

Coup d'envoi

Coup de pied tombé

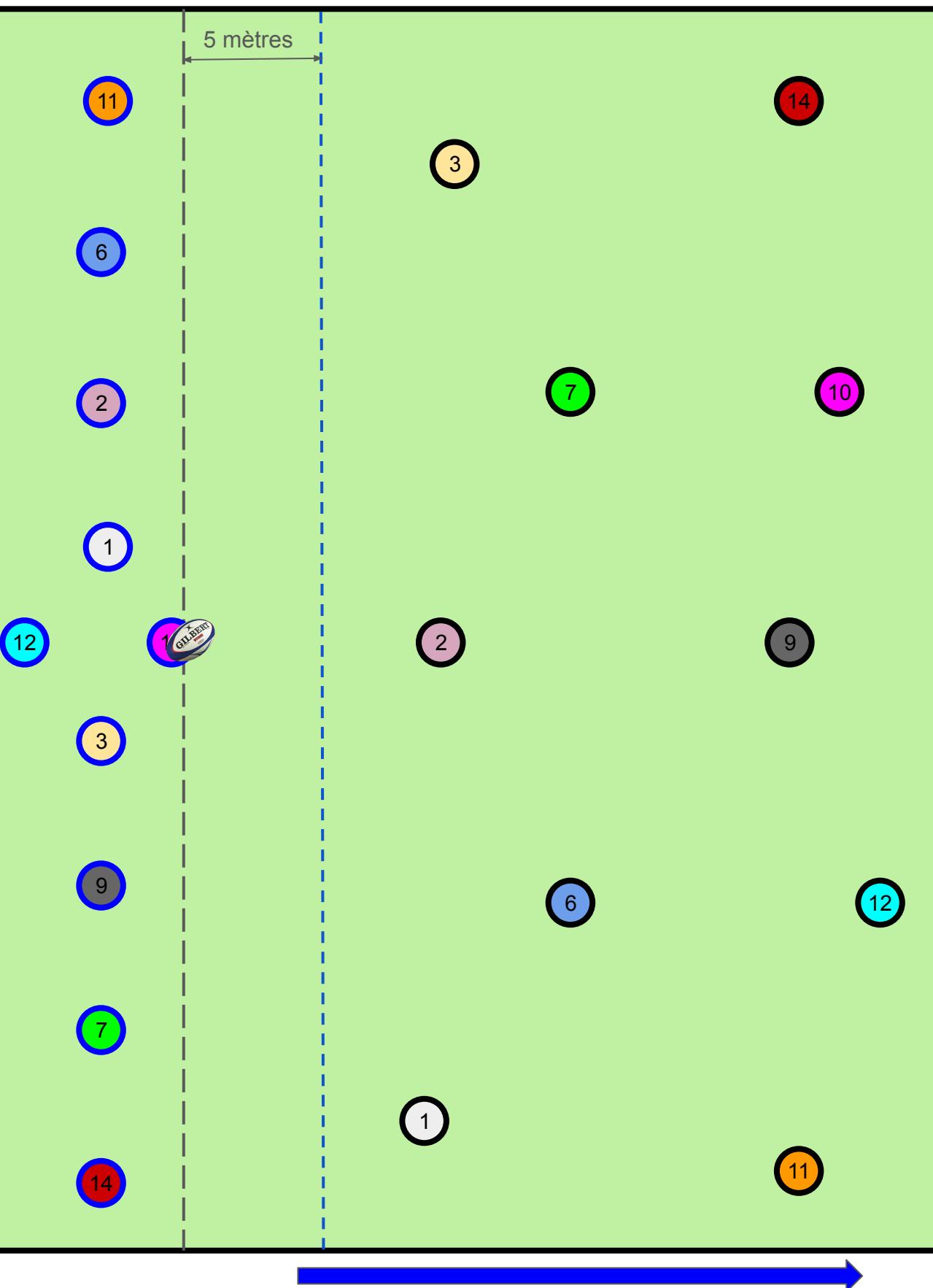
Adversaires à 5 mètres

Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement

Tout Coup d'Envoi et Renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)

COUP DE RENVOI Après essai

Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.

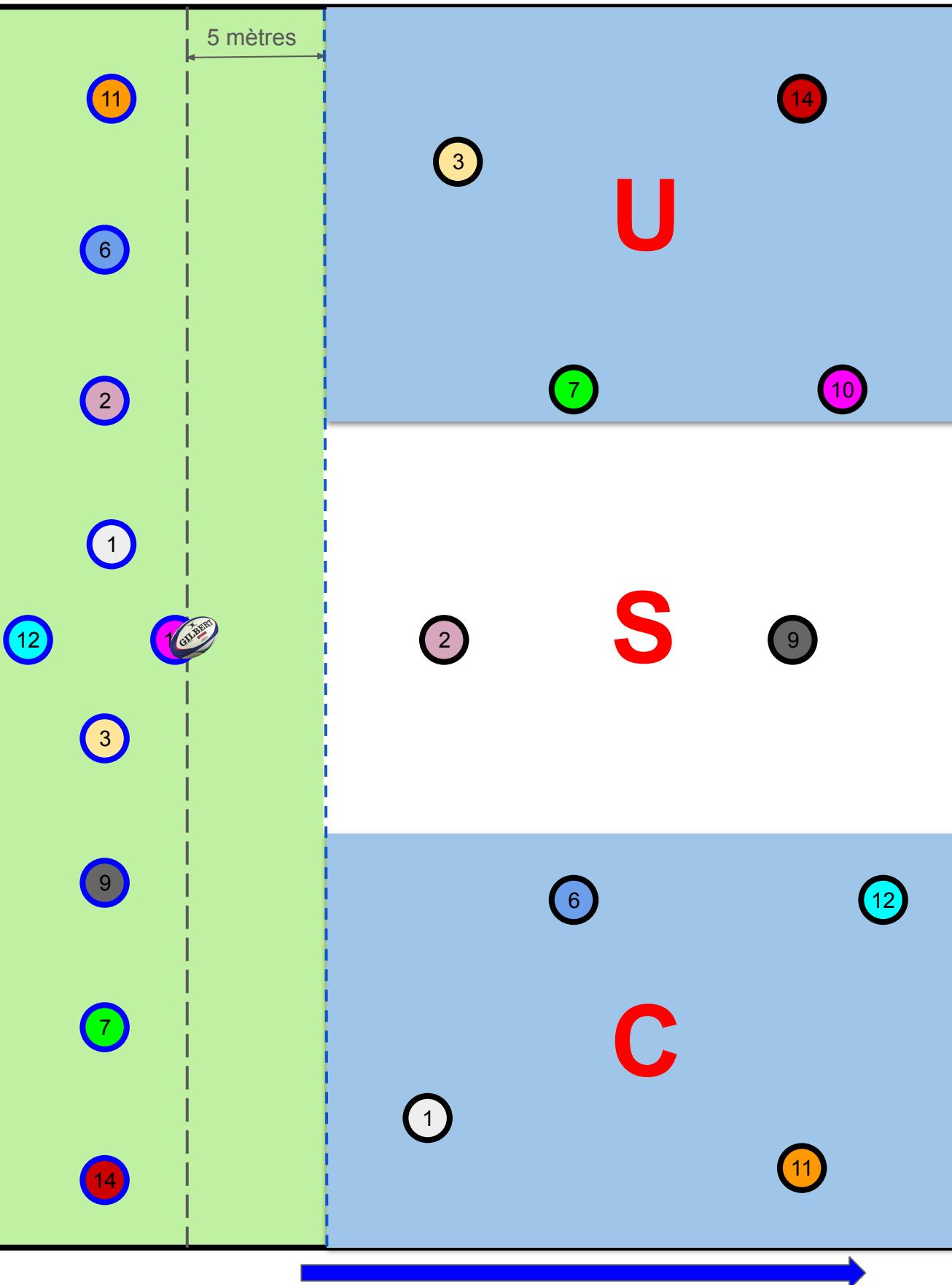


Coup d'envoi

Attitude de course avant la frappe.
Se positionner 1 mètre derrière le botteur, on démarre en même temps que lui.

Le botteur annonce la zone de chute du ballon (U / S / C).
Frappe haute et précise pour exercer une **pression forte** sur le point de chute.

Jouer le ballon si possible.
1er plaquage très important, attention feinte de passe et crochet (montée rapide puis ralentir avant le plaquage).



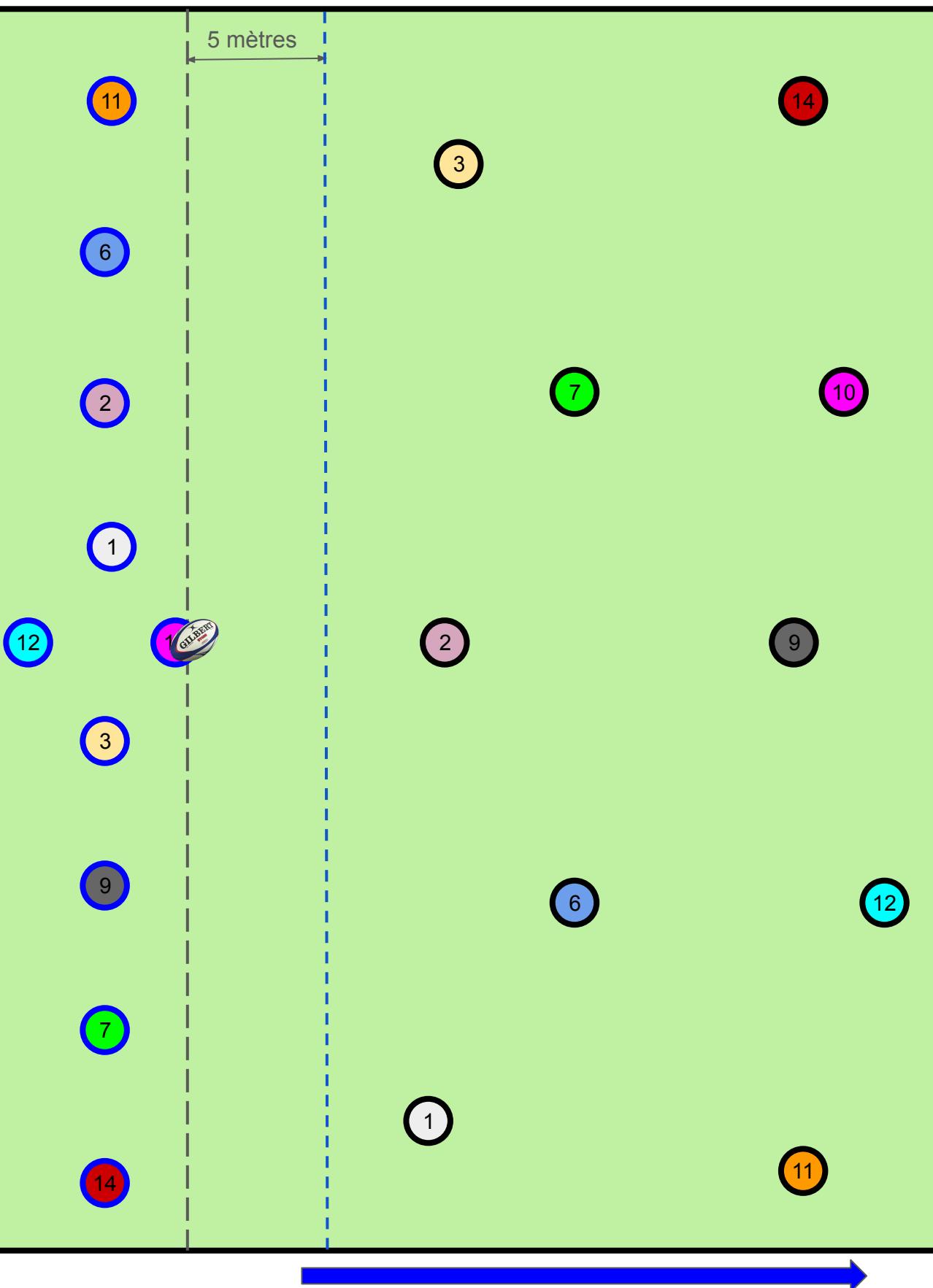
1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

Coup d'envoi

Renvoi Adverse:
Se positionner rapidement en regardant l'adversaire.

Le preneur de balle s'annonce "J'ai".
Priorité à un joueur qui avance.

Faire jouer un **partenaire lancé**.
Pour être lancés, les partenaires devront **se replacer dès l'annonce du preneur**.



1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit