

joueur qui donne le coup de pied ou de lever les bras au-dessus de la tête.

L'arbitre peut faire recommencer le coup de pied s'il juge que le camp adverse a gêné ou détourné par quelque moyen que ce soit, l'attention du joueur qui se dispose à botter le ballon.

Dans le cas de récidive de la part de l'adversaire l'arbitre peut fort bien transformer le coup de pied franc en coup de pied de pénalité pour jeu incorrect ou déloyal.

XXXIII. — COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

Un coup de pied de pénalité est un coup de pied tombé, placé ou de volée, accordé à un camp pour une faute de l'équipe adverse.

Tout jeu, geste ou parole jugés déloyaux et incorrects seront punis par un coup de pied de pénalité dont bénéficiera l'équipe non fautive.

Le ballon peut, sur coup de pied de pénalité, tomber directement en touche et un but peut être tenté.

Le coup de pied de pénalité doit être accordé à l'endroit où la faute a été commise.

Toutefois, si un joueur est illégalement chargé ou volontairement gêné après avoir donné un coup de pied au ballon, la pénalité sera accordée au point où le ballon est tombé dans le terrain de jeu.

Si le ballon est tombé en but ou en ballon mort, la pénalité sera accordée dans le terrain de jeu, à cinq mètres de la ligne de but et en face du point où il a franchi cette ligne.

S'il est tombé en touche, la pénalité sera accordée au point situé dans le terrain de jeu, à cinq mètres de la ligne de touche et à cinq mètres de la ligne de but.

S'il est tombé en touche, la pénalité sera accordée, dans le terrain de jeu, à cinq mètres de la ligne de touche et en face du point où le ballon a touché ou franchi cette ligne.

Sur un coup de pied de pénalité, comme sur un coup de pied franc, le ballon doit être dirigé vers les buts adverses.

Les équipiers du joueur qui donne le coup de pied, doivent toujours se trouver en arrière du ballon.

Les adversaires peuvent se tenir sur ou derrière le point où la pénalité a été accordée.

Ils doivent obligatoirement, s'ils se tiennent à la hauteur du point où la pénalité a été accordée, se trouver sur la ligne imaginaire, passant à l'endroit de la pénalité parallèlement aux lignes de but.

Ils doivent rester immobiles et ne peuvent lever leurs bras au-dessus de leur tête.

Le ballon doit obligatoirement dépasser l'endroit où la pénalité a été accordée, faute de quoi une mêlée sera formée à cet endroit même.

L'arbitre peut faire recommencer le coup de pied de pénalité, s'il juge que le camp adverse fait quoi que ce soit pour détourner l'attention du joueur qui donne le coup de pied avant qu'il n'ait touché le ballon.

Toutefois, s'il s'agissait d'une tentative de but, l'arbitre doit attendre si le but est réussi ou non avant de faire recommencer le coup de pied.

En aucun cas le coup de pied ne peut être recommencé si le but est réussi malgré une faute de l'équipe adverse, ainsi qu'on le trouve stipulé dans le chapitre : « Buts ».

XXXIV. — REBOND. EN AVANT.

Il y a « rebond » lorsqu'un joueur laisse tomber ou projette le ballon dans la direction des buts adverses avec ses bras ou avec ses mains.

Il y a « en-avant » lorsqu'un joueur, tenant le ballon dans ses mains l'envoie par une passe à un de ses partenaires en lui donnant la direction des buts adverses.

On ne considère pas comme rebond tous les cas où le ballon part en avant des mains d'un joueur.

Par exemple, si le ballon rebondit des mains d'un joueur immobile et si l'arbitre estime qu'il n'y a eu de la part de ce joueur aucun mouvement volontairement en avant, le ballon n'est pas censé avoir rebondi et le jeu doit se poursuivre.

Si après une passe régulièrement effectuée d'un joueur à un de ses partenaires, le ballon tombe à terre sans avoir été touché par le partenaire auquel il était adressé et que du sol il rebondisse vers les buts adverses, il n'y a pas d'en-avant.

