

MISE EN PLACE DU CODE DU FAIR-PLAY

Publicité pour le Code

Tous les parents, les joueurs, les éducateurs et les arbitres doivent se familiariser avec les Règles du jeu et le Code du Fair-play avant le début de la saison.

Un exemplaire doit être disponible pour toutes les personnes présentes aux matchs et aux entraînements (affichage).

Arbitres

Les arbitres sont la clé du succès de l'application du Code du Fair-play. **Les arbitres (Educateurs, parents, joueurs...) doivent être entièrement mis au courant des détails du Code.**

Les personnes les plus aptes pour le faire sont la Commission Régionale de l'Arbitrage, les Cadres Techniques d'Etat (Formation Ligue) et les responsables de l'école de rugby et des tournois dans les clubs.

Educateurs

L'éducateur est l'autre facteur essentiel dans l'assurance que le Code soit appliqué avec succès. Tous les éducateurs doivent s'assurer que leurs joueurs connaissent et comprennent entièrement ce Code. **L'Educateur des 1^{er} pas est autorisé sur le terrain pour aider à l'orientation des enfants.**

Pour s'assurer que toutes les parties comprennent entièrement le Code du Fair-play, **une réunion avant chaque tournoi doit être tenue** entre le responsable du tournoi, les arbitres des matches, les éducateurs et, si possible les capitaines des équipes, pour que les règles du Code soient rappelées.

Il est possible qu'un laps de temps soit nécessaire pour que les arbitres et les joueurs s'habituent au Code. Cependant, sa mise en place se fera rapidement dès lors que nous serons tous conscients que nous devons travailler ensemble et ainsi nous nous rendrons compte que le Code profitera à tous les joueurs et au jeu.

« Laissez-moi jouer en sécurité »

Règles du Jeu et Code du Fair-Play

**pour
les écoles de Rugby à XIII**

PHILOSOPHIE

Les **Règles du jeu** sont mises en place pour renforcer la **sécurité** et la **bonne conduite** dans la pratique du Rugby à XIII chez les jeunes. Le **Code du Fair-play** est conçu pour fournir **le meilleur environnement** aux jeunes sur le terrain en éliminant les actions indésirables.



La Fédération Française de Rugby à XIII fait confiance aux joueurs, aux éducateurs, aux parents et aux accompagnateurs afin qu'ils s'approprient le Code, pour le bien-être des joueurs et du jeu.

En Ecole de Rugby, la D.T.N préconise l'organisation de **plateaux (tournois)** et non de matchs simples (sauf moment exceptionnel) afin que la formation du joueur soit mise au cœur du système plus que la compétition en elle-même. Un challenge comptabilisant des points liés aux déplacements, aux diplômes des éducateurs, aux nombres d'enfants présents à chaque tournoi, et aux résultats peut être mis en place par un Comité ou une Ligue. Cela peut aider les clubs à entreprendre un travail **quantitatif** (recrutement) et **qualitatif** (encadrement).

Pour augmenter la sécurité, la D.T.N préconise l'utilisation de protèges dents et de casques de protection dès le plus jeune âge.

CODE DU SPORTIF®

Tout sportif, débutant ou champion s'engage à :

1. Se conformer aux règles du jeu.
2. Respecter les décisions de l'arbitre.
3. Respecter adversaires et partenaires.
4. Refuser toute forme de violence et de tricherie.
5. Etre maître de soi en toutes circonstances.
6. Etre loyal dans le sport et dans la vie.
7. Etre exemplaire, généreux et tolérant.



AFSVFP®

ASSOCIATION FRANÇAISE POUR UN SPORT
SANS VIOLENCE ET POUR LE FAIR PLAY
MAISON DU SPORT FRANÇAIS 1, av. Pierre-de-Coubertin - Paris 13^e



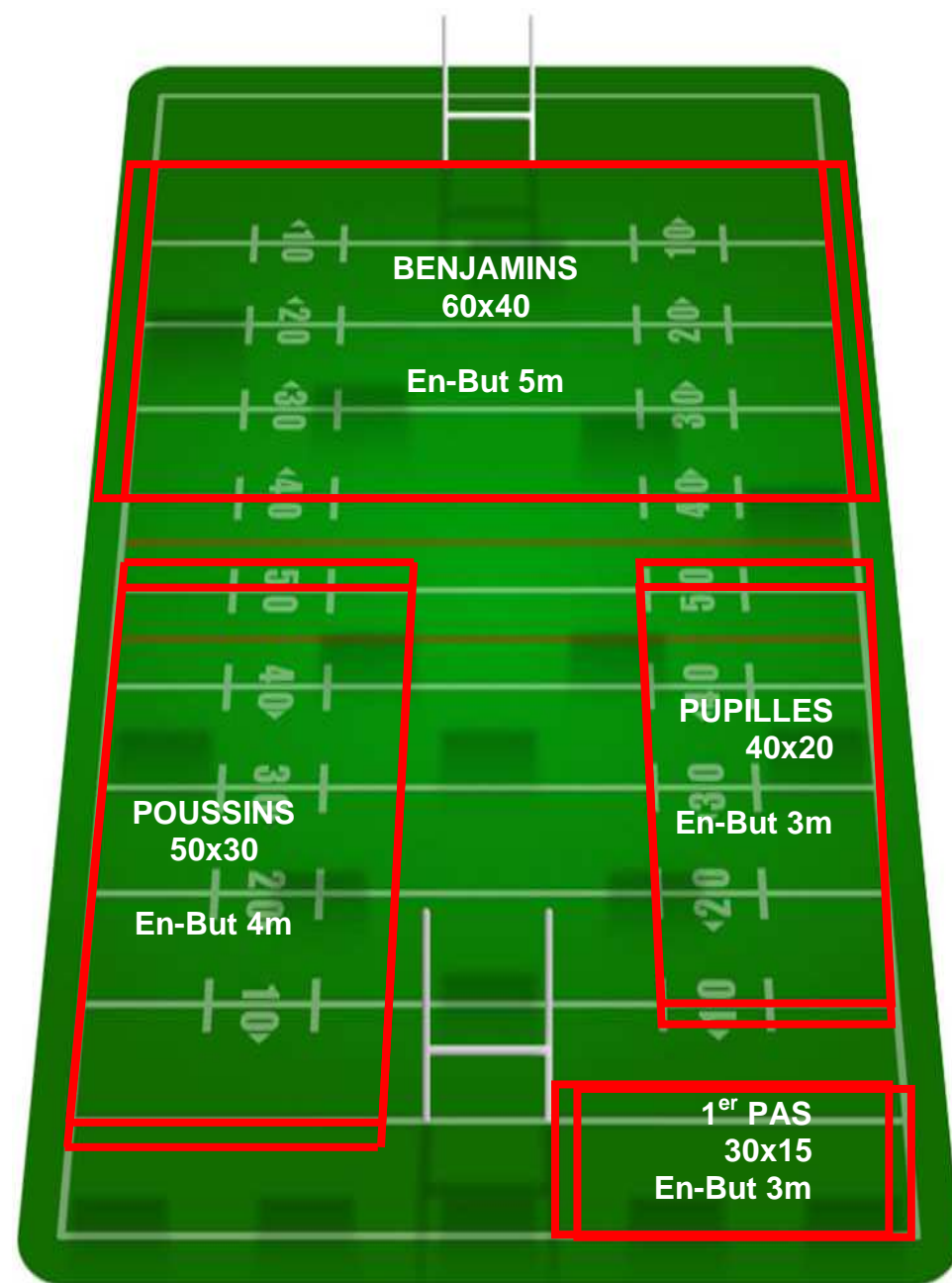
Internet : <http://fairplay.franceolympique.com> AFSVFP@cnosf.org



Albert BEGARDES, Président de l'Association Française pour un Sport sans Violence et pour le Fair Play (AFSVFP)

« Monsieur le Président de la Fédération Française de Rugby à XIII,
La remarquable CHARTE DU FAIR PLAY élaborée par votre Fédération décline les règles morales du CODE DU SPORTIF, ces sept racines du Code Général de Déontologie du CNOSF.

Son insertion référentielle sur votre document fédéral en rehausse l'esprit sportif Fair Play, et marque votre respect de l'éthique citoyenne qui fonde l'éthique sportive. »



La règle :

2.3 Aucun soulèvement vertical n'est permis pendant le plaquage.

Application :

Il n'est pas permis, pendant le plaquage, de soulever verticalement le possesseur du ballon.

Si un soulèvement vertical est anticipé (par l'arbitre) ou est évident, c'est-à-dire que les deux pieds du possesseur de balle ont quitté le sol, l'arbitre doit immédiatement siffler pour empêcher le plaqueur de continuer. (A ne pas confondre avec un plaqueur qui, dans le même mouvement, impose l'impact, ce qui décolle les pieds du porteur du ballon.)

