



# RÈGLE 16

## MÊLÉE SPONTANÉE (RUCK)

### 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 une situation de jeu courant.

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

### 1 FORMATION D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

**EMPLACEMENT :** Une mêlée spontanée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

**MANIÈRE :** Les joueurs sont sur leurs pieds. Un joueur au moins doit être en contact physique avec un adversaire.

### RÉSUMÉ

#### MÊLÉE SPONTANÉE

- Ballon au sol,
- Au moins deux joueurs sur leurs pieds,
- Un de chaque équipe.



### 2 JOUEURS SE JOIGNANT À UNE MÊLÉE SPONTANÉE

CPF

- (a) Tous les joueurs formant une mêlée spontanée, s'y joignant ou y participant ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

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

CPP

- (b) Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras.

CPP

- (c) Poser une main sur un autre joueur de la mêlée spontanée n'est pas « être lié ».

CPP

- (d) Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à une mêlée spontanée doivent être sur leurs pieds.

**SANCTION :** *coup de pied de pénalité (b, c, d)*

### 3 RUCKING

CPP

(a) Les joueurs d'une mêlée spontanée doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.

CPP

(b) Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller volontairement dans une mêlée spontanée. Ceci est du jeu dangereux.

CPP

(c) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement une mêlée spontanée. Ceci est du jeu dangereux.

CPP

(d) Un joueur ne doit pas sauter sur d'autres joueurs en mêlée spontanée.

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

CPF

(e) Les joueurs ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

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

CPP

(f) Un joueur pratiquant le rucking ne doit pas l'utiliser 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 pour jeu dangereux*

### 4 AUTRES FAUTES DANS UNE MÊLÉE SPONTANÉE

CPF

(a) Les joueurs ne doivent pas faire rentrer le ballon dans une mêlée spontanée quand il en est sorti.

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

CPP

(b) Les joueurs ne doivent pas manipuler le ballon dans une mêlée spontanée.

CPP

(c) Dans une mêlée spontanée, les joueurs ne doivent pas prendre le ballon entre leurs jambes.

CPP

(d) Les joueurs au sol, dans ou près d'une mêlée spontanée, doivent tout faire pour s'éloigner du ballon. Ils ne doivent d'aucune façon s'occuper du ballon se trouvant dans ou sortant de la mêlée spontanée.

CPP

(e) Un joueur ne doit pas tomber sur ou au-delà du ballon qui sort d'une mêlée spontanée.

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

CPF

(f) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti de la mêlée spontanée alors qu'il y est encore.

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

## 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 à la mêlée spontanée. Si le pied le plus en arrière du dernier joueur se trouve sur ou en arrière de sa ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.

CPP

(b) Les joueurs doivent, soit se joindre à la mêlée spontanée, soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde sur le côté d'une mêlée spontanée est hors-jeu.

CPP

(c) **Joueurs se joignant à la mêlée spontanée.** Tous les joueurs se joignant à une mêlée spontanée doivent le faire en arrière du pied le plus en arrière du dernier coéquipier se trouvant dans la mêlée spontanée. Un joueur peut se joindre à celle-ci aux côtés de ce dernier joueur. Un joueur qui se joint à la mêlée spontanée par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.

CPP

(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 à la mêlée spontanée doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière de la ligne de hors-jeu, la franchit, et ne se joint pas à la mêlée spontanée est hors-jeu.

CPP

(e) **Joueurs quittant ou rejoignant la mêlée spontanée.** Un joueur qui quitte la mêlée spontanée doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. Dès qu'il est en jeu, il peut rejoindre la mêlée spontanée. S'il la rejoint en avant de son dernier coéquipier dans la mêlée spontanée, il est hors-jeu. Il peut rejoindre la mêlée spontanée aux côtés du dernier coéquipier.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (b, c, d, e)



## 6 FIN NORMALE D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

Une mêlée spontanée prend fin normalement quand le ballon en sort ou qu'il est sur la ligne de but ou au-delà.

## 7 MÊLÉE SPONTANÉE PRENANT FIN ANORMALEMENT

(a) Une mêlée spontanée prend fin anormalement quand le ballon devient injouable et qu'une mêlée est ordonnée par l'arbitre :

- L'équipe qui progressait immédiatement avant que le ballon devienne injouable dans la mêlée spontanée bénéficie de l'introduction.
- Si aucune équipe ne progressait ou si l'arbitre ne peut déterminer quelle était l'équipe qui progressait avant que le ballon devienne injouable dans la mêlée spontanée, l'équipe qui progressait avant le début de la mêlée spontanée bénéficie de l'introduction.
- Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

(b) Avant de siffler une mêlée ordonnée, l'arbitre accordera un délai raisonnable pour que le ballon émerge, surtout si l'une des équipes progresse. Si la mêlée

spontanée cesse de progresser ou si l'arbitre estime que le ballon n'émergera probablement pas dans un délai raisonnable, il doit ordonner une mêlée.