Il en est de même si, à la suite d'un coup de pied, le ballon est projeté en avant après avoir heurté la main ou le bras d'un adversaire immobile ou courant vers les buts adverses.

De même, si un joueur fait un rebond involontaire, il ne sera pas puni, s'il attrape le ballon avant que celui-ci ne tombe à terre.

Lorsqu'un joueur fait un rebond ou passe le ballon en avant, n'importe quel joueur de l'équipe adverse peut jouer le ballon.

Toutefois, le joueur adverse qui se dispose à jouer le ballon après le rebond ou l'en-avant, ne doit pas être en position hors-jeu.

Il doit, pour être en jeu, se trouver au moins à cinq mètres du joueur au moment où ce dernier commet le rebond ou l'en-avant.

Si le joueur qui a fait le rebond ou l'en-avant, ou bien un de ses partenaires, touche ou joue le ballon de quelque manière que ce soit, une mêlée sera formée à l'endroit où le rebond ou l'en-avant a été fait.

Si un joueur hors-jeu se saisit ou joue volontairement le ballon après qu'il a rebondi d'un de ses co-équipiers ou qu'un en-avant a été fait par

son camp, l'équipe non fautive bénéficiera d'un coup de pied de pénalité pour hors-jeu.

XXXV. — ESSAI

Il y a essai lorsque le ballon est mis en contact avec le sol dans l'en-but par un joueur de l'équipe adverse, soit en l'y portant, soit en le touchant le premier de la main avant un joueur de l'équipe défendante.

Si un attaquant est arrêté dans l'en-but adverse et qu'il tombe avec ses adversaires, le ballon étant touché simultanément sur le sol par les deux camps l'essai sera accordé.

Quand le porteur du ballon touche un officiel ou toute autre personne qu'un joueur dans l'en-but adverse, l'essai sera accordé à l'endroit même où le porteur du ballon a été touché même si le ballon n'a pas été mis en contact avec le sol.

L'arbitre doit accorder l'essai si, d'après lui, il aurait été marqué sans une irrégularité de l'équipe défendante ou sans la présence de personnes étrangères au jeu qui auraient gêné.

Un joueur attaquant peut, pour marquer en meilleure position, prendre le ballon roulant dans l'en-but adverse et le déposer vers le centre des poteaux.

Si un attaquant portant le ballon est bloqué dans l'en-but adverse sans avoir pu mettre le ballon en contact avec le sol, l'essai ne pourra être

accordé et une mêlée sera ordonnée à cinq mètres de la ligne des buts en face le point où le joueur a été bloqué.

Si un attaquant ayant porté le ballon dans l'en-but adverse en perd le contrôle en le laissant tomber de ses mains au lieu de le poser, l'essai ne sera pas accordé.

De même, l'arbitre devra refuser l'essai s'il juge qu'il n'aurait pas été obtenu sans une pratique illégale de l'équipe attaquante.

Dans ces cas, l'équipe défendante bénéficiera d'un touché, et un renvoi sera ordonné sur la ligne de but, au centre des poteaux.

XXXVI. — BUT

Il y a but lorsque le ballon passe au-dessus de la barre transversale entre les poteaux de but.

Un but ne peut être accordé :

- a) sur un coup de pied d'envoi;
- b) sur un coup de pied de renvoi;
- c) sur un coup de pied de volée;
- d) sur un coup de pied après un arrêt de volée

Il peut être tenté :

- a) par un coup de pied placé ou tombé après une pénalité;
- b) par un coup de pied placé après un essai;
- c) par un coup de pied tombé dans le courant du jeu.

Si un joueur, après avoir donné un coup de pied quelconque au ballon dans la direction des buts adverses suit le ballon et d'un nouveau coup de pied l'expédie au-dessus de la barre transversale, le but doit être accordé.

Toutefois, si l'adversaire touche le ballon avant que le joueur n'ait pu donner son dernier coup de pied, il ne peut y avoir but.

Lorsque, dans une tentative de but, le ballon passe la barre transversale mais est ramené par le vent dans le terrain de jeu, il y a but.

De même, le but doit être accordé si, avant de franchir la barre transversale, le ballon touche un adversaire dans sa trajectoire.

Si, dans une tentative de but, le ballon touche la barre transversale ou les poteaux de but et rebondit au-dessus de la barre transversale après avoir touché un joueur défendant, le but ne doit pas être accordé.

Si, au contraire, le ballon rebondit au-dessus de la barre après avoir touché un joueur attaquant, le but doit être accordé.

En aucun cas un but ne peut être accordé si le ballon tombant sur le terrain rebondit au-dessus de la barre transversale.

Lors d'une tentative de but sur pénalité, les équipiers du joueur qui donne le coup de pied doivent se trouver derrière le ballon.

Les adversaires peuvent se tenir sur ou derrière l'endroit où la pénalité a été accordée parallèlement à la ligne de but.

Il leur est interdit de charger ou d'élever les bras au-dessus de la tête et de détourner l'attention du joueur qui tente le but avant qu'il ait frappé le ballon.

Pour toute infraction à cette règle, l'arbitre doit faire recommencer la tentative de but, si le but a été manqué.

Lorsqu'il s'agit d'une tentative de but après essai, l'équipe qui en bénéficie doit emporter correctement le ballon à l'endroit d'où il doit être botté.

L'arbitre peut charger un des juges de touche d'emporter et de placer le ballon à cet endroit.

Le ballon doit être placé à la distance choisie par le joueur qui tente la transformation à un point quelconque du terrain, en partant de l'endroit où l'essai a été accordé et parallèlement à la ligne de touche.

Tous les joueurs de l'équipe défendante doivent se trouver derrière leurs lignes de but et ne pas bouger pendant qu'on donne le coup de pied.

Ils ne doivent par quelques moyens que ce soit essayer de détourner l'attention du joueur qui tente le but.

Pour toute infraction à cette règle, si le but a été manqué, l'arbitre doit faire recommencer la tentative de but.

XXXVII. — TOUCHÉ

Il y a « touché » lorsque le ballon, porté ou envoyé dans l'en-but adverse par le camp attaquant, est mis le premier en contact avec le sol de l'en-but par un joueur défendant, soit en touchant le ballon de la main pendant qu'il est à terre, soit en le déposant à terre dans l'en-but avant un joueur adverse.

En aucun cas le camp défendant ne peut obtenir le bénéfice d'un touché si le ballon a été porté ou envoyé dans son propre en-but depuis le terrain de jeu par un joueur défendant.

Toutefois, pour infraction au règlement commise dans l'en-but adverse par l'équipe attaquante, le camp défendant bénéficiera d'un touché, que le ballon ait été envoyé ou porté dans l'en-but par l'un ou l'autre des camps.

Si un joueur défendant essaie d'obtenir le bénéfice d'un touché alors que le ballon a été porté ou envoyé du pied, dans son en-but par un de ses co-équipiers, une mêlée à cinq mètres de la ligne de but doit être ordonnée en face le point où le ballon a été mis en contact avec le sol de l'en-but.

Dans tous les cas où un touché sera accordé, le ballon sera remis en jeu par un coup de pied tombé donné sur la ligne de but, au centre des poteaux du camp défendant.

XXXVIII. — TENU

Il y a tenu lorsque le détenteur du ballon ne peut pas le jouer et qu'il ne peut plus avancer.

Un joueur est considéré « bloqué » lorsque, en possession du ballon, il est immobilisé par l'adversaire et empêché de jouer le ballon de quelque manière que ce soit (tenu debout).

De même, un joueur est considéré bloqué à terre lorsque, en possession de la balle, il est immobilisé au sol. Si le ballon est en contact avec le terrain, il ne peut être joué à la main et une « remise en jeu » doit avoir lieu.

Un joueur plaqué qui n'est pas immobilisé, peut passer le ballon si ce dernier n'a pas touché terre.

Un joueur projeté sur le sol en possession du ballon, ne peut en aucun cas être considéré bloqué, même si le ballon touche le terrain, si l'adversaire ne l'a maintenu en contact avec le sol.

