

« MOINS DE 15 ANS »
Rugby à XII

CATÉGORIE « MOINS DE 15 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases du jeu »

RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	Niveau A : 56 mètres x 90 mètres – Niveau B : 56 mètres x 70 mètres Niveau C : 56 mètres x 48 ou 50 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE-PAUSES	40 mn : 2 x 20 mn en match unique avec 1 temps mort de 1 mn par équipe et par mi- temps	
DURÉE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée : de 40 à 60 minutes Ex. : 2 rencontres de 2 x 15 mn - 3 rencontres de 2 x 10 mn, 4 rencontres de 2 x 7 mn - 5 rencontres de 2 x 6 mn - 6 rencontres de 1 x 10 mn 5 mn de repos entre chaque rencontre	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres ASSISTÉS par leur éducateur sur le bord du terrain.	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé - Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	
COUP DE RENVOI	Niveau A et B : ligne 22 mètres C : 5 mètres de la ligne de but	Règles du XV Coup de pied tombé
MÊLÉE ORDONNÉE	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne) A 5 mètres de la ligne de but en face de la faute (5 mètres de toute ligne)	Mêlée à 5 ou 6 joueurs au choix de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu : - à 5 : les 2 ^{èmes} lignes ont la tête à l'intérieur. - à 6 : structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. - Faire respecter 4 temps : « FLEXION - LIEZ - STOP - ENTREZ » - pas de poussée, seuls les talonneurs disputent le ballon. Les autres joueurs de 1 ^{ère} ligne ne peuvent pas talonner (sécurité). Le n° 9 opposant reste derrière la ligne de remise en jeu.
COUPS de PIEDS (francs ou pénalités)	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Règles du rugby à XV (pas de tirs au but après pénalité) - Adversaires à 10 mètres
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Non autorisé
TOUCHE	A 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe	- Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 mètres maximum. - Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 « pas » du lanceur. - 7 participants maximum (lanceur et relayeur compris). - 4 participants minimum (lanceur et relayeur compris) - Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 5). - Les non-participants sont à 5 mètres de la ligne de remise en jeu. - Les « permutations » sont autorisées. - L' « aide au saut » n'est pas autorisée.
TRANSFORMATIONS	En face de la réalisation de l'essai	Tout de suite après l'essai par des joueurs différents en coup de pied tombé uniquement. Le temps utilisé pour la tentative de but doit être décompté.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES.		

CATÉGORIE « MOINS DE 15 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases du jeu »

RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<p>* Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes. * Conserver une zone neutre entre 2 aires de jeu.</p>	* L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs.
	* Faire participer tous les joueurs - Pas de « statuts » de remplaçants.
	* Favoriser l'utilisation des espaces libres .
<p>* Favoriser la formule « tournoi ». * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres.</p>	<p>* Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge. * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses.</p>
<p>* Préparer les enfants à l'arbitrage. * Nécessité d'accompagnement par un tuteur.</p>	<p>* Accéder aux responsabilités - Lutter contre la violence. * Dédramatiser la compétition. * Meilleure connaissance de la règle pour mieux jouer.</p>
ARBITRAGE - SÉCURITÉ	
<p>Arbitrage :</p> <p>* Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur.</p> <p>* Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention).</p> <p>* L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu ; l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement.</p> <p>* Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens.</p> <p>Sécurité :</p> <p>Apporter de la vigilance :</p> <p>* sur les plaquages hauts, les projections et les « tacles ».</p> <p>* les postures et les placements en mêlée (commandements).</p>	<p>* L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de conserver et maintenir des situations de déséquilibre aux plans offensifs et défensifs en utilisant les formes de jeu pour avancer en continuité.</p> <p>* Coup de pied tombé : acquisition d'une habileté spécifique.</p> <p>* CHOIX : Donner une autre alternative de jeu et respecter la démarche pédagogique : du « tactique » vers le stratégique et du jeu spontané vers le jeu organisé.</p> <p>* Mêlées : Concentration de joueurs pour libérer des espaces. Initiation aux postures et liaisons - Ebauche de lancements stratégiques.</p> <p>* Touches : Concentration de joueurs pour libérer des espaces. Approche des luttes aériennes - Coordination vitesse de démarquage, impulsion et saut (gainage). Perception des trajectoires, adresse du sauteur et du lanceur.</p> <p>Le « lifting » n'est pas autorisé pour des raisons de sécurité. Les qualités physiques des participants à la touche doivent être améliorées.</p> <p>Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens : doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.</p> <p>A la suite d'un plaquage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum).</p> <p>Le contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc).</p>