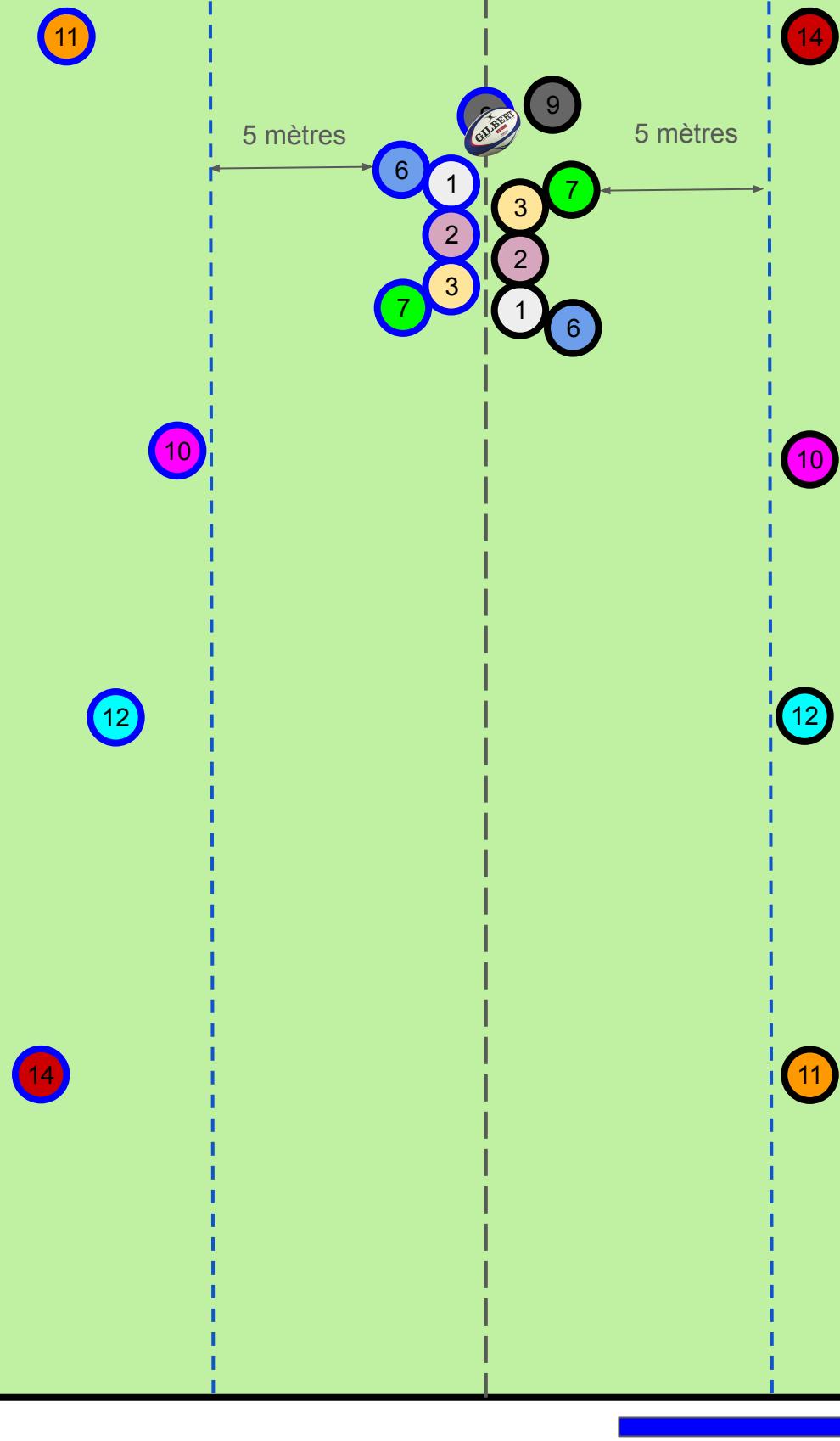


# La Mêlée



## Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2

Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).

Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV).

Lignes de hors-jeu à 5 mètres.

Les joueurs « +2 » sont en place des 3èmes lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée.

Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact :

1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT

Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF.

Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon.

Gain du ballon = fin de la poussée.

Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est **jamais** rejouée.

Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF  
Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou **sécurité oblige** : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée

1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

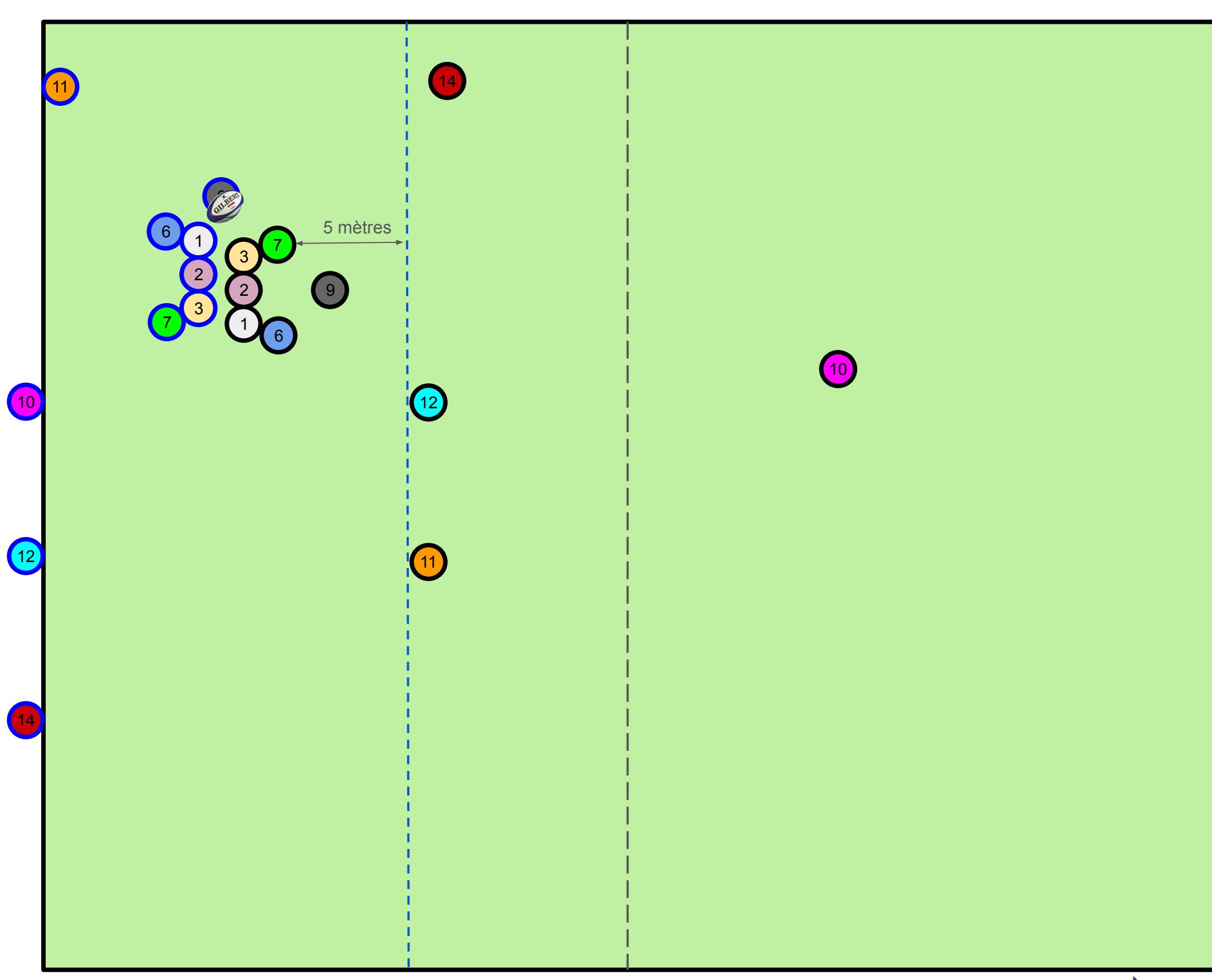
# La Mêlée

Dans le camp adverse (dégagement au pied):

Le  $\frac{1}{2}$  d'ouverture (10) couvre le rideau arrière.

Le  $\frac{1}{2}$  de mêlée reste derrière la sa mélée pour défendre plus rapidement. L'ailier 'petit côté' reste vigilant mais se prépare pour un replis de soutien.

Les 3ème lignes exercent une **pression forte** sur le porteur du ballon.



1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit