

LIGUE FRANÇAISE DE RUGBY A TREIZE



2 Francs

CODE OFFICIEL
DU JEU DE RUGBY
à TREIZE

BORDEAUX
Imprimerie J. PECHADE
20, rue Margaux

1938

LIGUE FRANÇAISE DE RUGBY A TREIZE

CODE OFFICIEL
DU JEU DE RUGBY
à TREIZE

BORDEAUX
Imprimerie J. PECHADE
20, rue Margaux

1938

CODE OFFICIEL

du Jeu de Rugby à Treize

I. — BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer des essais et des buts dans le respect absolu des règles et de l'esprit du jeu.

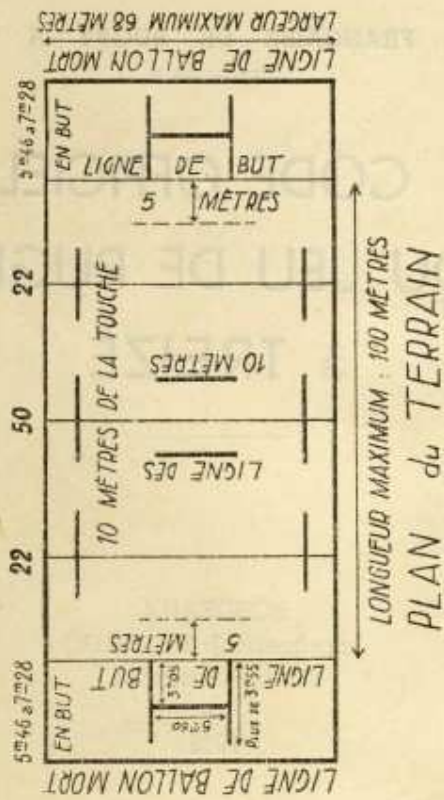
La partie sera gagnée par l'équipe qui aura totalisé le plus de points.

Si rien n'est marqué ou si un nombre égal de points est marqué de part et d'autre, le match sera déclaré nul.

II. — L'ARBITRE

Pour toutes les parties il sera désigné un arbitre pour assurer la direction du jeu, secondé dans sa tâche par deux juges de touche.

Le devoir de l'arbitre est de veiller au respect du règlement du jeu et de décider en dernier



ressort de tous les cas d'espèces sauf en ce qui concerne la touche ou la touche de but, si les juges de touche sont neutres.

De même lorsqu'un juge de touche neutre, est allé derrière les poteaux pour décider si un but est réussi ou non, l'arbitre doit accepter sa décision.

Il chronométrera la partie et aura la faculté de prolonger celle-ci en tenant compte des arrêts de jeu.

Il pourra, à sa volonté, permettre de compenser le temps perdu pour panser des joueurs ou pour toute autre raison.

Il pourra suspendre ou arrêter le jeu, à n'importe quel moment, à cause de l'obscurité, à cause du public ou pour toute autre cause s'il le jugeait nécessaire.

Dans les cas où une partie serait arrêtée dans ces conditions, il devra en faire un rapport à la Ligue qui s'occupera du litige.

Il devra, dans le cas où un joueur aurait une conduite répréhensible, prévenir le fautif.

S'il y a récidive, ou en cas de jeu incorrect, sans qu'il soit besoin d'avertissement préalable, il aura le pouvoir d'expulser du terrain le fautif dont il transmettra le nom en indiquant la nature du délit à la Ligue qui statuera sur le cas.

Il en sera de même dans le cas d'intervention intempestive ou de conduite répréhensible d'un juge de touche ou officiel quelconque.

Les pouvoirs de l'arbitre sont étendus aux fautes commises alors que le jeu a été momentanément arrêté et que le ballon n'est plus en jeu.

Lorsque l'arbitre pénalise un joueur, il doit lui en donner la raison.

Si un joueur en possession du ballon est mis par l'adversaire dans l'impossibilité d'avancer ou de jouer le ballon, l'arbitre doit immédiatement donner l'ordre verbal « Remise en jeu ».

L'arbitre doit être muni d'un sifflet dont il se servira pour arrêter le jeu et indiquer sa décision.

