

Rugby XIII Fauteuil

Principes du règlement + indications arbitres



**SAISON
2012 / 2013**

Version corrigée du 22 octobre 2012

Signal une règle nouvelle pour la saison 2012 - 2013
Signal une indication pour les arbitres

N° 582/2013 – Paris, le 23 octobre 2012

Fiche N° 1 – LA MARQUE

La validation des points (essais, transformations etc) incombe exclusivement à l'arbitre « Attaque » du match

1) « A LA MAIN » - L'ESSAI

Un **ESSAI** = Franchir la ligne d'en-but adverse et y aplatir le ballon.

UN ESSAI = 4 pts

Aplatir = exercer une pression **de haut en bas avec la main** sur le ballon au moment où celui-ci est au sol.

Si le postulat de départ est que les joueurs doivent rester assis dans leurs fauteuils, seule une main peut alors permettre d'aplatir le ballon.

Avec le fauteuil = impossible de marquer : Il n'y a pas de pression de haut en bas sur la balle possible.

L'attaquant doit toujours **garder le contrôle de la balle**, même au moment d'aplatir.

La ligne d'en-but fait partie de l'en-but. Si la balle est aplatie sur cette ligne... l'essai est valable.

Lorsqu'il y a chute de l'attaquant pour marquer un essai

- **L'attaquant chute seul, sans aucune interférence avec un adversaire.**

Si cette chute se termine dans l'en-but adverse, et qu'il n'y a aucune faute de main : l'essai est valable.

Si cette chute se termine avant l'en-but adverse, cela provoque automatiquement un Tenu

- **Il y a collision entre attaquant et défenseur provoquant une chute de l'attaquant dans l'en-but.**

L'arbitre devra déterminer qui est fautif :

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

2) « AU PIED »

En Rugby XIII Fauteuil le « jeu au pied » est symbolisé par une frappe de la main sur le ballon, **le poing fermé**.

Pour les transformations, on utilisera un tee impérativement inférieur à celle de la grande roue du fauteuil du botteur.

On doit transformer un essai qui vient d'être marqué.

TRANSFORMATION d'ESSAI = 2 pts

On peut convertir une pénalité en points (depuis le lieu de la faute).

PENALITE réussie = 2 pts

On peut aussi, dans le cours du jeu, marquer un drop.

DROP = 1 pt

Frappe du poing sur le ballon simultanée (ou immédiatement consécutive) au rebond de celui-ci sur le sol.

La frappe du poing doit intervenir avant que le ballon ne soit remonté **au dessus du milieu des grandes roues** (pointe du bas comme repère) :

Si, sur un drop, le ballon remonte trop haut ; il y aura : soit en avant (coup franc à l'endroit du drop), soit mauvais renvoi (pénalité).

Indications arbitrales sur la marque

- Sur l'arrachage d'un flag de l'attaquant très proche de la ligne d'en-but adverse

Au Rugby XIII Fauteuil, il ne peut y avoir d'essai « glissé ».

C'est-à-dire un attaquant plaqué avant l'en-but mais qui, entraîné par sa force d'inertie, finit dans l'en-but adverse et aplatit la balle.

Au Rugby XIII Fauteuil, si l'arrachage du flag s'effectue avant que la petite roue avant ne rentre dans l'en-but, il y a placage (et jamais essai).

A l'inverse, si l'arrachage du flag s'effectue alors que la petite roue avant 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,

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.

- 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 de balle chute** dans le terrain et **avant l'en-but** cela entraîne 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.

- Sur les chutes au sol avec collision dans lesquelles l'attaquant finit dans l'en-but adverse

Quelques indicateurs pour évaluer la chute et surtout, déterminer qui l'a provoquée (par un impact ou une gestuelle illicite) :

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

- Plus l'impact est latéral (non centré sur le pare choc 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 essai de pénalité

b) **La position de la petite roue avant** du fauteuil de l'attaquant

- Si l'attaquant et son fauteuil sont entrés dans l'en-but adverse, c'est généralement le défenseur qui a intérêt à faire faute dans 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

c) **Les mouvements de bras de l'attaquant**

- L'attaquant doit chercher à aplatir au sol, son mouvement de bras doit clairement aller du haut 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 (via la chute) dans l'en-but adverse. Ce mouvement est illicite et l'attaquant doit être sanctionné.

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

Lorsque je possède la balle, je peux rouler dans n'importe quelle direction du moment que je ne sors pas du champ de jeu. Celui-ci est délimité par les lignes de touches et de ballon mort.

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 / défenseur) lors d'un impact devra être **sanctionnée**.

2) JEU AU SOL :

Les joueurs doivent garder le contrôle de leur fauteuil

Suite à une chute, l'arbitre ne doit pas arrêter automatiquement le jeu **du fait de l'infériorité numérique d'une équipe**

- Si la chute génère un danger pour les joueurs ou pour le jeu : **l'arbitre devra arrêter le match**
- Si la chute ne génère aucun danger, ni gêne pour les joueurs ou pour le jeu : **l'arbitre laisse continuer la partie**

3) LES TRANSMISSIONS

- Avec les mains – **LA PASSE**

Faire des passes à la main uniquement vers l'arrière (vers sa propre ligne d'en-but)

Lors d'une passe, c'est l'orientation de départ de la balle qui détermine sa validité. Si au départ la balle va vers l'arrière (vers son propre en-but), la passe est valable. Même si ensuite elle rebondit et va délibérément vers l'avant, il n'y a pas d'en-avant.

A l'inverse, si elle part en premier devant puis roule et rebondit vers l'arrière...il y a en-avant.

- **JEU AU PIED : frappe du poing fermé sur le ballon**

La main du botteur doit être clairement fermée au moment de l'impact sur le ballon pour valider un jeu au pied.

Lors d'un coup de pied, la balle avant l'impact du poing ne doit jamais dépasser l'épaule du botteur.

Sur un ballon porté et maîtrisé, un jeu au pied type smash de volley est interdit pour des raisons de dangerosité et de sécurité.

Sur un ballon non maîtrisé, le jeu au pied est autorisé jusqu'à l'impact sur le ballon en dessous de l'épaule du botteur.

Au-delà de cette limite, et même si la gestuelle sur le ballon est le poing fermé, l'arbitre devra considérer qu'il y a perte de contrôle du ballon.

L'impact sur la balle doit intervenir avant que celle-ci ne touche le sol (sinon en-avant) ou simultanément (drop).

Pour pouvoir jouer une balle bottée, les attaquants doivent se trouver derrière le botteur au moment du « coup de pied ».

*Les attaquants partant devant le botteur sont «**en position de hors-jeu**». Ils doivent s'arrêter à un minimum de 4 m du réceptionneur.*

*Ils pourront intervenir de nouveau quand l'attaquant aura fait **action de jeu** (soit une faute de main, soit fait 4 m avec son fauteuil)*

Indications arbitrales sur les déplacements, les transmissions et les chutes

- **Le joueur ne maîtrise plus son fauteuil et se met lui-même en situation de chuter**

En défense comme en attaque, le joueur doit pouvoir maîtriser son fauteuil et surtout, ne pas chuter au moindre impact ou problème. Généralement, **un joueur qui n'a plus aucune main sur ses roues** et se contorsionne pour attraper un flag ou éviter un placage se met lui-même en situation de chuter. Un joueur peut avoir la gestuelle qu'il veut 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.

Un joueur qui chute du fait du non contrôle de son fauteuil doit être pénalisé.

- **La chute génère un danger pour les joueurs ou pour le jeu et doit entraîner l'arrêt du match**

Le porteur de balle chute. Par sécurité, cette chute entraîne automatiquement un Tenu.

Ni passe possible, ni jeu au sol pour l'attaquant. Le Tenu est effectif sans avoir 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 **blesé**. 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 aucun danger ou gêne pour les joueurs ou pour 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** (attaque ou défense).

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

Une chute derrière la zone de jeu, ne doit pas conduire à l'arrêt automatique du jeu lors du Tenu immédiat ou du suivant.

- **Lutte (sprint) de 2 fauteuils après un coup de pied à suivre**

Après le coup de pied, un défenseur peut utiliser un rayon de 2m (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 poursuites.

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

- **A L'ARRÊT** – en possession du ballon, fauteuil bloqué, et flag(s) pas encore arraché(s)

Dans cette situation, le Tenu n'est pas encore effectif. **Le porteur de balle a le droit de :**

- **Passer** la balle 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 de la balle

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

- De bouger et reculer significativement son buste pour gêner uniquement l'arrachage d'un flag.
- De bouger volontairement un bras non porteur de la balle (lever, rotation, raffut).
- Ballon sur les genoux, aucun bras ne peut bouger pour gêner l'arrachage d'un flag.
- **En l'air** (coude au dessus des épaules), de changer de main porteuse de balle
- **En l'air**, de tenir le ballon à deux mains
- De raffuter ou repousser le défenseur (pas de contact physique sur l'adversaire ou son fauteuil)
- **De se servir du bras porteur du ballon pour protéger un flag ou empêcher un arrachage de flag.**
- De **jouer son Tenu** avant qu'un des flags ne soit arraché **ou que l'arbitre ne l'ait signifié.**
Il peut arriver parfois que l'arbitre signifie un Tenu (et qu'attaquants et défenseurs s'arrêtent de jouer) 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 2 flags, pourra effectuer son Tenu sans gestuelle particulière préalable.

- **EN « ROULING »** – Fauteuil en mouvement / Je suis en possession du ballon et mon fauteuil roule

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

- Bouger et lever en l'air la main qui manipule le ballon.
- Ballon sur les genoux, possibilité de lever librement un seul bras (ou coude) à la fois pour éviter l'arrachage d'un flag, cela dans un mouvement unique et continu.
Un seul mouvement de bras ou de coude (pas de moulinet) et sans arrêt du mouvement et du bras en hauteur.
Pour enclencher un second mouvement de bras (sans ballon) dans une même action, le joueur devra au préalable avoir fait une action (au moins toucher) sa roue ou le ballon avec ce bras.
- Bouger significativement le buste (rotation, recul) pour gêner l'arrachage ou aplatir dans l'en-but.

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

- De lever simultanément les 2 bras (notamment avec la balle)
- De lever simultanément les 2 coudes sans volonté de faire une passe
- **De se servir du bras porteur du ballon pour protéger un flag ou empêcher un arrachage de flag.**
- De repousser le bras, la main du défenseur ou de raffuter (pas de contact sur l'adversaire ou son fauteuil)

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

1) Empêcher l'adversaire d'avancer – BLOCAGE de FAUTEUIL à FAUTEUIL

En matière de défense, le placage n'est pas l'unique solution du Rugby XIII Fauteuil.

Bloquer le fauteuil du porteur de balle est aussi une solution défensive à l'avancée des attaquants vers l'en-but adverse.

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

- Bloquer uniquement le joueur porteur du ballon.
- De **m'opposer passivement** avec mon fauteuil au passage ou à l'avancée de l'avant du fauteuil adverse.
- De **m'opposer sur l'avant** (principalement pare-choc) du fauteuil de l'attaquant

Il est formellement interdit :

- De bloquer (choc entre fauteuils) un attaquant non porteur de balle.
- De ne pas contrôler mon fauteuil et mon corps dans l'impact au point de chuter par terre ou sur l'adversaire.
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 2 mains décollées) qui basculerait vers l'avant suite à l'impact et tomberait sur l'attaquant, **doit être sanctionné.**
- De **m'opposer activement (geste du bassin vers l'avant, les 2 mains sur les roues)** avec mon fauteuil.
Avoir une main en l'air avec la volonté d'arracher un flag au moment de l'impact (et pas juste après) est recommandé.
- De tenter de bloquer ou de propulser le fauteuil adverse (hors limite) par un **impact latéral** sur celui-ci.
- Il est **formellement interdit d'attraper le fauteuil ou l'attaquant adverse** pour l'empêcher d'avancer.

