



RÈGLE 18

« MARQUE » (ARRÊT DE VOLÉE)

DÉFINITION

Pour faire un « marque » ou arrêt de volée, un joueur doit être sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres. Un joueur avec un pied sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres est considéré comme étant dans les 22 mètres. Ce joueur doit réceptionner nettement le ballon botté directement par un adversaire et au même moment crier « marque ».

Un « marque » ou arrêt de volée ne peut pas être accordé sur un coup d'envoi.

Un coup de pied est accordé pour un « marque ». L'emplacement du coup de pied se situe à l'endroit du « marque ».

Un joueur peut faire un « marque » même si le ballon a touché un poteau de but ou la barre transversale avant d'être réceptionné.

Un joueur de l'équipe défendante peut faire un « marque » dans son propre en-but.



18.1 APRÈS UN « MARQUE »

L'arbitre sifflera immédiatement et accordera un coup de pied au joueur qui a réalisé le « marque ».

18.2 COUP DE PIED ACCORDÉ

Le coup de pied sera accordé à l'endroit du « marque ».

18.3 EMBLACEMENT DU COUP DE PIED BOTTÉ

Le coup de pied sera botté à l'endroit du « marque » ou en arrière, sur une ligne passant par le « marque ».

18.4 LE BOTTEUR

Le coup de pied sera botté par le joueur qui a fait le « marque ». Si ce joueur ne peut pas donner le coup de pied dans la minute qui suit, une mêlée ordonnée sera accordée au point du « marque » et son équipe bénéficiera de l'introduction. Si le « marque » a lieu dans l'en-but, une mêlée sera accordée à 5 mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par le « marque ».

18.5 COMMENT EST BOTTÉ LE COUP DE PIED ?

Les dispositions liées à la Règle 21 - Coup de pied franc - s'appliquent à un coup de pied accordé après un « marque ».

18.6 CHOIX D'UNE MÊLÉE

- (a) L'équipe du joueur qui a fait le « marque » peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
- (b) **Où se joue la mêlée ?** Si le « marque » est dans le champ de jeu, la mêlée se jouera à l'endroit du « marque », mais pas à moins de 5 mètres de la ligne de touche. Si le « marque » est dans l'en-but, la mêlée doit se jouer à 5 mètres de la ligne de but sur une ligne passant par le point où le « marque » a été réalisé, et pas à moins de 5 mètres de la ligne de touche.
- (c) **Bénéfice de l'introduction.** L'équipe du joueur qui a effectué le « marque » bénéficiera de l'introduction.

18.7 COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

CPP

- (a) Un adversaire, en jeu ou hors-jeu, ne doit pas charger un joueur qui a fait un « marque » après le coup de sifflet de l'arbitre.

SANCTION : coup de pied de pénalité

- (b) **Emplacement du coup de pied de pénalité.** Si le joueur fautif est en jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit de la faute. Si le joueur fautif est hors-jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit du hors-jeu (Règle 11 -Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant).
- (c) **Coup de pied de pénalité.** Le coup de pied de pénalité peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive.