

LES QUATRE REGLES DE BASE DU RUGBY

1. La passe

La passe à la main peut se faire seulement en arrière. Franchir la surface d'en-but adverse, en se passant la balle est l'essence du jeu.

Si de façon involontaire le ballon est passé, ou tombe, en avant, l'arbitre arrête l'action et commande la reprise du jeu avec une mêlée ordonnée, donnant l'introduction au **demi de mêlée** (N° 9) de l'équipe qui n'a pas commis l'infraction.

Si une passe en avant est jugée volontaire, l'arbitre sanctionnera l'action avec un coup de pénalité.

2. L'essai

L'essai est le but de toutes les actions de jeu. Un essai est marqué quand un joueur aplatit le ballon au-delà, ou sur la ligne de but qui délimite la surface d'en-but de l'équipe adverse.

Un essai vaut 5 Points et donne le droit à une possibilité d'augmentation de la marque par un coup de pied de transformation (2 points): le ballon doit être botté entre la partie supérieure des poteaux depuis un point situé sur la ligne perpendiculaire à la ligne de but, passant par le point où le ballon a été aplati.

D'autres moyens de marquer des points sont: le coup de pied de pénalité (3 points) et le coup de pied tombé ou drop (3 points).

3. Le tenu

Tout joueur plaqué avec le ballon en main, doit immédiatement libérer celui-ci et ne peut plus intervenir dans l'action de jeu. Un joueur à terre est un homme mort et ne pourra participer à l'action de jeu qu'en se relevant.

Celui qui joue à terre est puni par l'arbitre avec un coup de pénalité contre son équipe.

4. Le hors jeu

La position du ballon trace une ligne imaginaire divisant en deux, dans le sens de la largeur, le terrain de jeu et cette ligne ne peut pas être franchi par les joueurs.

Celui qui se trouve devant le ballon dans la moitié adverse est en hors jeu et ne peut pas prendre part à l'action de jeu.

La même règle s'applique aux mêlées spontanées, où chaque participant au regroupement doit toujours rester dans son champ, derrière le ballon.

Pour la même raison, quand un joueur effectue un coup de pied en avant, tous ses coéquipiers doivent être derrière lui, ou, s'ils se trouvent devant le botteur, doivent attendre d'être mis en jeu par celui-ci (il les dépasse), pour participer à l'action de jeu.