Il est autorisé :

- D'accompagner et de faire dévier la trajectoire de l'attaquant pour le mettre en touche (fauteuils parallèles).
- Après arrêt du fauteuil de l'attaquant, **un seul défenseur** peut avancer (**tour de roue de pare choc à pare choc**) ce dernier pour gêner sa libération ou le mettre en touche (aucun impact latéral ne devra être toléré).

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

2) Le placage – ARRACHAGE D'UN FLAG

Le porteur de balle doit, en principe, être équipé de 2 flags, 1 à chaque épaule.

Le fait d'avoir 1 ou 0 flag est toléré par le règlement mais cela ne doit pas représenter une stratégie offensive.

Pour que le placage soit effectif il faut que :

- Les défenseurs doivent arracher **au moins 1 des flags** de l'attaquant pour que le placage soit effectif.
- Lors d'un placage, **un même défenseur** ne peut arracher **qu'un seul flag** au porteur de balle.
- Seuls **2 défenseurs** peuvent enlever les **2 flags** de l'attaquant. **Les 2 arrachages doivent être quasi simultanés.**
- Le placage est également effectif quand un défenseur **touche de la main** une épaule sans flag de l'attaquant.
- **Le fait de signifier oralement à l'arbitre l'absence de flag (sans toucher l'épaule) ne génère pas un Tenu.**
- Les défenseurs doivent intervenir sur les flags et **jamais sur le fauteuil, le maillot ou le corps de l'attaquant.**
- Quand l'action d'arrachage est enclenchée, elle doit s'effectuer **sans ralentissement volontaire** de l'arrachage.
- Les défenseurs doivent jeter le flag au sol (impossible de conserver pour soi un flag enlevé).

Pour jouer son Tenu, l'attaquant doit :

- Quel que soit le nombre de flag(s) arraché(s), **l'attaquant à l'obligation de remettre les 2 flags.**
 - Soit l'attaquant a 1 seul flag arraché et donc, il n'en a qu'un à remettre.
 - Soit l'attaquant a 2 flags d'arrachés et il doit remettre les 2.
- Obligation de remettre **1 flag sur chaque épaule.**
- Obligation **de remettre le flag sur un velcro libre.** Interdiction de remettre 2 flags sur 1 épaule.
- Aucune intervention particulière des arbitres (autre que le décompte des Tenus)
- **L'attaquant doit vérifier par lui-même la présence des 2 flags avant de jouer son Tenu.**

Fiche N° 5 - LA CHAÎNE TACTIQUE

Une fois plaqué – **c'est-à-dire uniquement quand les défenseurs ont réussi à déscratcher au moins un des flags de l'attaquant** – on considère que le joueur est « **Tenu** ».

- Le joueur porteur de la balle doit alors effectuer la réalisation technique de son « Tenu ».
 - Durant cette réalisation, aucun contact avec les adversaires comme les partenaires ne sera autorisé.
 - Un défenseur « marqueur » est autorisé à rester devant le porteur de balle (même axe, immobile face à l'attaquant à **une distance de 1m**).
 - Il ne pourra bouger son fauteuil que lorsque la balle aura touché le sol lors de la réalisation du tenu.
 - Les autres joueurs des deux équipes repartent dans leur camp respectif :
 - ⊗ Les attaquants pour ne pas être hors-jeu et pouvoir recevoir la passe arrière à la reprise du jeu.
 - ⊗ Les défenseurs, à **4 m** de la ligne du tenu (**ligne de hors-jeu définie par l'arbitre « défense »**).
- Lorsqu'une équipe entre en possession de la balle, elle a droit à un maximum de « **6 Tenus** ». C'est-à-dire à une série 6 ou 7 actions successives après conquête de balle pour tenter de marquer. Cette succession de Tenus s'appelle **une chaîne tactique**.
 - Lors d'une récupération de balle en **situation d'avantage** (ex : tentative d'interception, contre volontaire ...), le premier Tenu qui suit pour l'équipe attaquante sera comptabilisé comme **Tenu 0**. C'est une chance supplémentaire accordée aux attaquants qui bénéficieront pour cette chaîne tactique de 7 actions pour marquer.
 - Lorsqu'une équipe concède le « **Tenu 6** », la balle est rendue automatiquement à l'équipe adverse. A l'endroit du placage de l'attaquant, l'équipe défendante récupère la balle et effectue « **un Tenu de transition** ».
Ce Tenu compte comme « Tenu 0 » dans le décompte de l'arbitre

