



# RÈGLE 20

## MÊLÉE ORDONNÉE

### DÉFINITIONS

L'objectif de la mêlée est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équitablement, après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

Une mêlée est formée dans le champ de jeu quand huit joueurs de chaque équipe liés entre eux sur trois lignes entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des premières lignes soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec l'un de leurs pieds.

La ligne médiane d'une mêlée ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but. Une mêlée ne peut pas avoir lieu à moins de 5 mètres d'une ligne de touche.

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

Le joueur de l'une ou l'autre équipe qui introduit le ballon est le demi de mêlée.

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

Les joueurs situés de chaque côté du talonneur sont les piliers. Les piliers extérieurs (gauche) sont les piliers « tête libre ». Les piliers intérieurs (droit) sont les piliers « tête prise ».

Les deux partenaires du second rang qui poussent sur les piliers et le talonneur sont les secondes lignes appelés en anglais « locks ».

Les joueurs extérieurs qui se lient en deuxième rang ou en troisième rang sont les troisièmes lignes ailes appelés en anglais « flankers ».

Le joueur du troisième rang qui pousse généralement sur les deux secondes lignes est le n°8, troisième ligne centre. Il peut aussi pousser entre un seconde ligne et un troisième ligne aile.

### 20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE

- (a) **Emplacement où la mêlée se forme.** La mêlée doit être formée à l'endroit de la faute ou de l'arrêt de jeu ou aussi près que possible de ce point dans le champ de jeu, sauf dispositions contraires prévues par les Règles.
- (b) Si ce point se situe à moins de 5 mètres d'une ligne de touche, la mêlée doit être formée à 5 mètres de celle-ci. Une mêlée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu. La ligne médiane de la mêlée ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but quand la mêlée est formée.
- (c) En cas de faute ou d'arrêt de jeu dans un en-but, la mêlée doit être formée à 5 mètres de la ligne de but.
- (d) La mêlée doit être formée en face du point de la faute ou de l'arrêt de jeu.
- (e) **Sans retard.** Une équipe ne doit pas retarder délibérément la formation de la mêlée.

CPF

***SANCTION** : coup de pied franc*

CPP

- (f) **Nombre de joueurs : Huit.** Une mêlée doit comprendre huit joueurs de chaque équipe. Ces huit joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin. Chaque première ligne doit comprendre trois joueurs en permanence. Deux joueurs de seconde ligne (locks) doivent former la deuxième ligne.

**SANCTION : coup de pied de pénalité**

**Exception** : quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de quinze joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe en mêlée peut être réduit du même nombre. Lorsqu'une réduction autorisée est effectuée par une équipe, l'autre n'est pas dans l'obligation de procéder à une réduction similaire. Toutefois, une équipe ne doit pas avoir moins de cinq joueurs dans la mêlée.

CPP

**SANCTION : coup de pied de pénalité**

## VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

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

**Exception** : Une équipe doit présenter moins de 8 joueurs dans la mêlée quand 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 présenter 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 n°8).
- s'il manque deux joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2-1 (aucun troisième ligne aile).
- s'il manque trois joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2 (uniquement des joueurs de première et deuxième ligne).

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

Si une équipe ne peut pas aligner sur le terrain ces joueurs correctement entraînés car :

- soit ils ne sont pas disponibles,
- soit un joueur occupant l'un de ces 5 postes est blessé,
- ou soit a été exclu pour jeu déloyal et qu'aucun remplaçant correctement entraîné n'est disponible, l'arbitre ordonnera une mêlée sans opposition (mêlée simulée).

Dans une mêlée sans opposition (mêlée simulée) :

- les équipes ne se disputent pas la possession du ballon,
- l'équipe qui introduit doit le gagner,
- aucune poussée n'est autorisée.

- (g) **Entrée en contact des premières lignes.** Premièrement, l'arbitre tracera du pied l'emplacement où la mêlée doit être formée. Avant d'entrer en contact, les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. Le ballon est dans les mains du demi de mêlée, prêt à l'introduire. Les premières lignes doivent s'accroupir de telle sorte que, lors de l'entrée en contact, chaque joueur n'ait pas la tête et les épaules plus bas que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de telle sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de celle d'un coéquipier.

