



*Les règles du jeu sont les mêmes pour les moins de 19 ans sous réserve des variantes ci-dessous :*

## RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

**3.5 (c)** Si une équipe désigne 22 joueurs, elle **doit** avoir au moins six joueurs aptes à jouer en première ligne de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier tête libre, le talonneur et le pilier tête prise.

Si une équipe désigne plus de 22 joueurs, elle **doit** avoir au moins six joueurs aptes à jouer en première ligne de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier tête libre, le talonneur et le pilier tête prise. Il doit également y avoir trois joueurs pouvant jouer en deuxième ligne.

**3.12** Un joueur qui a été substitué peut remplacer n'importe quel joueur blessé.

## RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

**5.1** Chaque mi-temps d'un match de moins de 19 ans dure 35 minutes de temps de jeu. Le match ne dure pas plus de 70 minutes. Après un total de 70 minutes de temps de jeu, l'arbitre ne doit pas autoriser de prolongation en cas de match nul dans le cadre d'une compétition par élimination directe.

## RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

### 20.1 (f)

Dans une mêlée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le Numéro 8) épaulant les deux joueurs de deuxième ligne. Ceux-ci doivent avoir leur tête de part et d'autre du talonneur.

**Exception :** Une équipe doit avoir moins de huit joueurs dans sa mêlée lorsque cette équipe ne peut pas aligner en mêlée huit joueurs dûment entraînés soit parce qu'elle n'aligne pas une équipe complète, soit parce qu'un avant a été temporairement ou définitivement exclu ou parce qu'un avant sort du terrain à cause d'une blessure.

Même compte tenu de cette exception, chaque équipe doit toujours avoir au moins cinq joueurs dans une mêlée.

Si une équipe est incomplète et ne peut pas aligner huit joueurs dûment entraînés dans sa mêlée, la formation de la mêlée doit être la suivante :

S'il manque un avant dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-4 (c.-à-d. sans numéro 8).

S'il manque 2 avants dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2-1 (c.-à-d. sans troisième ligne aile)

S'il manque 3 avants dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2 (c.-à-d. uniquement des joueurs de première et deuxième lignes).

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de première ligne et les deux postes de seconde ligne doivent avoir été dûment entraînés pour occuper ces postes.



Si une équipe ne peut pas mettre sur le terrain ces joueurs dûment entraînés car :

- soit** ils ne sont pas disponibles
- soit** un joueur occupant l'un de ces 5 postes est blessé
- ou** a été exclu pour Jeu déloyal et aucun remplaçant dûment entraîné n'est disponible,

l'arbitre ordonnera des mêlées simulées.

Dans une mêlée simulée, les équipes ne se disputent pas la possession du ballon. L'équipe qui introduit doit le gagner. Aucune poussée n'est autorisée.

### 20.9 (j)

**Poussée maximum de 1,5 mètres.** Lors d'une mêlée ordonnée, une équipe d'une mêlée ne doit pas pousser la mêlée de plus de 1,5 mètres vers la ligne de but de son adversaire.

**Sanction :** coup de pied franc

### 20.9 (k)

**Sortie du ballon de la mêlée.** Un joueur ne doit pas garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsque son équipe a talonné le ballon et qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée.

**Sanction :** coup de pied franc

### 20.11 (a)

**Pas de pivotement.** Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée ordonnée.

**Sanction :** coup de pied de pénalité

Si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre accordera une nouvelle mêlée ordonnée à l'endroit de l'arrêt de jeu. C'est la même équipe qui introduit le ballon.