Le Tenu = un bras tendu au-dessus de la tête de l'arbitre « attaque », les doigts indiquant le n° du tenu.

Le « Tenu » n'étant pas un arrêt du jeu, l'arbitre ne doit, en théorie, pas siffler pour signifier sa réalisation. Chaque joueur doit connaître la règle, et réagir en conséquence lorsque le porteur de balle est déscraché. Cependant dans certains cas (ex : situation de poursuite) les arbitres pourront arrêter l'action et signifier aux joueurs que l'attaquant a été déscraché par un mini coup de sifflet.

Pendant la réalisation du Tenu, l'arbitre « attaque » indique également oralement le numéro du Tenu aux joueurs.

Les arbitres doivent signifier le redémarrage à 0 du décompte des Tenus = bras cassé en agitant le poing fermé, en essuie-glace.

Ils doivent signifier le dernier Tenu d'une chaîne tactique (T5) bras tendu à la verticale, les 5 doigts écartés durant l'intégralité de l'action.

Fiche N° 6 - LE TENU POUR L'ATTAQUANT

L'ATTAQUANT PORTEUR DE BALLE:

- **Il doit toujours maîtriser et contrôler la balle**

Sauf lors d'une chute, il ne peut en aucun cas lâcher volontairement ou involontairement la balle.

Il doit contrôler la balle lors qu'il remet son flag, comme lorsqu'il va pointer au sol pour la reprise du jeu.

- **Il doit remettre son ou ses flags sur des velcro libres.**

Il doit effectuer l'opération lui-même.

En cas d'absence de flag, un partenaire (ou un flagueur) peut lui fournir un flag mais pas le lui scratcher.

Il peut utiliser uniquement des flags par terre, sur sa ceinture ou qu'un partenaire lui donne.

L'attaquant ne peut anticiper le Tenu et détenir (dans la bouche ou les mains) un flag avant le placage.

Il doit impérativement remettre le flag sur une épaule libre.

Un attaquant avec 2 flags à une épaule ou 0 de l'autre côté doit être sanctionné.

Le flag une fois positionné 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) est pénalisable immédiatement.

- **Il doit réaliser son Tenu à l'endroit du « placage », sur la ligne définie par l'arbitre attaquant**

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

L'attaquant ne doit pas être gêné par le défenseur et doit pouvoir reculer sans avoir besoin de changer d'axe.

C'est au défenseur de bouger (et changer d'axe) et de ne pas ralentir volontairement la réalisation du Tenu

- **La position du fauteuil pour jouer le Tenu doit être face à la ligne de but adverse.**

L'attaquant doit faire l'effort de remettre son fauteuil en position immobile et face à la ligne de but adverse.

- **Le flag doit être totalement remis et scratché à l'épaule avant de pouvoir réaliser le Tenu**

L'attaquant ne peut réaliser simultanément la remise d'un flag et la descente de la balle vers le sol 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 tomberait avant la réception de la première passe, sera sanctionné pour Tenu mal joué.

- **Une fois le flag remis, l'attaquant pointe le sol avec le ballon en main puis fait une passe**

Dès lors que le bras porteur de la balle 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)

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 3 secondes après avoir touché le sol,

l'équipe attaquante sera alors sanctionnable pour anti jeu.

