

DÉFINITIONS

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

Une mêlée ordonnée 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 ordonnée ne doit pas être 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 gauches sont les piliers tête libre. Les piliers droits sont les piliers tête prise.

Les deux partenaires du second rang qui poussent sur les piliers et le talonneur sont les joueurs de seconde ligne.

Les joueurs extérieurs qui se lient au deuxième rang ou au troisième rang sont les troisièmes lignes ailes (flankers).

Le joueur du troisième rang qui pousse généralement sur les deux joueurs de seconde ligne est le Numéro 8 (troisième ligne centre). Il peut également pousser sur un joueur de seconde ligne et un troisième ligne aile.

20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

- (a) Emplacement où la mêlée ordonnée 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 ordonnée 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. La mêlée doit être formée face à l'endroit de la faute ou de l'arrêt de jeu.
- (d) **Sans retard.** Une équipe ne doit pas délibérément retarder la formation de la mêlée.

Sanction : coup de pied franc

- (e) **Nombre de joueurs : huit.** Une mêlée ordonnée 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 exactement trois joueurs en permanence. Deux joueurs de seconde ligne doivent former la deuxième ligne.

Sanction : coup de pied de pénalité

Exception : si, 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'opposition 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.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (f) **Entrée en contact des premières lignes.** Premièrement, l'arbitre marquera avec le 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 basses 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.

Sanction : coup de pied franc

- (g) 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
- (h) La position accroupie se caractérise par un fléchissement des genoux permettant de s'engager sans charger.
- (i) **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.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (j) **Stationnaire et parallèle.** Tant que le ballon n'a pas quitté les mains du demi de mêlée, la mêlée ordonnée 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.
Sanction : coup de pied franc

20.2 POSITION DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

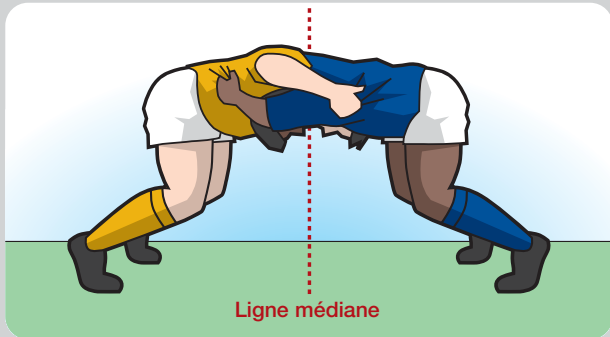
- (a) **Tous les joueurs en position de pousser.** Quand une mêlée ordonnée est formée, le corps et les pieds de chaque joueur de première ligne doivent être dans une position normale qui leur permet de pousser en avant.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Cela signifie que chacun de ces joueurs doit 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.
Sanction : coup de pied franc
- (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.
Sanction : coup de pied franc

20.3 LIAISON DES JOUEURS DANS UNE MÊLÉE ORDONNÉE

DÉFINITIONS

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.

- (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
- (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
- (c) **Liaison du pilier tête libre.** Un pilier tête libre doit se lier à son pilier tête prise adverse 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 tête prise adverse 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
- (d) **Liaison du pilier tête prise.** Un pilier tête prise doit se lier à son pilier tête libre adverse 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 tête libre adverse 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.



Liaison des piliers

- (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 deux joueurs de deuxième ligne avant l'entrée en mêlée. 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
- (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 ordonnée s'effondre, l'arbitre doit immédiatement siffler 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 de la mêlée d'un mouvement ascendant, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter la poussée des joueurs.

20.4 ÉQUIPE INTRODUISANT LE BALLON DANS LA MÊLÉE ORDONNÉE

- (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 toute autre irrégularité que ne couvre pas la Règle, l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu introduit le ballon. 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 ordonnée 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) Quand, à la suite d'une poussée initiale, une mêlée devient stationnaire et ne progresse pas immédiatement vers l'avant, le ballon doit sortir immédiatement. Dans le cas contraire, une nouvelle mêlée ordonnée 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.
- (g) Si une mêlée ordonnée s'écroule ou se relève sans qu'une infraction soit commise, une nouvelle mêlée sera formée et l'équipe qui avait initialement introduit le ballon bénéficiera à nouveau de l'introduction.

Si une mêlée ordonnée 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 encore de l'introduction.

20.5 INTRODUCTION DU BALLON DANS LA MÊLÉE

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

20.6 INTRODUCTION DU BALLON 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.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Le demi de mêlée doit tenir à deux mains le ballon 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.
Sanction : coup de pied franc



Introduction en mêlée

- (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.
Sanction : coup de pied franc
- (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.
Sanction : coup de pied franc
- (e) Le demi de mêlée doit introduire le ballon d'un seul mouvement vers l'avant ; c'est-à-dire sans effectuer de mouvement de balancier vers l'arrière. Il ne doit pas feindre d'introduire le ballon.
Sanction : coup de pied franc

20.7 DEBUT 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 extrémités du tunnel, le ballon devra être une nouvelle fois introduit, sauf si un coup de pied franc ou un coup de pied de pénalité a 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 refaire l'introduction.

