



# RÈGLE 9

## ÉTABLISSEMENT DU SCORE

### 9.A - LA MARQUE DES POINTS

#### 9.A.1 - VALEUR DES POINTS

VALEUR

<b>Essai.</b> Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.	5 points
<b>Essai de pénalité.</b> Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait pas été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.	5 points
<b>But sur transformation.</b> Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en tirant au but ; cette règle s'applique également aux essais de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation : il peut être tenté en coup de pied placé ou en coup de pied tombé.	2 points
<b>But sur pénalité.</b> Un joueur marque un but de pénalité suite à une tentative de but sur coup de pied de pénalité.	3 points
<b>But sur coup de pied tombé (drop-goal).</b> 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.	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) Toute tentative par un adversaire d'empêcher la réussite d'une tentative de but sur un coup de pied de pénalité est illégale.

CPP

***SANCTION : coup de pied de pénalité***

## 9.B - COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

### DÉFINITION

Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en effectuant un tir au but. Cette règle s'applique également aux essais de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation : il peut être tenté en coup de pied placé ou en coup de pied tombé.

### 9.B.1 TENTATIVE DE 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 parallèle aux lignes de touche 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 « *tee* » ou du sable ou quand le joueur a fait sa marque sur le sol. Ce 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 celui-ci dans le temps accordé

### 9.B.2 L'ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les partenaires du botteur, à l'exception du placeur, doivent se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté.
- (b) Le botteur et le placeur ne doivent rien faire qui puisse amener l'adversaire à charger prématurément.
- (c) Si le ballon tombe avant que le botteur 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, celui-ci peut alors soit botter, soit tenter un but sur coup de pied tombé (drop-goal).

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 est accordé.

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

***SANCTION*** : En cas d'infraction de l'équipe du botteur, le coup de pied est annulé (a, b, c)

### 9.B.3 L'ÉQUIPE ADVERSE

- (a) Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but jusqu'à ce que le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied. Dès lors, les joueurs de l'équipe adverse peuvent charger ou sauter pour essayer d'empêcher la réussite du but, mais aucun joueur ne peut être porté ou soulevé par des coéquipiers pendant la charge ou le saut.
- (b) Lorsque le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.
- (c) L'équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de but.

**SANCTION** : *Si l'équipe adverse commet une faute, mais que la tentative de but réussit, le but doit être accordé (a, b, c).*

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

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

## DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

**Attention** : *Ces dispositions sont applicables en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et dans les conditions définies par les articles 454 et 455 des règlements généraux F.F.R.*

### 1- TIRS AU BUT

*Avant le début des tirs au but, l'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines : le gagnant choisira le côté des tirs, le perdant (ou son équipier) commencera les tirs.*

*1<sup>ère</sup> série : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.*

*2<sup>ème</sup> série : Toujours 22 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire, selon le principe de la « mort subite ». La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.*

### 2- LES JOUEURS

*1 - Les tentatives de coups de pied de la première série indiquée au paragraphe 1 précédent, doivent être effectuées pour chaque équipe par cinq joueurs désignés par les capitaines :*

- ↳ immédiatement après le coup de sifflet final et*
- ↳ parmi les joueurs présents sur le terrain à ce moment-là.*

*Les cinq joueurs en question doivent botter à tour de rôle dans un ordre alterné : équipe A, équipe B, équipe A, équipe B, etc.*

*2 - Les tentatives de coups de pied de la deuxième série du paragraphe 1 précédent doivent être effectuées pour chaque équipe par un joueur différent ne figurant pas parmi les cinq premiers tireurs mais toujours présent sur le terrain au coup de sifflet final.*

*3 - Si un joueur, retenu parmi les tireurs, se trouve pour une raison quelconque dans l'impossibilité de botter, il sera remplacé par un autre botteur choisi dans les conditions réglementaires et n'ayant pas déjà participé aux tirs aux buts.*