



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 8 joueurs dans sa mêlée **lorsque** l'une des équipes ne peut pas aligner sur le terrain une équipe complète **ou** qu'un joueur est exclu pour Jeu déloyal ou qu'un joueur blessé quitte le terrain.

Même compte tenu de cette exception, chaque équipe doit toujours avoir au moins 5 joueurs dans une mêlée.

Si une équipe est incomplète, la formation de la mêlée doit être la suivante :

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

S'il manque 2 joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2-1 (aucun troisième ligne aile)

S'il manque 3 joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2 (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.

20.1 (h)

L'arbitre donnera les instructions suivantes : « flexion » puis « touchez ». Chaque première ligne sera en flexion et chaque pilier touchera avec le bras extérieur la pointe de l'épaule de son opposant. Les piliers retirent ensuite leur bras. L'arbitre donne l'instruction « pause ». Après une pause, l'arbitre donnera l'instruction « entrez ». Les deux premières lignes pourront alors entrer en contact. Cette instruction « entrez » n'est pas un ordre mais une indication que les premières lignes peuvent entrer en contact lorsqu'elles sont prêtes.

Sanction : coup de pied franc

Note: *Le processus d'engagement ci-dessus est dorénavant identique à celui des Règles du Jeu pour les seniors.*

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.

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

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