CPF

- (h) Les premières lignes doivent s'accroupir, marquer un temps d'arrêt et n'entrer en contact que lorsque l'arbitre commande : « Entrez ». Ce commandement n'est pas un ordre ; il indique simplement que les joueurs de première ligne peuvent entrer en contact dès qu'ils sont prêts.

CPF

### VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

**Engagement des premières lignes.** Chaque pilier touche la partie supérieure du bras de l'adversaire, puis marque un temps d'arrêt avant l'engagement des premières lignes.

Les séquences sont les suivantes : s'accroupir, se toucher, marquer un temps d'arrêt et s'engager.

CPF

*SANCTION : coup de pied franc (g, h)*

- (i) La position accroupie se caractérise par un fléchissement des genoux permettant de s'engager sans charger.

- (j) **Charge.** Une première ligne ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux. Ceci est du jeu dangereux.

CPP

*SANCTION : coup de pied de pénalité*

- (k) **Stationnaire et parallèle.** Tant que le ballon n'a pas quitté les mains du demi de mêlée, la mêlée doit être stationnaire et la ligne médiane doit être parallèle aux lignes de but. Une équipe ne doit pas pousser la mêlée pour l'éloigner de la marque avant l'introduction du ballon.

CPF

*SANCTION : coup de pied franc*

## 20.2 POSITION DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

- (a) **Tous les joueurs en position de pousser.** Quand une mêlée est formée, le corps et les pieds de chaque joueur de première ligne doivent être dans une position normale qui leur permet de pousser vers l'avant.

CPF

- (b) Cela signifie que chacun de ces joueurs doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps fermement en appui sur au moins un pied. Les joueurs ne doivent pas croiser leurs pieds, bien que le pied d'un joueur puisse croiser celui d'un coéquipier. Les épaules de chaque joueur ne doivent pas être plus basses que les hanches.

CPF

*SANCTION : coup de pied franc (a, b)*

- (c) **Talonneur en position pour talonner.** Tant que le ballon n'est pas introduit, le talonneur doit être en position de talonner le ballon. Il doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps bien en appui sur au moins un pied. Aucun des deux pieds du talonneur ne doit être en avant du pied le plus avancé des piliers de son équipe.

CPF

*SANCTION : coup de pied franc*

## DÉFINITION

Lorsqu'un joueur se lie à un coéquipier, il doit utiliser tout le bras, de l'épaule à la main, pour saisir le corps d'un coéquipier, au niveau de l'aisselle ou au-dessous. Poser seulement une main sur un autre joueur ne suffit pas pour être lié.

CPP

- (a) **Liaison de tous les joueurs de première ligne.** Tous les joueurs de première ligne doivent être fermement et continuellement liés, du début à la fin de la mêlée.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité

CPP

- (b) **Liaison des talonneurs.** Le talonneur peut se lier soit par-dessus, soit par-dessous les bras de ses piliers. Les piliers ne doivent pas soutenir le talonneur de telle sorte que le poids de son corps ne repose sur aucun pied.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité

CPP

- (c) **Liaison du pilier « tête libre ».** Un pilier « tête libre » doit se lier à son pilier adverse « tête prise » en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit de son adversaire et en tenant son maillot par le dos ou le côté. Le pilier « tête libre » ne doit pas s'accrocher au pilier adverse « tête prise » par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier « tête libre » ne doit pas exercer de pression vers le bas.



**SANCTION :** coup de pied de pénalité

CPP

- (d) **Liaison du pilier « tête prise ».** Un pilier « tête prise » doit se lier à son pilier adverse « tête libre » en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche de son adversaire. Le pilier « tête prise » doit s'accrocher au maillot du pilier « tête libre » uniquement avec la main droite sur le dos ou sur le côté de son adversaire direct. Le pilier « tête prise » ne doit pas s'accrocher au pilier adverse « tête libre » par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier « tête prise » ne doit pas exercer de pression vers le bas.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité

- (e) Les deux piliers « tête prise » et « tête libre » peuvent changer leur liaison à condition que ces changements soient effectués dans le respect de la présente règle.

CPP

- (f) **Liaison de tous les autres joueurs.** Tous les joueurs de la mêlée, autres que ceux de première ligne, doivent être liés par au moins un bras au corps d'un des deuxièmes lignes. Ces derniers doivent être liés avec les piliers qui se trouvent devant eux. Aucun joueur, autre qu'un pilier, ne peut tenir un adversaire.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité

CPP

- (g) **Obstruction d'un troisième ligne aile sur le demi de mêlée adverse.** Un troisième ligne aile peut se lier à la mêlée sous n'importe quel angle, à condition qu'il soit correctement lié. Le troisième ligne aile ne doit pas augmenter cet angle et faire ainsi obstruction à l'avancée du demi de mêlée adverse.

**SANCTION : coup de pied de pénalité**

- (h) **Effondrement de la mêlée.** Si une mêlée s'effondre, l'arbitre doit siffler immédiatement pour arrêter la poussée des joueurs.
- (i) **Joueur soulevé de force vers le haut.** Si un joueur d'une mêlée est soulevé en l'air ou sorti de force d'un mouvement ascendant, l'arbitre doit siffler immédiatement pour arrêter la poussée des joueurs.

## 20.4 ÉQUIPE INTRODUISANT LE BALLON DANS LA MÊLÉE

- (a) Après une faute, l'équipe qui n'est pas à l'origine de la faute introduit le ballon.
- (b) **Mêlée ordonnée après une mêlée spontanée.** Voir la Règle 16.7.
- (c) **Mêlée ordonnée après un maul.** Voir la Règle 17.6.
- (d) **Mêlée ordonnée après tout autre arrêt de jeu.** Après tout autre arrêt de jeu ou après toute autre irrégularité que ne couvre pas la Règle :
- l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu introduit le ballon ou
  - si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante introduit le ballon.
- (e) Lorsqu'une mêlée devient stationnaire et que le ballon ne sort pas immédiatement, une nouvelle mêlée sera formée au même endroit et l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu bénéficiera de l'introduction.
- (f) Lorsque à la suite d'une poussée initiale, une mêlée devient stationnaire et ne progresse pas aussitôt vers l'avant, le ballon doit sortir immédiatement. Dans le cas contraire, une nouvelle mêlée sera formée et l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu bénéficiera de l'introduction.
- (g) Si une mêlée s'écroule ou se relève sans qu'une faute soit commise, une nouvelle mêlée sera ordonnée et l'équipe qui avait initialement introduit le ballon bénéficiera à nouveau de l'introduction.

Si une mêlée doit être reformée pour toute autre raison qui n'est pas prévue par la présente Règle, l'équipe qui avait initialement introduit le ballon bénéficiera à nouveau de l'introduction.

## 20.5 INTRODUCTION DU BALLON DANS LA MÊLÉE

CPF

**Sans retard.** Dès que les premières lignes sont au contact et à la demande de l'arbitre, le demi de mêlée doit introduire le ballon sans tarder, du côté de la mêlée choisi en premier.

**SANCTION : coup de pied franc**



*Introduction du ballon en mêlée ordonnée par le demi de mêlée*



- (a) Le demi de mêlée doit se tenir à un mètre de la marque sur la ligne médiane de telle sorte que la tête de ce dernier ne touche pas la mêlée ni ne puisse être au-dessus du joueur de première ligne le plus proche.
- CPF
- (b) Le demi de mêlée doit tenir le ballon à deux mains dont son grand axe, dans la longueur doit être parallèle au sol, au-dessus de la ligne médiane située entre les premières lignes, à mi-hauteur entre les genoux et les chevilles.
- CPF
- (c) Le demi de mêlée doit introduire le ballon d'un geste rapide. Le ballon doit quitter les mains du demi de mêlée à l'extérieur du tunnel.
- CPF

CPF

(d) Le demi de mêlée doit introduire le ballon droit le long de la ligne médiane, de telle sorte qu'il touche immédiatement le sol au-delà de la largeur des épaules du pilier le plus proche.

CPF

(e) Le demi de mêlée doit introduire le ballon d'un seul mouvement vers l'avant, sans effectuer de mouvement de balancier vers l'arrière. Il ne doit pas feindre d'introduire le ballon.

*SANCTION : coup de pied franc (a, b, c, d, e)*

## 20.7 DÉBUT DU JEU DE LA MÊLÉE

- (a) Le jeu de la mêlée commence quand le ballon quitte les mains du demi de mêlée.
- (b) Si le demi de mêlée introduit le ballon et que celui-ci sort de l'une des deux extrémités du tunnel, le ballon devra être introduit de nouveau, à moins qu'un coup de pied franc ou qu'un coup de pied de pénalité ait été accordé.
- (c) Si le ballon n'est pas joué par un joueur de première ligne, s'il traverse directement le tunnel et s'il sort derrière le pied d'un pilier sans avoir été touché, le demi de mêlée doit l'introduire à nouveau.
- (d) Si le ballon est joué par un joueur de première ligne et sort du tunnel, la Règle de l'avantage peut être appliquée.

## 20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

CPF

(a) **Lever un pied avant l'introduction (pied levé).** Tous les joueurs de première ligne doivent avoir leurs pieds au sol de manière à former un tunnel bien dégagé. Tant que le ballon n'a pas quitté les mains du demi de mêlée, ils ne doivent ni lever, ni avancer un pied. Ils ne doivent rien faire pour empêcher le ballon d'être introduit correctement dans la mêlée ou de toucher le sol à l'endroit voulu.

*SANCTION : coup de pied franc*

(b) **Lever un pied après l'introduction.** Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, tout joueur de première ligne peut, d'un pied, chercher à gagner la possession du ballon.

CPF

(c) **Botter à l'extérieur.** Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction initiale à l'introduction.

*SANCTION : coup de pied franc*

(d) Si le ballon est botté à l'extérieur involontairement, la même équipe bénéficie d'une nouvelle introduction.

CPP

(e) Si le ballon est botté à l'extérieur de manière répétitive, l'arbitre doit considérer cette action comme délibérée et pénaliser le fautif.

*SANCTION : coup de pied de pénalité*

CPP

(f) **Balancement.** Un joueur de première ligne ne doit pas talonner le ballon des deux pieds. Aucun joueur ne peut lever délibérément et simultanément ses deux pieds du sol, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon.

*SANCTION : coup de pied de pénalité*

CPP

- (g) **Contorsion, fléchissement ou effondrement.** Les joueurs de première ligne ne doivent pas se contorsionner, fléchir leur corps ou effectuer toute action risquant de provoquer l'effondrement de la mêlée, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (h) Les arbitres doivent pénaliser sans faiblesse tout effondrement délibéré de la mêlée. Ceci est du jeu dangereux.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (i) **Soulèvement ou sortie forcée d'un adversaire vers le haut.** Un joueur de première ligne ne doit pas soulever un adversaire ou le sortir de force de la mêlée en le soulevant, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon. Ceci est du jeu dangereux.

SANCTION : coup de pied de pénalité

## 20.9 MÊLÉE : INTERDICTIONS GÉNÉRALES

CPP

- (a) **Tous les joueurs : effondrement.** Un joueur ne doit pas effondrer délibérément une mêlée. Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller délibérément dans une mêlée. Ceci est du jeu dangereux.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (b) **Tous les joueurs : manipulation du ballon dans la mêlée.** Un joueur ne doit pas manipuler le ballon dans la mêlée ou le prendre entre ses jambes.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPF

- (c) **Tous les joueurs : autres interdictions applicables au gain du ballon.** Un joueur ne doit pas essayer de gagner le ballon dans la mêlée en utilisant une partie de son corps autre que le pied ou la partie inférieure de la jambe.

SANCTION : coup de pied franc

CPF

- (d) **Tous les joueurs : quand le ballon émerge, le laisser dehors.** Quand le ballon est sorti de la mêlée, un joueur ne doit pas le faire pénétrer à nouveau dans la mêlée.

SANCTION : coup de pied franc

CPP

- (e) **Tous les joueurs : ne pas tomber sur le ballon.** Un joueur ne doit pas tomber sur ou près du ballon émergent de la mêlée.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPF

- (f) **Deuxièmes lignes et troisièmes lignes ailes : hors du tunnel.** Un joueur qui n'est pas un joueur de première ligne ne doit pas jouer le ballon lorsque celui-ci se trouve dans le tunnel.

SANCTION : coup de pied franc

CPP

- (g) **Demi de mêlée : jeu au pied dans la mêlée.** Un demi de mêlée ne doit pas jouer le ballon au pied tant qu'il est dans la mêlée.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPF

- (h) **Demi de mêlée : feinte.** Un demi de mêlée ne doit pas agir de telle sorte que ses adversaires croient que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore.

*SANCTION : coup de pied franc*

CPP

- (i) **Demi de mêlée : appui sur un troisième ligne adverse.** Un demi de mêlée ne doit pas s'appuyer sur un troisième ligne adverse et l'utiliser comme point d'appui ou pour toute autre raison.

