



# RÈGLE 21

## COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUP DE PIED FRANC

### DÉFINITION

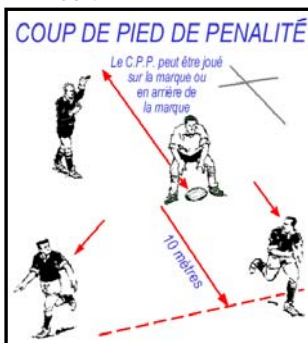
Les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs sont accordés à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires.

#### 21.1 OÙ SONT ACCORDÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

Sauf si une Règle prévoit des dispositions contraires, la marque d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc se situe à l'endroit la faute.

#### 21.2 OÙ SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

- (a) Le botteur doit donner le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc sur la marque ou en arrière, sur une ligne passant par la marque. Si le point où un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but de l'adversaire, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.



- (b) Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à la suite d'une faute dans l'en-but, la marque du coup de pied se situera dans le champ de jeu à 5 mètres de la ligne de but en face du point de la faute.

**SANCTION :** toute faute de l'équipe du botteur entraîne une mêlée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction (a, b)

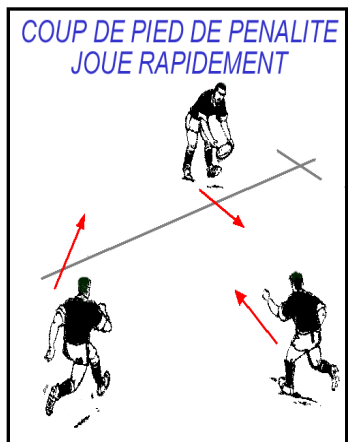
#### 21.3 COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

- (a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied placé, tombé ou de volée. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du genou et du talon.
- (b) Faire rebondir le ballon sur son genou n'est pas donner un coup de pied.
- (c) Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu, à moins que l'arbitre le juge défectueux.

**SANCTION :** toute faute de l'équipe du botteur entraîne une mêlée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction (a, b, c)

## COUPS DE PIED DE PÉNALITÉ ET COUPS DE PIED FRANCS : OPTIONS ET OBLIGATIONS

- (a) **Choix d'une mêlée.** Une équipe bénéficiant d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc peut choisir une mêlée en lieu et place. Dans ce cas, elle bénéficie de l'introduction.
- (b) **Pas de retard.** Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné en une minute dès lors que le botteur a indiqué son intention. L'arrivée du « tee » ou du sable ou la marque faite par le joueur sur le sol indique le début de l'intention. Le joueur doit réaliser le coup de pied en une minute même si le ballon est tombé et qu'il doit être replacé. Si la minute est dépassée, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction. Tout autre type de coup de pied doit être donné sans retard.
- (c) **Coup de pied visible.** Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en main, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque.
- (d) **Type de coup de pied pour botter en touche.** Le botteur peut choisir un coup de pied de volée ou un coup de pied tombé, mais pas un coup de pied placé.
- (e) **Liberté d'action du botteur.** Le botteur est libre de botter dans n'importe quelle direction, et de jouer le ballon pour lui-même.
- (f) **Coup de pied donné dans l'en-but.** Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est donné dans l'en-but et qu'un joueur défendant commet un acte de jeu déloyal qui empêche un adversaire de marquer un essai, un essai de pénalité sera accordé.
- (g) **Ballon devenant mort dans l'en-but.** Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est donné dans l'en-but et que le ballon sort en touche de but ou touche la ligne de ballon mort ou sort au-delà ou qu'un défenseur rend le ballon mort avant que le ballon n'ait franchi la ligne de but, une mêlée à 5 mètres sera accordée. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.
- (h) **Derrière le ballon.** Lors d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc, toute l'équipe du botteur, à l'exception du placeur pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.
- (i) **Rapidité du coup de pied.** Les joueurs de l'équipe du botteur ne seront pas pénalisés pour être hors-jeu si le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc est botté avec une telle rapidité qu'ils se trouvent en avant du ballon. Cependant, ils doivent se replier immédiatement et continuer à le faire jusqu'à ce qu'ils soient remis en jeu. Ils ne peuvent participer au jeu que lorsqu'ils sont en jeu. Cette Règle s'applique à tous les joueurs de cette équipe, qu'ils se trouvent à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de jeu.



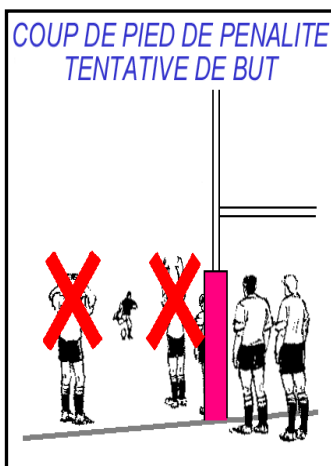
- (j) Dans ce cas, les joueurs sont remis en jeu lorsqu'ils se replient en arrière du coéquipier qui a botté le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc ou lorsqu'un coéquipier portant le ballon les dépasse ou lorsqu'un coéquipier qui se trouvait à hauteur ou en arrière du point où le ballon a été botté les dépasse.
- (k) Un joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par une action de l'adversaire.

**SANCTION :** *Sauf si la Règle prévoit d'autres dispositions, toute faute de l'équipe du botteur entraînera une mêlée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k)*

## 21.5 BUT MARQUÉ À PARTIR D'UN COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

- (a) Un but de pénalité peut être marqué à partir d'un coup de pied de pénalité.

- (b) Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un but, il doit le faire clairement. Dès cet instant, il ne peut plus changer d'avis. L'arbitre peut demander au botteur de préciser son intention.



- (c) Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un but, l'équipe adverse doit rester immobile, les bras le long du corps, et ce, dès que le botteur commence sa course pour botter et jusqu'à ce qu'il ait botté le ballon.

- (d) Si le botteur n'a pas indiqué son intention de tenter un but mais botte en coup de pied tombé et marque un but, celui-ci doit être validé.
- (e) Si l'équipe adverse commet une faute pendant une tentative de but et que celle-ci réussit, le but doit être validé. Cette faute ne donnera pas lieu à une pénalité supplémentaire.
- (f) Le botteur peut placer le ballon sur du sable, de la sciure ou un « tee » agréé par la Fédération.

## 21.6 BUT MARQUÉ À PARTIR D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) Un but ne peut pas être marqué à partir d'un coup de pied franc.
- (b) L'équipe à laquelle a été accordé un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé que lorsque le ballon est devenu mort ou qu'un adversaire l'a joué ou touché ou qu'il a plaqué le porteur du ballon. Cette restriction s'applique également à une mêlée choisie à la place d'un coup de pied franc.

## 21.7 OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

- (a) **S'éloigner de la marque en courant.** Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque du coup de pied de pénalité ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque.
- (b) **Continuer à courir.** Même si le coup de pied de pénalité est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Pendant cette action, ils ne doivent pas participer au jeu.
- (c) **Botter rapidement.** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied de pénalité est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier comme décrit en (b) ci-dessus et ne peuvent participer au jeu que lorsqu'un coéquipier se trouvant à 10 mètres de la marque les a dépassés.
- (d) **Interférence.** Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied de pénalité ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

***SANCTION :** en cas de faute de l'équipe adverse, un second coup de pied de pénalité sera accordé, à 10 mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. La marque ne doit pas se trouver à moins de 5 mètres de la ligne de but. N'importe quel joueur peut donner le coup de pied. Le botteur peut changer de type de coup de pied et choisir de tenter un but. Si l'arbitre accorde un second coup de pied de pénalité, celui-ci ne doit être donné que lorsque l'arbitre a marqué l'endroit du nouveau coup de pied. (a, b, c, d)*

## 21.8 OPTIONS DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) **S'éloigner de la marque en courant.** Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque du coup de pied franc ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque.  
Si le coup de pied franc est situé dans l'en-but de l'équipe défendante, les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque, et au minimum à 5 mètres de la ligne de but.
- (b) **Continuer à courir.** Même si le coup de pied franc est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Pendant cette action, ils ne doivent pas participer au jeu.
- (c) **Botter rapidement.** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied franc est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier comme décrit en (b) ci-dessus et ne peuvent participer au jeu que si un coéquipier se trouvant à 10 mètres de la marque les a dépassés.
- (d) **Interférence.** Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied franc ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

- (e) **Charge sur coup de pied franc.** Lorsqu'ils se sont repliés à la distance réglementaire, les joueurs de l'équipe adverse peuvent charger et essayer d'empêcher le coup de pied. Ils peuvent également charger le coup de pied franc dès que le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied.
- (f) **Empêcher le coup de pied franc.** Si l'équipe adverse charge régulièrement et empêche le coup de pied franc, celui-ci sera annulé. Le jeu reprendra par une mêlée au point de la marque. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.
- (g) **Coup de pied franc donné dans l'en-but.** Si un coup de pied franc a été accordé dans l'en-but ou dans le champ de jeu et qu'un joueur recule dans son en-but pour le botter, et que les adversaires chargent régulièrement et empêchent la réalisation du coup de pied franc, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction. Si un coup de pied franc est accordé dans l'en-but, un adversaire qui le joue régulièrement peut marquer un essai.
- (h) **Contre.** Si les adversaires contrent un coup de pied franc dans l'aire de jeu, le jeu se poursuivra.

***SANCTION : en cas de faute de l'équipe adverse, un second coup de pied franc sera accordé à 10 mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. La marque ne doit pas se trouver à moins de 5 mètres de la ligne de but. N'importe quel joueur peut botter le coup de pied. Si l'arbitre accorde un second coup de pied franc, celui-ci ne doit être donné que lorsque l'arbitre a marqué l'endroit du nouveau coup de pied franc. (a, b, c, d, e, f, g)***

## 21.9 FAUTES PROVOQUÉES LORS D'UN COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

Si l'arbitre estime que l'équipe du botteur a provoqué une faute de ses adversaires, il n'accordera pas un nouveau coup de pied de pénalité mais permettra la poursuite du jeu.

## 21.10 FAUTES PROVOQUÉES LORS D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) Le botteur n'a pas le droit de feindre un coup de pied franc. Dès qu'il amorce son mouvement pour botter, l'adversaire peut charger.
- (b) Si l'arbitre estime que l'équipe du botteur a provoqué une faute de ses adversaires, il n'accordera pas un nouveau coup de pied franc mais permettra la poursuite du jeu.