Lorsque l'arbitre siffle, le jeu doit s'arrêter immédiatement, même s'il a sifflé sans le vouloir.

Après avoir rendu une décision, l'arbitre ne peut revenir sur cette dernière, sauf en ce qui concerne les cas où les juges de touche neutres peuvent être appelés à prendre une décision.

Lorsqu'un joueur est blessé, l'arbitre ne doit pas siffler tant que le ballon est en jeu, à moins que ce joueur ne soit dans une position que la continuation du jeu rendrait plus critique.

Pour toute infraction à une règle dans le terrain de jeu, l'arbitre ne doit pas siffler s'il résulte de la faute commise un avantage quelconque pour l'équipe non fautive.

Lorsque les deux camps commettent une infraction au règlement ou que l'arbitre est dans l'incapacité absolue de juger quel est le camp qui ne joue pas correctement, l'arbitre ordonnera une mêlée.

S'il se produit des cas où l'arbitre estime qu'il peut y avoir danger à laisser jouer, par exemple lorsque plusieurs joueurs se trouvent à terre, l'arbitre peut arrêter le jeu et ordonner une mêlée.

Le rôle de l'arbitre étant de faire respecter les règlements en pénalisant les joueurs fautifs, il peut fort bien ne pas appliquer les règles à la lettre, s'il estime qu'elles auraient pour effet d'avantager les fautifs.

III. — JUGES DE TOUCHE

Il sera du devoir des juges de touche de décider où et quand le ballon ira en touche ou en touche de but, et de signaler à l'arbitre tout jeu brutal, irrégulier ou obstruction qui auraient pu échapper à ce dernier. Chaque juge de touche doit être muni d'un drapeau blanc et doit surveiller une ligne de touche sans pénétrer dans le terrain de jeu.

Lorsque le ballon ou le porteur du ballon touche ou franchit la ligne de touche, le juge de touche doit lever le drapeau et se tenir au point où le ballon est entré en touche ou à l'endroit où il a été porté par un joueur jusqu'à ce qu'une mêlée soit formée.

Lorsque le ballon tombe directement en touche à la suite d'un coup de pied et par conséquent doit être renvoyé à l'endroit d'où il a été botté, le juge de touche doit agiter son drapeau au-

dessus de la tête jusqu'à ce qu'il soit remarqué par l'arbitre.

Lorsque le ballon ou un joueur qui le porte va en touche de but, le juge de touche doit courir aussitôt et agiter le drapeau au-dessus de sa tête.

Lorsqu'un juge de touche est allé derrière les poteaux pour aider l'arbitre à décider si un but a été réussi ou non, il doit lever son drapeau au-dessus de la tête si le but a été marqué; dans le cas contraire, il devra l'agiter de gauche à droite la pointe baissée vers le sol.

Les juges de touche doivent concentrer leur plus grande attention sur le joueur qui a botté ou passé le ballon, et dans le cas où il serait gêné ou empêché dans son action pour suivre, le juge de touche qui voit la faute doit immédiatement la signaler à l'arbitre en avançant dans le terrain de jeu avec son drapeau levé jusqu'à ce qu'il ait attiré l'attention de l'arbitre.

Il doit entre temps veiller à ne pas perdre des yeux le joueur fautif.

Si le juge de touche lève son drapeau lorsque le ballon est venu directement en touche d'un arrêt de volée, en croyant à tort que le coup de pied a été donné à la suite d'une pénalité, ou si le juge de touche signale que le ballon doit être renvoyé à son point de départ malgré qu'il soit entré en touche indirectement en n'ayant pas remarqué que le ballon ait touché à terre avant de

sortir, ou dans des cas analogues qui surviendraient à la suite d'incidents sur le terrain de jeu et n'ayant aucun rapport avec la touche ou la touche de but, l'arbitre peu très bien infirmer la décision du juge de touche.

Dans le cas où les circonstances du jeu paraîtraient devoir faire l'objet d'une enquête officielle, l'arbitre et juges de touche devraient se refuser à toute interview, ou à donner tous renseignements sous quelque forme que ce soit au sujet du litige.

