

Rugby 101: The Terminology of Rugby

ADVANTAGE LAW - Allows play to proceed after an infringement in the case of the non-offending team receiving an advantage.

ATTACKING TEAM - The team in possession of the ball.

BACKS - Players who spread out and attempt to run the ball delivered from a scrum or lineout.

DEAD BALL LINE - The limit to which a try can be scored beyond the goal line.

DEFENDING TEAM - The team not in possession of the ball.

DROP KICK - A kick made after the ball has reached or bounced off the ground. Worth three points if it clears the goalposts; also used to restart play after a score or certain other occasions.

FORWARD PASS - A violation that usually results in a scrum to the non-offending side.

FORWARDS - Players who pack in a scrum or throw and jump in a lineout.

FREE KICK - A relatively minor law violation that allows the non-offending side to restart play in an unopposed fashion. Opponents must retreat 10-meters and wait for the non-offending team to kick the ball through the mark. A free kick cannot be taken for goal.

INFRINGEMENT - A breaking of a law.

INTERCEPT - To catch a pass intended for a member of the opposition.

KNOCK ON - The accidental hitting of the ball from the hands or arms toward the dead ball line. Results in the same scenario as a forward pass -- a scrum to the non-offending team.

LINEOUT - Restarts play after the ball goes out over the touchline. The team that didn't touch the ball last has the throw-in.

MARK - The place where the referee signals play will be restarted. For example, the referee marks where the scrum will take place, or where the penalty has occurred.

OFFSIDE - Players in front of a member of their own team who was last in possession of

the ball, or in front of established lines at a scrum. Lineouts of loose play are said to be offside. In some instances, one can retreat to an inside position without penalty; other times the infraction is automatically a violation.

PACK - Forward unit of a team, engages in scrum and lineouts.

PENALTY - Awarded after a serious infringement of the laws. Offenders are required to retire 10-meters while the opposition is given possession to restart play unopposed. Many times the non-offending team will attempt a kick at goal, worth three points.

PUT IN - Rolling the ball down the center of the scrum tunnel.

RUCK - A ball-winning activity following a tackle and release; a ruck is formed if a player from both teams is in physical contact over the ball.

SCRUM - A way to restart play where a bound group of players form a tunnel with the opposition.

SEVENS - An abbreviated game of rugby that follows the same laws but for the number of players and time of the contest. A 7s team fields only seven players; each half is seven minutes long. Much like a game of three-on-three full court basketball, it's a wide-open contest.

SET PIECE - A term for scrums and lineouts.

SUPPORT PLAYERS - Players who position themselves to increase the ball transfer options of the ball carrier.

TAP KICK (OR "TAP MOVE"): - A gentle kick to oneself, followed by a pick up, used to restart play after either a penalty or free kick is awarded.

THROW IN - Throwing the ball down the middle of a lineout.

TOUCHLINE - The side boundary of the field (sideline).

TRY - Forcing the ball onto the ground with downward pressure over the opposition's goal line.

22-METER LINE - Balls kicked out of bounds from behind the "22" restarted by a lineout where the ball went out; balls kicked out of bounds from in front of the 22 are restarted by a lineout where the ball was kicked. The exception is a ball kicked out of bounds immediately after a penalty has been awarded; the lineout is held where the ball went out and the non-offending team retains the throw-in.

Rugby 101: La terminologie du rugby

Alignement de touche – Reprise de jeu après que le ballon sort du terrain par les lignes de touche. L'équipe qui n'a pas été la dernière à toucher au ballon effectue la remise en touche.

Arrières – Les joueurs qui se dispersent et tentent de courir avec le ballon à la suite d'une mêlée ou d'un alignement de touche.

Attaquants – Les joueurs qui forment le pack dans la mêlée ou qui lancent ou sautent dans un alignement de touche.

Botté échappé – Un botté effectué après que le ballon a touché ou rebondi au sol. Ce type de botté vaut trois points si le ballon passe entre les poteaux du but. Ce botté est aussi utilisé pour reprendre le jeu après un but ou dans certaines autres occasions.

Botté sec – Un petit botté pour soi-même, suivi d'une prise de ballon, utilisé pour reprendre le jeu après qu'un penalty ou un coup franc a été accordé.

Coup franc – Une violation relativement mineure des lois du jeu qui permet à l'équipe victime de l'infraction de reprendre le jeu sans opposition. Les adversaires doivent retraire de 10 mètres et attendre que l'équipe victime de l'infraction botte le ballon. Un coup franc ne peut pas être dirigé pour marquer un point.

Équipe à l'attaque – L'équipe en possession du ballon.

Équipe en défense – L'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

Essai – Forcer le ballon au sol au-delà de la ligne de but de l'adversaire.

Frappe accidentelle – Frappe accidentelle du ballon par les mains ou les bras vers la ligne de ballon mort. Cette infraction résulte dans le même scénario qu'une passe vers l'avant – une mêlée en faveur de l'équipe victime de l'infraction.

Hors-jeu – Les joueurs qui se trouvent devant un coéquipier qui a eu la possession du ballon en dernier, ou devant les lignes établies dans une mêlée. Les alignements de touche sur un jeu libre sont considérés comme des hors-jeu. Dans certains cas, un joueur peut se retirer dans une position sur le terrain sans penalty; dans les autres cas l'infraction est une violation automatique.

Infraction – Non respect d'une loi.

Interception – Attraper une passe dirigée vers un adversaire.

Jeu arrêté – Terme utilisé pour désigner les alignements de touche et les mêlées

Joueurs de soutien – Les joueurs qui se positionnent pour accroître les options du porteur de ballon pour une passe.

Ligne de ballon mort – La limite de la zone où un essai peut être marqué au-delà de la ligne de but.

Ligne de touche – Limite latérale du terrain (lignes de côté).

Ligne de 22 mètres – Les ballons bottés à l'extérieur de la surface de jeu provenant de derrière la ligne de « 22 » sont repris sans alignement de touche où le ballon est sorti. Les ballons bottés à l'extérieur de la surface de jeu provenant avant la « 22 » sont remis en jeu par un alignement de touche à partir de l'endroit d'origine du botté. L'exception s'applique quand le ballon est botté à l'extérieur de la surface de jeu, immédiatement après qu'un penalty ait été accordé; l'alignement de touche est fait où le ballon est sorti et l'équipe victime de l'infraction effectue la remise en touche.

Loi de l'avantage – Permet au jeu de se poursuivre après une infraction si l'équipe qui a été victime de l'infraction a l'avantage du jeu.

Mêlée – Façon de reprendre le jeu quand un groupe lié de joueurs forme un tunnel avec l'adversaire.

Pack – Unité d'attaque d'une équipe impliquée dans les mêlées et les alignements de touche.

Passe vers l'avant – Une violation qui résulte dans une mêlée en faveur de l'équipe victime de l'infraction.

Penalty – Remis après une infraction sérieuse aux lois de jeu. L'équipe punie doit se retirer de 10 mètres tandis que l'équipe adverse prend possession du ballon pour reprendre le jeu sans opposition. Plusieurs fois l'équipe victime de l'infraction tentera de botter au but pour inscrire trois points.

Point de reprise – L'endroit que l'arbitre indique pour la reprise du jeu. Par exemple, l'arbitre pointe l'endroit où la mêlée doit prendre place où à l'endroit où le penalty doit se faire.

Remise en touche – Lancement du ballon au milieu d'un alignement de touche.

Roulade – Rouler le ballon au centre du tunnel de mêlée.

Ruck – Un mouvement pour remporter le ballon après un plaqué et une libération de ballon; un ruck est formé si des joueurs de chacune des deux équipes sont en contact physique au-dessus du ballon.

Rugby à sept – Formule abrégée du rugby qui respecte les mêmes lois du jeu mais pour un différent nombre de joueurs et un différent temps de jeu. Une équipe de rugby à sept n'envoie que sept joueurs sur le terrain et chaque demie dure sept minutes. Un peu comme au basketball à trois contre trois, cette forme de rugby donne lieu à du jeu ouvert.