

Rugby XIII Fauteuil

Principes du règlement + indications arbitres

2022- 2023

Les Règles du jeu sont les règles du Rugby à XIII en vigueur pour la saison sportive en cours au sein de la Fédération Française de Rugby à XIII à l'exception des modifications apportées au travers de ce document.

Le texte surligné en bleu signale une indication pour les arbitres

FONCTIONNEMENT GENERAL

Un match de XIII Fauteuil est arbitré par 2 arbitres (attaque / défense) placés le long de chaque ligne de touche

1. Rôle et missions de l'ARBITRE "ATTAQUE"

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

- **Il en charge de la vérification des fauteuils, des sangles et des maillots (avec l'arbitre "défense")**
 - Vérification du fauteuil (pare choc 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 en charge 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 en charge d'arrêter le jeu et le temps (de la partie) lors des blessures ou des chutes au sol des joueurs.
 - Il est en charge de gérer le temps (de la partie) lors des transformations et des renvois au pied

- **Il est en charge de la validation des points**
 - 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.

- **Il est en charge des expulsions de joueurs**
 - Seul l'arbitre "attaque" à la possibilité d'exclure (temporaire ou définitif) un joueur
Généralement il consulte le second arbitre avant toute expulsion.

- **Il est en charge 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 0)

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

2. Rôle et missions de l'ARBITRE "DEFENSE"

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)**
 - o Selon son angle de vision (latéral), il signale les fautes, les placages, les en-avant, les touches etc.

3. LA TABLE DE MARQUE

- **Elle est en charge de la gestion du score** (en accord et après validation de l'arbitre "attaque")
En cas de problème ou de désaccord, c'est le corps arbitral qui a autorité pour le décompte du score
- **Elle gère la composition des équipes et les changements** (notamment le rapport Handi / Valides)
- **Elle gère les expulsions** (notamment le retour du joueur après 10 mn)

Fiche N° 1 – LA MARQUE

1. « A LA MAIN » - L'ESSAI

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

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 la balle possible. Seul une main d'un joueur peut le faire.

2. « AU PIED »

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

Pénalités / Transformations / Drop-goal

Transformations = utilisation d'un tee de taille inférieur 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** 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 la balle 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

Les essais « glissés »

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 la balle.

Si l'arrachage du flag s'effectue avant que l'une des grandes roue 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 une des grandes roue 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 déflager sans avoir débuté son mouvement pour aplatir la balle, 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 balle 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 2 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 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

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 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

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 sont à appliquer

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 si 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 de 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 – Maîtrise fauteuil 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 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 : L'arbitre doit arrêter le 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 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 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 de balle chute** dans le terrain et **notamment juste 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.

4) LES TRANSMISSIONS

- Avec les mains – **LA PASSE**

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer. 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 XIII Fauteuil
1 Une frappe du pied du botteur sur la balle	1 Une frappe avec 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 de la balle.	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 la balle :

- Actions où le poing n'est pas clairement fermé ([en avant](#))
- Actions visant à contrôler la balle avec le poing et qui ne vont pas chercher à frapper le ballon ([en-avant](#))

Par rapport à la hauteur de frappe :

- Actions où l'impact sur la balle se situe au dessus de la ligne des épaules (ex : un smash de Volley Ball) ([pénalité simple contre le botteur](#))

Par rapport à la hauteur de frappe :

- Toutes les actions de coup de poing de face ou allant du haut vers le bas ([pénalité simple contre le botteur](#))

Indications pour les arbitres :

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

Après un 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

1) FAUTEUIL A L'ARRET

L'attaquant est en possession de la balle, aucun flag n'a été arraché et 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



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 balle à un partenaire



De raffuter ou repousser le défenseur

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

- Bouger et reculer significativement son buste pour gêner l'arrachage d'un flag.
- 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 son arrachage.**
- De **jouer son Tenu** avant qu'un des flags ne soit arraché ou que l'arbitre ne l'ait signifié.

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 de balle



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



Balle tenue 2 mains en dessous de la ligne des épaules



Lever le bras non porteur de balle

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

- **De lever le bras non porteur de 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 son arrachage.**
- Repousser le bras ou la main du défenseur ou de rafuter (pas de contact adverse / fauteuil)

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 2 flags, pourra effectuer son Tenu après le signal de l'arbitre mais sans gestuelle particulière préalable

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.
- De **m'opposer passivement** 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



Les 2 mains hors des roues et chute après impact



M'opposer passivement au fauteuil adverse



M'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 de balle.
- De ne pas contrôler mon fauteuil et mon corps dans l'impact et de chuter au sol 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)** 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 propulser le fauteuil adverse (hors limite) par un **impact latéral** sur celui-ci.
- Aucun contact corporel ou sur fauteuil. Il est **formellement interdit d'attraper le fauteuil ou l'attaquant adverse**.

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 :
 - . Déflager 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 choc contre pare choc**

Après arrêt des fauteuils, un seul défenseur peut avancer (tour de roue de pare à pare choc) 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 de balle doit, en principe, être équipé de 2 flags, 1 à chaque épaule.

