

3.10.2016

RUGBY XIII

Composition de la commission mixte nationale

FF Rugby XIII : Patrick PEDRAZZANI (DTN) – Laurent DUPUY (CT Aquitaine)

FF Sport U : Xavier DUNG (Directeur National Adjoint)

La Fédération Française du Sport Universitaire et la Fédération Française de Rugby à XIII s'associent afin d'organiser une **Coupe de France Universitaire de Rugby à XIII** en 2017 qui comportera :

- une finale nationale : plateau à 8 équipes JG et 6 équipes JF

1 - Date limite des engagements d'équipes

à déterminer

2 – Date et lieu de la Coupe de France

à déterminer

3 – Formule sportive

Coupe de France JG et JF par équipes d'associations

Les équipes engagées peuvent être des équipes d'AS, ou de CRSU et plusieurs équipes de CRSU par région possible.

Finales Coupe de France

JG : la finale se déroule sous la forme d'un plateau à 8 équipes.

JF : la finale se déroule sous la forme d'un plateau à 6 équipes

4 - Règlement sportif

Les règles applicables sont celles du rugby à XIII (règles internationales) - Règlement Fédéral à 9 à l'exception des aménagements ci-dessous :

Type de jeu : à 9

Nombre de joueurs minimum sur le terrain : 7

Nombre de joueurs sur la feuille de match : 13

Nombre de joueurs pour un tournoi : 16

Remplacements illimités pendant le match

Ballons : Taille 5

Durée d'un match par jour : 4 x 15' (temps de repos : 5' entre chaque période)

Si 2 matchs dans la même journée : 2 x 15' (temps de repos : 10' entre chaque période)

Si 3 matchs dans la même journée : 2 x 12' (temps de repos : 10' entre chaque période)

Si 4 ou 5 matchs dans la même journée : 2 x 9' (temps de repos : 5' entre chaque période)

DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR 90' maximum

Temps de repos entre 2 matchs : 15'

Taille des terrains : Terrain normal réduit à 50m en largeur

COUP D'ENVOI	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé, devant faire 10m La défense est placée à 10m	Si le ballon sort indirectement en touche, touche pour l'équipe <i>défendante</i> Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 20m de la ligne de but (au milieu)
COUP DE RENVOI	Après un essai Faute de l'équipe <i>défendante</i> dans la zone en but Faute de l'équipe attaquante dans la zone en but	Renvoi en coup de pied placé par l'équipe ayant encaissé l'essai. Les défenseurs devront être à 10m Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 10m, défense placée à 10m Si le ballon sort directement en touche, pénalité à 10m de l'en but face aux poteaux pour l'équipe non fautive Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe <i>défendante</i> à l'endroit de sortie du ballon Renvoi à la main pour l'équipe <i>défendante</i> à 20m de la ligne de but (au milieu) Les défenseurs à 5m
TENU	La ligne de hors jeu est à 5m	
MÊLÉE	Les mêlées sont composées de 3 joueurs (de front). Mêlée non poussée. Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 10m minimum de la touche et de la ligne d'en but	Le ballon devra être posé au sol, joué au pied pour soi Les défenseurs seront à 5m Le demi de mêlée adverse doit rester derrière sa mêlée. Il ne peut intervenir que lorsque le ballon est sorti derrière les pieds du talonneur.
PÉNALITÉ	Les défenseurs seront à 5m La pénalité se joue : - à la main (aux pieds de l'arbitre) - ou au pied (coup de pied en touche directe avec remise en jeu par l'équipe qui a tapé, à 10m de la touche dans l'axe de la sortie du ballon)	
CARTON	Un <u>avertissement oral</u> pourra être donné avant toute exclusion. Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe. Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match. <u>Carton rouge</u> (brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire): expulsion définitive sur le match en cours et le match suivant au minimum. La commission de discipline pourra se réunir pour alourdir la sanction en cas de fait grave. <u>Carton jaune</u> (jeu dangereux, <i>anti-jeu</i> , énervement) : 5 minutes d'expulsion	
40/20	Cette règle ne s'applique pas	
Egalité	En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire, la règle du point en or sera appliquée. La première équipe qui marque au cours d'une prolongation est déclarée vainqueur.	

5 – Proposition d'aménagement du rugby à XIII à l'initiative des CRSU

L'activité TAG XIII (ceinture et scratch)

Le TAG XIII est une pratique du rugby à XIII où le placage (pour aboutir à un tenu) est remplacé par l'arrachage d'un scratch attaché à une ceinture par un système velcro ou d'un foulard et où tout contact est proscrit.

L'activité Touch XIII

Le Touch XIII est une pratique du rugby à XIII où le placage (pour aboutir à un tenu) est remplacé par un toucher à 2 mains et où tout contact est proscrit.

Le TAG XIII et le Touch XIII se situent dans le "domaine " caractérisé par des actions de coopération et d'opposition. Ils consistent à "résoudre à plusieurs et en actions par des attitudes d'aide et d'opposition, des problèmes posés par le déplacement des mobiles (ballon, personnes) dont les trajets et trajectoires sont plus ou moins prévisibles", tout en répondant à la règle fondamentale du "tenu" présenté comme une succession de chances pour aller à l'essai.

Règlement en ligne : <http://www.sport-u.com/cmsms/index.php?page=sports-collectifs-3>