# Rugby à XIII Fauteuil : Règles spécifiques du jeu
# Principes du règlement & indications pour les arbitres

XIII FAUTEUIL

## Saison 2020-2021

La couleur bleue indique des précisions pour les arbitres

# TABLE DES MATIERES


| | | |
|---|---|---|
| | **FONCTIONNEMENT GENERAL**…….…..…..……..…. | **03** |
| **FICHE 1** | **LA MARQUE**…….. | **06** |
| **FICHE 2** | **DEPLACEMENTS & TRANSMISSIONS**……... | **10** |
| **FICHE 3** | **MOUVEMENTS DE BRAS**……...…… | **13** |
| **FICHE 4** | **LES PRINCIPES D'OPPOSITION – LA DEFENSE**……..…… | **15** |
| **FICHE 4 bis** | **LES PRINCIPES D'OPPOSITION – LA PLACAGE** …….….. | **17** |
| **FICHE 5** | **LE TENU POUR LE PORTEUR DU BALLON**…….…... | **20** |
| **FICHE 6** | **LE TENU DEBOUT** …….……. | **22** |
| **FICHE 7** | **LE TENU POUR LES DEFENSEURS**……..…….. | **23** |
| **FICHE 8** | **LES PHASES DE CONQUETE DU BALLON**……... | **25** |
| **FICHE 9** | **LES REMISES EN JEU**……. | **27** |
| **FICHE 10** | **LE TERRAIN DE JEU**……... | **29** |

# FONCTIONNEMENT GENERAL

Un match de XIII Fauteuil est arbitré par **deux arbitres** (un arbitre attaque / un arbitre défense) placés le long de chaque ligne de touche.

## 1. LES ARBITRES

### A. Rôle et missions de l'arbitre attaque

L'arbitre "attaque" est considéré comme l'arbitre principal du match. C'est lui qui est responsable des décisions principales du match.

- **Il est responsable de la vérification des fauteuils, des sangles et des maillots (avec l'arbitre défense)**
  - Vérification du fauteuil (pare-chocs avant, roue anti-bascule, non dépassement des genoux)
  - Vérification des maillots (dimension et position des velcro) et des tags (dimension et texture)
  - Vérification des sangles des joueurs
- **Il est responsable de la gestion du temps**
  - Il siffle le début et la fin de chaque mi-temps **(même avec une table de marque et un panneau d'affichage)**
  - Il est responsable d'arrêter le jeu et le temps de la partie lors des blessures ou des chutes au sol des joueurs
  - Il est responsable de gérer le temps de la partie lors des transformations et des renvois au pied
- **Il est responsable de la validation des points, ainsi que de la gestion du score**
  - Seul l'arbitre attaque à la possibilité de valider un essai, une transformation, un drop etc …
    Généralement, il consulte le second arbitre avant toute validation.
  - Un des 2 arbitres tient obligatoirement le décompte du score de la rencontre, qu'il comparera à la fin de la rencontre avec le relevé de la table de marque. En cas de différence, c'est le décompte tenu par l'arbitre qui fait foi

- **Il est responsable des expulsions de joueurs**
  - Seul l'arbitre attaque à la possibilité d'exclure (temporairement ou définitivement) un joueur
    Généralement, il consulte le second arbitre avant toute expulsion
  - Seuls les arbitres ont la possibilité d'autoriser l'entrée d'un joueur après une exclusion (temporaire ou définitive)

- **Il est responsable de la gestion des chaines tactiques**
  - Il suit le ballon et se positionne à hauteur des tenus (c'est lui la référence s'il y a un doute sur la position du tenu)
  - Il indique oralement et avec la main le décompte des tenus (et les retours à zéro)

- **Il gère le déroulement du match avec le second arbitre (au même niveau)**
  - Selon son angle de vision (latéral), il signale les fautes, les placages, les en-avants, les touches etc.

## B. Rôle et missions de l'arbitre défense

L'arbitre défense est considéré comme l'arbitre en second du match.

- **Il gère le déroulement du match avec l'arbitre principal (au même niveau)**
  - Selon son angle de vision (latéral), il signale les fautes, les placages, les en-avants, les touches etc.

# 2. LES JUGES D'EN-BUT

En l'absence d'arbitrage vidéo en XIII Fauteuil, lors de matches importants (éliminatoires, internationaux...), deux juges d'en-but pourront être désignés pour assister les arbitres lors des décisions à prendre pour des actions qui ont eu lieu dans l'en-but. Dans ce cas, le juge d'en-but aidera l'arbitre défense pour les tirs au but.

**Note : Dans la mesure du possible, les drapeaux pour valider les tirs au but seront placés dans l'espace entre les poteaux de but et les rembourrages les protégeant.**

# 3. LES EQUIPES

Au moment du coup d'envoi de la rencontre, chaque équipe doit être composée, à minima, **de 4 joueurs,** dont le capitaine de l'équipe

Au cours de la rencontre, si une des 2 équipes ne peut aligner un **minimum de 3 joueurs**, la rencontre doit être définitivement arrêtée.

# 4. LA TABLE DE MARQUE

- Elle est composée d'**au moins deux personnes** : un chronométreur de chaque camp si possible et éventuellement l'arbitre suppléant. Le chronométreur de l'équipe qui reçoit est responsable de la gestion du temps, son homologue de l'autre équipe l'épaule en utilisant son propre chronomètre.

- Les 2 officiels de table de marque doivent **obligatoirement être titulaires d'une licence FFR XIII**

- Ses membres sont **associés à la gestion du score** (en binôme et après validation de l'arbitre attaque)
  En cas de problème ou de désaccord, c'est l'arbitre officiel qui a autorité pour le décompte du score

- Ils gèrent les changements

- Ils gèrent la constitution des équipes (notamment les points de classification des joueurs présents sur le terrain)

- **Ils gèrent la durée des expulsions**
  Le corps arbitral reste cependant maître du retour sur le terrain

- S'il y a un arbitre suppléant, il s'occupera exclusivement de la gestion des remplacements

# Fiche N° 1 – LA MARQUE

## 1. « A LA MAIN » - L'ESSAI

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

**UN ESSAI = 4 pts**

**Remarque :**
**Il est impossible de marquer avec un fauteuil :** Il n'y a pas de pression de haut en bas sur le ballon possible. Seul une main d'un joueur peut le faire.

## 2. « AU PIED »

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

### Pénalités / Transformations / Drop-goal

Transformations = utilisation d'un tee de taille inférieure à celle de la grande roue du fauteuil.

**TRANSFORMATION d'ESSAI = 2 pts**

**PENALITE réussie = 2 pts**

**DROP = 1 pt**

**Définition du Drop** :
Pour qu'un drop soit considéré comme valable, il faut :

1. Qu'en premier, l'attaquant **laisse tomber** le ballon au sol **(le rebond peut intervenir sur n'importe quelle partie du ballon)**
2. Que lors du rebond, **le sommet du ballon ne dépasse pas le haut de la grande roue du fauteuil**
3. Que la frappe sur le ballon s'effectue le point fermé

Geste d'un coup de pied – De bas en haut avec le poing

Transformation avec utilisation d'un tee adapté

## Indications pour les arbitres Drop non conforme

Dans une situation de drop, l'arbitre doit être attentif à deux choses :

1. Que l'attaquant **laisse bien tomber le ballon et ne le jette pas vers le sol** pour lui donner une force et un rebond plus conséquent.
2. Que le rebond du ballon soit trop élevé **(supérieur aux grandes roues)**

Si l'arbitre estime que le drop effectué est non conforme avec la règle, il devra le sanctionner :

- Dans le jeu courant (tentative de drop-goal) cette faute devra être considérée comme un en-avant
- Lors d'un drop de renvoi, cette faute devra être considérée comme un mauvais renvoi et donc comme une pénalité.

