

DÉFINITIONS

Une Mêlée spontanée (ou Ruck) est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à la situation de jeu courant.

Des joueurs font du rucking quand, dans une mêlée spontanée, ils utilisent leurs pieds pour essayer d'obtenir le gain ou de garder la possession du ballon, sans se rendre coupable de Jeu déloyal.



Ruck

16.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- (a) **Emplacement.** Une mêlée spontanée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.
- (b) **Manière.** Les joueurs sont sur leurs pieds. Un joueur au moins doit être en contact physique avec un adversaire. Le ballon est au sol. Si, pour quelque raison que ce soit, le ballon n'est pas au sol, la mêlée spontanée n'est pas formée.

16.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- (a) Aucun joueur formant, se joignant ou participant à un ruck ne doit avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit se lier à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras. La liaison doit soit précéder le contact avec toute autre partie du corps du joueur qui se joint à la mêlée spontanée soit être effectuée en même temps que ce contact.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Poser une main sur un autre joueur dans un ruck n'est pas « être lié ».
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds.
Sanction : coup de pied de pénalité

16.3 RUCKING

- (a) Les joueurs dans un ruck doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller volontairement dans un ruck. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un ruck. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Un joueur ne doit pas sauter sur un ruck.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Les joueurs ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (f) Un joueur pratiquant le rucking ne doit pas effectuer intentionnellement de rucking sur des joueurs au sol. Un joueur pratiquant le rucking le fait pour tenter d'obtenir ou de garder la possession du ballon. Il s'efforcera d'enjamber les joueurs au sol, mais ne doit pas leur marcher dessus délibérément. Un joueur pratiquant le rucking doit le faire près du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité

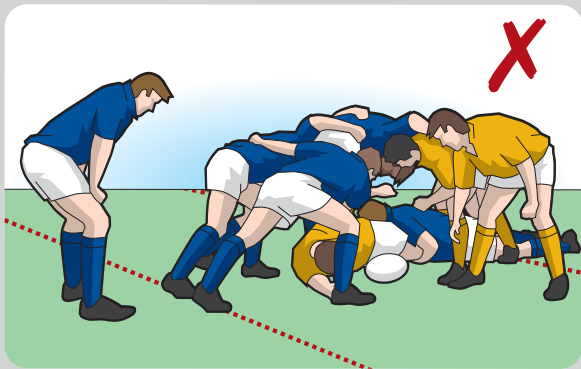
16.4 AUTRES FAUTES DANS UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- (a) Les joueurs ne doivent pas faire rentrer le ballon dans un ruck quand il en est sorti.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Un joueur ne doit pas jouer le ballon à la main dans une mêlée spontanée sauf après un plaquage s'il est sur ses pieds et avait les mains sur le ballon avant que ne se forme la mêlée spontanée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Dans un ruck, les joueurs ne doivent pas prendre le ballon entre leurs jambes.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Les joueurs au sol dans ou près d'un ruck doivent tout faire pour s'éloigner du ballon. Ces joueurs ne doivent pas interférer avec le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur ne doit pas tomber sur ou au-delà du ballon qui sort d'un ruck.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti du ruck alors qu'il y est encore.
Sanction : coup de pied franc

16.5 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- (a) **Ligne de hors-jeu.** Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Si le dernier pied du dernier joueur est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.
- (b) Les joueurs doivent soit se joindre au ruck soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'un ruck est hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité



Lors d'un ruck ou d'un maul, la ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier coéquipier. Le joueur en jaune et vert sur la droite est hors-jeu.

- (c) **Joueurs se joignant à la mêlée spontanée ou la rejoignant.** Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans la mêlée spontanée. Si un joueur se joint à la mêlée spontanée par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier, ce joueur est hors-jeu. Un joueur peut se lier à un adversaire à condition de ne pas être hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive

- (d) **Joueurs ne se joignant pas à la mêlée spontanée.** Un joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au ruck doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. Si un joueur est en arrière de la ligne de hors-jeu et franchit celle-ci sans rejoindre le ruck, ce joueur est hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive

16.6 FIN NORMALE D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

Un ruck prend fin normalement quand le ballon en sort ou si le ballon est sur ou au-delà de la ligne de but.

16.7 MÊLÉE SPONTANÉE PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Un ruck prend fin anormalement quand le ballon devient injouable et que l'arbitre accorde une mêlée ordonnée.

L'équipe qui progressait immédiatement avant que le ballon devienne injouable dans le ruck bénéficie de l'introduction du ballon.

Si aucune équipe ne progressait ou si l'arbitre ne peut pas déterminer quelle était l'équipe qui progressait avant que le ballon ne devienne injouable dans le ruck, l'équipe qui progressait avant le début de celui-ci bénéficiera de l'introduction.

Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

- (b) Avant de siffler une mêlée ordonnée, l'arbitre doit accorder un délai raisonnable pour que le ballon émerge, surtout si l'une des équipes progresse. Si le ruck cesse d'avancer ou si l'arbitre estime que le ballon n'émergera probablement pas dans un délai raisonnable, il doit accorder une mêlée ordonnée.