

L'ESPRIT !

Ce document vous présente les différentes pratiques aménagées liées au rugby à XIII. Ces dernières respectent intégralement, et sans la dénaturer, la logique de jeu du Rugby à XIII, seul Rugby à pouvoir ainsi se décliner **pédagogiquement pour tout type de public**. Le principe de jeu consiste en ce que le joueur stoppé balle en main par tout moyen convenu (placage, prise de ceinture velcro (TAG), toucher ou autre) redémarre lui-même le jeu par le « tenu » et ce pour un nombre de fois limité à 5. Ensuite, l'adversaire dispose, à son tour, de 5 chances pour marquer. Et ainsi de suite.

TAG XIII

Le Tag XIII est adapté à toute personne, indépendamment de l'âge, du sexe ou du niveau de compétence. C'est un jeu **sans contact** (tout contact inutile étant pénalisé dès le départ). Certaines personnes pensent qu'il est nécessaire d'avoir joué au rugby avant pour être bon en Tag XIII. C'est loin d'être le cas !

Le Tag XIII est avant tout basé sur la passe et, où la **vitesse** et l'**agilité** ainsi qu'une bonne **coordination** sont plus importants que la brutalité ou la force. La beauté du jeu est qu'il encourage les gens de tous les milieux sportifs à participer ensemble à des équipes mixtes. Que vous soyez la plus forte personne de votre salle de gym, ou quelqu'un qui n'a pas fait de sport depuis que vous étiez à l'école, le Tag XIII pourrait être **Le jeu pour vous !**

TOUCH XIII

La pratique loisir s'inscrit dans un état d'esprit « loisir », loin de toute compétition. L'objectif est de prendre du **plaisir** et du **bon temps** ensemble sur le terrain (sans notion de compétition ou de performance) mais également après les matchs (repas et verres de l'amitié).

BEACH XIII

En vacances, vous pouvez pratiquer aussi sur la **plage**...

XIII FAUTEUIL

Les règles de cette pratique aménagée rendent ainsi le jeu complètement accessible à tout type de public : handicapés et valides, hommes et femmes, adultes et jeunes peuvent ainsi, en toute sécurité, jouer ensemble. C'est un excellent moyen de compréhension mutuelle car le handicap change de camp... lorsque le valide prend place sur le fauteuil !

OPEN XIII

C'est une nouvelle pratique en famille à découvrir **pour** vivre un moment de détente **toutes générations** confondues, pratiquer et découvrir une activité sportive ou physique dans un esprit convivial, festif et de loisirs.

L'ensemble de ces pratiques aménagées sont couvertes par l'assureur fédéral, AXA, dès lors qu'elles sont déclarées, et que les participants adhèrent à la Fédération Française de rugby à XIII. Suivant les pratiques, il sera possible d'obtenir une licence loisir, un pass découverte, une licence XIII Fauteuil, et bien sûr une licence compétition qui permet la participation à toutes ces activités. Les garanties couvertes vous seront proposées en même temps que l'adhésion.

Les modalités d'obtention de ces licences ou de ce pass découverte se trouvent dans les règlements généraux 2011 - 2012, et sont consultables sur le site de la FFR XIII.....www.ffr13.fr.....

Règles du jeu Rugby à XIII Pratiques Aménagées



TOUCH XIII
XIII FAUTEUIL



TAG XIII
BEACH XIII
OPEN XIII



MASTER XIII
RUGBY VII
EGALITE NUMERIQUE
ECOLE DE RUGBY



TOUCH XIII

Dimension terrain : 60m/45m En-but : 3 mètres Surface : herbe

Nb de joueurs sur le terrain : 7 Remplaçants autorisés : 6

Changements : illimités Tps de jeu 2 x 10 min (à adapter en tournoi)

Equipements : aucun Ballon : taille 3

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en-but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE :

Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE :

Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE :

Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Tout geste dangereux, tout contact provoqué avec l'adversaire...

EXPULSION TEMPORAIRE :

Joueur remplacé par un autre joueur.

JEU AU PIED : Uniquement au 5ème tenu

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le pied au centre du terrain.



