



Mise à jour octobre 2010

REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XV NIVEAUX A ET B

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 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 catégories C et 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 sans impact en formation : 3+4+1, 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. Placement 3. Stop 4. Jeu Le ½ de mêlée introduit sans délai.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV catégories C e D	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE		
PENALITE	Rugby à XV catégories C et D	
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 CATEGORIES C ET D 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 (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)</p>	<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 et les joueurs de 3^{ème} ligne mettent un genou au sol. • 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 et les joueurs de 3^{ème} ligne se placent en se relevant. • 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 « jeu » 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 • <u>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.</u>
<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 deux éducateurs diplômés ayant suivi la journée de formation à la sécurité (délivrance d’un « passeport éducateur ») • Au moins deux joueurs titulaires du « passeport joueur-arbitre » • Au moins dix 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 en mêlée de 8 joueurs titulaires du passeport joueur de devant • <u>Présence d’un « REFERENT EN ARBITRAGE » désigné par le DTA</u> 	