

LEXIQUE DE RUGBY A XIII*

Le vocabulaire rugbystique des règles internationales du jeu s'entend tel qu'il est défini ci-après
(* extrait du chapitre 2 des règles internationales : page 6 à page 10)

A

Aire de jeu
(*playing area*)

Surface incluant le terrain de jeu et délimitée par des barrières ou toute autre limite qui empêchent les spectateurs d'y pénétrer (voir annexe page 67).

Aplatir le ballon
(*to ground the ball*)

Signifie placer le ballon au sol avec une ou deux mains, exercer une pression de haut en bas avec la main ou le bras sur le ballon se trouvant déjà au sol ou se laisser tomber sur le ballon déjà au sol et le couvrir avec la partie du corps située entre le cou et la ceinture.

Arrière
(*back*)

Joueur d'une équipe qui ne participe pas à la formation de la mêlée.

Avantage
(*advantage*)

Jouer l'avantage veut dire permettre la poursuite du jeu si l'équipe qui n'a pas commis de faute ou d'infraction peut en tirer profit.

Avant
(*forward*)

Joueur participant à la formation de la mêlée.

Avoir la tête
(*to have the loose head*)

Pour un pilier en mêlée, cela signifie être le plus proche de l'arbitre du côté où le ballon va être introduit.

B

Ballon injouable
(*ball out of play*)

Signifie que le ballon n'est plus en jeu.

Ballon libre
(*loose ball*)

Se dit du ballon qui, pendant le jeu, n'est ni porté par un joueur ni disputé en mêlée.

Ballon mort
(*dead ball*)

Signifie que le ballon est sorti de l'en-but.

Botter
(*to kick*)

Donner un coup de pied. Voir 'Coup de pied'.

Bras détaché ou bras libre
(*loose arm*)

Faute commise par le talonneur en mêlée qui ne passe pas l'un de ses bras autour du cou d'un pilier.

Brutalité
(*foul play*)

Se réfère au type de jeu déloyal décrit au chapitre 15, paragraphes a, b, c, d.

But
(*goal*)

Voir chapitre 6.



Champ de jeu
(*field of play*)

Surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie (voir annexe page 67).

Contact accidentel avec le ballon (*accidental strike*)

Lorsque le ballon entre en contact avec un joueur sans qu'il n'ait pu tenter de le jouer.

Contrer
(*to charge down*)

C'est s'interposer dans la trajectoire ascendante du ballon avec les mains, les bras ou toute autre partie du corps au moment où il vient d'être botté par un joueur adverse.

Côté fermé
(*blind side*)

Signifie le côté de la mêlée ou du tenu le plus près de la touche.

Côté ouvert
(*open side*)

Signifie le côté de la mêlée ou du tenu le plus éloigné de la touche.

Coup d'envoi / coup de renvoi
(*kick-off / restart*)

Voir chapitre 8.

Coup de pied
(*kick*)

Frapper le ballon avec les parties de la jambe situées entre le genou et le bout du pied, à l'exception du talon.

Coup de pied avec option
(*optional kick*)

Reprise du jeu réalisée aux 20 mètres. Ce coup de pied peut être joué de n'importe quelle façon et botté dans n'importe quelle direction. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.

Coup de pied de pénalité
(*penalty kick*)

Voir chapitre 13.

Coup de pied de volée
(*punt*)

Coup de pied donné au ballon, lâché des mains ou d'une main, avant qu'il ne touche le sol.

Coup de pied direct
(*on the full*)

Coup de pied franchissant une ligne donnée sans avoir au préalable rebondi sur le terrain de jeu.

Coup de pied placé
(*place kick*)

Coup de pied donné au ballon qui a été préalablement placé au sol à cet effet.

Coup de pied tombé
(*drop kick*)

Coup de pied donné au ballon lâché des mains ou d'une main vers le sol, immédiatement après son premier rebond.

Coup franc
(*free kick*)

Remise en jeu sous forme de coup de pied accordé à une équipe qui a bénéficié d'un coup de pied de pénalité en tapant en touche. Il est donné à 10 mètres en face de la sortie du ballon en touche. Le coup franc peut être frappé de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction. Cependant, aucun but ne pourra être tenté sur ce coup de pied et aucun avantage ne sera tiré d'un second coup de pied direct en touche.

Cours du jeu
(*in general play*)

Se réfère à tout aspect du jeu se déroulant après le début ou la reprise du jeu par un coup de pied placé, un coup d'envoi, un renvoi, une pénalité, un coup franc ou une mêlée.

D

Derrière / Devant
(*behind / in front*)

Appliqué à un joueur, cela signifie que le joueur a les deux pieds en arrière de la position considérée. De même, 'devant' signifie plus près de la ligne de but adverse que le point considéré.

Drop goal
(*drop goal*)

Coup de pied donné au ballon, lâché des mains ou d'une main, qui est botté immédiatement après le rebond.

E

En-avant
(*knock-on*)

Signifie faire aller le ballon en direction de la ligne de ballon mort adverse avec les mains ou les bras au cours d'une phase de jeu.