Fiche N° 7 - LE TENU POUR LES DEFENSEURS

LE DEFENSEUR MARQUEUR DU TENU :

- **Pas de contact intentionnel** entre les défenseurs et le porteur de balle lors de la réalisation du Tenu.
Le défenseur ne doit pas gêner le recul de l'attaquant lorsque celui-ci s'est laissé entraîner 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 et unique défenseur a la possibilité de rester devant le porteur de la balle et de marquer le Tenu.
- **Le fauteuil du marqueur doit être immobile et face à celui de l'attaquant.**
Une distance de sécurité de 1m entre les deux fauteuils et dans l'axe strict de l'attaquant (sauf défense à moins d'1m de l'en-but).
- **Si le marqueur ne peut se trouver dans l'axe du Tenu** (ex : sur un recul de l'attaquant à hauteur de l'arbitre)
Dans la mesure où cette situation est involontaire, **le défenseur ne sera pas considéré comme hors jeu.**
Cependant, **il ne devra en aucun cas 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 la balle 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.

LES AUTRES DEFENSEURS :

- **Les autres défenseurs doivent se retirer dans leur camp à un minimum de 4 m du Tenu.**
La démarcation des 4 m se fait par les petites roues avant du fauteuil. Elles doivent se trouver sur la ligne de l'arbitre « défense ».

TENU CONCEDE A MOINS DE 4 m DE SON EN-BUT :

- **Un attaquant plaqué très proche de l'en-but adverse pourra reculer à 1m 50 de la ligne d'en-but pour jouer son Tenu sans gêne, 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.
- **Dans ce cas précis, l'indicateur fauteuil n'est plus les petites roues avant (derrière la ligne d'en-but) :**
L'indicateur fauteuil des défenseurs est le point de contact des grandes roues avec la ligne d'en-but.
Avec la moitié du fauteuil dans le terrain (et plus dans l'en-but) l'objectif est de restreindre les tentatives d'impacts offensifs désirant finir dans l'en-but.

Fiche N° 8 - LES PHASES DE CONQUETE DE LA BALLE

1) Le tenu de transition

Lorsqu'une équipe possède la balle, elle a droit à un maximum de 6 Tenus pour tenter d'aller marquer. Au Tenu 6, elle rend automatiquement la balle à ses adversaires. « Plaquer » le porteur de la balle au Tenu 6, équivaut à conquérir la balle.

2) Les sorties de l'aire de jeu

Lorsque le porteur de balle sort en touche ou envoie le ballon en touche ou au-delà de la ligne de ballon mort, son équipe perd automatiquement la balle (sans phase de conquête telle que la mêlée dans le jeu valide).

La reprise du jeu s'effectue par un coup franc pour l'équipe qui n'a pas sorti (volontairement) la balle.

3) Le statut du fauteuil (l'arbitre devra déterminer si l'action du fauteuil est une action volontaire ou non)

a. Action involontaire :

Le fauteuil est alors considéré comme un élément neutre

Si le ballon touche un fauteuil sans action de jeu volontaire du joueur avec son fauteuil, le jeu continuera normalement (comme lorsque le ballon touche un poteau de but).

b. Action volontaire :

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 volontaire du joueur avec son fauteuil, c'est comme si le joueur avait touché la balle avec ses mains.

4) Contact avec un élément extérieur à l'aire de jeu (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), la balle est rendue par un coup franc à l'équipe non fautive au niveau (ou en dessous) du contact.

5) L'arrachage – impact défensif

L'arrachage et toutes actions des mains ou bras du défenseur sur l'attaquant ou son fauteuil sont interdits.

Que le ballon soit posé sur les genoux ou tenu par une ou deux mains il est interdit de l'arracher ou de le prendre au porteur.

L'impact entre deux fauteuils peut provoquer la perte de contrôle de la balle 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.

6) Placage dans l'en-but

Lorsque le ballon est dans un en-but (et quelle que soit l'équipe qui l'y a mis), l'équipe qui défend cet en-but doit impérativement l'en faire sortir. Si elle concède un Tenu à l'intérieur de cette zone, elle devra rendre la balle à son adversaire par un renvoi en drop sous les poteaux.

Seule exception : l'arrêt de volée dans l'en-but suite à un jeu au pied. Reprise du jeu par un renvoi à la main aux 8 m.

