



DÉFINITIONS

Le coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps du match et au début de chaque période des prolongations. Les coups de pied de renvoi sont donnés après un score ou un touché en but.

13.1 OÙ ET COMMENT EST DONNÉ LE COUP D'ENVOI ?

- Une équipe donne le coup d'envoi par un coup de pied tombé effectué au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane.
- Si le ballon n'est pas donné par un coup de pied tombé ou du bon endroit, l'équipe adverse a deux options :
Faire rejouer le coup d'envoi, ou
Demander une mêlée ordonnée au centre de la ligne médiane pour laquelle elle bénéficiera de l'introduction.

13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ET LE COUP DE RENVOI ?

- Au début du jeu, le coup d'envoi est donné par l'équipe dont le capitaine a opté pour le coup d'envoi après gain du tirage au sort (toss) ou par l'équipe adverse si le capitaine gagnant du tirage au sort a choisi le côté du terrain.
- Après la mi-temps, les adversaires de l'équipe ayant donné le coup d'envoi au début du match assureront la remise en jeu.
- Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points effectueront la remise en jeu.

13.3 POSITION DE L'ÉQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI ET DU COUP DE RENVOI

Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre du terrain, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

Règle 13 Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi



13.4 POSITION DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS DU COUP D'ENVOI OU DU COUP DE RENVOI

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se placer sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres. S'ils se placent devant cette ligne ou s'ils chargent avant que le ballon ne soit botté, le coup d'envoi ou le coup de renvoi sera recommencé.



Coup d'envoi

13.5 COUP D'ENVOI OU COUP DE RENVOI À 10 MÈTRES

Si le ballon atteint la ligne des 10 mètres de l'adversaire ou la ligne des 10 mètres puis est repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.



13.6 COUP D'ENVOI OU COUP DE RENVOI À MOINS DE 10 MÈTRES MAIS JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, mais est joué en premier par un adversaire, le jeu se poursuivra.

13.7 COUP D'ENVOI OU COUP DE RENVOI À MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, l'équipe adverse a le choix entre :

Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de renvoi, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon.

13.8 BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de renvoi, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon, ou
Accepter le coup de pied.

Si elle accepte le coup de pied, l'alignement aura lieu au niveau de la ligne médiane. Si le ballon est repoussé par le vent en arrière de la ligne médiane et va directement en touche, l'alignement aura lieu face à l'endroit où le ballon est sorti en touche.



13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

- (a) Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un joueur ni avoir été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire un touché à terre, ou
Rendre le ballon mort, ou
Jouer le ballon.

- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :

Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon, ou
Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de renvoi.

- (c) Si l'équipe adverse opte de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.

13.10 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES

DÉFINITIONS

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres est un coup de pied tombé botté par l'équipe défendante. Le coup de pied de renvoi peut être botté à partir de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres permet de reprendre le jeu lorsqu'un joueur attaquant a mis ou porté le ballon dans l'en-but adverse, sans faute, et qu'un joueur défendant y a rendu le ballon mort ou que le ballon est sorti en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

13.11 DÉLAI

Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres doit être botté sans délai.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 22 mètres



13.12 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 INCORRECT

Si le ballon n'est pas botté selon le bon type de coup de pied ou du bon endroit, l'équipe adverse a deux options :

Faire rejouer le coup de pied de renvoi aux 22, ou
Demander une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres pour laquelle elle bénéficiera de l'introduction.

13.13 FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE PAR LE BALLON

- (a) Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :

Faire recommencer le coup de pied, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres avec l'introduction du ballon.

- (b) Si le ballon franchit la ligne des 22 mètres mais qu'il est ensuite repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.
- (c) Si la balle ne franchit pas la ligne des 22 mètres, la Règle de l'avantage peut s'appliquer et un adversaire qui joue le ballon peut marquer un essai.

13.14 BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire recommencer le coup de pied de renvoi aux 22, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres, avec l'introduction du ballon, ou
Accepter le coup de pied, auquel cas la remise en jeu aura lieu à hauteur de la ligne des 22 mètres.



13.15 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT À PARTIR D'UN COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES

- (a) Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur ni avoir été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :
Faire un touché à terre, ou
Rendre le ballon mort, ou
Jouer le ballon.
- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort, ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :

Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres d'où le ballon a été botté avec l'introduction du ballon, ou
Faire recommencer le coup de pied de renvoi aux 22.
- (c) Si l'équipe adverse opte de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.

13.16 ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.
- (b) Cependant, si le coup de pied est botté avec une telle rapidité que les coéquipiers du botteur se trouvent encore en avant du ballon alors qu'ils se replient, ils ne seront pas pénalisés. Ils ne peuvent cesser leur repli que lorsqu'ils ont été remis en jeu par une action d'un coéquipier. Ils ne doivent pas participer au jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu de la sorte.
Sanction : mêlée au centre de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

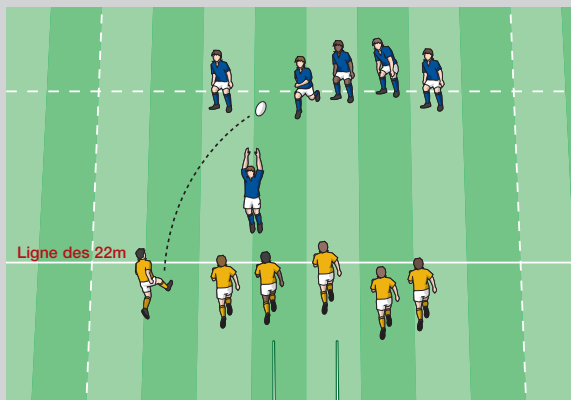
13.17 ÉQUIPE ADVERSE

- (a) L'équipe adverse ne doit pas charger au-delà de la ligne des 22 mètres avant que le ballon ne soit botté.

Sanction : coup de pied franc à l'endroit de la faute

- (b) Si un adversaire se trouve du mauvais côté de la ligne des 22 mètres et retarde ainsi le coup de pied de renvoi aux 22 ou y fait obstruction, il est coupable d'incorrection.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres



Coup de pied de renvoi aux 22 mètres