



REGLES DU JEU - RUGBY A XIII



- ❖ JOUEURS Equipes de 7 joueurs sur le terrain (6 pour les CE).
- ❖ TENUE Utilisation des crampons interdite.
- ❖ TERRAIN 40 x 20 m, ces dimensions peuvent être différentes lors des tournois selon l'espace disponible (30 x 18 m pour les CE) .
- ❖ DURÉE DU JEU L'adapter au nombre de rencontres (8 à 12 minutes)
- ❖ MARQUE Poser le ballon dans l'en-but de l'adversaire = essai.
- ❖ LE TENU Le joueur plaqué joue un tenu. Le porteur de balle se relève face à la ligne adverse . Il pose le ballon au sol et le joue au pied vers l'arrière, pour un partenaire.
Au 6em tenu consécutif de la même équipe, la balle est donnée à l'adversaire qui reprend le jeu par un tenu.
(à l'exception du plaqueur, les défenseurs reculent à : 3 m pour les CE et 5 m pour les CM.
- ❖ L'EN - AVANT Le ballon revient à l'équipe non fautive au point de faute. La remise en jeu s'effectue par un joueur qui pose le ballon au sol, le touche avec le pied et peut ensuite le jouer.
- ❖ LA TOUCHE Le ballon revient à l'équipe non fautive. La remise en jeu se fait de la même façon que pour l'en-avant :
 - à 5 m face au point de sortie pour une touche indirecte
 - au point du coup de pied pour une touche directe.
- ❖ LES PÉNALITÉS Le ballon revient à l'équipe non fautive au point de faute. La remise en jeu se fait comme pour la touche et l'en-avant.
- ❖ REMISE EN JEU
APRES UN ESSAI Le ballon est posé au centre du terrain. La mise en jeu s'effectue par un joueur qui touche le ballon avec le pied et peut ensuite le jouer.
- ❖ COUP D'ENVOI C'est un coup de pied placé (ballon au sol) donné du centre du terrain.



Des repères pour L'ARBITRE



RUGBY XIII



Le match se déroule sous ma direction
Je suis responsable du temps de jeu (peut-être délégué)
Je dois être impartial
Ma tenue est différente de celle des joueurs.

N I V E A U I

L'enfant participe et l'adulte est co-gestionnaire dans l'arbitrage de la rencontre.

L'enfant arbitre doit :

- ❖ Connaître les règles essentielles pour faire démarrer un match (limites du terrain, nombre de joueurs, remise en jeu)
- ❖ Etre capable de siffler fort
- ❖ Savoir accorder un essai et indiquer la remise en jeu
- ❖ Indiquer les sorties en touche.

N I V E A U I I

L'enfant gère le match et l'adulte est le tuteur de la rencontre.


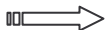
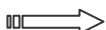

L'enfant arbitre doit en plus des compétences du niveau 1 :

- ❖ Se placer sur le terrain pour mieux suivre le jeu
- ❖ Sanctionner les gestes interdits sur le porteur du ballon (croc en jambe, ...)
- ❖ Indiquer le sens de l'offensive (faire reculer les défenseurs)
- ❖ Percevoir et sanctionner : l'en avant - le hors jeu.

N I V E A U I I I

L'enfant dirige le match et l'adulte contrôle le bon déroulement de la rencontre.

L'enfant arbitre doit en plus des compétences des niveaux 1 et 2 :

- ❖ Se déplacer judicieusement pour être rapidement sur le lieu de la faute
- ❖ Intervenir en 3 temps :
 - Siffler immédiatement et fort.  STOP
 - Puis, indiquer le joueur fautif.  QUI
 - Expliquer la nature de la faute aux joueurs.  QUOI
 - Et enfin, indique la forme de remise en jeu.  COMMENT

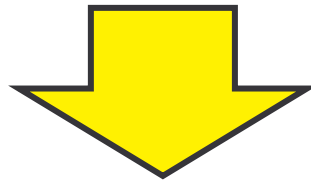




LE TENU

2 SITUATIONS POSSIBLES

JOUEUR mis au sol	JOUEUR bloqué debout
<ul style="list-style-type: none">➤ Ballon (ou bras qui porte le ballon) en contact avec le sol ET <ul style="list-style-type: none">➤ Contact avec au moins 1 défenseur	<ul style="list-style-type: none">➤ Ne peut plus avancer ET <ul style="list-style-type: none">➤ Ne peut plus transmettre le ballon



REMISE EN JEU

Le joueur tenu doit :

- Etre lâché
- Se tenir debout
- Talonner le ballon en arrière avec le pied

Le décompte des tenus :

L'arbitre annonce verbalement le nombre de tenus réalisé (1, 2,...)

Il repart à zéro lorsque la balle est récupérée par l'adversaire.