## Indications pour les arbitres L'essai glissé

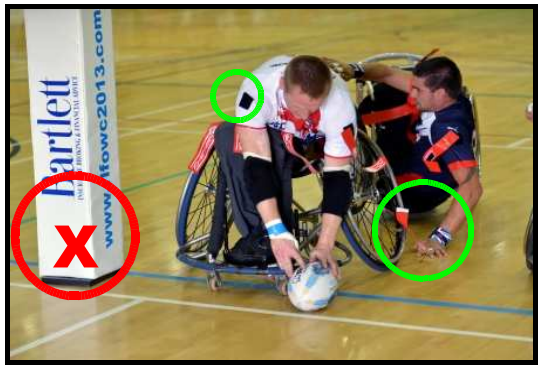
Au Rugby XIII Fauteuil, il ne peut y avoir d'essai glissé. C'est-à-dire un attaquant plaqué (notamment sur le côté ou par derrière) avant l'en-but mais qui, entraîné par sa force d'inertie, finit dans l'en-but adverse et aplatit le ballon.
**Si l'arrachage du flag s'effectue avant que l'une des grandes roues ne rentre dans l'en-but, il y a placage (et jamais essai).**

A l'inverse, si l'arrachage du flag s'effectue alors qu'une des grandes roues de l'attaquant est déjà rentrée dans l'en-but, **ET**

- Qu'au moment de l'arrachage, **l'attaquant a déjà enclenché son mouvement pour aplatir,**
- Que le fauteuil de l'attaquant est toujours dans l'aire de jeu,
- Que l'attaquant ne commet **aucune faute de main** lorsqu'il aplatit,

L'arbitre doit considérer que l'attaquant a pris l'avantage et le bénéfice du doute (entre le moment d'arrachage du flag et l'arrivée du ballon au sol) doit profiter à l'attaquant, **l'essai doit être validé.**

**NB :** Si un attaquant roule à l'intérieur de l'en-but (par exemple pour aller aplatir entre les poteaux) et qu'il se fait déflaguer sans avoir débuté son mouvement pour aplatir le ballon, il devra être considéré comme tenu debout dans l'en-but. Dans cette situation, le jeu reprendra par un tenu de cet attaquant (s'il reste des tenus dans la chaîne tactique) à 4 m de la ligne d'en-but face à l'endroit du placage.



Tag arraché avant la ligne : PAS d'ESSAI

Grandes roues à l'intérieur de l'en-but : ESSAI

Contorsion du buste pour marquer : ESSAI

## Indications pour les arbitres : Collision entraînant une chute du porteur de ballon dans l'en-but adverse

Un défenseur ne doit en aucun cas rechercher une collision entraînant une chute d'un attaquant, pour stopper un essai.
Un attaquant ne peut en aucun cas rechercher une collision entraînant une chute de sa part, lui permettant d'accéder à l'en-but adverse.

Dans cette situation (collision plus chute dans l'en-but de l'attaquant), l'arbitre devra déterminer qui est le joueur fautif :

Si l'arbitre considère que **le défenseur a provoqué un impact illicite = essai** (ou essai de pénalité).
Si l'arbitre considère que **l'attaquant a provoqué un impact illicite = pénalité pour les défenseurs** à l'endroit de l'impact.

Quelques indicateurs pour évaluer cette situation de chute et d'impact illicite :

Généralement, celui qui a intérêt à provoquer la faute (et donc la chute), est le joueur qui est en position de faiblesse (retard ou infériorité de placement). L'arbitre doit surtout chercher à évaluer le rapport de force entre les deux joueurs au moment de l'impact

1 **La position des grandes roues** du fauteuil de l'attaquant

Si l'attaquant et son fauteuil sont entrés dans l'en-but, c'est l'attaquant qui a pris le dessus et le défenseur qui a intérêt à faire faute sur l'impact.
Si l'attaquant n'est pas entré dans l'en-but adverse, c'est lui qui généralement cherche la chute pour se projeter dans l'en-but.
L'indicateur est la position des grandes roues de l'attaquant. Si une des grandes a touché la ligne d'en-but, l'attaquant est clairement en position de force.

2 **L'angle d'impact** du fauteuil du défenseur + mouvement de bras du défenseur

Plus l'impact est latéral (non centré sur le pare-chocs de l'attaquant), plus le défenseur est en retard et provoque généralement la faute.
Dans cette situation d'impact latéral au fauteuil de l'attaquant, le défenseur a l'obligation de défendre sur le flag. Un mouvement de bras du défenseur et l'arrachage du flag de l'attaquant (avant la chute) sont obligatoires. Sinon il y a essai de pénalité.

3 **Les mouvements de bras de l'attaquant**

L'attaquant doit chercher à aplatir, le mouvement de bras doit clairement aller vers le bas.
Lorsque le mouvement de bras de l'attaquant est surtout vers l'avant (ou le haut), l'impact va lui permettre de se propulser vers l'avant et de se projeter (par la chute) dans l'en-but adverse. Ce mouvement est illicite et l'attaquant doit être sanctionné.

**NB** : Dans un souci de sécurité des pratiquants, toutes autres actions défensives dans l'en-but - sur le ballon ou les bras de l'attaquant - sont formellement interdites et devront donner lieu à un essai de pénalité assorti (si le geste est délibéré) d'une expulsion temporaire du fautif.

# Fiche N° 2 – DEPLACEMENTS ET TRANSMISSIONS

## 1) LES DEPLACEMENTS

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement
Lors des impacts entre fauteuils, il est formellement interdit d'utiliser son corps pour accentuer l'impact.
**Toute impulsion abdominale délibérée (ventre / bassin)** d'un joueur (attaquant ou défenseur) lors d'un impact doit être **sanctionnée.**

## 2) LE CONTRÔLE FAUTEUIL

**En attaque comme en défense, un joueur doit toujours chercher à garder le contrôle de son fauteuil**
Un joueur (attaquant ou défenseur) qui chute du fait de l'absence de contrôle de son fauteuil pourra être sanctionné, notamment si :

- Cette chute **génère un danger pour un adversaire** (en particulier s'il chute sur son adversaire après un impact fauteuil)
- Les chutes **génèrent des arrêts fréquents** (volontaires ?) du jeu

**Indications pour les arbitres : Le contrôle du fauteuil**

Un bon indicateur pour évaluer le degré de contrôle du fauteuil peut être le nombre de main sur les roues.
Généralement, **un joueur qui n'a plus aucune main sur ses roues** est fortement fragilisé lors d'un impact. Un joueur doit privilégier la sécurité à travers le contrôle de son fauteuil et pas se mettre lui-même en situation du chuter. Notamment :

- Se contorsionner en défense pour attraper un flag « impossible ».
- Se contorsionner en attaque pour éviter un placage.

Un joueur peut avoir la gestuelle qu'il désire avec son fauteuil (et notamment avoir les mains libres hors des roues) mais cela ne doit pas générer un danger pour ses adversaires (chute sur eux en attaque comme en défense) ou un arrêt fréquent du jeu du fait de chutes répétées.

Une main sur la roue : Fauteuil maîtrisé malgré l'impact

Le défenseur va chuter sur l'attaquant – Pénalité

Contrôle parfait du fauteuil et de l'attaquant

# 3) LES CHUTES AU SOL

Suite à une chute, l'arbitre ne doit **pas arrêter automatiquement** le jeu **du fait de l'infériorité numérique** d'une équipe
**Pour arrêter le jeu, l'arbitre devra déterminer si la chute génère un danger pour la sécurité de la partie**

La chute génère un danger pour les joueurs ou pour le jeu : **l'arbitre devra arrêter le match**

La chute ne génère ni danger, ni gêne pour les joueurs ou le jeu : **l'arbitre laisse continuer la partie**

**Indications pour les arbitres : Les Chutes au sol**

## La chute génère un danger pour les joueurs ou le jeu et l'arbitre doit arrêter le match

**Le porteur du ballon chute.** Par sécurité, cette chute entraîne automatiquement un tenu**.**
Ni passe possible, ni jeu au sol pour l'attaquant. Le tenu est effectif sans besoin d'arracher un flag.
Après s'être relevé, le jeu (tenu) reprend au coup de sifflet de l'arbitre. L'attaquant a l'obligation de remettre ses deux flags si nécessaire.

Le joueur au sol est **blessé**. Si l'arbitre ne l'a pas signifié de suite, arrêt du match lors du tenu suivant.

**L'arbitre estime** que la poursuite de la partie représente **un danger** pour les joueurs.
Le joueur au sol gêne la réalisation du tenu ou peut représenter un obstacle – arrêt du jeu immédiat ou lors du tenu suivant.

## La chute ne génère ni danger, ni gêne pour les joueurs ou le jeu : l'arbitre laisse continuer la partie

L'arbitre ne doit pas arrêter automatiquement le jeu **du fait de l'infériorité numérique d'une équipe**.

**2 fauteuils bloqués et entremêlés** ne doivent pas conduire à l'arrêt automatique du jeu (tenu suivant).

**1 chute derrière la zone de jeu** ne doit pas conduire à l'arrêt automatique du jeu lors du tenu suivant.

**Indications pour les arbitres : Sur les chutes au sol de l'attaquant juste avant l'en-but adverse**

Pour des raisons de sécurité, il ne peut, en aucun cas, y avoir de jeu au sol.
Si **le porteur du ballon chute** dans le terrain et **notamment juste avant l'en-but,** cela entraînera automatiquement **un tenu.**
Pour l'attaquant : ni passe possible depuis le sol, ni possibilité de tendre le bras ou de ramper pour marquer.
Pour les défenseurs : l'attaquant étant au sol, le tenu est automatique sans besoin d'arracher un de ses flags.

# 4) LES TRANSMISSIONS

- Avec les mains – **LA PASSE**

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement. Les joueurs sont autorisés à faire des passes vers leur camp.

- **JEU AU PIED**

Le jeu au pied dans le jeu valide peut être défini par 3 caractéristiques principales. Par similitude, et dans l'optique de garder le même esprit, le Rugby XIII Fauteuil va proposer 3 adaptations spécifiques pour ces 3 actions :

| Rugby à XIII | Rugby à XIII Fauteuil |
|---|---|
| **1 Une frappe du pied du botteur sur le ballon** | **1 Une frappe le poing fermé** |
| **2 Une frappe basse, généralement en-dessous du bassin du botteur** | **2 Une frappe qui doit intervenir en-dessous de la ligne des épaules** |
| **3 Un mouvement de la jambe de bas en haut, avec une frappe sur le dessous du ballon.** | **3 Un mouvement du bras du bas vers le haut avec un impact en-dessous du ballon** |

Cette définition du jeu au pied va exclure :

**Par rapport à la frappe sur le ballon :**

- Actions ou le poing n'est pas clairement fermé (en avant)
- Actions visant à contrôler le ballon avec le poing et qui ne vont pas chercher à frapper le ballon (en-avant)

**Par rapport à la hauteur de frappe :**

- Actions ou l'impact sur le ballon qui se situe au-dessus de la ligne des épaules (ex : un smash de volleyball) (pénalité pour jeu dangereux)

**Par rapport à la hauteur de frappe :**

- Toutes les actions de coup de poing de face ou allant du haut vers le bas (pénalité pour jeu dangereux)

**Indications pour les arbitres : Lutte (sprint) de deux fauteuils après un coup de pied à suivre**

Après un coup de pied, un défenseur peut utiliser un rayon de deux mètres (à partir de sa position) pour se retourner. Cette rotation pour se retourner, doit être effectuée en direction du ballon et sans volonté délibérée de gêner les attaquants. Les attaquants doivent respecter ce périmètre nécessaire à une rotation sans perte de vitesse et éviter le défenseur.
Lors d'un sprint après coup de pied, l'indicateur pour déterminer le joueur devant est le ballon (et non la ligne d'en-but).
Les joueurs les plus éloignés du ballon, seront considérés comme étant en poursuite. Ces joueurs en poursuite ne doivent en aucun cas intervenir de façon délibérée sur l'arrière et les côtés du fauteuil devant eux.

# Fiche N° 3 – MOUVEMENTS DE BRAS

**SURRENDER** = de l'anglais qui signifie *'abandon, se rendre'*. Au Rugby, s'utilise pour indiquer l'action d'un joueur dont l'attitude est le refus de jeu, comme aller au sol sans résister au placage pour les valides. Ci-après les situations de SURRENDER en XIII Fauteuil : SURRENDER : QUAND L'ARBITRE DIT *'SURRENDER'*, LE JEU S'ARRETE. LE JEU REPREND AU NIVEAU DE L'ARBITRE ET A SON SIGNAL.

