



FORMATEUR ARBITRAGE

# RUGBY DIGEST

## LA MÊLÉE ÉDUCATIVE EN M10

Octobre 2017



# PROTOCOLE

- La mêlée se déroule à 3 contre 3
- Les trois joueurs sont liés et sur la même ligne



# PROTOCOLE

- L'équipe non fautive positionne un demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon, soit derrière sa mêlée, dans l'axe



# COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

- 3 commandements verbaux :
  - « FLEXION »
  - « LIEZ »
  - « PLACEMENT »
- Le demi de mêlée introduit sans délai le ballon
- L'éducateur accompagnant annonce la fin de la poussée par un commandement verbal « Fin de la poussée »
- L'éducateur accompagnant intervient immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF



# COMMANDEMENTS – ACTIONS DU JOUEUR

- « FLEXION »
  - S'accroupir
  - Adopter la position horizontale du dos
  - Regard à l'horizontal



# COMMANDEMENTS – ACTIONS DU JOUEUR

- « LIEZ »
  - Se lier avec son vis-à-vis (gaucher par-dessous, droitier par-dessus)



# COMMANDEMENTS – ACTIONS DU JOUEUR

- « PLACEMENT »
  - Se positionner sans impact
  - Le demi de mêlée introduit le ballon sans délai



# LA MÊLÉE DES M10 EN IMAGES

