



DÉFINITIONS

Mot ou expression française	Référence à la Règle	Mot ou expression anglaise
Aire de jeu	Règle 1 - Le terrain.	Playing area
Alignement	Règle 19 - Touche et alignement.	Line-out
Arbitre	Règle 6 - Officiels de match.	Referee
Au-delà ou derrière ou devant une position	Signifie avec les deux pieds, sauf lorsque le contexte ne permet pas cette interprétation.	Beyond or behind or in front of a position
Avantage	Règle 8 - Avantage.	Advantage
Blessure ouverte ou qui saigne	Règle 3 - Nombre de joueurs par équipe.	Open or bleeding wound
But	Un joueur marque un but en bottant le ballon au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but de l'équipe adverse, à partir du champ de jeu, par un coup de pied placé ou un coup de pied tombé. Un but ne peut pas être marqué sur un coup d'envoi, un coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou un coup de pied franc.	Goal
But sur coup de pied tombé	Règle 9 - Etablissement du score.	Dropped goal
But sur pénalité	Règle 9 - Etablissement du score.	Penalty goal
Capitaine	Le capitaine est un joueur désigné par l'équipe. Seul le capitaine a le droit de consulter l'arbitre au cours du match et il est le seul joueur de son équipe ayant la responsabilité de choisir les options relatives aux décisions de l'arbitre.	Captain
Carton jaune	Un carton, de couleur jaune, donné à un joueur qui a été averti et temporairement exclu pendant 10 minutes de temps de jeu.	Yellow card
Carton rouge	Un carton, de couleur rouge, donné à un joueur qui a été exclu définitivement pour avoir enfreint la Règle 10 : Jeu déloyal.	Red card
Champ de jeu	Règle 1 - Le Terrain.	Field of play
Charge de cavalerie	Règle 10 - Jeu déloyal.	Cavalry charge
Coéquipier ou partenaire	Autre joueur de la même équipe.	Team-mate
Coin volant	Règle 10 - Jeu déloyal.	Flying wedge
Coup d'envoi	Règle 13 - Coup d'envoi et coups de pied de renvoi.	Kick-off
Coup de pied	Un joueur donne un coup de pied lorsqu'il propulse le ballon avec une partie de sa jambe ou de son pied, talon exclu, des orteils au genou, mais ce dernier exclu ; un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main (hors de la main) ou le long du sol.	Kick

Coup de pied de pénalité	Règle 21 - Coup de pied de pénalité et coup de pied franc. Un coup de pied accordé à l'équipe non fautive pour une faute adverse. Sauf si une règle prévoit des dispositions contraires, un coup de pied de pénalité est accordé à l'endroit de la faute.	Penalty kick
Coup de pied de renvoi aux 22 mètres	Règle 13 - Coup d'envoi et coups de pied de renvoi.	Drop-out
Coup de pied de transformation	Règle 9 - Etablissement du score.	Conversion kick
Coup de pied de volée	Coup de pied donné lorsque le ballon est lâché par le joueur qui l'a en main, puis a été botté avant de toucher le sol.	Punt
Coup de pied franc	Règle 21 - Coup de pied de pénalité et coup de pied franc. Un coup de pied accordé à l'équipe non fautive pour une faute adverse. Sauf si une règle prévoit des dispositions contraires, un coup de pied franc est accordé à l'endroit de la faute.	Free kick
Coup de pied placé	Coup de pied donné lorsque le ballon est botté après avoir été placé au sol pour cela.	Place kick
Coup de pied tombé	Le ballon a été lâché de la ou des mains, a touché le sol et a été botté lors du premier rebond.	Drop-kick
Demi de mêlée	Joueur désigné pour introduire le ballon en mêlée ordonnée.	Scrum-half
Dépasser	Un joueur dépasse une ligne d'un ou des deux pieds ; cette ligne peut être réelle (comme la ligne de but) ou imaginaire (comme la ligne de hors-jeu).	Oversteps
Dernier pied	Le pied du dernier joueur participant à une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul ; qui est le plus près de la ligne de but de ce joueur.	Hindmost foot
En-avant	Règle 12 - En-avant ou passe en avant.	Knock-on
En-but	Règle 22 - En-but.	In-goal
Enceinte de jeu	Règle 1 - Le Terrain	Playing enclosure
En-jeu	Règle 11 - Hors-jeu et en-jeu dans le jeu courant.	On-side
Equipe attaquante	Les adversaires de l'équipe défendante située dans la moitié du terrain où se joue la partie.	Attacking team
Equipe défendante	L'équipe située dans la moitié de terrain où se joue la partie. Les adversaires sont appelés équipe attaquante.	Defending team
Essai	Règle 9 - Etablissement du score.	Try
Essai en force	Règle 22 - En-but	Pushover try
Essai de pénalité	Règle 10 - Jeu déloyal	Penalty try
Exclusion temporaire	Règle 10 - Jeu déloyal	Temporarily suspended
Fautes répétées	Règle 10 - Jeu déloyal	Repeated infringements
Fédération	Organisme gouvernant sous la juridiction duquel se joue le match ; pour un match international, la Fédération est l'International Rugby Board ou une Commission de l'I.R.B.	Union

Hors du jeu	Lorsque le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche ou en touche de but ou a touché ou traversé la ligne de ballon mort.	Out of play
Hors-jeu dans le jeu courant	Règle 11 - Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant.	Off-side in open play
Introduction / remise en jeu	Action effectuée par le joueur qui introduit le ballon dans une mêlée ordonnée ou par le joueur qui lance le ballon lors d'un alignement.	Throw-in
Jeu dangereux	Règle 10 - Jeu déloyal	Dangerous play
Jeu déloyal	Règle 10 - Jeu déloyal	Foul play
Joué	Le ballon est joué quand il est touché par un joueur.	Played
Joueurs de 1 ^{ère} ligne	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Joueurs qui composent la première ligne d'une mêlée ordonnée comportant habituellement un pilier « tête libre », un talonneur et un pilier « tête prise ».	Front row players
Juge de touche	Règle 6 - Officiels de match	Touch judge
Les 22 (mètres)	Règle 1 - Le Terrain	The 22
Liaison ou se lier	Saisir fermement le corps d'un autre joueur des épaules aux hanches avec la totalité du bras en contact, de la main à l'épaule.	Binding
Ligne de ballon mort	Règle 1 - Le Terrain.	Dead ball line
Ligne de but	Règle 1 - Le Terrain.	Goal-line
Ligne de hors-jeu	Ligne imaginaire au sol, qui relie une ligne de touche à l'autre ; cette ligne est parallèle aux lignes de but ; sa position change selon la Règle.	Off-side line
Ligne de remise en jeu en touche	Règle 19 - Touche et alignement - Ligne imaginaire du champ de jeu qui forme un angle droit avec la ligne de touche et passe par le point où le ballon est lancé.	Line of touch
Ligne de touche	Règle 1 - Le Terrain	Touch-line
Ligne de touche de but	Règle 1 - Le Terrain	Touch-in-goal line
Ligne passant par la marque ou le point	Sauf indication contraire, ligne parallèle à la ligne de touche.	Line through the mark or place
Lancer long	Règle 19 - Touche et alignement.	Long throw
Marque (arrêt de volée)	Règle 18 - Marque	Mark
Maul	Règle 15 - Maul	Maul
Mêlée ordonnée	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Terme utilisé lorsque des joueurs de chaque équipe se mettent en formation de mêlée pour que le jeu puisse être repris par l'intermédiaire d'une introduction en mêlée.	Scrum
Mêlée spontanée ou ruck	Règle 16 - Mêlée spontanée.	Ruck
Mi-temps	Temps de repos entre les deux temps de jeu.	Half time
Mort	Le ballon est hors du jeu. Cette situation se produit lorsque le ballon est sorti et est resté hors de l'aire de jeu ou lorsque l'arbitre a sifflé un arrêt de jeu ou après une tentative de coup de pied de transformation.	Dead

Obstruction	Règle 10 - Jeu déloyal	Obstruction
Organisateur du match	Organisation responsable du match. Elle peut être une fédération, un groupe de fédérations ou un organisme affilié à l'I.R.B.	Match organiser
Passe	Terme utilisé lorsqu'un joueur lance le ballon à un autre joueur ; ce terme s'applique également lorsqu'un joueur donne le ballon à un autre joueur sans le lancer, c'est-à-dire de la main à la main.	Pass
Passe en avant	Règle 12 - En-avant ou passe en avant	Throw-forward
Peel-off	Règle 19 - Touche et alignement.	Peeling off
Pilier	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Un joueur de première ligne situé à gauche ou à droite d'une mêlée ordonnée.	Prop
Pilier « tête libre »	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Joueur de 1 ^{ère} ligne situé à gauche du talonneur dans une mêlée ordonnée.	Loose-head prop
Pilier « tête prise »	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Joueur de 1 ^{ère} ligne situé à droite du talonneur dans une mêlée ordonnée.	Tight-head prop
Placeur	Joueur qui tient le ballon au sol pour qu'un coéquipier le botte.	Placer
Plan	Règle 1 - Le Terrain	Plan
Plaquage	Règle 15 - Plaquage - Porteur du ballon mis au sol.	Tackle
Porteur du ballon	Un joueur portant le ballon.	Ball-carrier
Possession	Terme utilisé lorsqu'un joueur porte le ballon ou qu'une équipe a le contrôle du ballon. Par exemple, lorsque le ballon est situé dans une moitié de mêlée spontanée ou ordonnée, l'équipe en a la possession.	Possession
Pré-gripping	Règle 19 - Touche et alignement - faire une action de <i>gripping</i> (soutien) sur un partenaire de l'alignement avant que le ballon ne soit lancé.	Pre-gripping
Près	Règle 14 - A moins d'un mètre.	Near
Réceptionnaire	Règle 19 - Touche et alignement.	Receiver
Règle des 10 mètres	Règle 11 - Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant.	Off-side the 10 metre law
Remplaçants	Règle 3 - Nombre de joueurs - Equipe.	Replacements
Soulever (<i>lifting</i>)	Règle 19 - Touche et alignement.	Lifting
Substituts	Règle 3 - Nombre de joueurs par équipe.	Substitutes
Sur le terrain	Eloigné de la touche et vers le milieu du terrain.	In-field
Talonneur	Règle 20 - Mêlée ordonnée - Joueur situé entre les piliers de chaque 1 ^{ère} ligne d'une mêlée ordonnée.	Hooker
Temps de jeu	Temps de jeu écoulé ne tenant pas compte du temps perdu défini à la Règle 5 - Durée de la partie.	Playing time
Temps de jeu réel	Temps de jeu écoulé comprenant les arrêts de jeu pour tout motif.	Actual time

Touche	Règle 19 - Touche et alignement.	Touch
Touché à terre	Règle 22 - En-but.	Grounding the ball
Touché en but	Règle 22 - En-but.	Touch down
Transformé	Coup de pied de transformation réussi.	Converted
Troisième ligne aile (<i>flanker</i>)	Joueur de la mêlée ordonnée qui porte habituellement le maillot n°6 ou n°7.	Flanker
Zone d'exclusion temporaire	Zone désignée dans laquelle un joueur doit rester pendant 10 minutes de temps de jeu lorsqu'il a été temporairement exclu.	Sin bin

Les amendements aux Règles du Jeu se trouvent sur le site Internet de l'I.R.B. :
<http://www.irb.com/laws/laws/home.htm>



LÉGENDE

1. Les Règles sont imprimées en NOIR.
2. Les Règles introduites à titre **expérimental** sont imprimées en NOIR sur un fond rose saumon et reprises en marge gauche par un pavé :

EXP

3. Les modifications des Règles du Jeu qui sont entrées en vigueur à compter du 1^{er} juin 2004 sont imprimées en NOIR sur un fond vert clair.
4. Les modifications des Règles du Jeu qui entrent en vigueur à compter du 1^{er} janvier 2005 sont imprimées en gras NOIR sur un fond bleu clair.
5. Les dispositions spécifiques F.F.R. sont imprimées en italique BLEU - les modifications 2004/2005 (F.F.R.) sont imprimées en italique gras ROUGE.
6. Les variantes I.R.B. pour les moins de 19 ans sont imprimées en NOIR sur un fond jaune.
7. Les sanctions sont imprimées en ROUGE et en VIOLET comme ci-dessous et reprises en marge gauche par un pavé ovale rouge pour les coups de pied de pénalité et par un pavé ovale violet pour les coups de pied francs :

- a. Coup de pied de pénalité

CPP

- b. Coup de pied franc

CPF

8. Les Règles du rugby à 7 sont imprimées en NOIR sur des pages bleu ciel.
9. Les Extraits des Règlements Généraux à l'usage des officiels de match sont imprimés en NOIR sur des pages rose saumon. Les modifications 2005/2006 sont imprimées en gras ROUGE.
10. L'Annuaire des officiels de match est imprimé en NOIR sur des pages jaune clair.