*SANCTION : coup de pied de pénalité*

## 20.10 FIN DE LA MÊLEE

- (a) **Le ballon émerge.** Quand le ballon émerge de la mêlée d'un endroit quelconque, excepté le tunnel, la mêlée prend fin.
- (b) **Mêlée dans un en-but.** Une mêlée ne peut avoir lieu dans un en-but. Quand le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but, la mêlée prend fin. Dès lors, un attaquant ou un défenseur peut légalement faire un touché à terre pour un essai ou un touché en-but.
- (c) **Le dernier joueur se délie.** Le dernier joueur d'une mêlée ordonnée est celui dont les pieds sont les plus proches de sa propre ligne de but. Si ce joueur, ayant le ballon entre ses pieds, se délie de la mêlée et ramasse le ballon, la mêlée prend fin.

**LE DERNIER PARTICIPANT  
SE DELIE DE LA MELEE**



## VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

CPF

**Poussée maximum de 1,50 mètre.** Lors d'une mêlée ordonnée, une équipe ne doit pas pousser la mêlée de plus de 1,50 mètre vers la ligne de but adverse.

*SANCTION : coup de pied franc*

CPF

**Sortie du ballon de la mêlée.** Un joueur ne doit pas garder volontairement 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 MÊLEE TOURNÉE

- (a) Si une mêlée a pivoté de plus de 90° et que la ligne médiane de remise en jeu a dépassé une position parallèle à la ligne de touche, l'arbitre doit arrêter le jeu et ordonner une nouvelle mêlée.

EXP

- (b) Cette nouvelle mêlée doit être formée à l'endroit où la mêlée précédente a eu lieu. Le ballon sera introduit par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. Si aucune équipe n'en a obtenu la possession, il sera introduit par l'équipe qui bénéficiait de l'introduction lors de la mêlée précédente.

## VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

CPP

**Pivotement délibéré.** Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée.

**SANCTION :** *coup de pied de pénalité*

**Pivotement involontaire.** Si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre ordonne une nouvelle mêlée à l'endroit de l'arrêt de jeu.

## 20.12 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE

### DÉFINITION

Lors d'une mêlée, la ligne de hors-jeu pour les demis de mêlée passe par la ligne du ballon dans la mêlée. Pour tout autre joueur, la ligne de hors-jeu passe par le pied du dernier joueur de son équipe dans la mêlée. Si le pied du dernier joueur est sur la ligne de but de cette équipe ou au-delà, la ligne de hors-jeu est la ligne de but. Les lignes de hors-jeu sont parallèles aux lignes de but.

Le but de la règle du hors-jeu sur mêlée est de garantir, jusqu'à la fin de celle-ci, que l'équipe ayant gagné le ballon dispose d'un espace dégagé dans lequel elle pourra l'utiliser.

CPP

- (a) Lorsque la mêlée est formée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer, soit du même côté de l'introduction, soit en arrière de la ligne de hors-jeu définie pour les non-participants à la mêlée.

CPP

- (b) Hors-jeu pour les demis de mêlée. Quand une équipe a gagné le ballon lors d'une mêlée, son demi de mêlée est hors-jeu si ses deux pieds sont situés devant le ballon lorsque celui-ci est encore dans la mêlée. S'il n'a qu'un pied devant le ballon, il n'est pas hors-jeu.



CPP

- (c) Quand une équipe a gagné le ballon lors d'une mêlée, le demi de mêlée de l'équipe adverse est hors-jeu s'il place un pied devant le ballon pendant que celui-ci est encore dans la mêlée.

CPP

- (d) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas se diriger vers le côté opposé à l'introduction et dépasser la ligne de hors-jeu passant par le pied du dernier joueur de son équipe en mêlée.

CPP

- (e) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas s'écarter de la mêlée puis rester en avant de la ligne de hors-jeu passant par le pied du dernier joueur de son équipe en mêlée.

CPP

- (f) N'importe quel joueur peut être demi de mêlée, mais une équipe ne peut en avoir qu'un par mêlée.

**SANCTION :** *coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu (a, b, c, d, e, f)*



CPP

- (g) **Hors-jeu des joueurs qui ne sont pas dans la mêlée.** Les joueurs qui sont pas dans la mêlée et qui ne sont pas les demis de mêlée de l'une ou l'autre équipe sont hors-jeu s'ils restent devant leur ligne de hors-jeu ou la dépassent.

*SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu*



CPP

- (h) **Trainards.** Quand une mêlée se forme, les joueurs qui n'y participent pas doivent se retirer sans délai vers leur ligne de hors-jeu. Sinon, ils sont considérés comme des trainards. Ceux-ci doivent être pénalisés.

*SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu*

# DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

## 1. DISPOSITIONS « I.R.B. » APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DE LA CATÉGORIE A

### 1.1 - Rappel de la règle - Entrée en contact des 1<sup>ères</sup> lignes (règle 20.1 g et 20.1 h)

« Premièrement, l'arbitre marque du pied l'endroit où la mêlée doit être formée. Avant d'entrer au contact, les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. Le ballon est entre les mains du 1/2 de mêlée, qui est prêt à l'introduire. Les premières lignes doivent s'accroupir de sorte que, lors de l'entrée en contact, chaque joueur n'ait pas tête et les épaules plus bas que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de la tête d'un coéquipier ».

« Les premières lignes s'accroupissent, marquent un temps d'arrêt et n'entrent au contact que lorsque l'arbitre commande : « Entrez ». Ce commandement n'est pas un ordre ; il indique simplement que les joueurs de première ligne peuvent entrer au contact quand ils sont prêts ».

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute

### 1.2 - Actions des joueurs

La règle I.R.B. dite « normale » s'applique à la catégorie A.  
La formation de la mêlée comprend 3 séquences :

- s'accroupir et adopter la position horizontale du dos,
- maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

### 1.3 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 3 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	S'ACCROUPIR ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS
« STOP » !	MAINTENIR CETTE POSITION MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
« ENTREZ » !	ENTRER AU CONTACT

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute

## 2. DISPOSITIONS « I.R.B. MOINS DE 19 ANS » APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DE LA CATÉGORIE B

### 2.1 - Rappel de la règle - Engagement des premières lignes (règle 20.1 h - variante pour les moins de 19 ans)

« Chaque première ligne touche la partie supérieure du bras de l'adversaire, puis marque un temps d'arrêt avant l'engagement des premières lignes.  
La séquence doit être la suivante : s'accroupir, se toucher, marquer un temps d'arrêt et s'engager ».

Sanction : coup de pied franc

### 2.2 - Actions des joueurs

La règle I.R.B. des moins de 19 ans s'applique à la catégorie B.

La formation de la mêlée comprend 4 séquences :

- s'accroupir et adopter la position horizontale du dos,
- se toucher,
- maintenir la position horizontale du dos et marquer un temps d'arrêt,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

### 2.3 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 4 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	S'ACCROUPIR ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS
« TOUCHEZ » !	SE TOUCHER
« STOP » !	MAINTENIR CETTE POSITION MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
« ENTREZ » !	ENTRER AU CONTACT

Sanction : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

### 2.4 - Poussée :

**Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :**

- pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
- pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.

### 3. DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES « F.F.R. » APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C et D :

#### 3.1 - Formation de la mêlée :

A la formation de la mêlée, chaque pilier doit se lier (voir Règle 20.3 c et d) de manière permanente à son adversaire direct.

**IMPORTANT :** bien différencier l'action des joueurs : « se toucher » appliquée dans les Variantes I.R.B. des moins de 19 ans avec celle des piliers : « se lier » appliquée pour les catégories C et D.

#### 3.2 - Actions des joueurs

Cette règle spécifique F.F.R. s'applique aux catégories C et D.

La formation de la mêlée comprend 4 séquences :

- s'accroupir et adopter la position horizontale du dos
- pour les piliers, se lier à leur adversaire direct
- maintenir la position horizontale du dos et marquer un temps d'arrêt
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là)

**Sanction :** Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

#### 3.3 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 4 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	S'ACCROUPIR ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS
« LIEZ » !	POUR LES PILIERS, SE LIER A LEUR ADVERSAIRE DIRECT
« STOP » !	MAINTENIR CETTE POSITION MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
« ENTREZ » !	ENTRER AU CONTACT

**Sanction :** Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

#### 3.4 - Nombres de joueurs en mêlée :

Lorsque, pour une raison quelconque (blessure temporaire ou définitive, exclusion temporaire ou définitive), une équipe est réduite à moins de 15 joueurs (et ce, quel que soit le poste du joueur manquant), les mêlées devront se jouer :