## 1) FAUTEUIL A L'ARRET

L'attaquant est en possession du ballon, aucun flag n'a été arraché et le tenu n'est pas encore effectif. **Le porteur du ballon a le droit de** :

- **Passer** le ballon à un partenaire.
- Mobiliser son fauteuil pour **repartir** dans une autre direction (notamment reculer).
- Bouger et lever en l'air uniquement la main qui manipule le ballon
- Faire une rotation du buste (sans recul significatif) pour favoriser une libération du ballon
- Ne plus bouger ou donner son épaule à l'adversaire et attendre d'être déflagé => **SURRENDER**

Reculer significativement son buste pour gêner l'arrachage d'un flag

Bouger et lever en l'air la main qui manipule le ballon

Passer la ballon à un partenaire

Raffuter ou repousser le défenseur

Dans cette situation d'arrêt du fauteuil. **Le porteur du ballon n'a pas le droit** :

- Bouger et reculer significativement son buste pour gêner l'arrachage d'un flag => **SURRENDER**
- Bouger volontairement un bras non porteur du ballon (lever, rotation, raffut) => **SURRENDER**

- Ballon sur les genoux, aucun bras ne peut bouger pour gêner l'arrachage d'un flag => **SURRENDER**
- **En l'air** (coude au-dessus des épaules), de changer de main porteuse du ballon => **SURRENDER**
- **En l'air,** de tenir le ballon à deux mains => **SURRENDER**
- De raffuter ou repousser le défenseur (pas de contact physique sur l'adversaire ou son fauteuil) => **PENALITE (jeu dangereux)**
- **De se servir du bras porteur du ballon pour protéger un flag ou empêcher son arrachage** => **SURRENDER**
- **De jouer son tenu** avant qu'un des flags ne soit arraché **ou que l'arbitre ne l'ait signifié** => **PENALITE (tenu volontaire)**

## 2) FAUTEUIL EN MOUVEMENT (ROULING)

Dans cette situation, **l'attaquant a le droit de** :

- Bouger et lever en l'air la main qui manipule le ballon.
- Bouger le buste (rotation, recul, avancée) pour gêner l'arrachage ou aplatir dans l'en-but.

Lever le bras non porteur du ballon

Bouger et lever en l'air la main qui manipule le ballon.

Ballon bien contrôlé avec les deux mains par le porteur en-dessous de la ligne des épaules

Lever le bras non porteur du ballon

Dans cette situation, **l'attaquant n'a pas le droit de** :

- **De lever le bras non porteur du ballon** => **SURRENDER SI DEFLAGAGE EMPÊCHÉ / SI AUCUNE GÊNE => JOUEZ**
- De lever simultanément les deux coudes sans volonté de faire une passe => **SURRENDER SI DEFLAGAGE EMPÊCHÉ / SI AUCUNE GÊNE => JOUEZ**
- **De se servir du bras porteur du ballon pour protéger un flag ou empêcher son arrachage** => **SURRENDER**
- Repousser le bras ou la main du défenseur ou de raffuter (pas de contact adversaire / fauteuil) => **PENALITE (jeu dangereux)**

# Fiche N° 4 - LES PRINCIPES D'OPPOSITION – LA DEFENSE

## 1) BLOCAGE FAUTEUIL A FAUTEUIL

Au niveau des défenseurs et en matière de blocage de fauteuil, **le défenseur a l'obligation de** :

- Bloquer uniquement le joueur porteur du ballon
- S'**opposer passivement** au passage ou à l'avancée de l'avant du fauteuil adverse
- S'**opposer sur l'avant** (principalement pare-chocs) du fauteuil de l'attaquant

Les deux mains hors des roues et chute après impact

S'opposer passivement au fauteuil adverse

S'opposer sur l'avant en cherchant à déflaguer

Attraper le corps, le maillot ou le fauteuil d'un adversaire

**Il est formellement interdit** :

- De bloquer (choc entre fauteuils) un attaquant non porteur du ballon.
- De ne pas contrôler son fauteuil et son corps sur l'impact **et de chuter au sol ou sur l'adversaire** => **PENALITÉ**

Le défenseur doit avoir au moins une main sur ses roues au moment de l'impact pour garder le contrôle de son fauteuil.
Un défenseur, (les deux mains décollées) qui basculerait vers l'avant suite à l'impact et tomberait sur l'attaquant, **doit être sanctionné.**

- De **s'opposer activement (geste du bassin vers l'avant)** avec le fauteuil => **PENALITÉ / CARTON JAUNE SI GESTE REPETÉ OU CARTON ROUGE SI BLESSURE GRAVE AVERÉE => SAIGNEMENT, EVACUATION POMPIER**
- De tenter de propulser par **un impact latéral** le fauteuil adverse (hors limite) => **PENALITÉ MINIMUM / CARTON JAUNE SI FAUTE REPETÉE OU CARTON ROUGE EN FONCTION DE LA GRAVITÉ SI BLESSURE**

- Aucun contact corporel ou sur le fauteuil. Il est **formellement interdit d'attraper le fauteuil ou l'attaquant adverse**.
  - **PENALITÉ SI CONTACT SANS DANGER COMME CHUTE SUR JOUEUR PAR EXEMPLE**
  - **CARTON JAUNE SI LE DEFENSEUR TIRE SUR LE FAUTEUIL SANS CHUTE OU LE DEFENSEUR TIRE VIOLEMMENT SUR LE FAUTEUIL DU JOUEUR**
  - **CARTON ROUGE SI LE DEFENSEUR TIRE SUR LE FAUTEUIL SUIVI DE CHUTE**

**SI L'ACTION DE TIRAGE DU FAUTEUIL EMPÊCHE UN ESSAI QUI AURAIT MANIFESTEMENT ETE MARQUE SANS CE GESTE DELOYAL => ESSAI DE PENALITE A 6 POINTS (PAS DE TRANSFORMATION)**

| **Indications pour les arbitres** | **Défense sur un joueur en débordement** |
|---|---|

Un attaquant en débordement, lancé à pleine vitesse, représente une situation très dangereuse et difficile pour un défenseur

En aucun cas, le défenseur peut venir percuter latéralement le fauteuil de l'attaquant

Le défenseur doit mettre son fauteuil parallèlement à celui de l'attaquant pour :
- Déflaguer en toute sécurité
- Faire dévier la trajectoire de l'attaquant pour le mettre en touche (fauteuils parallèles).

| **Indications pour les arbitres** | **Fauteuil à l'arrêt – pare-chocs contre pare-chocs** |
|---|---|

Après arrêt des fauteuils, un seul défenseur peut avancer (tour de roue de pare-chocs à pare-chocs) pour gêner la libération de l'attaquant ou le mettre en touche. Aucun impact notamment latéral ne devra être toléré.

# Fiche N° 4 bis- LES PRINCIPES D'OPPOSITION – LE PLACAGE

Remarque :
Le porteur du ballon doit, en principe, être équipé de deux flags, un à chaque épaule.
Le fait d'avoir un ou aucun flag est toléré mais cela ne doit pas représenter une stratégie offensive.
Lors d'un arrêt de jeu (touche, en-avant) l'arbitre peut demander à tous les attaquants de replacer les deux flags avant la reprise du jeu

## LE PLACAGE

### Pour qu'un placage soit effectif il faut que :

- Les défenseurs doivent arracher **au moins un des flags** de l'attaquant pour que le placage soit effectif. Dès lors que le défenseur met la main sur le flag, il doit impérativement l'arracher immédiatement. Si le défenseur n'arrache pas le flag immédiatement, l'arbitre indiquera tenu debout et le défenseur devra se remettre en position pour permettre à l'attaquant de jouer rapidement. Si la défense ne permet pas de jouer rapidement, l'arbitre a la possibilité de pénaliser la défense.
- Lors d'un placage, **un même défenseur** ne peut arracher **qu'un seul flag** au porteur du ballon. Seuls **deux défenseurs** peuvent enlever les **deux flags**.
- **Les 2 arrachages doivent être quasi simultanés.**
- Le placage est effectif quand un défenseur touche de la main une épaule sans flag de l'attaquant.