Dans ces cas, il est permis à tout joueur possesseur du ballon de se relever ou jouer le ballon au pied où à la main.

Le tenu ne se siffle pas.

XXXIX. — REMISE EN JEU

Quand un joueur est bloqué, il doit même, sans attendre l'ordre verbal de l'arbitre « remise en jeu » laisser tomber le ballon devant lui sur le sol en faisant face à la ligne de but adverse.

Dès l'instant où le ballon est en contact avec le sol, il peut être joué au pied par l'un ou par l'autre des adversaires et dans n'importe quelle direction.

Il n'est pas nécessaire que le joueur bloqué soit complètement redressé avant de pouvoir laisser tomber le ballon sur le sol.

Si le porteur du ballon est bloqué à terre, l'adversaire doit le laisser se remettre debout, sans retard, avec le ballon en sa possession et ne pas le toucher dès qu'il se relève.

Deux joueurs participent à la remise en jeu et obligatoirement d'une part le joueur bloqué.

Les deux adversaires doivent se tenir face à face parallèlement aux deux lignes de but, les pieds sur le sol tant que le ballon n'a pas été en contact avec ce dernier.

Dans chaque équipe, un joueur faisant office de demi, peut se tenir à une distance minimum d'un mètre derrière le co-équipier qui participe à la remise en jeu.

Tous les autres joueurs, se trouvant dans un cercle dont le rayon de dix mètres a pour axe le point où se joue la remise en jeu, doivent se trouver à trois mètres au moins derrière le co-équipier qui joue le rôle de demi.

La remise en jeu devant être très rapidement jouée, un coup de pied de pénalité sanctionnera impitoyablement toute infraction à une de ces ré-

gles, sauf cependant si l'équipe non fautive retire de la faute un avantage quelconque.

Cette règle a surtout pour objet de prévenir les accidents qui pourraient arriver si des joueurs donnaient des coups de pied au ballon avant que le joueur qui le tient ne soit remis sur pied.

Rarement l'arbitre devra ordonner une mêlée pour une infraction au tenu, ou il est joué régulièrement, ou il est pénalisé.

XXXX. — MELEE

Une mêlée est formée par des joueurs de chaque camp se groupant et se tenant les uns aux autres de façon à former un couloir convenable dans lequel on puisse mettre le ballon.

Les premières lignes des deux équipes doivent être des deux côtés sur une ligne droite et parallèle aux lignes de but.

Les avants doivent conserver les pieds sur le sol jusqu'à ce que le ballon soit mis dans le couloir précité et à aucun moment, qui que ce soit dans la mêlée, ne devra avoir les pieds levés avant l'introduction du ballon.

Dès que le passage est formé, le demi doit y introduire le ballon, soit en le faisant rouler, soit en le lançant au milieu par un mouvement descendant.

Le ballon doit être mis en mêlée par le demi de l'équipe défendante et du côté où se tient l'arbitre.

Il ne doit pas nécessairement avoir été en contact avec le sol avant d'être talonné.

Le talonneur ne doit pas dégager un bras tant qu'il est en mêlée.

Il ne peut ratisser la balle qu'avec le pied le plus éloigné du côté où le ballon est mis en mêlée.

Il est défendu d'avancer un pied en travers du couloir avant que le ballon soit mis en mêlée.

Cependant, il est permis aux deux avants de première ligne situés à l'opposé du côté où le ballon est mis en mêlée, de placer leurs pieds en travers du couloir pour empêcher le ballon de ressortir de leur côté.

Lorsque le demi de mêlée de l'équipe défendante a mis le ballon en mêlée, il doit immédiatement se retirer derrière le dernier de ses avants qui se tient en mêlée.

Le demi de mêlée de l'équipe attaquante doit se tenir à la même place derrière sa mêlée.

Le ballon est jouable dès qu'il a franchi les premiers pieds des joueurs se tenant en première ligne.

En aucun cas, il ne saurait être joué s'il sort par le passage soit du côté où il a été mis en mêlée, soit du côté opposé après avoir traversé le couloir.