Application :

Si le porteur de balle n'a pas ses appuis au sol, il ne peut être déplacé.

3

« CHARGE A L'EPAULE »**La règle :**

Pour effectuer un plaquage, la « charge à l'épaule » est interdite.

Application :

Le défenseur qui court vers celui qui a la balle et, sans tenter de le plaquer, de l'accrocher ou de le tirer, charge uniquement avec l'épaule ou le bras supérieur, est coupable d'une infraction.

4

JEU AU PIED**La règle :**

Il n'est pas permis de jouer au pied lorsque le ballon est au sol.

Application :

Si le ballon est au sol, le fait de jouer le ballon au pied constitue une infraction. Il faut le ramasser ou se coucher dessus.

L'avantage de jeu et le Code

Un coup de pied de pénalité doit suivre n'importe quelle infraction.

1. Si AUCUN AVANTAGE n'arrive, la pénalité doit être sifflée immédiatement.
2. Si UN AVANTAGE arrive, la pénalité doit tout de même être accordée immédiatement après le mauvais comportement ; même si cela entraîne un arrêt du jeu (à moins qu'un essai ne soit imminent). La pénalité est accordée à l'endroit où la faute est arrivée, et ce quelque soit l'avantage.
3. SI UN ESSAI EST MARQUE dans le même temps ou immédiatement après l'infraction, un coup de pied de pénalité complémentaire à l'essai est accordé à 10 mètres de l'en-but de l'équipe fautive.

Modification du jeu

L'expulsion temporaire de 10 minutes ne s'applique pas dans des tournois d'écoles de rugby à XIII.

Un joueur coupable d'une conduite répréhensible par le Code et méritant l'exclusion du terrain, l'arbitre doit alors informer l'éducateur de l'équipe du problème. Le joueur doit être directement remplacé pour le reste de cette période de jeu.

Un joueur, remplacé pendant la première période, qui reprend le jeu dans la seconde et se rend à nouveau coupable d'une infraction doit être sorti sans remplacement pour le reste de la rencontre.

	PREMIERS PAS	PUPILLES	POUSSINS	BENJAMINS
JOUEURS	5		7	9
BALLON	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	Coup Franc	Coup Franc	Coup Franc	Mêlée à 3 joueurs à 10m de la touche
	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 3 m.	Adversaire à 5 m	
TOUCHE	Coup Franc		Coup Franc	
	Adversaire à 3 m.		Adversaire à 5 m	
PENALITE	Coup Franc		Coup Franc	
	Adversaire à 3 m.		Adversaire à 5 m	
RENOI APRES ESSAI	Coup Franc		Coup Franc	
	Adversaire à 3 m.		Adversaire à 5 m	
RENOI SUR LA LIGNE DE BUT	Coup de pied			
	ballon posé au sol ou en drop			en drop
	Doit faire 3 m minimum		Doit faire 5 m minimum	
RENOI A LA MAIN	Coup Franc		Coup Franc	
	à 3 m de la ligne de but		à 5 m de la ligne de but	
EXPULSION	Joueur expulsé toute la période et remplacé			

Coup Franc

Ballon au sol joué pour soi à l'équipe non fautive.

LE CODE ET SES APPLICATIONS

1 ZONE CORPORELLE DE PLAQUAGE

La règle :

Plaquer au-dessus de la ligne des épaules n'est pas permis.

Application :

- a) Quand un joueur court en possession du ballon et est plaqué par un défenseur au dessus de la ligne des épaules, cela constitue une infraction.
- b) Toute intervention du défenseur sur la tête ou le cou de l'attaquant constitue une infraction, quelle que soit la situation et la position de l'attaquant (Un porteur de balle qui « plonge » pour jouer rapidement son tenu, qui court la tête en avant ou qui reste immobile)

2 PLAQUAGE DANGEREUX

La règle :

2.1 Les jambes du plaqueur ne peuvent pas être utilisées pour faire trébucher le porteur de la balle (balayage).

Application :

L'utilisation des jambes dans un plaquage n'est pas permise. Utiliser les jambes (même si le défenseur maintient, avec une ou deux mains, l'attaquant) pour le faire trébucher ou tomber constitue une infraction.

La règle :

2.2 Mettre la main entre les jambes est interdit.

Application :

Maintenir par l'entre jambe c'est-à-dire en plaçant une main ou un bras dans la région de l'entre cuisse constitue une infraction.

8

ABANDON DANS LE PLAQUAGE

La règle : *Le possesseur de balle peut « abandonner » lors du plaquage. Lorsqu'un joueur petit et/ou novice est impliqué dans "l'abandon", les défenseurs ne doivent pas finir le plaquage.*

Application : Cette règle est conçue pour protéger les débutants et les petits joueurs en minimisant les risques et en éliminant le jeu excessivement violent.

Les joueurs qui ont un désavantage évident à cause de leur inexpérience, qui sont de petites tailles ou montrent un manque d'habileté doivent toujours être protégés quand ils sont en possession du ballon et qu'ils sont plaqués.

Une pause dans le jeu doit être annoncée PAR L'ARBITRE, (PAS LES JOUEURS), qui dit « tenu » puis « lâchez » quand ces joueurs sont soumis à un plaquage ou sont tenus, dominés ou arrêtés par des joueurs plus grands ou plus expérimentés.

Si un plaqueur ne répond pas à l'appel de l'arbitre, cela constitue une infraction.

9

MARQUEURS

La règle : *Au tenu, le déplacement des marqueurs n'est pas autorisé au-delà de la ligne d'avantage (ligne du tenu).*

Application : Le déplacement des marqueurs est autorisé uniquement sur le côté ou vers l'arrière.

10

ABUS VERBAUX / LANGAGE GROSSIER

La règle : *L'utilisation de mots obscènes, menaçants ou dénigrants n'est pas permise.*

Application : Les injures, un langage obscène et les insultes - y compris des commentaires ou des mots menaçant ou dénigrant un adversaire, un coéquipier, un arbitre ou un supporter - sont des infractions.
(Si l'individu ne peut pas être identifié, alors l'équipe doit être avertie au travers du capitaine)

11

MELEE

La règle : *Il n'est pas permis de pousser, écrouler ou tourner une mêlée.*

Application : Toutes les mêlées ne doivent pas être « disputées ».

Une équipe qui délibérément pousse, écroule, ou effectue une rotation dans la mêlée est coupable d'une infraction.

Une fois que la balle a été mise en mêlée (introduction à deux mains), aucun joueur de l'équipe adverse ne peut talonner le ballon.

Il est à noter que chaque pénalité du Code doit être accompagnée par un avertissement, des consignes et des explications au joueur responsable de l'infraction.

12

DEPART DERRIERE LE TENU

La règle :

Dans la catégorie Poussin et Benjamin, tout joueur en position de demi de tenu qui se fait plaquer constitue une infraction.

Application :

Le joueur derrière le tenu (le ½ de tenu) peut alors

- Faire une passe directement après l'avoir reçu
- Démarrer en courant puis passer le ballon
- Marquer l'essai
- Libérer au contact avant l'annonce du tenu.

Si ce joueur se fait plaquer et que l'arbitre annonce « tenu », cela constitue une faute et l'équipe perd la possession du ballon.

Cette règle est mise en place pour inciter les joueurs à regarder ce qui se passe dans l'équipe adverse et notamment au niveau des marqueurs. Ainsi, il pourra réaliser le meilleur choix. Elle diffère totalement de l'obligation de faire une passe qui n'impose aucun choix.

Cabinet LAFONT

ASSURANCES

Immatriculation Orias N° 07 012 597



PARTENAIRE DE LA FFR XIII

5

RAFFUT

La règle :

Un joueur attaquant ne peut pas tendre le bras et raffûter au dessus des épaules du défenseur.

Application :

Tout attaquant qui donne un coup de poing violent ou qui tend brusquement le bras et raffûte violemment de telle sorte que sa main ou son poing entre en contact avec le cou, le visage ou la tête d'un défenseur commet une infraction.

6

LANCER LE PORTEUR DE BALLE

La règle :

L'utilisation du bras ou du maillot du porteur de balle, pour le lancer ou le projeter, est interdite.

Application :

Un défenseur qui utilise le bras ou le maillot du porteur de balle, pour le lancer ou le projeter commet une infraction.

7

ECHEC

La règle :

Un défenseur ne peut pas se laisser tomber ou tomber sur un joueur au sol.

Application :

C'est une entorse au Code pour un défenseur de se jeter, de plonger ou de tomber sur un joueur au sol, en possession du ballon et qui ne manifeste pas l'envie de jouer. (Une simple main posée sur le joueur achève le plaquage)