En-but
(*in-goal*)

Voir le Plan du chapitre 1.

En jeu
(*on side*)

Signifie que le joueur n'est pas hors-jeu.

En possession
(*in possession*)

Signifie porter ou tenir le ballon.

Equipe attaquante
(*attacking team*)

Equipe qui bénéficie, à un moment donné, d'un avantage territorial. Si une mêlée doit être formée sur la ligne médiane, l'équipe qui était la dernière à jouer le ballon avant qu'il ne soit plus en jeu, sera l'équipe attaquante.

Equipe défendante
(*defending team*)

C'est l'équipe opposée à l'équipe attaquante. (voir 'équipe attaquante').

Essai
(*try*)

Voir chapitre 6.

F

Feinte
(*dummy*)

Geste qui consiste à faire semblant de passer le ballon ou de s'en débarrasser.

H

Hors-jeu
(*off-side*)

Se dit d'un joueur qui est temporairement en dehors du jeu et qui ne peut momentanément plus participer au jeu de par sa position. Ce joueur peut être pénalisé s'il prend part au jeu (voir chapitre 14).

I

Introduction
(*put-in or feeding the scrum*)

Geste de mettre le ballon au milieu du tunnel de la mêlée en le faisant rouler au sol.

M

Marque
(*mark*)

Endroit où un coup de pied de pénalité est accordé, un coup franc est joué ou une mêlée est formée.

Mêlée
(*scrum*)

Voir chapitre 12. Lorsqu'une équipe est privée de l'avantage de la tête et de l'introduction, on dit que la mêlée est accordée au détriment de cette équipe.

Mi-temps
(*half-time*)

Fin de la première partie du match.

O

Obstruction
(*obstruction*)

Action déloyale à l'encontre d'un adversaire consistant à le gêner alors qu'il n'est pas porteur du ballon.

P

Pack ou paquet d'avants
(*pack*)

Ensemble des joueurs des lignes avants d'une équipe qui forment la mêlée.

Passe
(*pass*)

Action de lancer le ballon à un autre joueur.

Passe en avant
(*forward pass*)

Action de passer le ballon en direction de la ligne de ballon mort adverse (voir chapitre 10).

Pénaliser
(*to penalise*)

C'est accorder un coup de pied de pénalité contre un joueur qui a commis une faute.

Pénalité différentielle
(*differential penalty*)

Elle se différencie de la pénalité dans la mesure où elle ne donne pas le droit de tenter de marquer des points en tirant au but.

Pilier
(*prop*)

Joueur de la première ligne le plus proche du demi de mêlée au moment de l'introduction.

Plaquage
(*tackle*)

Voir chapitre 11.

Poteau de coin
(*corner post*)

Poteaux en matière non rigide, d'une hauteur minimum de 1,25 m. Ils sont placés à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Les poteaux de coin sont en touche d'en-but.

R

Rebond et ricochet
(*rebound and ricochet*)

Voir 'contact accidentel avec le ballon'.

Renvoi en drop
(*drop-out*)

Remise en jeu par coup de pied tombé donné soit du milieu de la ligne de but sous les poteaux soit du milieu de la ligne des 20 mètres.

T

Talonner

(1. *to heel*)
(2. *to hook*)
(3. *to strike*)

C'est faire aller le ballon vers l'arrière en le frappant avec le talon ou la plante du pied (1). S'il s'agit du talonneur, c'est l'action de récupérer le ballon avec les pieds (2). S'il s'agit d'une mêlée, c'est essayer de s'en emparer avec le pied (3).

Temps réglementaire écoulé (*full time*)

Fin de partie.

Tenu

(*play-the-ball*) - [GB]
(*ruck*) - [AUS - NZ]

C'est l'action de la remise en jeu du ballon après un plaquage.

Tenu debout (*upright tackle*)

Lorsque le porteur du ballon est plaqué de façon effective sans être pour autant mis au sol (voir chapitre 11).

Tenu de transition (*handover*)

C'est l'action de remettre le ballon à l'adversaire lorsqu'une équipe a réalisé le nombre de tenu autorisé à savoir 6 fois de suite.

Tenu volontaire (*voluntary tackle*)

Lorsque le porteur du ballon s'arrête volontairement alors qu'il n'est pas plaqué de façon effective (voir chapitre 11).

Tenu zéro (*zero tackle*)

Si la possession du ballon change de camp suite à une faute, le tenu suivant sera comptabilisé comme tenu zéro, même si l'équipe récupérant le ballon a pu en tirer un avantage territorial.

Terrain de jeu (*playing field*)

Surface délimitée par les lignes de touche, d'en-but et de ballon mort, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie (voir annexe page 67).

Touche directe (*ball back*)

Remise en jeu du ballon par une mêlée au point de départ du coup de pied.

Touche d'en-but (*touch-in-goal*)

Voir chapitre 9.

Transformation d'un essai (*try conversion*)

Tentative de tir au but après avoir marqué un essai.