20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

- (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.
- (c) **Botter à l'extérieur.** Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction initiale de 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.
- (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
- (f) **Balancement.** Un joueur de première ligne ne doit pas talonner le ballon des deux pieds. Aucun joueur ne peut lever délibérément ses deux pieds du sol, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (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
- (h) Les arbitres doivent pénaliser sans faiblesse tout effondrement délibéré de la mêlée. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (i) **Souèvement 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 ORDONNÉE : INTERDICTIONS GÉNÉRALES

- (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
- (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
- (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
- (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 revenir dans la mêlée.
Sanction : coup de pied franc
- (e) **Tous les joueurs** : ne pas tomber sur le ballon. Un joueur ne doit pas tomber sur ou auprès du ballon émergeant de la mêlée ou au-delà.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (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 si le ballon se trouve dans le tunnel.
Sanction : coup de pied franc
- (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
- (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

- (i) **Demi de mêlée.** appui sur un troisième ligne adverse. Un demi de mêlée ne doit pas s'appuyer sur un troisième ligne adverse.

Sanction : coup de pied de pénalité

20.10 FIN DE LA MÊLÉE ORDONNÉE

- (a) **Le ballon émerge.** Quand le ballon émerge de la mêlée dans 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 et 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 les pieds, se délie de la mêlée et ramasse le ballon, la mêlée prend fin.

20.11 MÊLÉE ORDONNÉE TOURNÉE

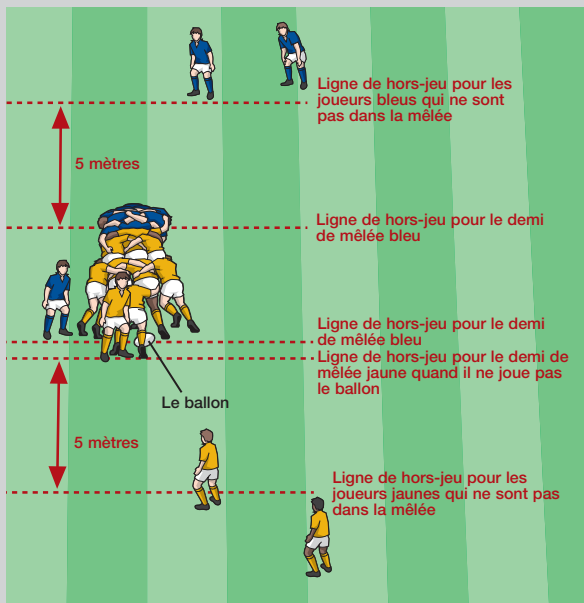
- (a) Si une mêlée ordonnée a pivoté de plus de 90° et que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche, l'arbitre doit arrêter le jeu et ordonner une nouvelle mêlée.
- (b) Cette nouvelle mêlée doit être formée à l'endroit où la mêlée précédente a pris fin. Le ballon sera introduit par l'équipe qui n'était pas en possession de celui-ci lorsque l'arrêt de jeu a eu lieu. Si aucune équipe n'en avait gagné la possession, il sera introduit par l'équipe qui l'avait introduit dans la mêlée précédente.

20.12 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE

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

- (b) **Hors-jeu des demis de mêlée.** Quand une équipe a gagné le ballon dans une mêlée, son demi de mêlée est hors-jeu si ses deux pieds sont 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.

Sanction : coup de pied de pénalité



Hors-jeu en mêlée

- (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.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (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 franchir la ligne de hors-jeu. Pour ce demi de mêlée, la ligne de hors-jeu passe par le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (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. Pour ce demi de mêlée, la ligne de hors-jeu passe par le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Tout joueur peut être demi de mêlée, mais une équipe ne peut avoir qu'un demi de mêlée par mêlée ordonnée.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu
- (g) **Hors-jeu des joueurs qui ne sont pas dans la mêlée ordonnée.** Les joueurs qui ne 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 en avant de leur ligne de hors-jeu ou franchissent cette ligne qui est parallèle aux lignes de but et se situe à 5 mètres derrière les pieds du dernier joueur dans la mêlée de chaque équipe.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu
- (h) Si le dernier pied d'une équipe est sur ou derrière sa ligne de but, la ligne de hors-jeu pour les demis de mêlée et les non participants est la ligne de but.
- (i) **Trainards.** Quand une mêlée se forme, les joueurs qui n'y participent pas doivent se retirer sans délai vers leur ligne de hors-jeu. Autrement ils sont considérés comme des trainards. Ceux-ci doivent être pénalisés.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu

20.13 VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS DANS LE CADRE DE MATCHES D'ADULTES

Une Fédération peut appliquer les Règles relatives à la Mêlée ordonnée des Variantes pour les Moins de 19 ans à certains niveaux du Jeu ou de compétition dans sa propre juridiction.