IV. — NOMBRE ET REPARTITION DES JOUEURS

Le Rugby à Treize est joué par deux équipes de treize joueurs répartis généralement comme suit :

- Un arrière.
- Quatre trois-quarts.
- Deux demis.
- Six avants.

V. — TENUE DES JOUEURS

Les joueurs doivent faire preuve d'une correction absolue tant à l'égard du directeur de jeu que de leurs adversaires ou de toute autre personne.

Ils ne doivent en aucun cas discuter la décision de l'arbitre ou d'un juge de touche

Tout joueur pratiquant un jeu déloyal et incorrect ou violant délibérément les règlements en restant hors-jeu, en perdant du temps ou pour toute autre raison, sera expulsé du terrain et ne pourra plus prendre part au jeu.

Dès qu'une partie est commencée aucun remplaçant ne pourra rentrer en jeu pour prendre la place d'un joueur obligé de quitter le terrain par suite de blessure ou pour toute autre raison.

Il sera refusé le droit de jouer à quiconque portera à un endroit de ses souliers des clous saillants ou des plaques de métal.

De même le port de bagues ou de bracelets de métal trop saillants sera rigoureusement contrôlé à cause du danger qui peut en résulter.

Il est interdit de jouer un match sans souliers pour quelque raison que ce soit.

Les crocs-en-jambes ne sont autorisés en aucune circonstance et sont considérés comme déloyaux et incorrects.

Arrêter, tirer ou pousser de la main un adversaire courant vers le ballon ou le dribblant, doit être considéré comme déloyal.

De même, si ne courant pas lui-même vers le ballon, un joueur charge, gêne ou plaque un adversaire ne tenant pas le ballon, il y a jeu incorrect et obstruction.

Toutefois, si le plaquage est effectué au moment précis où le ballon est passé ou joué au pied, il n'y a pas obstruction.

Perdre volontairement du temps de quelque manière que ce soit, ou empêcher un adversaire de se relever après qu'il a été bloqué à terre est déloyal et dangereux.

VI. — TIRAGE AU SORT

En présence de l'arbitre, les Capitaines de chaque équipe devront tirer au sort pour le choix du côté du terrain et du coup d'envoi.

Chaque équipe jouera pendant une période identique de chaque côté du terrain.

VII. — DECOMPTE DES POINTS

Le décompte des points s'établit comme suit :

- Un essai compte pour trois points.
- Un but compte pour deux points.

VIII. — DUREE D'UNE PARTIE

La durée d'une partie est de quatre-vingt minutes de jeu effectif, coupé par un repos de cinq minutes après les quarante premières minutes de jeu.

IX. — REPOS A LA MI-TEMPS

Après un accord réciproque entre les deux équipes le repos de cinq minutes accordé à la mi-temps peut être supprimé, les joueurs changeant simplement de camp.

X. — PROLONGATIONS

Certaines rencontres particulières de Coupe ou de Championnat peuvent nécessiter des prolongations si après la durée réglementaire du jeu le résultat est nul.

Les prolongations se jouent après un repos de 5 minutes, après la durée réglementaire du match écoulée et leur durée est de trente minutes de jeu effectif; les équipes changeant simplement de camp après les quinze premières minutes de jeu.

XI. — TERRAIN DE JEU

Le terrain de jeu ne doit pas dépasser cent mètres de longueur et soixante-huit mètres de largeur et il doit autant que possible se rapprocher de ces dimensions.

Dès qu'une partie est commencée, personne, sauf les juges de touche, n'est autorisé à pénétrer sur le terrain de jeu.

Lorsqu'un joueur a quitté le terrain par suite de blessure ou pour toute autre raison, il ne pourra y pénétrer à nouveau que pendant un arrêt de jeu et après avoir avisé l'arbitre.

XII. — BALLON

On se servira pour jouer d'un ballon ovale se rapprochant le plus possible des dimensions et du poids suivants :

Longueur : 26 centimètres à 28 cent. 50.

Grand périmètre : 76 centimètres à 79 centim.

Petit périmètre : 64 cent. 5 à 66 centimètres.

Poids : 370 grammes à 412 grammes.

Le ballon doit être convenablement gonflé et ne peut en aucun cas être joué dès qu'il se trouve dégonflé.

