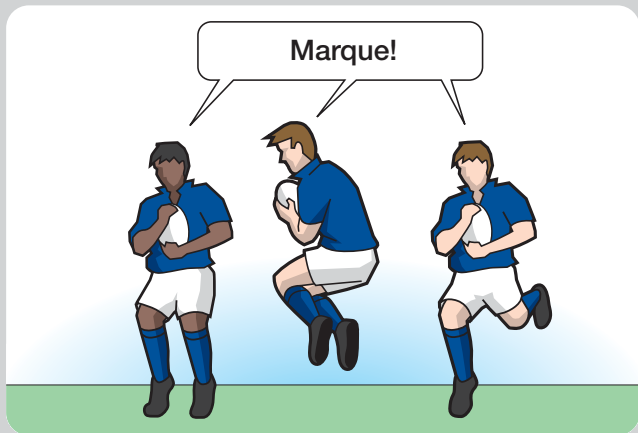


DÉFINITIONS

Pour faire un marque ou arrêt de volée un joueur doit être sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres. Un joueur avec un pied sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres est considéré comme étant dans les 22. Ce joueur doit réceptionner nettement le ballon botté directement par un adversaire et crier « Marque » au même moment. Un marque ne peut pas être fait sur un coup d'envoi, sur un coup de pied de renvoi ou sur un coup de pied de renvi aux 22.

Un coup de pied est accordé pour un marque. L'emplacement du coup de pied se situe à l'endroit où a été réalisé le marque.

Un joueur peut faire un marque même si le ballon a touché un poteau de but ou une barre transversale avant d'être réceptionné.



Marque

18.1 APRÈS UN MARQUE

L'arbitre siffle immédiatement et accorde un coup de pied au joueur qui a réalisé le marque.

18.2 COUP DE PIED ACCORDÉ

Le coup de pied est accordé à l'endroit du marque.

18.3 EMBLACEMENT DU COUP DE PIED BOTTÉ

Le coup de pied est botté à l'endroit du marque ou en arrière, sur une ligne passant par le point où a été fait le marque.

18.4 LE BOTTEUR

Le coup de pied est botté par le joueur qui a fait le marque. Si ce joueur ne peut pas donner un coup de pied dans la minute qui suit, une mêlée ordonnée sera accordée au point du marque et son équipe bénéficiera de l'introduction. Si le marque a lieu dans l'en-but, une mêlée sera accordée à 5 mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par la marque.

18.5 COMMENT EST BOTTÉ LE COUP DE PIED ?

Les dispositions de la Règle 21, relatives au Coup de pied franc, s'appliquent à un coup de pied accordé après un marque.

18.6 CHOIX D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

- (a) L'équipe du joueur qui a fait le marque peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
- (b) **Emplacement de la mêlée.** Si le marque est dans le champ de jeu, la mêlée se jouera à l'endroit du marque, mais pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche. Si le marque est dans l'en-but, la mêlée doit se jouer à cinq mètres de la ligne de but sur une ligne passant par le point où le marque a été fait, et pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche.
- (c) **Bénéfice de l'introduction.** L'équipe du joueur qui a effectué le marque bénéficiera de l'introduction.

18.7 COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

- (a) Un adversaire, en-jeu ou hors-jeu, ne doit pas charger un joueur qui a fait un marque après le coup de sifflet de l'arbitre.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) **Emplacement du coup de pied de pénalité.** Si le joueur fautif est en jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit de la faute. Si le joueur fautif est hors-jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit du hors-jeu (Règle 11 : Hors-jeu et en-jeu dans le Jeu courant).
- (c) **Coup de pied de pénalité.** Le coup de pied de pénalité peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive.