

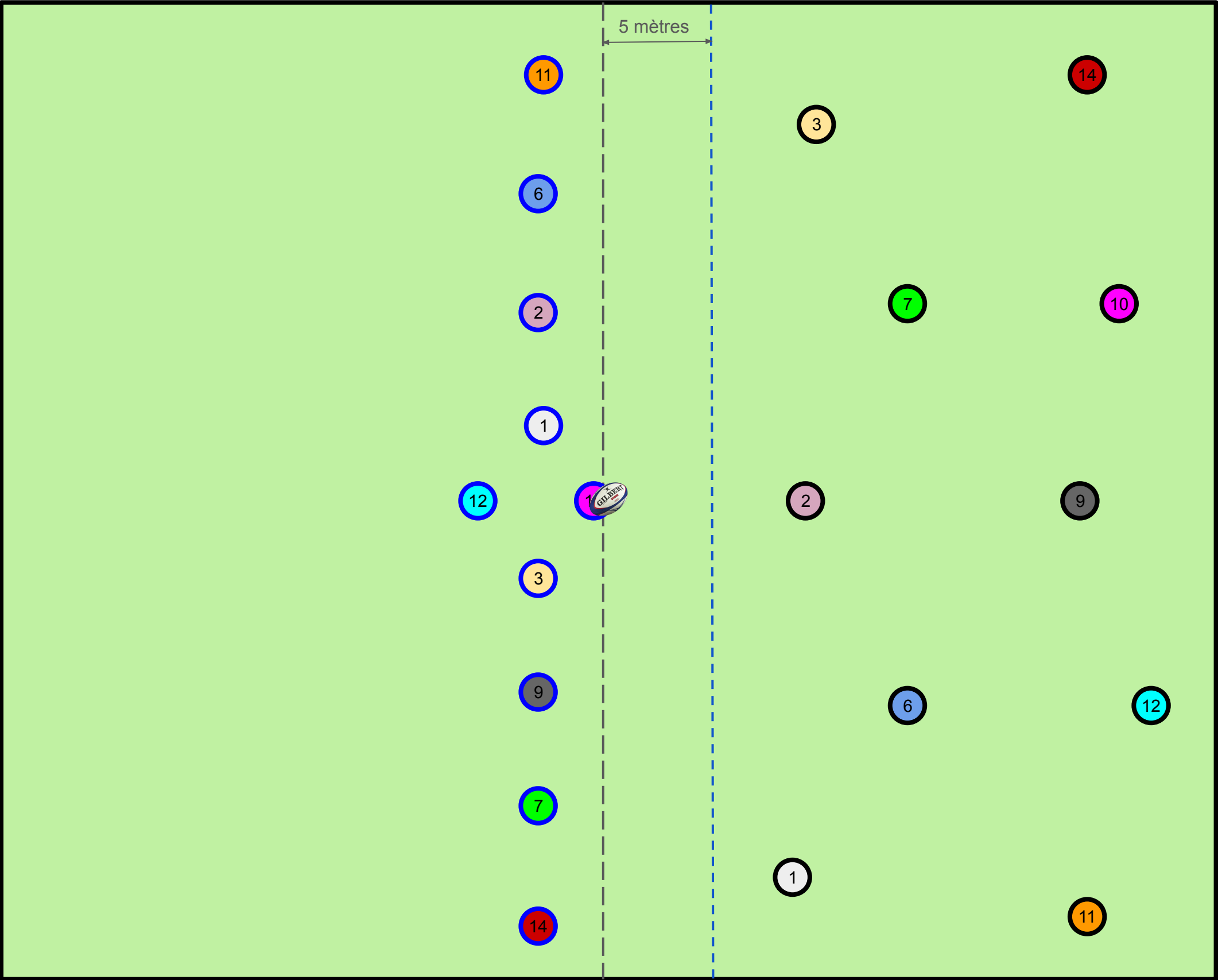
# Coup d'envoi

## Coup de pied tombé

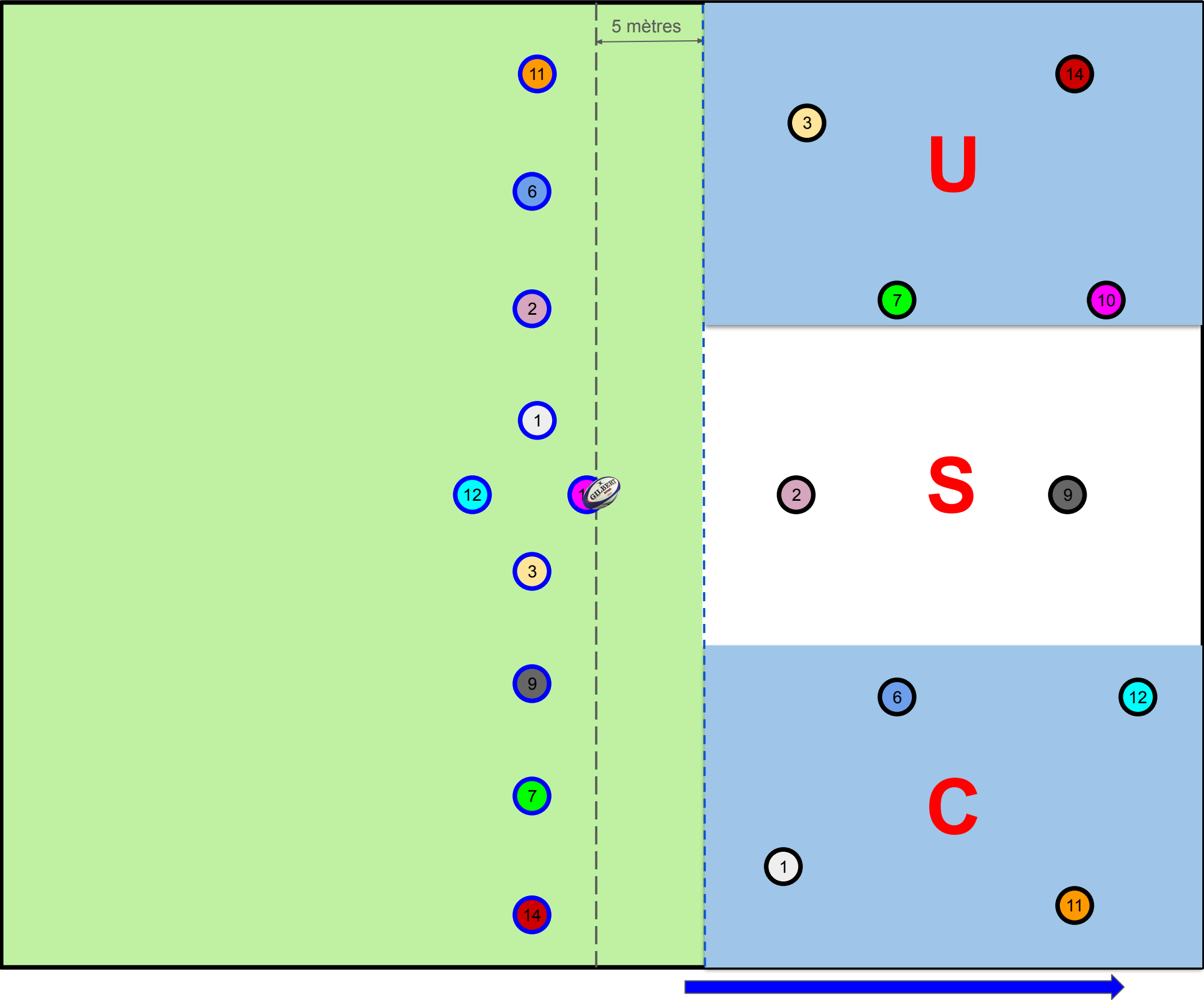
Adversaires à 5 mètres  
Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement  
Tout Coup d'Envoi et Renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)

## COUP DE RENVOI Après essai

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



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

**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.  
1<sup>er</sup> plaquage très important, attention feinte de passe et crochet (montée rapide puis ralentir avant le plaquage).

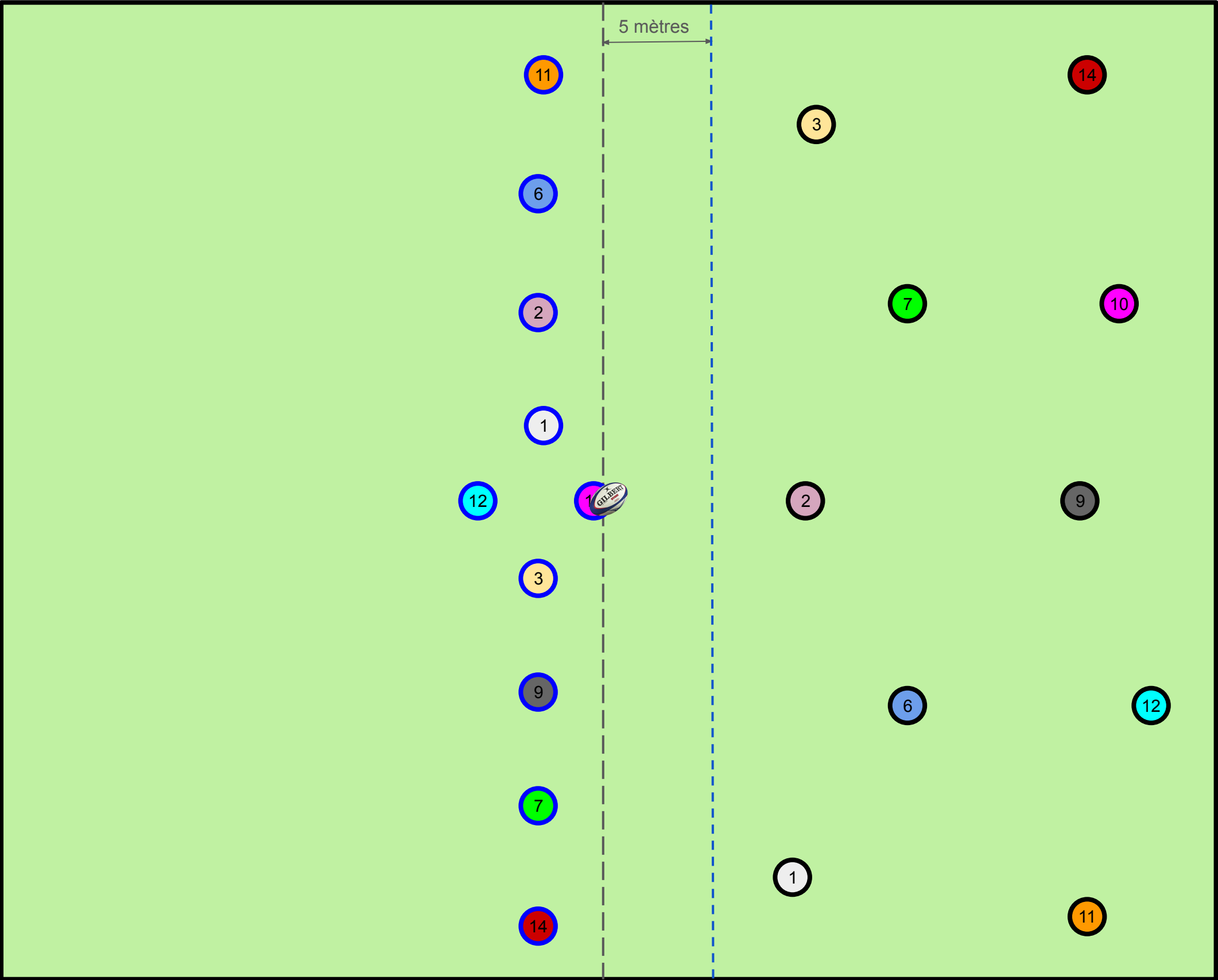
1	Pilier gauche
2	Talonneur
3	Pilier droit
6	3ème ligne gauche
7	3ème ligne droit
9	Demi de mêlée
10	Demi d'ouverture
11	Ailier gauche
12	Centre
14	Ailier droit

# 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