Règlement Egalité Numérique

L'équipe arrive avec ... joueurs	6, 7,8 ou 9	10 ou 11	12	13 à 17
Code utilisé	Rugby à VII	Rugby à IX	Rugby à XI	Rugby à XIII
JOUEURS sur le terrain	7	9	11	13
Remplaçants autorisés	10	8	6	4
REPLACEMENTS illimités				
TERRAIN (voir plan ci-joint)	Terrain normal moins les 10m sur les côtés et moins les 20m en longueur	Terrain normal moins les 10m sur les côtés	Terrain normal	
En-but	5 mètres (la ligne de ballon mort doit être marquée)	Normal 6 à 11 mètres		
TEMPS DE JEU	Min : 4 x 8min Cadets : 4x12min	Min : 2 x 25min Cadets : 2x35min		
Essai	4 points			
Transformation (Tir au but)	2 points (à l'endroit exact où l'essai est marqué)	2 points		
Pénalité	Non	2 points		
Drop (coup de pied tombé)	non	1 point		
TENU	Règle normale			
Défense	10m			
Coup d'envoi et de renvoi au centre	Après que les points aient été marqués, se fait par un coup de pied placé au milieu de la ligne médiane donné par l'équipe ayant encaissé les points. Le ballon doit faire 10m.			
	En cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction à l'équipe			
	non responsable de la sortie du ballon		responsable de la sortie du ballon	
	En cas de sortie indirecte en ballon mort ou touche d'en-but, la remise en jeu se fait à partir d'un			
Ballon mort ou touche d'en but après la 1 ^{ère} phase de la pénalité	coup de pied placé à 10m de l'en-but	Coup de pied tombé sous les poteaux		
	Coup de pied tombé sur la ligne d'en-but	Coup de pied tombé sur la ligne des 20m		
	Toujours sur la ligne des 20m terrain traçage Rugby à XIII			
Mêlée	3 joueurs (3 + 0)		6 joueurs (3 + 2 + 1)	
	pas à moins de 10m de la touche		pas à moins de 20m de la touche	
	Jamais à moins de 20m de la touche sur terrain traçage Rugby à XIII			
	Le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée (l'introduction doit se réaliser à 2 mains)			
40/20	non		oui	
EXPULSION	Carton jaune 5 min Carton rouge	Carton jaune 5 min (Minimes) et 10 min (Cadets) Carton rouge		
Nb de joueur min sur le terrain	6	7	8	9
	En deçà, l'équipe a match perdu 00-30 à moins que le score ne soit plus favorable pour l'équipe complète. Cette dernière doit alors lui prêter le nombre de joueurs suffisant pour effectuer un match amical dans ce code ou un autre.			
	Tout match commencé dans un code doit se terminer dans ce code.			

Règles aménagées en Ecole de RUGBY A XIII				
	PREMIERS PAS	PUPILLES	POUSSINS	BENJAMINS
JOUEURS	5	5	7	9
BALLON	Taille 3	Taille 3	Taille 3	Taille 4
REPLACEMENTS		illimités		
TERRAIN	30x15m	40x20m	50x30m	60x40m
TEMPS DE JEU	Adapté au nb d'équipes (< à 48 min)	Adapté au nb d'équipes (< à 48 min)	Adapté au nb d'équipes (< à 60 min)	Adapté au nb d'équipes (< à 60 min)
HORS JEU	3 mètres	3 mètres	5 mètres	5 mètres
MARQUEURS	0 autorisé	0 autorisé	1 autorisé	2 autorisés
EN AVANT	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Mêlée à 3 joueurs
	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 5 m	
TOUCHE	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Mêlée à 3 joueurs à 10m de la touche
	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 5 m	
PENALITE	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.	Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.
	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 5 m	Adversaire à 5 m.
RENVOI APRES ESSAI	Ballon au sol joué pour soi.	Ballon au sol joué pour soi.	Ballon au sol joué pour soi.	Ballon au sol joué pour soi.
	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 5 m	Adversaire à 5 m.
RENVOI SUR LA LIGNE DE BUT	Coup de pied ballon posé au sol ou en drop devant faire 3m minimum	Coup de pied ballon posé au sol ou en drop devant faire 3m minimum	Coup de pied ballon posé au sol ou en drop devant faire 5m minimum	Coup de pied en drop devant faire 5m minimum
RENVOI A LA MAIN	Ballon au sol joué pour soi à 3 m de la ligne de but	Ballon au sol joué pour soi à 3 m de la ligne de but	Ballon au sol joué pour soi à 5 m de la ligne de but	Ballon au sol joué pour soi à 5 m de la ligne de but
EXPULSION	Joueur expulsé toute la période et remplacé	Joueur expulsé toute la période et remplacé	Joueur expulsé toute la période et remplacé	Joueur expulsé toute la période et remplacé

INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Toucher "2 mains".

Quand le porteur de balle est touché, le défenseur lève le bras. Si le joueur est touché simultanément à la passe, l'avantage sera en cours. L'arbitre est le seul juge, il annonce ("Tenu" ou "ça joue")

TENU :

Ballon talonné vers l'arrière face à l'en-but adverse puis passe obligatoire.

NB TENUS AUTORISES :

6 tenus sont autorisés, le 5ème étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6ème tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à "0".

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Celui qui a touché le porteur de balle peut rester devant le tenu et ne peut intervenir que lorsque la passe est réalisée.

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un coup franc à la main (ballon touché par le pied et passe obligatoire)

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 5m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain.

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

POINTS :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'un point. Il n'y a pas de tir au but.

TOUCH XIII

TAG XIII

Dimension terrain : 35m/35m En-but : 3 mètres Surface : herbe
Nb de joueurs sur le terrain : 7 mixtes Remplaçants autorisés : 5
Changements : illimités Tps de jeu 2 x 15 min (à adapter en tournoi)
Equipements : TAG (ceintures velcro) Ballon : taille 3 ou 4

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en-but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE :

Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE :

Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE :

Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

De cacher le TAG, de bloquer le TAG, de provoquer un contact, d'utiliser un langage grossier, d'abus verbaux, de porter montres et bijoux...

EXPULSION TEMPORAIRE :

Exclusion temporaire de 4 min et exclusion définitive pour Infractions répétées, Insolence, et contestations, Bagarre/Dispute.

JEU AU PIED : Interdit

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le pied au centre du terrain.



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Règle du Rugby à XIII, plaquages autorisés

TENU :

Règle du Rugby à XIII

NB TENUS AUTORISES :

Règle du Rugby à XIII (6 tenus soit 5 remises en jeu par un tenu)

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 10 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Règle du Rugby à XIII, 2 marqueurs autorisés

REMISE EN JEU :

Après touche : Mêlée à 3 joueurs, pas à moins de 20m de la touche et de 10m de l'en-but, le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée

Après essai : Règle du Rugby à XIII, coup de pied au centre du terrain pour l'équipe ayant encaissé l'essai.

Après en avant ou faute : Règle du Rugby à XIII, possibilité de botter en touche ou de jouer pour soi (tap).

POINTS :

L'essai vaut 4 points, la transformation tentée en drop a valeur de 2 points. La pénalité (2 points) et le drop (1 point) sont celles du Rugby à XIII.

RUGBY à VII GRAND terrain

RUGBY à VII Grand terrain

Dimension terrain : Rugby à XIII En-but : Rugby à XIII Surface : herbe
Nb de joueurs sur le terrain : 7 Remplaçants autorisés : 3
Changements : illimités Tps de jeu 2 x 7min (à adapter en tournoi)
Equipements : aucun Ballon : taille 5

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

Règle du Rugby à XIII, aucun en avant ou passe en avant n'est autorisé.

TOUCHE :

Règle du Rugby à XIII, si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait par une mêlée.

ARRACHAGE :

Règle du Rugby à XIII, autorisé sur du 1 contre 1

PENALITE :

Règle du Rugby à XIII

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Règle du Rugby à XIII

EXPULSION TEMPORAIRE :

10 minutes
Carton rouge

JEU AU PIED : autorisé (40/20 accepté)

COUP D'ENVOI : Règle du Rugby à XIII



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

TAG arraché.

Quand un TAG est arraché, le défenseur doit le tenir en l'air à l'endroit où il l'a enlevé, puis il doit le laisser tomber. Si le TAG est arraché simultanément à la passe, l'avantage sera en cours. L'arbitre est le seul juge, il annonce ("Tenu" ou "ça joue")

TENU :

Ballon talonné vers l'arrière à l'endroit où le TAG a été arraché face à l'en-but adverse.

NB TENUS AUTORISES :

6 tenus sont autorisés, le 5ème étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6ème tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à "0".

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Celui qui a arraché le TAG peut rester devant le tenu et peut intervenir lorsque le tenu est réalisé.

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un tenu non comptabilisé dans le décompte des tenus ("tenu 0")

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 5m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain.

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

POINTS :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'un point. Il n'y a pas de tir au but.

TAG XIII

OPEN XIII

Dimension terrain : 40m/20m En-but : 3 mètres Surface : libre
Nb de joueurs sur le terrain : 4 mixtes Remplaçants autorisés : 3
Changements : illimités Tps de jeu 2 x 7 min (à adapter en tournoi)
Equipements : aucun Ballon : taille 3

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE :

Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE :

Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE :

Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

De faire un croc en jambes, de provoquer un contact, d'utiliser un langage grossier, d'abus verbaux, de contester...

EXPULSION TEMPORAIRE :

Aucune

JEU AU PIED : Uniquement au 5ème tenu

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le pied au centre du terrain.



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Règle du Rugby à XIII, plaquages autorisés

TENU :

Règle du Rugby à XIII

NB TENUS AUTORISES :

Règle du Rugby à XIII (6 tenus soit 5 remises en jeu par un tenu)

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Règle du Rugby à XIII, 2 marqueurs autorisés

REMISE EN JEU :

Après touche : Mêlée à 3 joueurs, pas à moins de 10m de la touche ni de l'en-but, le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée.

Après essai : Jeu au pied pour soi (tap) au centre du terrain, quand l'arbitre a sifflé.

Après en avant ou faute : Jeu au pied pour soi (tap) à l'endroit de la faute, quand l'arbitre a sifflé.

POINTS :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'un point. Il n'y a pas de tir au but.

RUGBY à VII Demi terrain

RUGBY à VII Demi terrain

Dimension terrain : 60m/45m En-but : 3 mètres Surface : herbe
Nb de joueurs sur le terrain : 7 Remplaçants autorisés : 3
Changements : illimités Tps de jeu 2 x 7min (à adapter en tournoi)
Equipements : aucun Ballon : taille 5

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

Règle du Rugby à XIII, aucun en avant ou passe en avant n'est autorisé.

TOUCHE :

Règle du Rugby à XIII, si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait par une mêlée.

ARRACHAGE :

Règle du Rugby à XIII, autorisé sur du 1 contre 1

PENALITE :

Règle du Rugby à XIII

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Règle du Rugby à XIII

EXPULSION TEMPORAIRE :

5 minutes
 Carton rouge

JEU AU PIED : autorisé, pas de 40/20.

COUP D'ENVOI : Règle du Rugby à XIII, en cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction à l'équipe non responsable de la sortie du ballon.



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Toucher "une main".

Quand le porteur de balle est touché, le défenseur lève le bras. Si le joueur est touché simultanément à la passe, l'avantage sera en cours. L'arbitre est le seul juge, il annonce ("Tenu" ou "ça joue")

TENU :

Ballon touché avec le pied face à l'en-but adverse puis passe obligatoire.

NB TENUS AUTORISES :

6 tenus sont autorisés, le 5ème étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6ème tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à "0".

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Celui qui a touché le porteur de balle peut rester devant le tenu et ne peut intervenir que lorsque la passe est réalisée.

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un coup franc à la main (ballon touché par le pied et passe obligatoire)

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 5m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain .

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

POINTS :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'un point. Il n'y a pas de tir au but.

OPEN XIII

BEACH XIII

Dimension terrain : 40m/20m En-but : 3 mètres Surface : sable

Nb de joueurs sur le terrain : 5 Remplaçants autorisés : 3

Changements : illimités Tps de jeu 2 x 7min (à adapter en tournoi)

Equipements : Pieds nus Ballon : taille 3

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en-but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE :

Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE :

Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE :

Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Règles du Rugby à XIII

EXPULSION TEMPORAIRE :

3 min. Un joueur expulsé définitivement est exclu du tournoi

JEU AU PIED : Interdit

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le pied au centre du terrain.



COUP D'ENVOI : Règle du Rugby à XIII, en cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction à l'équipe non responsable de la sortie.

INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Les joueurs portant des shorts blancs et noirs peuvent se plaquer ENTRE EUX Normalement.

En ATTAQUE, les joueurs portant des shorts rouges peuvent être bloqués et en DEFENSE, ils doivent toucher à DEUX mains simultanément. En DEFENSE, un joueur portant un short jaune ou doré touche son opposant et en ATTAQUE, le défenseur doit enlever le TAG (Si pas de Tag, ils sont considérés comme plaqué lorsqu'ils sont touchés)

TENU : Ballon talonné vers l'arrière face à l'en-but adverse à l'endroit du "plaquage" (plaquage, TAG ou toucher). Passe obligatoire derrière le tenu.

NB TENUS AUTORISES : Règle du Rugby à XIII (6 tenus soit 5 remises en jeu par un tenu). Au 6^{ème}, une mêlée est organisée pour l'autre équipe.

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : 1 marqueur autorisé. Il doit attendre la passe derrière le tenu avant de pouvoir intervenir.

REMISE EN JEU :

Après touche : Mêlée à 6 joueurs pas à moins de 20m de la touche. Aucune poussée ni tirage n'est autorisé. Passe obligatoire derrière la mêlée et les défenseurs ne peuvent pas franchir la ligne d'avantage.

Après essai : Règle du Rugby à XIII, en cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction à l'équipe non responsable de la sortie du ballon.

Après en avant ou faute : Les remises en jeu s'effectuent par un coup franc à la main (ballon touché par le pied et passe obligatoire).