**Indications pour les arbitres** **Arrachage de deux flags**

Lorsque l'arrachage du second flag n'est pas tout à fait simultané avec le premier, l'arbitre pourra l'autoriser si le second défenseur était déjà engagé dans le placage **(contact de son fauteuil avec celui de l'attaquant)** au moment du premier arrachage. Il devra considérer que ce second défenseur est concentré sur l'arrachage de son flag et pas sur celui de son partenaire (notamment au niveau de son champ de vision). Ce second arrachage ne sera que le résultat de cette implication défensive et non pas une volonté de retarder la reprise du jeu.

Si le second défenseur n'est pas impliqué dans le placage au moment du premier arrachage (aucun contact entre les fauteuils) et si ce second arrachage n'est pas simultané avec le premier, l'arbitre devra considérer que ce second arrachage est illégal et accordera une pénalité pour ralentissement volontaire ou flopping.

Deux défenseurs arrachent deux flags simultanément

Arrachage non simultané et second défenseur non impliqué (pas de contact fauteuil)

Arrachage non simultané mais second défenseur impliqué (contact fauteuil)

## Indications pour les arbitres — Placage sur un joueur sans flag

Signifier oralement à l'arbitre l'absence de flag (sans toucher l'épaule de l'attaquant) ne génère aucun tenu.
Pour générer un tenu, le défenseur doit clairement toucher l'épaule de l'attaquant avec sa main et l'annoncer oralement à l'arbitre.

- Les défenseurs doivent intervenir sur les flags. **Jamais sur le fauteuil, le maillot ou le corps d'un adversaire.**
- Les défenseurs doivent jeter le flag au sol (impossible de conserver pour soi un flag enlevé).

## Indications pour les arbitres — Ralentissement volontaire du placage

**Les arbitres doivent être attentifs à la différence entre le ralentissement du placage (autorisé) et le ralentissement du tenu (illégal)**

Lorsqu'un joueur ralentit volontairement l'arrachage du flag d'un adversaire – même avec la main posée sur le flag – on peut considérer que c'est l'équivalent dans le jeu valide, aux situations où les défenseurs empêchent volontairement l'attaquant d'aller au sol et de faire son tenu.
Dans cette situation de ralentissement du placage, il est recommandé que l'arbitre signale oralement un **tenu debout (« TENU ») après une seconde** de ralentissement volontaire pour ensuite **faire reprendre le jeu très rapidement** pour que l'attaquant ne soit pas pénalisé deux fois.

# LE TENU DEBOUT

Un tenu debout est un tenu sans arrachage effectif d'un flag. **Pour qu'il y ait tenu debout, il faut :**

- Que le porteur du ballon soit bloqué, le fauteuil arrêté et en contact avec un défenseur adverse
- Que le porteur du ballon ne puisse pas ou ne veuille pas faire une passe

Si ces deux conditions sont réunies **plus d'une seconde** alors l'arbitre devra intervenir et **crier « TENU »** (pour un tenu debout)

## Une fois que le tenu Debout est signifié aux joueurs (« TENU ») :

- Le porteur du ballon **ne peut plus avancer, ni faire de passe**
- **Les défenseurs ne peuvent plus arracher de flags à l'attaquant**
- Le porteur du ballon ne peut pas **jouer son tenu sans l'accord verbal de l'arbitre**

**Dans tous les cas, l'attaquant doit attendre le signal de l'arbitre « JOUEZ » pour effectuer son tenu**

**NB** : Il peut arriver que l'arbitre signifie un tenu alors qu'aucun flag n'a été arraché. Dans cette situation (mauvaise interprétation de l'arbitre), **le tenu est toutefois effectif**. L'attaquant, après être revenu à hauteur de l'arbitre et s'il est toujours en possession de ses deux flags, pourra effectuer son tenu après le signal de l'arbitre mais sans gestuelle particulière préalable.

# Fiche N° 5 - LE TENU POUR LE PORTEUR DE BALLON

## 1) LE CONTROLE DU BALLON : L'attaquant doit toujours maîtriser et contrôler le ballon

**Sauf lors d'une chute**, il ne peut en aucun cas lâcher volontairement ou involontairement le ballon.
Il doit contrôler le ballon lorsqu'il **repositionne son fauteuil**, **remet son flag**, comme lorsqu'il **va pointer au sol** pour la reprise.

## 2) REPLACER LES FLAGS : L'attaquant doit remettre son ou ses flags sur des velcros libres

Il doit effectuer l'opération lui-même. En cas d'absence de flag, un partenaire (ou flagueur) peut lui fournir un flag mais pas le lui scratcher.

L'attaquant ne peut anticiper le tenu et détenir (dans la bouche ou les mains) un flag avant le placage => **PENALITE**

**Il doit impérativement remettre <u>un seul flag sur une épaule libre.</u>**
Un attaquant avec deux flags à une épaule doit être sanctionné => **PENALITE**

Le flag **doit impérativement suivre le bras, de manière extérieure, en direction du coude**.
Un attaquant avec un flag ne suivant pas le tracé du bras (qui tombe sur la poitrine) doit être sanctionné immédiatement => **PENALITE**

**Le flag doit être totalement remis et scratché à l'épaule avant de pouvoir réaliser le tenu**
<u>L'attaquant ne peut réaliser simultanément la remise d'un flag et la descente du ballon vers le sol</u> pour la reprise du jeu**.** La descente du ballon ne peut intervenir que lorsque les mains de l'attaquant ont lâché les flags à remettre**.**

**Un flag** mal remis (précipitation) et **qui tombe avant la réception** de la première passe, sera sanctionné pour tenu mal joué.-

## 3) REPLACER SON FAUTEUIL : Il doit réaliser son tenu à l'endroit défini par l'arbitre d'attaque

Si l'attaquant a été entraîné par sa vitesse ou l'inertie du fauteuil, il doit reculer et revenir à hauteur de l'arbitre attaquant. Lors de cette action de recul du fauteuil, l'objectif est que le jeu puisse reprendre le plus rapidement possible.

**Le défenseur ne doit en aucun cas gêner l'attaquant dans son retour à hauteur de l'arbitre.** Si ce dernier doit reculer il doit pouvoir le faire sans changer d'axe. C'est au défenseur de bouger (et changer d'axe) et de ne pas ralentir volontairement la réalisation du tenu

**Pour jouer le tenu la position du fauteuil doit être face à la ligne de but adverse.**
L'attaquant doit remettre son fauteuil face à la ligne de but adverse.-

**Le fauteuil doit être totalement arrêté pour pouvoir jouer le tenu**
L'attaquant doit totalement arrêter son fauteuil (immobile face à la ligne de but adverse).-

## 4) TOUCHER LE SOL : l'attaquant pointe le sol avec le ballon en main puis fait une passe

Dès lors que le bras porteur du ballon a entamé sa descente vers le sol**, le geste doit être continu et sans à-coup**.

**Le ballon ne peut pas rester significativement au sol (en avant)**.
Dès que le ballon a touché le sol, il doit remonter dans l'optique de la passe obligatoire
Cette remontée du ballon signifie pour tous les joueurs la reprise du jeu.

## 5) FAIRE UNE PASSE : l'attaquant doit obligatoirement faire une passe

**L'attaquant ne peut pas jouer le tenu pour lui-même** ou jouer au pied pour un partenaire, **il doit impérativement faire une passe.**

**Si l'attaquant ne fait pas ou ne peut pas faire de passe (absence de partenaire) dans les trois secondes** après avoir touché le sol, l'équipe attaquante sera alors **sanctionnable pour anti-jeu.**

L'attaquant doit garder le contrôle du ballon
et remettre ses flags sur des velcro libres

Fauteuil à l'arrêt, face à l'en-but adverse

L'attaquant touche le sol avec le ballon
puis fait obligatoirement une passe

Dans tous les cas de figures, l'attaquant ne peut remettre ses flags et simultanément effectuer son tenu
Dans tous les cas, le flag remis doit être accroché solidement au velcro de l'attaquant

# Fiche N° 6 - LE TENU DEBOUT

## 1) Conditions pour un tenu debout :

- Le porteur du ballon doit être bloqué, le fauteuil arrêté et en contact avec un défenseur adverse
- Le porteur du ballon ne peut pas ou ne veut pas faire une passe

Si ces deux conditions sont réunies **plus d'une seconde** alors l'arbitre devra intervenir et **crier « TENU »** (pour un tenu debout)

- Le porteur du ballon **ne peut plus avancer, ni faire de passe**
- **Les défenseurs ne peuvent plus arracher de flags à l'attaquant**

## 2) Réalisation du tenu après l'annonce d'un tenu debout :

L'attaquant est autorisé à descendre le ballon pour pointer le sol si :

- L'attaquant a replacé son fauteuil face à l'en-but adverse et celui-ci est immobile
  **Un défenseur qui arrache un flag après l'annonce du tenu debout devra être sanctionné**
- Le porteur du ballon doit attendre l'accord verbal de l'arbitre **(« JOUEZ »)** pour toucher le sol et faire la passe de reprise
  **Un joueur qui débute la descente du ballon avant le signal de l'arbitre, devra être sanctionné.**

**Indications pour les arbitres** **Le signal de reprise après un tenu debout**

Un tenu debout est une anomalie du jeu qui doit se produire le moins possible. Avant de signifier la reprise du jeu, l'arbitre devra déterminer qui est le responsable du tenu debout. Si l'arbitre estime que c'est le porteur du ballon et son équipe qui sont responsables du tenu debout :

Exemple : Le porteur du ballon n'a pas pu (absence de soutien) ou n'a pas voulu faire une passe après l'arrêt de son fauteuil
Exemple : Le défenseur n'arrive pas à déflaguer (problème de position ou de handicap) et l'attaquant ne passe pas le ballon ou ne repart pas

**En conséquence, c'est l'équipe attaquante (fautive) qui doit être pénalisée lors de la reprise du jeu.**
**L'arbitre devra compter jusqu'à trois, avant d'autoriser oralement la reprise du jeu : « JOUEZ »**
**Cette situation peut s'apparenté à la situation de surrender en valide**

Si l'arbitre estime que c'est les défenseurs qui sont responsables du tenu debout » :

Exemple : Le défenseur bloque totalement le fauteuil de l'attaquant mais se refuse à le plaquer (main sur le flag sans arrachage)

**En conséquence, c'est l'équipe en défense (fautive) qui doit être pénalisée lors de la reprise du jeu.**
**L'arbitre devra autoriser la reprise du jeu : « JOUEZ » dans un délai très court après la première annonce « TENU ».**
**L'arbitre ne devra pas tolérer l'arrachage d'un tag après son annonce « TENU »**

L'objectif doit être de limiter les stratégies de retardements volontaires et systématiques du placage. S'il parait normal – comme dans le jeu valide – d'autoriser les défenseurs à travailler durant cette phase du placage, cela doit rester dans une certaine limite temporelle pour le jeu et le spectacle.

# Fiche N° 7 - LE TENU POUR LES DEFENSEURS

## LE DEFENSEUR MARQUEUR DU TENU :

- **Pas de contact intentionnel**

  Aucun contact intentionnel entre les défenseurs et le porteur du ballon lors de la réalisation du tenu.
  Le défenseur ne doit pas gêner le recul de l'attaquant lorsque celui-ci est entraîné par son élan.
  Aucune gêne ou action sur l'attaquant, son fauteuil ou le ballon ne devront être tolérées.

- **Un seul marqueur autorisé**

  Un seul défenseur a la possibilité de rester devant le porteur du ballon et de marquer le tenu.

- **Le fauteuil du marqueur doit être immobile et face à celui de l'attaquant.**

  Une distance de sécurité **d'un mètre** entre les deux fauteuils et dans l'axe strict de l'attaquant.

**Remarque :**
**Si le marqueur ne peut se trouver dans l'axe du tenu** (ex : sur un recul de l'attaquant)
Dans la mesure où cette situation est involontaire, **le défenseur ne sera pas considéré comme hors-jeu.**
Cependant, **il ne devra jamais intervenir autour du tenu** ou gêner la passe de l'attaquant.

- Le marqueur doit attendre que **le ballon touche le sol et remonte** pour que le jeu reprenne.

  **Il n'a pas le droit d'anticiper la reprise du jeu et de pivoter son fauteuil avant que le ballon ne touche le sol.**
  Il ne doit en aucun cas pouvoir gêner la passe de l'attaquant.
  En cas d'attente de la passe de l'attaquant, le défenseur peut bouger son fauteuil, mais ne peut pas arracher un flag de l'attaquant réalisant le tenu une seconde fois.

Le fauteuil du marqueur est à l'arrêt, une distance de sécurité séparant le plaqué et le marqueur. Les deux fauteuils se font face

Le marqueur doit attendre que le plaqué touche le sol avec le ballon

Après le mouvement ascendant des bras lors de la passe, le marqueur peut reprendre part au jeu

# LES AUTRES DEFENSEURS :

- **Les autres défenseurs doivent se retirer dans leur camp à un minimum de quatre mètres du tenu.**
  La démarcation des quatre mètres se fait par les petites roues avant du fauteuil.
  Elles doivent se trouver sur la ligne de l'arbitre défense.

**Indications pour les arbitres : Impact par l'arrière sur un défenseur en repli**

Un défenseur (de dos ou retourné) est en train de se replier et un attaquant vient le percuter par l'arrière.
Pour évaluer au mieux cette situation, le jugement de l'arbitre doit impérativement porter sur :
. **La vitesse et l'intensité avec laquelle l'attaquant vient percuter le défenseur**
**.** En aucun cas sur la position – de hors-jeu ou pas – du défenseur

L'arbitre devra déterminer si oui ou non l'attaquant a cherché à minimiser son impact sur le défenseur. C'est-à-dire à réduire sa vitesse et à contrôler au maximum l'impact de son fauteuil sur un joueur de dos.

Si l'attaquant cherche à réduire significativement sa vitesse et les conséquences (pour le défenseur) de cet impact arrière inévitable, l'arbitre devra laisser se dérouler l'action ou pénaliser le défenseur lorsque celui-ci était en position initiale de hors-jeu.

A l'inverse, si l'attaquant ne cherche en rien à réduire sa vitesse ou les conséquences de son impact arrière, l'arbitre devra impérativement le sanctionner pour jeu dangereux, voire l'exclure si ce comportement s'assimile à une agression caractérisée (par l'arrière).

Cette situation d'impact ou de charge arrière est particulièrement dangereuse si on considère le profil des joueurs pratiquant le Rugby XIII Fauteuil. En aucun cas, un joueur peut s'octroyer le droit de mettre en danger l'intégrité physique d'un autre joueur au motif que ce dernier soit hors-jeu. Aucun joueur ne doit chercher à prendre l'ascendant sur un vis-à-vis à travers un impact fauteuil. Au contraire il doit impérativement chercher à les minimiser et à préserver la sécurité de tous sur le terrain.

# Tenu concédé à moins de quatre mètres de son en-but :

Un attaquant plaqué très proche de l'en-but adverse :

- **Il pourra reculer à 1m 50 de la ligne d'en-but pour jouer son tenu**

  Cette possibilité de reculer doit lui permettre de jouer son tenu sans être gêné, ni accrochage avec les défenseurs.
  S'il ne recule pas, l'attaquant ne pourra en aucun cas demander aux défenseurs de reculer derrière leur en-but ou de revendiquer un contact illicite ou une gêne particulière de l'attaquant (notamment en cas d'en-avant) lors de la réalisation du tenu.

- L'indicateur fauteuil du défenseur est toujours les petites roues avant mais celles-ci ont la possibilité d'être devant la ligne d'en-but. **Seules les petites roues avant peuvent être devant la ligne. Les grandes roues doivent être dans l'en-but.**

  Avec la moitié du fauteuil dans le terrain (et non plus dans l'en-but) l'objectif est de restreindre les tentatives d'impacts offensifs ayant pour objectif de finir dans l'en-but adverse.

# Fiche N° 8 - LES PHASES DE CONQUETE DU BALLON

## 1) Le tenu de transition

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

## 2) Les sorties de l'aire de jeu

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement
La reprise du jeu s'effectue par un coup franc pour l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie du ballon.
Aucune règle des 40 / 20 en Rugby XIII Fauteuil (à cause de la taille restreinte du terrain)

## 3) Le statut du fauteuil

**L'arbitre – comme dans le jeu valide – devra déterminer si l'action du fauteuil est volontaire ou non**

a. **Action involontaire** (le ballon vient vers le joueur sans que ce dernier cherche à le toucher ou le contrôler):
**Le fauteuil est alors considéré comme un élément neutre**
Si le ballon **vient** toucher un fauteuil ou un joueur qui n'utilise pas délibérément son fauteuil, le jeu continuera normalement (comme lorsque le ballon touche un poteau de but).

Dans cette situation, si le ballon va en direction d'un joueur en position de hors-jeu et que ce dernier le touche délibérément (tentative de contrôle), alors il sera considéré comme étant hors-jeu => **PENALITE AU NIVEAU DU JOUEUR HORS-JEU**

b. **Action volontaire** (le joueur va vers le ballon et / ou cherche à contrôler le ballon en le bloquant)
**Le fauteuil est alors considéré comme le prolongement des mains du joueur.**
**L'action sur le ballon ne peut en aucun cas être considérée comme un jeu au pied.** Si le ballon est touché suite à une action délibérée du joueur avec son fauteuil, c'est comme si le joueur avait **touché le ballon avec ses mains => EN-AVANT : REPRISE PAR UN TAP-PENALTY**

c. **Exceptions :**
Les joueurs ont la possibilité de **faire un blocage du ballon** avec **le côté de leurs grandes roues**.
Exemple :
Après un jeu au pied, le réceptionneur positionne son fauteuil de côté afin de bloquer l'avancée du ballon avec une grande roue.
Ce mouvement peut s'apparenter, dans le jeu valide, au blocage d'un ballon au sol avec le pied.
Cette situation qui est un geste technique délibéré du joueur utilisant son fauteuil pour bloquer le ballon avec une grande roue, ne doit pas être considérée comme un en-avant.

## 4) Contact avec un élément extérieur (toit du gymnase, panneau de basket …)

Le contact du ballon avec un élément extérieur de l'aire de jeu provoque l'arrêt immédiat du jeu.
Après ce contact (illicite), le ballon est rendu par **un tap-pénalty (remplaçant une mêlée)** à l'équipe non fautive au niveau (ou en-dessous) du contact.

Exception : dans le cas de la transformation d'un essai ou d'une pénalité, si le ballon entre en contact avec un élément extérieur de telle sorte que la direction du ballon s'en trouve changée, alors il sera ordonné de retenter la transformation en question. Dans le cas de la transformation d'une pénalité, il n'est pas possible de changer la manière de vouloir la jouer notamment en voulant finalement la jouer à la main au lieu de la tenter. L'arbitre veillera à ce que cela soit bien respecté sans pour autant pénaliser.

# 5) L'arrachage – impact défensif

**L'arrachage et les actions des mains ou bras du défenseur sur l'attaquant ou son fauteuil sont interdites.**
Que le ballon soit posé sur les genoux ou tenu, il est interdit de l'arracher ou de le prendre au porteur.
L'impact entre deux fauteuils peut provoquer la perte de contrôle du ballon chez l'attaquant
Il faut que l'impact du défenseur soit en premier une action de blocage sans aucun mouvement du bassin pour accentuer l'impact.

Tous les impacts délibérés sur l'arrière du fauteuil doivent être sanctionnés

Il est strictement interdit d'attraper le fauteuil d'un adversaire

Tous les impacts latéraux doivent être régulés ou sanctionnés

# 6) Placage dans l'en-but

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

# Fiche N° 9 - LES REMISES EN JEU

## 1) Le début de mi-temps et la reprise après évolution du score

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement mais le ballon devra avoir fait un **minimum de six mètres** avant d'être considérée comme jouable.

**Indications pour les arbitres : Distance des coups d'envoi (et renvoi) à six mètres**

Reculer la distance minimum d'engagement de deux mètres supplémentaires devrait permettre de :

- Rendre beaucoup plus difficile (mais pas impossible) la visée d'un fauteuil adversaire sur engagement et la récupération du ballon.
- Afficher une infériorité de fait (de 6 m), pour l'équipe effectuant le coup d'envoi, dans la réception et la conquête d'un coup d'envoi court et, à contrario, redonner la priorité à l'équipe réceptionnant le ballon.
- Rendre cette phase de jeu beaucoup moins dangereuse pour les joueurs car beaucoup moins égalitaire dans la conquête du ballon

Touche direct / ballon mort direct / non respect de la distance minimum = pénalité au centre du terrain pour l'équipe non fautive.

**Adaptation des remises en jeu, du fait de la taille réduite du terrain :**
Touche indirecte = **coup franc pour l'équipe non fautive** à l'endroit de sortie du ballon (à deux mètres de la touche) au coup de sifflet de l'arbitre.
Ballon mort indirect = **renvoi à la main au centre de la ligne des huit mètres** au coup de sifflet de l'arbitre.

