

## REGLEMENT MOINS DE 7 ANS

Objectif prioritaire : « plaisir de la découverte et de la pratique »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à V	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres X 15 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	20 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	25 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	5 minutes	
TEMPS DE PAUSE	2 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 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	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois.</li> <li>L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres.</li> </ul>
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but.	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne.	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 3 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 3 mètres : à l'endroit de la sortie	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)</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		

## Moins de 7 ans

En « moins de 7 ans », le match ne doit pas être la pratique la plus courante.

Des jeux divers concourant à l'acquisition d'habiletés manuelles, aidant à régler les problèmes affectifs ou faisant appel à l'imaginaire sont à privilégier.

<b>Jeu de mouvement</b>	Porter le ballon vers l'avant	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marquer souvent</li> <li>• Attraper le ballon</li> <li>• Courir avec le ballon</li> <li>• Ramasser le ballon</li> </ul>
	Avancer en défense	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Défendre sa ligne de marque</li> <li>• S'opposer physiquement</li> <li>• Attraper le porteur du ballon</li> </ul>
<b>Gestion des contacts et des luttes</b>	Conserver le ballon au contact ou le récupérer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer en sécurité</li> <li>• Avancer au contact de l'adversaire</li> <li>• Lutter pour gagner le ballon</li> <li>• Accepter de tomber</li> </ul>
<b>Lancements de jeu</b>	S'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérer la ligne de marque</li> <li>• Se placer chacun dans son camp</li> <li>• Respecter les limites du terrain</li> </ul>
<b>Respecter les règles</b>	Connaître la règle de la marque et du hors-jeu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poser le ballon pour marquer</li> <li>• Se replacer pour faire avancer</li> </ul>

# REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

Objectif prioritaire : « résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VIII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 30 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	32 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	35 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	8 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 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	Au centre du terrain	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but.	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie	
<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)            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		

## Moins de 9 ans

<b>Jeu de mouvement</b>	Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'orienter dans l'espace de jeu</li> <li>• Avancer vers l'adversaire</li> <li>• Eviter l'adversaire</li> <li>• Arrêter le porteur du ballon</li> <li>• Bloquer et s'opposer au porteur du ballon</li> <li>• Reconnaître ses partenaires</li> </ul>
<b>Gestion des contacts et des luttes</b>	Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lutter au cœur du regroupement</li> <li>• Entrer en contact avec l'adversaire</li> <li>• Eloigner le ballon de l'adversaire</li> <li>• Pousser en engageant les épaules</li> </ul>
<b>Lancements de jeu</b>	Opposer le point fort au point faible adverse	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer dans l'espace laissé libre</li> <li>• Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner</li> </ul>
<b>Respecter les règles</b>	Respecter les 4 règles fondamentales Marque Droits et devoirs Hors jeu Plaquage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etre « utilisable » et « disponible » pour le jeu.</li> <li>• Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes.</li> <li>• Permettre au jeu de se dérouler.</li> </ul>

Objectif prioritaire : « créer et exploiter des situations de déséquilibre »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à X	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 35 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	40 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	45 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	10 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 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	Au centre du terrain	Coup de pied tombé, adversaires à 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne  La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative <b>sans impact</b> : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit. 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 la mêlée.
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but. Alignement à 3 pas de la ligne de touche	Touché sans aide au sauteur, non disputée. Le lancer est effectué au dessus de l'alignement (sinon CPF). Le jeu commence lorsqu'un sauteur a tenté de capter le ballon. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Lignes de hors jeu à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe  Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	Remise en jeu rapide autorisée
<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)            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		

## Moins de 11 ans

<b>Jeu de mouvement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage.</li> <li>• Prendre en compte le partenaire.</li> <li>• Arrêter le porteur du ballon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se placer dans l'axe du porteur du ballon</li> <li>• Passer le ballon en relais.</li> <li>• Soutenir le porteur du ballon sur le plan latéral</li> <li>• Plaquer le porteur du ballon</li> <li>• Défendre avec son partenaire proche</li> </ul>
<b>Gestion des contacts et des luttes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'investir dans le regroupement</li> <li>• Rendre le ballon disponible</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurer les différents rôles : arracher-protéger-pousser-ramasser</li> <li>• Placer son buste</li> <li>• Fléchir ses jambes, être équilibré</li> <li>• Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser</li> </ul>
<b>Lancements de jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se placer pour franchir la ligne d'avantage au plus vite</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire avancer le premier rideau</li> <li>• Réagir vite à la mise en place</li> <li>• Organiser les soutiens au porteur du ballon</li> </ul>
<b>Respecter les règles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégrer les règles fondamentales</li> <li>• Respecter le Hors-jeu sur les phases de blocage</li> <li>• Respecter les règles de la touche et de la mêlée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'engager dans le plaquage</li> <li>• Placer son dos et sa tête, serrer les bras</li> <li>• Se replacer pour soutenir ses partenaires</li> <li>• Être peu pénalisé</li> <li>• Ne pas faire mal</li> <li>• Ne pas se faire mal</li> <li>• Veiller soigneusement à la bonne position du dos en mêlée</li> </ul>

Objectif prioritaire : « créer et exploiter des situations de déséquilibre individuellement et collectivement »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	48 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	55 minutes (sur 2 jours : 60 minutes, maximum 40 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	12 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes arbitres assistés d'un éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes 30 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	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne  La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3+2+1 <b>Pas de poussée, non disputée</b> , 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 la mêlée.
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.	1 lanceur, 2 à 5 sauteurs et 1 relayeur Pas d'aide au sauteur, <b>disputée</b> Lignes de hors jeu à 5 mètres  Remise en jeu rapide autorisée
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe. Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie.	
TRANSFORMATION - DROP	NON	
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		

## Moins de 13 ans

<b>Jeu de mouvement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage</li> <li>• Réaliser le choix « passe ou perce »</li> <li>• Utiliser le jeu déployé « court »</li> <li>• S'opposer directement ou glisser</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avancer dans les intervalles</li> <li>• Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses</li> <li>• Choisir le meilleur soutien</li> <li>• Soutenir dans l'axe : « retard » pour meilleure vitesse et plus de puissance</li> <li>• Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace</li> <li>• S'opposer collectivement sur l'espace menacé</li> <li>• Conserver une réserve défensive</li> </ul>
<b>Gestion des contacts et des luttes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• S'organiser dans le blocage</li> <li>• Sortir des axes de poussée des Utilisateurs / Opposants</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrer en contact en protégeant son ballon</li> <li>• Faire le choix : Rester debout ou aller au sol</li> <li>• Extraire le ballon du regroupement</li> <li>• Combattre collectivement</li> <li>• Respecter son rôle</li> <li>• Contourner la pression adverse</li> <li>• Se lier et repousser les attaquants</li> <li>• Retourner le porteur du ballon</li> </ul>
<b>Lancements de jeu</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se démarquer</li> <li>• Changer les trajectoires de courses</li> <li>• Avancer et provoquer l'adversaire</li> <li>• Reconnaître les points faibles et les utiliser</li> </ul>
<b>Respecter les règles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respecter la règle du Hors jeu sur le jeu au pied</li> <li>• Respecter les Règles de la mêlée et de la touche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Occuper l'espace</li> <li>• Presser l'adversaire</li> <li>• Inverser le rapport de force</li> <li>• Etre peu pénalisé</li> <li>• Se positionner correctement : Liaisons-placements dos-flexion</li> <li>• Regarder à l'entrée en mêlée</li> <li>• Talonner et conduire le ballon</li> <li>• Apprendre la mêlée collectivement</li> </ul>



# 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 <b>ASSISTES</b> 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 <b>jamais</b> 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 <b>ASSISTES</b> 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 <b>jamais</b> rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative <b>sans impact</b> 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"> <li>Flexion</li> <li>Touché (main posée)</li> <li>Regard</li> <li>Placement</li> </ul> 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"> <li>La flexion, nécessaire aussi bien en maul que sur les rucks ou au plaquage,</li> <li>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),</li> <li>Le placement qui permet une meilleure attitude au moment des impacts.</li> </ul>
Moins de 13 ans à XII	Mêlée en 3 + 2 + 1, non poussée non disputée. <ul style="list-style-type: none"> <li>Flexion</li> <li>Touché (main posée)</li> <li>Regard</li> <li>Placement</li> </ul> Le ½ de mêlée introduit sans délai. les joueurs de 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement ».	La présence de joueurs en arrière des premières lignes, sans poussée, permet une sensibilisation à la future mêlée à effectif complet. Les quatre temps permettent à l'ensemble de l'édifice de prendre ses repères sans se soucier de la poussée. 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).	
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. 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. <ul style="list-style-type: none"> <li>Flexion</li> <li>Touché (la main reste posée)</li> <li>Regard</li> <li>Placement</li> </ul> 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. Liaisons des partenaires : chaque 8 est au complet, les joueurs de 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> lignes ont un genou au sol. 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. La poussée n'est déclenchée que lorsque le ballon est introduit dans la mêlée. La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée.	