- à 7 contre 7 → en formation 3 - 4 → si une équipe est réduite à 14
- à 6 contre 6 → en formation 3 - 2 - 1 → si une équipe est réduite à 13
- à 5 contre 5 → en formation 3 - 2 → si une équipe est réduite à 12 ou à 11

### 3.5 - Fin de la mêlée :

La poussée en mêlée n'est autorisée **que pour le seul gain du ballon et sur 1 mètre 50 maximum**. Ainsi, dès lors que le ballon est gagné, aucune équipe ne peut plus pousser :

- celle qui l'a gagné, pour bonifier son gain ;
- celle qui l'a perdu, pour tenter de le regagner ;
- celle qui l'a gagné doit jouer le ballon dès lors qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée (dans les pieds de la deuxième ligne).

**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

### 3.6 - Mêlées simulées :

**Une mêlée simulée doit être ordonnée par l'arbitre dans les quatre cas suivants :**

**3.6.1 - Carence** - Quant à la suite d'une exclusion, de la blessure ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs autorisés à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne (Règle 3.14).

#### **3.6.2 - Décision de l'arbitre**

- Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou
- lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne ne possèdent pas la capacité à jouer la mêlée normalement ou
- lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

**Dans ces trois situations, l'arbitre fera disputer des mêlées simulées jusqu'à la fin du match, sauf en cas de retour en jeu d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne exclu temporairement ou blessé sur saignement.**

**3.6.3 - 2<sup>ème</sup> mêlée** - Quel qu'en soit le motif, lorsque l'arbitre est amené à ordonner une 2<sup>ème</sup> mêlée (sans qu'il n'ait pu exceptionnellement détecter de faute), celle-ci sera **obligatoirement** une mêlée simulée. L'introduction sera donnée à l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu ou si aucune équipe n'en avait obtenu la possession, à celle qui avait bénéficié de la 1<sup>ère</sup> introduction.

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée et qu'elle choisit une mêlée en lieu et place du coup de pied, cette mêlée sera **obligatoirement** une mêlée simulée.

#### **3.6.4 - Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.)**

Dès lors qu'un match est dirigé par un L.C.A. pour quelque raison que ce soit, en début ou en cours de partie, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être des mêlées simulées.

### 3.7 - Hors jeu des 1/2 de mêlée :

Quand, lors d'une mêlée, une équipe a gagné le ballon :

- le demi de mêlée de cette équipe est hors jeu si ses 2 pieds sont situés en avant de la ligne médiane alors que le ballon est encore dans la mêlée.
- le demi de mêlée de l'équipe adverse est hors jeu s'il fait un pas en avant de la ligne médiane avec l'un de ses pieds alors que le ballon est encore dans la mêlée.

**Sanction** : Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute

#### 4 - RAPPEL

Certaines règles « I.R.B. des moins de 19 ans » doivent s'appliquer. Etant donné leur importance, elles sont ici rappelées pour mémoire.

##### **4.1 - NOMBRE DE JOUEURS**

Dans une mêlée composée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le n°8) épaulant les deux secondes lignes. Ceux-ci doivent avoir leurs têtes de part et d'autre du talonneur.

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne et les deux postes de 2<sup>ème</sup> ligne doivent avoir été correctement entraînés pour occuper ces postes. Si une équipe ne peut pas aligner sur le terrain ces joueurs correctement 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 qu'aucun remplaçant correctement entraîné n'est disponible ;

l'arbitre doit ordonner une mêlée non disputée (mêlée simulée).

##### **4.2 - MÊLÉE SIMULÉE**

Dans une telle mêlée :

- les équipes ne se disputent pas la possession du ballon ;
- l'équipe qui introduit doit le gagner ;
- aucune poussée n'est autorisée.

##### **4.3 - MÊLÉE TOURNÉE**

- **Pivotement délibéré** : une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée.

Sanction : Coup de pied de pénalité

- **Pivotement involontaire** - applicable uniquement à la catégorie B : si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre doit ordonner une nouvelle mêlée à l'endroit de l'arrêt de jeu.

**Note CCA/RH/MA/143 du 04/09/2000** : dans ce dernier cas, l'introduction du ballon est donnée à l'équipe en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu ou autrement, donnée à la même équipe.