

poussée en mêlée et les mêlées « enfoncées » sont rigoureusement interdites. Les « commandements doivent être énoncés par l'arbitre pour permettre une entrée en mêlée sans risque.

ARTICLE II - DEFENSE SUR MELEE :

Tous les joueurs du pack d'avants doivent être normalement liés en mêlée .

Un joueur du pack d'avants ne pourra se détacher du pack avant l'introduction du ballon ; tous les avants des deux camps devront participer aux mêlées.

Le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction du ballon (camp défenseur) ne pourra en défense suivre la progression du ballon, jusqu'à la sortie de ce dernier il ne pourra dépasser la ligne de ses piliers.

ARTICLE III - REGROUPEMENTS : Le balayage autour des regroupements est interdit. Seul le premier arrivant sur la zone de placage pourra, sur ses appuis, prendre le ballon, ensuite l'annonce « ruck » par l'arbitre interdira aux 2 équipes de le disputer.

ARTICLE IV - COUPS DE PIED

Pénalités : ne doivent pas donner lieu à tentative de but.

Transformations : (après essai) : ne sont pas tentées. **Drops :** ne sont pas décomptés.

Coups de pied à suivre ou en touche : sont applicables les règles de l'International Board. Il a été en effet constaté que toute mesure qui interdisait absolument tous les coups de pied entraînait des conséquences perverses et allait à l'encontre du but poursuivi.

Toutefois dans l'intérêt du jeu sont seules autorisés :

- les « *petites passes au pied* », excluant par là les longs coups de pieds de déplacement, les coups de pieds en chandelle, les coups de pied sur ballons au sol,

- les « *coups de pieds en touche* » à l'intérieur des 22 mètres pour l'équipe défendant.

- Les « coups de pied en touche » sur pénalité.

ARTICLE V- Règle à l'expérimentation

- Le joueur entrant dans les 22m adverses en possession du ballon ne pourra marquer l'essai. Il devra faire une passe à un de ses partenaires.