XIII. — POTEAUX DE BUT

Sur chaque ligne de but et à égale distance des lignes de touche, il doit y avoir deux poteaux verticaux appelés poteaux de buts dépassant 3 m. 35 de hauteur, séparés par 5 m. 60 et réunis par une barre transversale à 3 m. 05 du sol.

Cette barre transversale ne doit pas dépasser latéralement les poteaux de but.

XIV. — DRAPEAUX DE BUT

Les quatre coins du terrain de jeu sont marqués par des drapeaux de but qui se trouvent en touche de but.

XV. — LIGNE DE VINGT-DEUX METRES

Les deux lignes des vingt-deux mètres sont tracées dans le terrain de jeu à vingt-deux mètres des lignes de but auxquelles elles sont parallèles.

XVI. — LIGNE DES CINQUANTE METRES

La ligne des cinquante mètres ou ligne médiane est tracée au centre du terrain de jeu et parallèlement aux lignes de but.

XVII. — COUP DE PIED TOMBÉ

Un coup de pied tombé se donne en laissant tomber le ballon à terre et en le frappant avec le pied au moment où il rebondit.

XVIII. — COUP DE PIED PLACÉ

Un coup de pied placé se donne en frappant du pied le ballon qui aura été préalablement placé sur le sol à cet effet.

XIX. — COUP DE PIED DE VOLÉE

Un coup de pied de volée se donne en laissant tomber le ballon de ses mains et en le frappant du pied avant qu'il n'ait touché terre.

XX. — CAMP ATTAQUANT - CAMP DEFENDANT

Un camp est considéré comme attaquant lorsqu'il joue dans le camp adverse et comme défendant lorsque le jeu se déroule dans son propre camp.

La ligne des cinquante mètres délimitant les deux camps, l'équipe qui donne le coup d'envoi ou de renvoi sur cette ligne est considérée à ce moment-là comme attaquante.

Lorsque le jeu se déroule exactement sur la ligne des cinquante mètres, c'est le camp détenteur du ballon qui est considéré comme attaquant.

XXI. — BALLON MORT

La partie de terrain attenant directement aux lignes de ballon mort entre les lignes de touche de but prolongées est nommée ballon mort.

Les lignes de ballon mort doivent se trouver à 5 m. 46 au moins et à 7 m. 28 ou plus, derrière et à égale distance de chaque ligne de but auxquelles elles doivent être parallèles.

Ces lignes sont en ballon mort.

XXII. — TOUCHES DE BUT

La partie du sol attenant directement aux quatre coins du terrain de jeu et se trouvant directement entre les lignes de but et les lignes de touche prolongées est nommée touche de but.

Les lignes qui en délimitent la longueur et qui sont le prolongement des lignes de touche, sont appelées lignes de touche de but et font partie de la touche de but.

XXIII. — BALLON EN BALLON MORT OU EN TOUCHE DE BUT

Il y a ballon mort lorsque le ballon est porté ou envoyé du pied en dehors de l'en-but soit dans la touche de but, soit dans le ballon mort par un joueur du camp attaquant.

Le ballon est également considéré comme mort lorsque non tenu par un joueur il touche dans l'en-but un officiel ou un spectateur.

En aucun cas il ne peut y avoir ballon mort, si le ballon est porté ou envoyé par le camp défendant dans son propre en-but, une mêlée devant être formée dans le terrain de jeu à cinq mètres de la ligne de but en face le point où le ballon a franchi la ligne de ballon mort.

Si dans de telles conditions le ballon sort en touche de but, la mêlée sera formée à un point situé dans le terrain de jeu à cinq mètres de la ligne de but et cinq mètres de la ligne de touche.

Lorsque le ballon est porté ou envoyé en ballon mort par un joueur défendant se trouvant dans son en-but, le ballon ayant été porté ou envoyé par le camp attaquant dans l'en-but depuis le terrain de jeu, un coup de pied de renvoi sera ordonné au centre de la ligne de but, entre les poteaux.

Dans tous les autres cas où le ballon sera devenu mort, il sera remis en jeu par un coup de pied de renvoi sur la ligne des vingt-deux mètres, située dans le camp défendant.