Tout joueur faisant corps avec la mêlée est considéré comme étant en mêlée et en aucun cas il ne peut s'en détacher tant que le ballon se trouvera en mêlée dans le passage entre les deux premières lignes opposées.

Dès que le ballon a franchi la première ligne, il est permis à un joueur se trouvant en seconde ou troisième ligne, de se détacher et de ramasser le ballon pour se frayer un passage dans le paquet ou pour le jouer de quelque manière que ce soit.

Les joueurs, dans la mêlée, peuvent garder le ballon entre les genoux et tourner la mêlée pour amener le ballon avec eux.

Les troisièmes lignes ne doivent pas se tenir de côté dans la mêlée.

L'arbitre peut ordonner que le ballon soit mis d'un côté ou de l'autre de la mêlée, mais il est obligatoire que le pilier de l'équipe attaquante qui se tient du côté de l'arbitre ait la tête à l'extérieur de la mêlée.

Tant que le ballon est en mêlée il ne peut être touché de la main par quelque joueur que ce soit.

Un joueur ne doit pas tomber dans la mêlée, ni mettre un genou à terre pour essayer de talonner le ballon.

Tous les autres joueurs qui ne sont pas en mêlée (avants détachés de la mêlée, demis, trois-quarts ou arrières) doivent obligatoirement se

trouver derrière le dernier de leur co-équipier qui se tient en mêlée.

En aucun cas ils ne peuvent se tenir à sa hauteur tant que le ballon est en mêlée ou sur le point d'y être mis.

L'arbitre doit veiller à ce que le ballon soit correctement et rapidement mis en mêlée jusqu'à ce qu'il en sorte dans des conditions régulières.

Pour toute infraction à ces règles, ~~s'il y a réci-~~
diver, il devra sanctionner le camp fautif par un coup de pied de pénalité, à condition toutefois que l'équipe non fautive ne retire de la faute adverse un avantage quelconque.

XXXXL — HORS-JEU

Un joueur est en position hors-jeu lorsque le ballon a été joué, transporté ou touché derrière lui par un joueur de son propre camp.

En aucun cas un joueur ne peut être mis hors-jeu par l'équipe adverse.

Lorsqu'un joueur est hors-jeu il n'est pas pénalisable s'il se tient à cinq mètres au moins du plus proche adversaire qui se dispose à recevoir, toucher ou jouer le ballon.

Un joueur hors-jeu ne peut ni jouer le ballon, ni gêner activement ou passivement l'adversaire.

Si le ou les joueurs hors-jeu se tiennent à la distance requise des cinq mètres sans avoir gêné

l'adversaire, ils peuvent être remis en jeu dans les cas suivants :

a) lorsqu'un joueur adverse ayant réceptionné le ballon a parcouru cinq mètres avec le ballon en sa possession et dans n'importe quelle direction;

b) lorsque le ballon a été touché ou joué au pied ou à la main par un adversaire;

c) lorsqu'un joueur de leur camp, après avoir joué le ballon au pied derrière eux, ou en possession du ballon, arrive à leur hauteur;

d) lorsqu'un joueur adverse se disposant à contrôler le ballon commet une maladresse.

Un joueur qui remet en jeu ses équipiers, après avoir joué le ballon au pied derrière eux, doit se trouver dans le terrain de jeu.

Bien qu'il ne lui soit pas interdit de courir en touche sans le ballon, il doit dès qu'il le peut, rentrer dans le terrain de jeu.

Il faut observer que seul le joueur qui a donné le coup de pied ou qui est en possession du ballon peut remettre en jeu des joueurs hors-jeu.

Un joueur hors-jeu peut fort bien, s'il se trouve au moins à cinq mètres du joueur adverse qui reçoit le ballon en premier lieu, intercepter une passe de l'adversaire.

Il y a lieu cependant de considérer que le joueur hors-jeu n'est en jeu que lorsque le joueur adverse qui a reçu le ballon en premier lieu a parcouru cinq mètres avec le ballon ou bien effec-

tué une passe au pied ou à la main en adressant le ballon à un de ses co-équipiers.

