

CALENDRIER DU XV DE FRANCE ET PHASES FINALES

POULE A

AUSTRALIE
ANGLETERRE
PAYS DE GALLES
FIDJI
URUGUAY

POULE B

AFRIQUE DU SUD
SAMOA
ÉCOSSE
JAPON
USA

POULE C

NOUVELLE-ZÉLANDE
ARGENTINE
TONGA
GÉORGIE
NAMIBIE

POULE D

FRANCE
IRLANDE
ITALIE
CANADA
ROUMANIE

MATCHES DE LA POULE D

MATCH 1

Ser. 19 sep. 20 h 00 - Twickenham Stadium
France / Italie

MATCH 2

Mer 23 sep. 20 h 00 - Olympic Stadium
France / Roumanie

MATCH 3

Jeud 1 oct. 20 h 00 - Stadium MK
France / Canada

MATCH 4

Dim 11 oct. 16 h 45 - Millennium Stadium
France / Irlande

PHASES FINALES

QF1

SAM 17 OCT, 16H00
TWICKENHAM STADIUM

VAINQUEUR POULE B

SECOND POULE A

QF2

SAM 17 OCT, 16H00
MILLENNIUM STADIUM

VAINQUEUR POULE C

SECOND POULE D

QF3

DIM 18 OCT, 13H00
MILLENNIUM STADIUM

VAINQUEUR POULE D

SECOND POULE C

QF4

DIM 18 OCT, 16H00
TWICKENHAM STADIUM

VAINQUEUR POULE A

SECOND POULE B

DF1

SAM 24 OCT, 16H00
TWICKENHAM STADIUM

VAINQUEUR QF1

VAINQUEUR QF2

PETITE FINALE

VEN 30 OCT, 20H00
OLYMPIC STADIUM

SECOND DF1

SECOND DF2

DF2

DIM 25 OCT, 16H00
TWICKENHAM STADIUM

VAINQUEUR QF3

VAINQUEUR QF4

FINALE

SAM 31 OCT, 16H00
TWICKENHAM STADIUM

VAINQUEUR DF1

VAINQUEUR DF2

Extrait du document conçu par la
Société Générale à l'occasion de
la coupe du monde de rugby 2015.

[Clic!](#) Retour à l'article

Langage de l'ovale



CHEZ VOUS OU DANS UN PUB,
LES JOURS DE MATCH SUIVEZ
LA COUPE DU MONDE DE RUGBY
COMME UN PROFESSIONNEL !
NOUS VOUS LIVRONS
CI-CONTRE, LES 15 MOTS
LES PLUS UTILISÉS DANS LE
MONDE DU BALLON OVALE,
AFIN DE VOUS PERMETTRE DE
SUPPORTER, VOUS AUSSI,
LE XV DE FRANCE.



TM©RWC Ltd 1986.

L'EN-AVANT

Il se produit **lorsque le joueur attaquant laisse tomber ou passe le ballon en direction de la ligne de but adverse**, et non en arrière comme la règle l'ordonne.

LE HORS-JEU

Un joueur est hors-jeu s'il se trouve **soit devant un coéquipier qui porte le ballon, soit devant un coéquipier qui a joué en dernier le ballon.**

LE PLAQUAGE

Cette action consiste à **amener un adversaire au sol en l'attrapant avec les bras.**

LA MÊLÉE

C'est une action de jeu pendant laquelle **les huit avants d'une même équipe se lient et affrontent**, à la poussée, **les huit avants de l'équipe adverse** pour la conquête du ballon. On peut aussi l'appeler mêlée fermée ou mêlée ordonnée.



LA ZONE D'EN-BUT

Elle est située derrière les poteaux de chaque équipe, délimitée par quatre lignes continues formant un rectangle. C'est la zone dans laquelle on marque l'essai.



Clac!

[Retour à l'article](#)

Langage de l'ovalie (suite)

LE MAUL

Il est constitué par un joueur debout portant le ballon, un ou plusieurs coéquipiers qui sont liés à lui et un ou plusieurs adversaires. **Les joueurs de l'équipe attaquante doivent être sur leurs pieds et avancer vers la ligne de but adverse.**

Un maul qui avance bien est un "groupé pénétrant". S'il avance en permettant à ses participants de sortir du maul puis d'y revenir régulièrement pour maintenir sa marche, on parle de "maul déroulant".

LA MÊLÉE SPONTANÉE

C'est une phase de jeu dans laquelle **un ou plusieurs joueurs de chaque équipe** (minimum deux joueurs) debout sur leurs appuis, physiquement au contact, **entourent le ballon au sol**. C'est un synonyme de mêlée ouverte ou de ruck.

LA TOUCHE

Il s'agit de la remise en jeu par un lanceur positionné sur la ligne de touche. Il envoie le ballon en hauteur au milieu de deux lignes parallèles composées chacune d'un minimum de deux joueurs de chaque équipe.

L'ESSAI

Cette action consiste à **aplatir le ballon dans l'en-but adverse**. L'essai vaut 5 points. Il peut être transformé.

LA TRANSFORMATION D'UN ESSAI

Lorsqu'un essai a été marqué, l'équipe a la possibilité de marquer 2 points supplémentaires. Son buteur doit, d'un coup de pied tombé ou placé, **faire passer le ballon entre les poteaux**.



LE COUP DE PIED PLACÉ

Synonyme de tir au but, c'est une tentative de pénalité ou de transformation où **le buteur "place" le ballon au sol**.

LE DROP

C'est un type de coup de pied pour lequel le ballon est lâché **des mains et frappé du pied juste après son rebond au sol**. Ce type de coup de pied sert pour certaines remises en jeu (renvoi aux 22 mètres par exemple), mais aussi à marquer des points si le ballon passe entre les poteaux sur pénalité, transformation ou en cours de jeu. Son synonyme est aussi drop-goal.

LA PÉNALTÉ

En cas de **faute d'un joueur**, l'arbitre siffle une pénalité au bénéfice de l'équipe adverse, qui se voit rendre le ballon. L'équipe qui bénéficie de la faute a alors le choix entre taper en touche, demander une mêlée, ou jouer la faute "à la main". Ce terme désigne aussi le **coup de pied placé ou tombé (le drop) du joueur qui tente d'expédier le ballon entre les poteaux adverses**. Réussi, il vaut trois points.

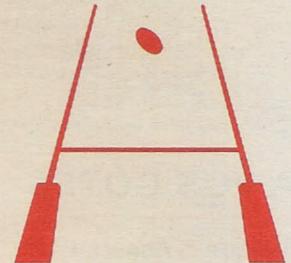
L'ARRÊT DE VOLÉE

Cette action, qui consiste à **récupérer le ballon lorsqu'il a été tapé au pied par l'adversaire**, est possible **uniquement dans ses propres 22 mètres** (ou dans son en-but) et nécessite de crier "marque".

Elle donne lieu ensuite à un coup franc joué exclusivement par celui qui a rattrapé la balle qui, étant dans ses 22 mètres, peut taper directement en touche. La possession de la balle reviendra alors à l'équipe adverse.

LES POINTS

Depuis 1992, **l'essai vaut 5 points, la transformation de l'essai vaut 2 points, la pénalité ainsi que le drop valent 3 points**.



Clic !

[Retour à l'article](#)