La partie du terrain attenant directement aux côtés du terrain de jeu entre le prolongement imaginaire des deux lignes de touche est en touche.

XXV. — BALLON EN TOUCHE

Il y a touche lorsque le ballon ou celui qui le porte touche ou franchit la ligne de touche.

Lorsque le ballon est en touche il doit être remis en jeu par une mêlée.

Cette mêlée doit être ordonnée à dix mètres de la ligne de touche en face le point où le ballon a touché ou franchi la ligne de touche lorsque le ballon :

a) sort en touche après avoir été en contact avec le sol à la suite d'un coup de pied dans la direction des buts adverses;

b) sort en touche à la suite d'un coup de pied donné par un joueur dans la direction de ses buts, même sans avoir touché le sol avant de franchir la ligne de touche;

c) sort en touche à la suite d'un coup de pied de pénalité même sans avoir auparavant été en contact avec le sol.

Dans tous les autres cas où le ballon sort en touche, la mêlée de remise en jeu sera formée au point où il a été touché en dernier lieu.

Cependant, si le ballon est intentionnellement

lancé en touche avec les mains pour quelque raison que ce soit, un coup de pied de pénalité sera accordé à l'équipe non fautive.

Un joueur peut être en touche et jouer le ballon avec le pied si celui-ci n'est pas en touche.

Si le ballon dépasse la ligne de touche en l'air et est attrapé par un joueur qui n'est pas lui-même en touche, le ballon n'est pas supposé être sorti du terrain de jeu.

Si le ballon dépasse en l'air la ligne de touche et s'il est renvoyé dans le terrain de jeu par un joueur en touche, sautant et retombant dans le terrain de jeu, le ballon est considéré comme n'étant pas sorti du terrain de jeu; cependant, si ce joueur retombe en touche au moment où il est en contact avec le ballon, le ballon doit être considéré comme étant sorti en touche à cet endroit même.

Si le ballon franchit la ligne de touche mais que le vent le fasse revenir dans le terrain de jeu, sans qu'il ait été en contact avec le sol de la touche, le ballon doit être considéré comme n'étant pas sorti du terrain de jeu.

Un joueur se trouvant en touche de but, ou en ballon mort, peut jouer le ballon au pied à condition qu'il ne porte pas le ballon et que celui-ci ne soit pas sorti de l'en-but.

Il peut de même marquer un essai en touchant de la main le ballon se trouvant dans l'en-but adverse.

De même il peut obtenir le bénéfice d'un « touché » en touchant de la main le ballon se trouvant dans son « en-but » à condition toutefois que le ballon n'y ait pas été amené par son camp.

XXVI. — EN - BUT

La partie du sol qui se trouve au bout du terrain de jeu entre les lignes de touche de but et de ballon mort s'appelle « en-but ».

La ligne de but qui sépare le terrain de jeu de l'en-but fait partie de l'en-but.

Elle délimite la longueur du terrain de jeu.

XXVII. — JEU DANS L'EN-BUT

Lorsque le ballon est botté de l'en-but dans le terrain de jeu par un joueur défendant et qu'il est renvoyé dans l'en-but par le vent, il peut être mis en contact avec le sol de l'en-but par un joueur du camp défendant qui obtient de ce fait le bénéfice d'un touché.

De même le camp attaquant peut, dans ces conditions, obtenir le bénéfice d'un essai.

Lorsque le ballon, botté de l'en-but, tombe directement en touche sans avoir auparavant été en contact avec le sol dans le terrain de jeu, une mêlée doit être ordonnée à cinq mètres de la ligne de but, exactement en face du point d'où il a été botté.

Si le ballon, non tenu par un joueur, touche un officiel ou spectateur dans l'en-but, il devient immédiatement ballon-mort.

Si un joueur tenant le ballon dans l'en-but adverse touche un officiel ou un spectateur, l'arbitre doit accorder l'essai même si le ballon n'a pas été déposé par terre.

Si un joueur tenant le ballon dans son propre en-but touche un officiel ou spectateur, il devient immédiatement ballon mort à moins que le ballon n'ait été amené par le camp défendant dans son propre en-but.

Dans ce cas, une mêlée sera formée à cinq mètres de la ligne de but, en face du point où le ballon a été touché par l'officiel ou spectateur.

Si un joueur envoie le ballon depuis le terrain de jeu dans son propre en-but au moyen d'un coup de pied et que l'ayant suivi, un de ses coéquipiers ou lui-même se trouve illégalement gêné par un adversaire il bénéficiera d'un « touché ».

Si un joueur, en possession du ballon, est bloqué dans l'en-but, sans avoir pu mettre le ballon en contact avec le sol de l'en-but pour obtenir le bénéfice ou d'un « essai » ou d'un « touché », une mêlée sera ordonnée à cinq mètres de la ligne de but en face le point où le joueur a été bloqué.

Pour toute faute commise dans l'en-but adverse par le camp attaquant, l'équipe défendant bénéficiera d'un « touché » et un coup de pied de ren-

voit sur la ligne de but, entre les poteaux, sera ordonné.

Si au contraire, la faute est commise par l'équipe défendante dans son propre « en-but », une mêlée sera formée dans le terrain de jeu à cinq mètres de la ligne de but et en face du point où la faute a été commise.

XXVIII. — BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu :

a) lorsque le coup d'envoi ou de renvoi a été donné dans les conditions requises;

b) lorsqu'il est remis en jeu par une mêlée ou une « remise en jeu »;

c) lorsqu'un coup franc ou un coup de pied de pénalité a été botté dans les conditions requises.

Quand le ballon est en jeu, il peut être botté, ramassé ou joué par n'importe quel joueur, à condition que ce dernier ne soit pas hors-jeu.

Si un camp commet un en-avant ou un rebond volontaire, le ballon ne peut être joué que par le camp opposé.

Le ballon cesse d'être en jeu :

a) lorsqu'il touche ou franchit les lignes de touche, touche de but ou ballon mort;

b) lorsqu'il est dégonflé;

c) lorsque l'arbitre a sifflé;

d) lorsqu'il se trouve en mêlée dans le couloir situé entre les deux premières lignes opposées;

e) lorsqu'il est par terre après qu'un joueur a été bloqué sans que la remise en jeu ait été effectuée;

f) lorsque le porteur du ballon ou le ballon touche l'arbitre dans le terrain de jeu.

Dans ce cas, le ballon est remis en jeu par une mêlée formée à l'endroit où l'arbitre a été touché.

XXIX. — COUP D'ENVOI

Le coup d'envoi est un coup de pied placé donné au centre du terrain de jeu.

1° au début de chaque mi-temps.

2° après le gain d'un but.

Les équipiers du camp qui donne le coup d'envoi doivent se trouver derrière le ballon, sans quoi une mêlée sera jouée au centre du terrain.

À dix mètres de la ligne médiane, au centre de laquelle se donne le coup d'envoi, est tracée une ligne appelée ligne des dix mètres.

Ces lignes des dix mètres, situées de part et d'autre de la ligne médiane, doivent lui être parallèles.

Si le ballon ne franchit pas, soit en l'air, soit en roulant, cette ligne des dix mètres par faute de l'équipe qui donne le coup de pied, il y aura une mêlée au centre du terrain.

Il y aura également mêlée au centre du terrain si le ballon tombe directement en touche ou si, au lieu d'un coup de pied placé, le joueur donnant le

coup d'envoi botte un coup de pied tombé ou de volée.

Les joueurs du camp opposé doivent se trouver à dix mètres de la ligne médiane et il leur est interdit de charger ou de jouer le ballon tant que ce dernier n'a pas franchi la ligne de dix mètres.

Pour toute infraction à ces règles par le camp défendant, le camp attaquant étant celui qui donne le coup d'envoi, le coup de pied devra être recommencé.

Si le ballon ayant franchi la ligne des dix mètres est ramené par le vent au-delà de cette ligne sans avoir touché terre, le coup d'envoi sera considéré comme valable.

XXX. — COUP DE RENVOI

Le coup de renvoi est un coup de pied tombé donné :

1° au centre de la ligne des cinquante mètres après un essai non transformé;

2° au centre de la ligne des vingt-deux mètres après un ballon mort;

3° au centre de la ligne de but après un touché.

