



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 10 mètres ou 22 mètres x 12	
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, 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	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. Il se situe à côté du joueur désigné et fait face aux défenseurs en veillant au respect de la ligne de hors-jeu. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon. L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres sans retarder le lancement de jeu.
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		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, 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 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</p>		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		



REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 25 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, 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	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	
L'ARBITRE SIFFLE LA FAUTE MAIS LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU		
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		



REGLEMENT MOINS DE 11 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à IX	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 30 mètres OU 50 mètres X 30 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, 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	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 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 jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative sans impact : 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. 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	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.	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur) Pas d'aide au sauteur. Conquête disputée Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 1,50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur) Les relayeurs à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.
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	
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		



REGLEMENT MOINS DE 13 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XI	
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 joueurs-arbitres assistés par 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, 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	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 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 jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3+2 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. Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans 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 4 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, touche disputée . Les opposants à la conquête se placent en miroir. Respect des distances identiques M11. Lignes de hors jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu .
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 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		



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 »

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 récurrence, 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 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 CFF 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		



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	<p>2 jeunes-joueurs arbitres titulaires du passeport « arbitrage » ASSISTES par un référent arbitrage* présent sur le terrain.</p> <p>OU</p> <p>2 arbitres en cours de formation</p>	<p>*En match comme en tournoi, si un référent en arbitrage n'a pas été désigné par le DTA,</p> <p>Pratique à XII OBLIGATOIRE</p>
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 récurrence, 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	<p>A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée</p> <p>Sanction : CP Franc.</p> <p>Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.</p>	<p>Mêlée éducative sans impact en formation : 3+2+3, poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe.</p> <p>Pas de mêlée tournée.</p> <p>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.</p> <p>4 temps :</p> <ol style="list-style-type: none"> Flexion Liez Stop Placez <p>Le ½ de mêlée introduit sans délai.</p>
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)		
<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 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</p> <p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES</p>		

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 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 • 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 • <u>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.</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 d'au moins 8 joueurs titulaires du « passeport joueur de devant » • Présence d'un « REFERENT EN ARBITRAGE » désigné par le DTA 	

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"> • 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 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 « placez »
Moins de 15 ans à XII		<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 « placez »
Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)		<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 • <u>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.</u>
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 	