## 2) Reprise après les sorties en touche et en-avant

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement.
**L'arbitre devra attendre le replacement des deux équipes (notamment défensive) pour siffler la reprise.**

**Indications pour les arbitres : Les remises en jeu après une touche ou un en-avant**

Ce type d'arrêt de jeu se traduit en valide par une remise en jeu avec une mêlée (et avec les 2 équipes positionnée)
Par similitude de cette mêlée, l'arbitre de Rugby XIII Fauteuil devra attendre le repositionnement de la défense avant de faire reprendre le jeu.
Comme en jeu valide, si ce replacement tarde, l'arbitre pourra arrêter le temps.

## 3) **Ballon mort et touche d'en-but** (hors engagement et conversion des pénalités)

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

**Indications pour les arbitres : Renvoi à huit mètres après un arrêt de volée ou une sortie en ballon mort**

Après un arrêt de volée dans son en-but ou une sortie en ballon mort, la reprise du jeu s'effectue par un renvoi à la main aux huit mètres.
Le réceptionneur de l'arrêt de volée ou du ballon pourra effectuer le renvoi aux huit mètres le plus rapidement possible.
**L'arbitre pourra siffler la reprise rapide du jeu, à la condition, que l'attaquant ne fasse aucune passe vers l'avant pour effectuer le renvoi.**
**Dans le cas inverse (passe vers l'avant) l'arbitre devra attendre le replacement des défenseurs avant de signifier la reprise du jeu.**

## 4) **Placage d'un joueur dans son propre en-but**

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

## 5) **Le placage d'un joueur dans l'en-but adverse**

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement

## 6) **Tentative de conversion d'une pénalité qui ne passe pas entre les poteaux**

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement. Remise en jeu par un drop sur la ligne des huit mètres.

## 7) **Les pénalités et coups francs**

Les règles générales du Rugby à XIII s'appliquent pleinement.

# Les Expulsions

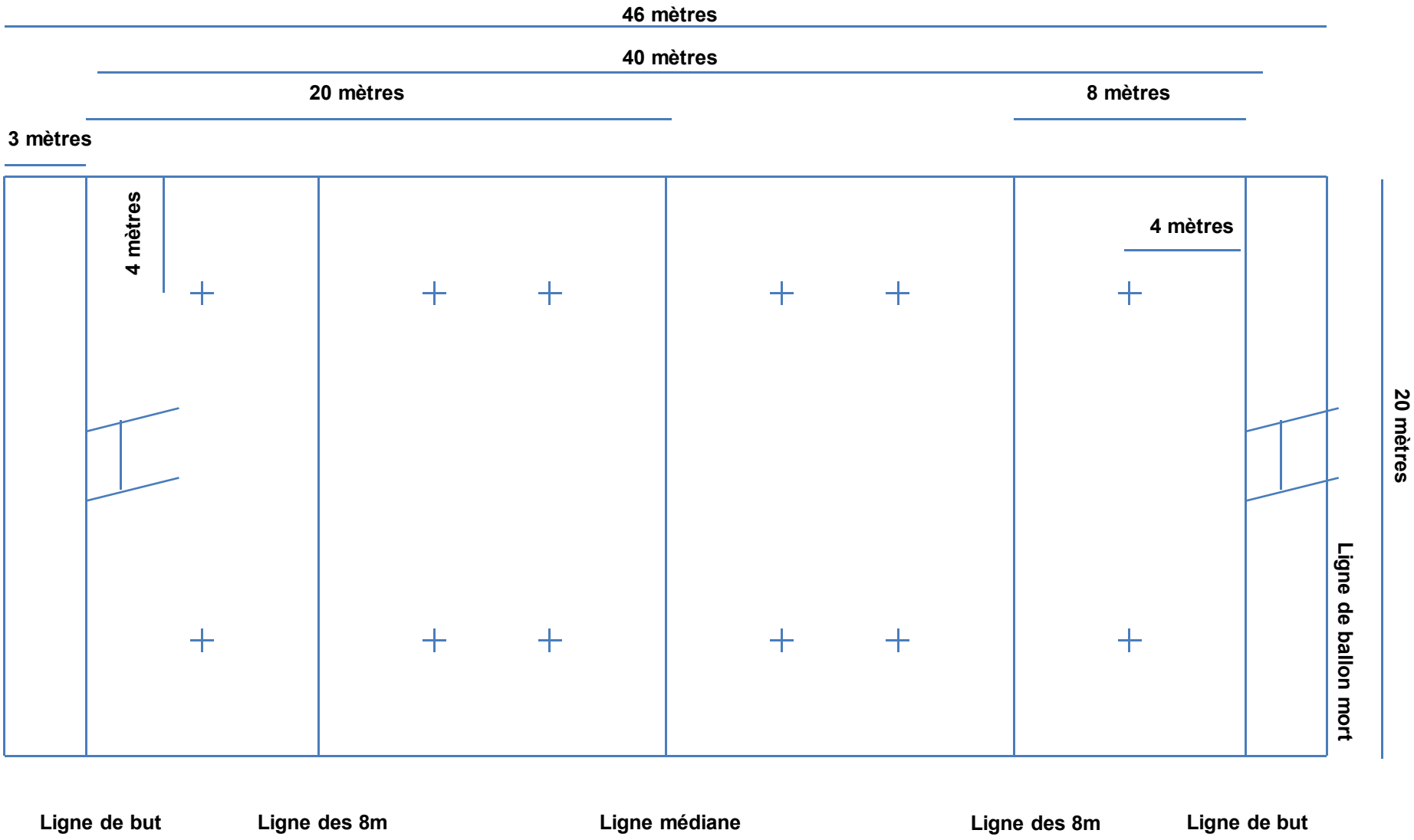
**La décision d'exclure un joueur incombe exclusivement à l'arbitre attaque du match**

- Expulsion temporaire du joueur fautif.
  *Expulsion* ***de 10 mn*** *durant lesquelles l'équipe du joueur fautif joue à 4 joueurs.*
  *Après ces 10 mn le fautif pourra revenir et rejouer.*

- Expulsion définitive du joueur fautif.
  *Expulsion de* ***10 mn*** *durant lesquelles l'équipe du joueur fautif joue à 4 joueurs.*
  *Après ce temps, un autre joueur peut revenir sur le terrain mais le fautif ne pourra plus rejouer.*

# Fiche N° 10 – LE TERRAIN DE JEU

## Dimensions maximales du terrain



# NOTE SUR LES AUTRES TEXTES REGLEMENTAIRES

En complément des règles spécifiques du rugby à XIII Fauteuil, s'appliquent :

_ les règles internationales du rugby à XIII fauteuil, version anglaise non traduite en français à ce jour. Elles sont accessibles sur le site de la RLIF (Fédération Internationale de Rugby à XIII)

_ le règlement technique (élaboré par la France, non encore homologué au niveau international)

Il est important de noter qu'il existe aussi une version britannique des règles spécifiques du rugby à XIII Fauteuil. Cette présentation Powerpoint appelée *Wheelchair Rugby League* est disponible sur le site de la RLIF.
Son contenu n'est pas aussi précis que la version française.