A cinq mètres de la ligne de but est tracée une ligne pointillée appelée ligne des cinq mètres, et que les adversaires ne peuvent pas dépasser lors d'un coup de renvoi sur la ligne de but.

Le ballon doit obligatoirement dépasser cette ligne pour que le coup de renvoi soit bon.

Si le ballon ne franchit pas cette ligne par la faute de l'équipe qui donne le coup de pied, une mêlée sera ordonnée sur cette ligne, en face des poteaux de but.

Si, au contraire, il est empêché de franchir la ligne par la faute de l'équipe adverse, le coup de renvoi sera recommencé.

Une mêlée à cinq mètres de la ligne de but, en face des poteaux, sera également formée si le ballon tombe directement en touche sans avoir préalablement touché terre dans le terrain de jeu.

Il en sera de même si le ballon rebondit en ballon mort après avoir touché les poteaux de but.

Toutefois, si le vent ramène le ballon vers la ligne de but sans qu'il touche terre, le coup de renvoi sera bon.

Lorsque le coup de renvoi est donné au centre de la ligne des vingt-deux ou des cinquante mètres, les adversaires ne doivent pas dépasser ces lignes, ni gêner celui qui donne le coup de pied; sinon le coup de renvoi sera recommencé.

Le ballon doit obligatoirement franchir la ligne sur laquelle il est botté.

S'il ne la franchit pas par la faute de l'équipe qui donne le coup de pied, une mêlée sera jouée au centre de cette ligne; si, au contraire, la faute en incombe à l'équipe adverse, le coup de pied sera recommencé.

Si le ballon tombe directement en touche, sans avoir auparavant été en contact avec le sol dans le terrain de jeu, une mêlée sera formée au centre de la ligne d'où il a été botté.

Si le vent ramène le ballon vers la ligne d'où il a été botté et sans qu'il touche terre, le coup de renvoi sera bon.

XXXI. — ARRET DE VOLÉE

Il y a arrêt de volée lorsqu'un joueur en jeu attrape le ballon de volée à la suite d'un coup de pied, rebond ou passe en avant de l'adversaire.

En aucun cas l'arrêt de volée ne peut être accordé si le joueur attrape le ballon à la suite d'une passe régulière de l'adversaire ou si le ballon lui est envoyé par un joueur de son camp, que ce soit au pied ou à la main.

Un arrêt de volée peut être fait par un joueur se trouvant dans son propre en-but.

Le joueur qui fait l'arrêt de volée doit immédiatement faire une marque sur le sol avec son talon et à l'endroit où l'arrêt a été effectué.

Il peut également le marquer en levant une main dès la réception du ballon.

XXXII. — COUP FRANC

Dès qu'un joueur a fait et réclamé un arrêt de volée dans des conditions régulières, l'arbitre doit

accorder un coup franc dont bénéficiera son camp.

Dès que le coup franc a été accordé, le ballon ne peut être joué qu'au pied par un joueur du camp qui en est détenteur.

Il n'est pas obligatoire que ce soit le joueur qui a effectué l'arrêt de volée qui donne le coup de pied franc.

Le coup de pied franc peut être un coup de pied tombé, placé ou de volée, mais en aucun cas il ne peut être obtenu un but.

Sur coup franc, le ballon doit retomber dans le terrain de jeu ou dans l'en-but.

Il ne peut donc tomber directement en touche et si le cas se produit, une mêlée sera ordonnée au point d'où le ballon a été botté.

Si le ballon a été botté de l'en-but et qu'il tombe directement en touche, il sera ramené à cinq mètres de la ligne de but dans le terrain de jeu où sera formée une mêlée en face le point d'où il a été botté.

Les équipiers du joueur qui botte un coup franc doivent toujours se trouver derrière le ballon.

Les adversaires peuvent se tenir sur ou derrière le point où l'arrêt de volée a été effectué.

Le ballon doit obligatoirement dépasser le point où l'arrêt de volée a été effectué, faute de quoi une mêlée y sera jouée.

Il est défendu aux adversaires de charger le