Le fait d'avoir 1 ou 0 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 2 flags avant la reprise du jeu

LE PLACAGE

Pour qu'un 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**.
- Les **2 arrachages** doivent être quasi simultanés.

Indications pour les arbitres

Arrachage de 2 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 donner une pénalité pour ralentissement volontaire ou « flopping ».



2 défenseurs arrachent 2 flags simultanément



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



Arrachage non simultané mais second défenseur impliqué (contact fauteuil)

- Le placage est effectif quand un défenseur **touche de la main** une épaule sans flag de l'attaquant.

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 ralenti 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 ») **dans un délai de 2 à 3 secondes** de ralentissement volontaire. Puis que **l'arbitre fasse reprendre le jeu très rapidement** pour que l'attaquant ne soit pas pénalisé 2 fois.

LE « TENU DEBOUT »

Un Tenu debout est un Tenu sans arrache effectif d'un flag. **Pour qu'il y ait « Tenu debout », il faut :**

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

Si ces 2 conditions sont réunies **entre 2 et 3 secondes** alors l'arbitre devra intervenir et **crier « TENU »** (pour un Tenu debout)

Une fois que le Tenu Debout est signifié joueurs (« TENU ») :

- Le porteur de balle **ne peut plus avancer, ni faire de passe**
- **Les défenseurs ne peuvent plus arracher de flags à l'attaquant**
- Le porteur de balle 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 « JOUER » pour effectuer son Tenu

Fiche N° 5 - LE TENU POUR LE PORTEUR DE BALLE

1) LE CONTROLE DE LA BALLE : L'attaquant 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 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.

Il doit impérativement remettre le flag sur une épaule libre. Un attaquant avec 2 flags à une épaule doit être sanctionné.

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.

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 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

La position du fauteuil pour jouer le Tenu 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 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).

Dès que la balle a touché le sol elle 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 3 secondes après avoir touché le sol, l'équipe attaquante sera alors sanctionnable pour anti jeu.



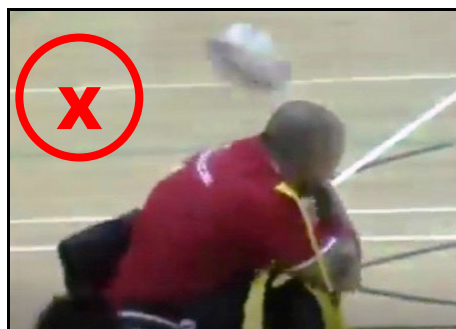
L'attaquant doit garder le contrôle de la balle et remettre ses flags sur des Velcro libres



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



L'attaquant touché le sol 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 de balle doit être bloqué, le fauteuil arrêté et en contact avec un défenseur adverse
- Le porteur de balle ne peut pas ou ne veut pas faire une passe

Si ces 2 conditions sont réunies **entre 2 et 3 secondes** alors l'arbitre devra intervenir et **crier « TENU »** (pour un Tenu debout)

- Le porteur de balle **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 de balle doit attendre l'accord verbal de l'arbitre (« JOUER ») 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 sanctionnée.

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 de balle et son équipe qui sont responsables du Tenu debout » :

Exemple : Le porteur de balle 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 déflager (problème de position ou de handicap) et l'attaquant ne passe pas la balle 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 3, avant d'autoriser oralement la reprise du jeu : « JOUER »

Cette situation peut s'apparenter 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 : « JOUER » 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 paraît 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 de balle 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 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.

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 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.



The marker's wheelchair at a standstill with a safety distance and both wheelchairs face to face



The marker shall wait until it is tapped on the ground



After the upward movement leading to a pass the marker can chase

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 ».

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 ce 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, voir 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 pour la population spécifique du 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 4 m 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 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.

- 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 DE LA BALLE

1) Le tenu de transition

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

2) Les sorties de l'aire de jeu

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

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

Aucune règle du « 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 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.**

c. Exceptions :

Les joueurs ont la possibilité de **faire un « blocage » de la balle avec le coté de leurs grandes roues.**

Exemple :

Après un jeu au pied, le receveur positionne son fauteuil de coté 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 d'action volontaire du fauteuil pour bloquer la balle 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), la balle est rendue par **un tap-pénalty (pour une mêlée)** à l'équipe non fautive au niveau (ou en dessous) du contact.

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 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.



Tous les impacts arrière volontaires 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 sont à appliquer

Indications pour les arbitres :

Renvoi à 8 m 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 8 m.

Le receveur de l'arrêt de volée ou de la balle peut effectuer le renvoi aux 8 m 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 remplacement des défenseurs avant de signifier la reprise du jeu.

1) Placage d'un joueur dans son propre en-but

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

2) Le placage d'un joueur dans l'en-but adverse

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer

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

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer. Remise en jeu par un drop sur la ligne des 8 m.

4) Les pénalités et coups franc

Les règles générales du Rugby à XIII sont à appliquer.

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 peut 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 peut plus rejouer.*