POINTS : Il n'y a PAS de Vainqueurs, PAS de Champions et PAS de Phases Finales. TOUTES les rencontres se soldent pas un match nul 00 à 00 ! Il n'y a pas de tir aux buts.

MASTER XIII

XIII FAUTEUIL

Dimension terrain : 40m/20m **En-but** : 2,5 m **Surface** : gymnase

Nb de joueurs sur le terrain : 5 **Remplaçants autorisés** : 5

Changements : illimités **Tps de jeu** 2 x 40 min (à adapter en tournoi)

Equipements : Maillots avec TAG (ceintures velcro) sur manche

Ballon : taille 4, légèrement dégonflé

EN AVANT / PASSE EN AVANT :

L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE :

Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE :

Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE :

Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité. Elle est jouée sur les mêmes principes qu'en XIII valide.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Taper directement en touche, hors jeu volontaire, plaquages dangereux, fauteuil de front avec l'adversaire), contestation...

EXPULSION TEMPORAIRE :

Exclusion temporaire de 4' (carton jaune)
ou définitive (carton rouge)

JEU AU PIED : Avec le poing

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le point au centre du terrain. Le ballon étant posé sur un tee.



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

TAG arraché.

Quand un TAG est arraché, le défenseur doit le tenir en l'air à l'endroit où il l'a enlevé, puis il doit le laisser tomber. Si le TAG est arraché simultanément à la passe, l'avantage sera en cours. L'arbitre est le seul juge, il siffle pour un tenu ou annonce "En jeu".

TENU :

Face à l'en-but adverse à l'endroit où le TAG a été arraché, le ballon tenu dans une main est tapé au sol puis passé vers l'arrière à un partenaire.

NB TENUS AUTORISES :

6 tenus sont autorisés, le 5ème étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6ème tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à "0".

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 4 mètres.

MARQUEURS DU TENU : Celui qui a arraché le TAG peut rester devant le tenu et peut intervenir lorsque le tenu est réalisé.

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un tenu "zéro" (non comptabilisé).

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 4m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain.

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

ESSAI :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur de 4 points. La transformation et la pénalité valent 2 points (tentatives avec un tee et frappe avec le poing) et le drop 1 point.

XIII FAUTEUIL

MASTER XIII

Dimension terrain : Rugby à XIII **En-but** : Rugby à XIII **Surface** : herbe
Nb de joueurs sur le terrain : 13 **Remplaçants autorisés** : 7
Changements : illimités **Tps de jeu** 2 x 25 min (à adapter en tournoi)
Equipements : Shorts blancs (35-39 ans) ; shorts noirs (40-49 ans) ;
 shorts rouges (50-59 ans) et shorts jaunes ou dorés (+60 ans)
Ballon : taille 5

EN AVANT / PASSE EN AVANT : L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en-but (vers l'arrière) sont autorisées. Il n'y a pas d'avantage, toute perte de balle entraînera une mêlée.

TOUCHE : Si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait.

ARRACHAGE : interdit

PENALITE : Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité. Dans tous les cas, les joueurs doivent accepter et «succomber» au placage plutôt que d'essayer de continuer à progresser.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Raffuts non autorisés, interdiction de courir d'un enbut à l'autre. Seulement deux joueurs maximum autorisés dans le placage*. Pas de tirage ni de poussées. Tous les placages doivent être effectués au dessous des épaules. * Les joueurs aux shorts Jaunes ou Dorés sont considérés comme plaqueurs.

EXPULSION TEMPORAIRE :

Jaune = 2 minutes : le joueur puni purge sa peine debout dans son en-but derrière les poteaux.
 Rouge = Exclu pour le reste du match.

JEU AU PIED : Uniquement au 5^{ème} tenu. Interdiction de contester le ballon au receveur (sauf si pas de receveur). Il doit parcourir 5 m avant que les défenseurs puissent intervenir.



INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Plaquages autorisés. Le tenu est annoncé lorsque le porteur de balle a le bras porteur de balle en contact avec le sol et que lui-même est en contact avec l'adversaire. L'arbitre est le seul juge, il annonce ("Tenu" ou "En jeu")

TENU :

Ballon talonné vers l'arrière face à l'en-but adverse.

NB TENUS AUTORISES :

6 tenus sont autorisés, le 5^{ème} étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6^{ème} tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à "0".

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 5 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Un seul marqueur est autorisé. Règles du Rugby à XIII

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un coup franc à la main (ballon touché par le pied et passe obligatoire)

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 5m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain.

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

POINTS :

L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur d'1 point si un joueur marque et de 3 points si une joueuse marque. Il n'y a pas de tir au but.

BEACH XIII