



9.A LA MARQUE DES POINTS

9.A.1 VALEUR DES POINTS

Essai. Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.

Essai de pénalité. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le Jeu déloyal d'un adversaire.

But sur transformation. Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en tirant au but ; cette Règle s'applique également dans le cas d'un essai de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation: il peut être un coup de pied placé ou un coup de pied tombé.

But sur pénalité. Un joueur marque un but de pénalité par une tentative de but suite à un coup de pied de pénalité.

But sur coup de pied tombé (drop goal). Un joueur marque un but sur coup de pied tombé lorsqu'il tente un coup de pied tombé pendant le cours du jeu. L'équipe qui bénéficie d'un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé qu'après que le ballon soit devenu mort, qu'un adversaire l'ait joué, l'ait touché, ou ait plaqué le porteur du ballon. Cette Règle s'applique également à une mêlée ordonnée choisie en lieu et place d'un coup de pied franc.

VALEUR

5 points

5 points

2 points

3 points

3 points

9.A.2 TENTATIVE DE BUT : CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

- (a) Un but n'est pas accordé si le ballon, après avoir été botté, touche le sol ou un coéquipier du botteur.
- (b) Un but est accordé si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et qu'ensuite le vent le repousse dans le champ de jeu.
- (c) L'avantage est joué et le but est accordé si un adversaire commet une faute au moment d'une tentative de but qui réussit.
- (d) Un joueur n'a pas le droit de toucher le ballon pour essayer d'empêcher la réussite d'une tentative de but sur un coup de pied de pénalité.

Sanction : coup de pied de pénalité

9.B COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

9.B.1 TENTATIVE D'UN COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

- (a) Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu à moins qu'il ne soit défectueux.
- (b) Le coup de pied est donné sur une ligne passant par l'endroit où l'essai a été marqué.
- (c) Un placeur est un coéquipier qui tient le ballon pour que le botteur puisse le botter.
- (d) Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un socle réglementaire (tee) agréé par la Fédération.



- (e) Le botteur doit botter en une minute entre le moment où il a indiqué son intention et l'instant où le coup de pied est réalisé. L'intention de botter est signalée par l'arrivée du socle (tee) ou du sable ou quand le joueur a fait sa marque sur le sol. Le joueur doit botter en une minute même si le ballon tombe et doit être replacé.

Sanction : le coup de pied est annulé si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé.

9.B.2 L'ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur, à l'exception du placeur, doivent se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté.
- (b) Le botteur et un placeur ne doivent rien faire qui puisse amener l'adversaire à charger prématurément.
- (c) Si le ballon tombe avant que le botteur ne commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon sans délai excessif. Pendant ce laps de temps, les adversaires doivent se tenir en arrière de leur ligne de but.

Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, le botteur peut alors soit botter, soit tenter un but sur coup de pied tombé (drop).

Si le ballon tombe et s'écarte de la ligne passant par le point où l'essai a été marqué, et qu'il est ensuite botté au-dessus de la barre transversale, le but sera accordé.

Si le ballon tombe et roule en touche après que le botteur a commencé sa course pour botter, le coup de pied sera annulé.

Sanction : (a) – (c) en cas d'infraction de l'équipe du botteur, le coup de pied est annulé.

9.B.3 L'ÉQUIPE ADVERSE

- (a) Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but et ne doivent pas franchir cette ligne avant que le botteur ne commence sa course ou amorce son coup de pied. Quand le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas porter ou soulever un ou plusieurs joueurs.
- (b) Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.
- (c) Une équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de but.

Sanction : (a) – (c) si l'équipe adverse commet une faute, mais que la tentative de but réussit, le but sera accordé.

Si la tentative de but échoue, le botteur peut recommencer le coup de pied mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

Si une nouvelle tentative de but est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs et changer le type de coup de pied.