Fiche N° 9 - LES REMISES EN JEU

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

L'engagement de chaque mi-temps, ainsi que la reprise du jeu après une évolution du score s'effectue par un coup de pied placé au centre du terrain.

Ce coup de pied doit faire au minimum 4 m vers l'avant et ne pas sortir directement du champ de jeu (touche ou ballon mort).

Touche ou ballon mort direct = pénalité au centre du terrain (à l'endroit du coup de pied) pour l'équipe non fautive.

*Touche indirecte = **coup franc pour l'équipe non fautive** à l'endroit de sortie du ballon (à 2m de la touche) au coup de sifflet de l'arbitre.*

*Ballon mort indirect = **renvoi par coup franc au centre de la ligne des 8m** au coup de sifflet de l'arbitre.*

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

L'équipe A sort volontairement la balle en touche – joueur ou coup de pied – elle perd le bénéfice de la balle.

Un joueur de l'équipe A fait une faute de mains et perd le contrôle de la balle (en avant).

Reprise du jeu = coup franc à l'endroit de sortie de la balle (2 m de la touche) ou de la faute au coup de sifflet de l'arbitre.

L'arbitre devra attendre le remplacement des deux équipes (notamment défensive) avant de siffler la reprise du jeu.

Aucune règle spécifique de 40/20 en Rugby XIII Fauteuil

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

L'équipe A envoie la balle en « ballon mort » ou en touche d'en-but de B ; elle perd le bénéfice de la balle.

Reprise du jeu = renvoi à la main par un coup franc pour l'équipe B au centre de la ligne des 8 m au coup de sifflet de l'arbitre.

L'équipe A envoie la balle en « ballon mort » ou en touche d'en-but de A ; elle perd le bénéfice de la balle.

Reprise du jeu = Renvoi au pied (drop d'un minimum de 4 m vers l'avant) sous les poteaux de A au coup de sifflet de l'arbitre.

4) Placage d'un joueur de l'équipe A dans son propre en-but.

Peu importe qui a amené le ballon dans l'en-but, l'équipe A doit faire sortir le ballon de cette zone de marque. Si elle n'y parvient pas (joueurs de A plaqué dans cette zone avec la balle), on considère que cette équipe A rend la balle injouable.

Reprise du jeu = renvoi au pied (drop d'un minimum de 4 m vers l'avant) sous les poteaux de A au coup de sifflet de l'arbitre.

5) Le placage d'un joueur de l'équipe A dans l'en-but adverse

Arrachage d'un flag dans l'en-but adverse avant que l'attaquant n'ait pu aplatir la balle.

Reprise du jeu = Tenu à jouer en face de l'arrachage, à 4m de la ligne d'en-but au coup de sifflet de l'arbitre. Ce Tenu sera pour l'équipe attaquante si c'est un Tenu normal. Le Tenu sera un Tenu de transition pour l'équipe défendante si on était au 6^{ème} Tenu.

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

Suite à une pénalité, l'équipe A décide de tenter la transformation. Le buteur rate la cible et la balle va en « ballon mort »

Le ballon sort en ballon mort (touché ou pas par un joueur de B) = Renvoi au pied (drop) sous les poteaux au sifflet de l'arbitre.

Fiche N° 10 – PENALITES & COUP FRANC

1) Le coup franc

Le coup franc est la remise en jeu qui remplace à la fois les renvois à la main, les mêlées pour en-avant et les sorties en touches prévues par le règlement de la pratique valide.

Obligation de respecter la même position (face aux poteaux adverse) et la même gestuelle que pour un Tenu.

Il y a obligation d'attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour le jouer.

Il suffit de toucher le sol avec le ballon (idem gestuelle Tenu) pour que le jeu reprenne. **L'attaquant a l'obligation de faire une passe.** Interdiction de partir seul après avoir touché le sol, interdiction de joué au pied.