En aucun cas un joueur hors-jeu ne peut être remis en jeu de quelque manière que ce soit s'il se tient à moins de cinq mètres du plus proche de ses adversaires qui se dispose à recevoir le ballon.

Même si ce joueur observe la distance requise des cinq mètres, il ne doit à aucun moment être la cause pour l'adversaire d'une gêne quelconque.

Pendant une mêlée ou une remise en jeu ou sur un coup de pied d'envoi, de renvoi, de pénalité ou de coup-franc, les joueurs se trouvant en position hors-jeu ne peuvent être remis en jeu.

Toutefois, si la position hors-jeu de certains joueurs donne au camp non fautif un avantage quelconque, l'arbitre ne doit pas siffler et doit laisser le jeu se poursuivre.

Toute infraction à la règle du hors-jeu, doit être punie d'un coup de pied de pénalité dont bénéficiera l'équipe non fautive à l'endroit où la faute a été commise.

Toutefois, l'arbitre pourra ordonner une mêlée à l'endroit où le ballon a été joué en dernier lieu par l'équipe fautive avant que l'infraction ne soit commise.

Dans le cas de hors-jeu involontaire, une mêlée sera ordonnée à l'endroit de la faute.

TABLE DES MATIERES

I. — But du jeu	5
II. — L'Arbitre	5
III. — Juges de touche	8
VI. — Nombre de joueurs	10
V. — Tenue des joueurs	10
VI. — Tirage au sort	12
VII. — Décompte des points	12
VIII. — Durée d'une partie	12
IX. — Repos à la mi-temps	12
X. — Prolongations	13
XI. — Terrain de jeu	13
XII. — Ballon	13
XIII. — poteaux de buts	14
XIV. — Drapeaux de but	14
XV. — Ligne des vingt-deux mètres	14
XVI. — Ligne des cinquante mètres	15
XVII. — Coup de pied tombé	15
XVIII. — Coup de pied placé	15
XIX. — Coup de pied de volée	15
XX. — Camp attaquant - Camp défendant..	15
XXI. — Ballon mort	16
XXII. — Touches de but	16
XXIII. — Ballon en ballon mort ou en touche de but	17

XXIV. — Touche	18
XXV. — Ballon en touche	18
XXVI. — En-But	20
XXVII. — Jeu dans l'En-But	20
XXVIII. — Ballon en jeu	22
XXIX. — Coup d'envoi	23
XXX. — Coup de renvoi	24
XXXI. — Arrêt de volée	26
XXXII. — Coup franc	26
XXXIII. — Coup de pied de pénalité	28
XXXIV. — Rebond - En-avant	30
XXXV. — Essai	32
XXXVI. — But	33
XXXVII. — Touché	36
XXXVIII. — Tenu	37
XXXIX. — Remise en jeu	37
XXXX. — Mêlée	39
XXXXI. — Hors-jeu	42

*Tous droits de reproduction
rigoureusement interdits*

SPORTIFS TREIZISTES !

Abonnez-vous à

RUGBY TREIZE

ORGANE OFFICIEL DE LA L. F. R. 13

PARIS - PHOTO - KRICHINE

4, Rue Duffour-Dubergier
BORDEAUX - Tél. 83.483

Travaux sur Vélo

Tous les Sportifs se retrouvent au

GRAND HOTEL - RESTAURANT DES SEPT-FRÈRES

Plein centre : 36, Rue Porte-Dijeaux
Tél. 25.97 BORDEAUX

Prix Spéciaux

STUDIO D'INDÉFRISABLES
SOINS DE BEAUTÉ - MANUCURE

CANDAU

55, Cours Gambetta - TALENCE - Tél. 107
(Près de St-Genès)

Prix spéciaux pour les sportives

LIGUE FRANÇAISE DE RUGBY A TREIZE



CODE OFFICIEL
DU JEU DE RUGBY
à TREIZE

BORDEAUX
Imprimerie J. PECHADE
20, rue Margaux

1938

2 Francs