectif prioritaire : « préparation aux compétitions »

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 titulaires du passeport « arbitrage » ASSISTES par un référent en arbitrage* présent sur le terrain. OU 2 arbitres en cours de formation	*En match comme en tournoi, si un référent en arbitrage n'a pas été désigné par le DTA, pratique à XII OBLIGATOIRE
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, 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 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. Liez 3. Stop 4. Placez 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		
PENALITE	Rugby à XV catégorie C	
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 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 SONT APPLICABLES		

TABLEAU RECAPITULATIF POUR LA SAISON 2010 – 2011 ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Mêlée : décomposition des temps	Mêlée : particularités liées à la catégorie
<p>Moins de 15 ans à XV</p> <p>(Apprentissage collectif de la mêlée à 8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Au 1^{er} commandement « flexion » les joueurs se mettent en flexion, • Au 2^{ème} commandement « liez », les joueurs positionnent leurs têtes en quinconce à ½ imbriquées et se lient, • Au 3^{ème} commandement « stop », ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt, • Au 4^{ème} commandement « placez », ils se posent et l'introduction se fait immédiatement. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée éducative sans impact en formation : 3+2+3 • Poussee 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 3^{ème} ligne placés sur les 2^{èmes} lignes • Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placez » • Chaque 8 au complet • L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'une mêlée n'est plus stable, lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer en 1^{ère} ou 2^{ème} ligne, ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.
<p>REGLES DE SECURITE (TOUTES CATEGORIES)</p>	<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 	
<p>Conditions d'obtention par une équipe du « Passeport pour le XV »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Au moins 2 éducateurs diplômés ayant suivi la journée de formation à la sécurité (délivrance d'un « passeport éducateur ») • Au moins 2 joueurs titulaires du passeport « joueur-arbitre » • Au moins 10 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » 	
<p>Conditions à remplir pour pratiquer à XV</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présence d'au moins 1 éducateur titulaire du « passeport éducateur • Présence d'au moins 2 joueurs titulaires du passeport « joueur-arbitre » • Présence d'au moins 8 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » • Présence d'un « REFERANT EN ARBITRAGE » désigné par le DTA 	