Le Geste est à réaliser à **l'endroit de la faute ou à 2 m** à l'intérieur du terrain en face de la sortie en touche

2) Pénalité jouée « à la main »

L'arbitre siffle une première fois pour arrêter le jeu. Une seconde fois pour sa reprise

Impératif : Jouer la pénalité à l'endroit exact de la faute, depuis une position à l'arrêt et après le coup de sifflet de reprise de l'arbitre.

Deux gestuelles possibles : Soit toucher le sol (idem tap-pénalty / Tenu) - Soit « petit coup de pied » (poing fermé) pour soi même.

3) Tentative de conversion en point

Comme chez les valides, on peut tenter de convertir la pénalité en points en tentant de passer la balle entre les poteaux.

Impératif : avertir les arbitres (impossibilité de changer ensuite d'avis sinon pénalité pour l'adversaire).

Ensuite, tirer (ballon posé sur un tee) depuis l'endroit de la faute ou plus en arrière dans le même axe.

4) « En 2 temps »

Le Rugby XIII Fauteuil permet, de jouer la pénalité en 2 temps.

1^{er} temps = à l'endroit de la faute, et après le coup de sifflet de reprise de l'arbitre, on botte le ballon en touche (direct ou indirect).

2^e temps = à 2 m (idem ci-dessus) de l'endroit de sortie du ballon en touche – tap-pénalty au coup de sifflet de l'arbitre

LES EXPLUSIONS

La décision d'exclure un joueur incombe exclusivement à l'arbitre « Attaque » du match

- Expulsion temporaire du joueur fautif.

*Expulsion de **6 mn** durant lesquelles l'équipe du joueur fautif joue à 4 joueurs. Après ces 6 mn le fautif peut revenir et rejouer.*

- Expulsion définitive du joueur fautif.

*Expulsion de **12 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 peut rejouer jusqu'à la fin de la partie.

Fiche N° 11 - LE TEMPS (et sa gestion)

La gestion du temps incombe exclusivement à l'arbitre « Attaque » du match

1) Le temps de jeu d'une partie :

Une partie se déroule en **2 mi-temps de 40 minutes**, mi-temps = 10 min minimum et 15 min maxi.

2) Les remplacements

Les remplacements des joueurs s'effectuent sur le bord de la touche.

Pour effectuer un remplacement il n'est pas nécessaire de prévenir les arbitres.

Pour effectuer un remplacement il n'est pas nécessaire d'attendre un arrêt de jeu.

Il est impératif que le joueur entrant attende la sortie de son coéquipier avant de pénétrer sur le terrain.

Il est impératif que le joueur entrant pénètre sur le terrain derrière sa ligne d'attaque si le jeu est en cours.

3) Les arrêts de jeu

L'arbitre signale l'arrêt du décompte du temps **en sifflant puis en levant les deux bras verticalement, poings fermés.**

Lorsqu'il y a un blessé en cours de jeu, l'arbitre doit arrêter le match (au prochain arrêt de jeu) et peut stopper le décompte du temps.

Idem lors d'une chute de fauteuil, l'arbitre doit arrêter le match et peut stopper le décompte du temps.

Lors d'un imprévu (ex : problème de ballon) ayant une incidence directe sur le déroulement du match l'arbitre peut arrêter temps.

L'arbitre peut également arrêter le décompte du temps pour :

- Consulter le second arbitre avant la prise d'une décision
- Consulter les juges d'en-but avant la prise de décision
- S'adresser à un joueur en particulier
- S'adresser à une personne autre que les joueurs (délégué, table de marque, entraîneur etc)

L'arbitre peut également arrêter le décompte du temps lors d'un essai, entre le moment de validation de l'essai et la transformation du buteur.

Par équité et cohérence, il devra avoir la même attitude tout au long du match et pour chacune des deux équipes.

4) La fin de mi temps

L'arbitre « attaque » est le seul à pouvoir signifier la fin d'une mi-temps.

Il signifie la fin de la mi-temps par **3 coups de sifflet rapprochés.**

Même avec une « corne » c'est l'arbitre « attaque » qui reste maître du temps de jeu.

Généralement avec une corne, l'arbitre attend l'arrêt suivant (souvent un Tenu) pour siffler la fin de la mi-temps.