



# RÈGLE 13

## COUP D'ENVOI ET

### COUP DE PIED DE RENVOI

#### DÉFINITION

Le coup d'envoi est donné au début du match et à la reprise du match après la mi-temps.

Les coups de pied de renvoi sont donnés après obtention de points par une équipe ou après un touché en but.

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

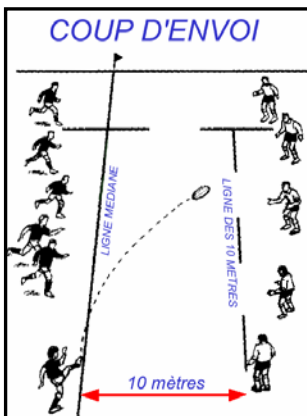
- Une équipe donne le coup d'envoi en bottant le ballon d'un coup de pied tombé sur ou en arrière du centre de la ligne médiane.
- Si le ballon n'est pas botté selon le type de coup de pied prévu ou de l'endroit prévu, l'équipe adverse aura le choix de :
  - Faire recommencer le coup d'envoi ou
  - Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon.

#### 13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ?

- Au début du match, 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 doivent assurer la remise en jeu.
- Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué des points effectueront la remise en jeu.

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

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. S'il n'en est pas ainsi, une mêlée ordonnée sera accordée au centre du terrain, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.



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

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 soit botté, le coup d'envoi sera recommencé.

### 13.5 COUP D'ENVOI A 10 MÈTRES

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

### 13.6 COUP D'ENVOI A 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 A 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 deux possibilités :

- Faire recommencer le coup d'envoi 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
- 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.

**Note I.R.B. du 07/10/02 :**

*Si le ballon est botté directement en touche sans atteindre la ligne des 10 mètres, l'équipe adverse aura le choix des trois options de la règle 13.8 décrite ci-dessus.*

*N.B. : Le fait que le ballon n'a pas atteint la ligne des 10 mètres n'a aucun effet.*

### 13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

- (a) Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché ou 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.
- (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

### DÉFINITION

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.

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 de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

## 13.11 DÉLAI

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

CPF

***SANCTION** : coup de pied franc sur la ligne des 22 mètres*

## 13.12 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES INCORRECT

Si le ballon n'est pas botté selon le type de coup de pied prévu ou de l'endroit prévu, l'équipe adverse aura le choix de :

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

## 13.13 FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE DES 22 MÈTRES PAR LE BALLON LORS D'UN COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES

- (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 de renvoi 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 le ballon 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 COUP DE PIED DE RENVOI 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 renvoi 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. Dans ce cas, la remise en jeu aura lieu à hauteur de la ligne des 22 mètres.

## 13.15 COUP DE PIED DE RENVOI BOTTÉ DANS L'EN-BUT ADVERSE

- (a) Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché ou 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 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.
- (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 L'ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. S'il n'en est pas ainsi, 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 milieu de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

### 13.17 L'ÉQUIPE ADVERSE

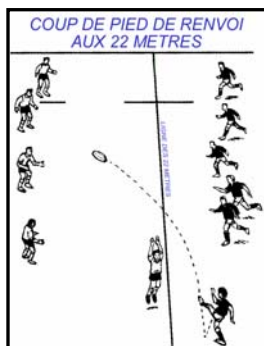
CPF

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

***SANCTION*** : coup de pied franc à l'endroit de la faute.

CPP

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



***SANCTION*** : Coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres.