

## Rugby 101: The Basics

**W**ith 15 players per side, a rugby team is divided into forwards and backs. Forwards are usually the larger, stronger players on the team. Their main job is to win possession of the ball. The backs are often smaller, faster, and more agile and typically exploit the ball possessions, which are won by the forwards.

Both the forwards and backs play at the same time. All 15 players assemble on the field, called a pitch, and the match starts with a kickoff. The receiving team generally tries to move the ball downfield to score. However, in attempting to score, the team cannot pass the ball forward. The defenders can only tackle the ball carrier.

After the ball carrier is tackled, there is a scramble for the ball. Hence, a tackle does not stop play in rugby. Once tackled, the player must release the ball immediately so play may continue. The tackled ball carrier should attempt to release the ball advantageously toward his or her team. Still alive, any player may pick up the ball.

When players from both sides fight for the ball when it is on the ground, the situation is known as a "ruck." This can be described as the most dynamic action of the game. The team that retains ball possession during tackles and ensuing rucks has an advantage over the other team.

Sometimes the ball is buried during a tackle, or a player commits a minor infraction of the laws (a penalty). If the team that has not offended doesn't first gain an advantage from the continuance of play, the referee will stop play and call for a scrum to restart the match. The non-offending team has the advantage of putting the ball into the scrum and, therefore, will most often win possession.

During a scrum the ball must be worked backwards, and the player's hand cannot touch the ball in the scrum. When the ball emerges, open play resumes. The remaining players who are not involved in the scrum must stay behind their respective offside line.

Once a team has worked the ball downfield and crossed the opposing team's goal line, and forced the ball onto the ground with downward pressure, a try is scored. Each try is worth five points. After each try, the scoring team has the opportunity to score two more points with a conversion.

Both teams play to score tries during two 40-minute halves.

## Rugby 101 : Les Principes fondamentaux

**A**vec 15 joueurs par équipe, une formation de rugby est composée d'attaquants et de joueurs d'arrières. Les attaquants sont généralement les joueurs plus gros et plus forts de l'équipe. Leur tâche principale est de gagner la possession du ballon. Les joueurs d'arrière sont souvent plus petits, plus rapides, plus agiles et ils exploitent généralement les possessions de ballon qui sont remportés par les attaquants.

Les attaquants et les joueurs d'arrière jouent en même temps. Tous les 15 joueurs s'assemblent sur le terrain et la rencontre débute avec un coup d'envoi. L'équipe qui reçoit le ballon tente généralement de le déplacer pour marquer. Toutefois, une équipe ne peut pas passer le ballon vers l'avant dans sa tentative de marquer. Les défenseurs peuvent seulement plaquer le porteur de ballon.

Après qu'un porteur de ballon soit plaqué, il y a une mêlée pour le ballon. Donc, un plaqué n'arrête pas le jeu au rugby. Une fois plaqué, le joueur doit immédiatement relâcher le ballon afin que le jeu puisse se poursuivre. Le porteur de ballon plaqué devrait tenter de relâcher le ballon à l'avantage de son équipe. Tout joueur peut donc prendre possession du ballon en vie à ce moment.

Quand les joueurs de chaque équipe luttent pour le ballon au sol, cette situation est appelée un « ruck ». Ceci peut être décrit comme étant l'action la plus dynamique d'un match. L'équipe qui prend possession du ballon pendant les plaqués et les rucks qui suivent a un avantage sur l'autre équipe.

Parfois le ballon est enterré sous les joueurs pendant un plaqué ou quand un joueur commet une infraction mineure des lois du jeu (un penalty). Si l'équipe qui est victime de l'infraction n'a pas l'avantage du jeu, l'arbitre interrompra le jeu et remettra le ballon en jeu dans une mêlée. L'équipe victime de l'infraction a l'avantage de placer le ballon dans la mêlée et remportera plus souvent qu'autrement la possession du ballon.

Pendant une mêlée, le ballon doit être transféré vers les joueurs d'arrière et les joueurs ne peuvent toucher au ballon avec leurs mains. Quand le ballon ressort, le jeu libre reprend. Les joueurs qui restent et qui ne sont pas impliqués dans la mêlée doivent rester derrière leur ligne respective de hors jeu.

Quand une équipe porte le ballon au-delà de la ligne de but adverse et force le ballon au sol, un essai est marqué. Chaque essai a une valeur de cinq points. Après chaque essai, l'équipe qui vient de marquer a l'occasion d'en inscrire deux autres avec une conversion.

Les deux équipes tentent de marquer des points pendant les deux demies de 40 minutes.