



L'avenir  
se joue  
ensemble



# LES RÈGLES DU RUGBY À XIII

## I) DEFINITION DU JEU

C'est un **sport collectif de contact** dont le but principal est de déposer le ballon ovale derrière une ligne adverse : marquer un essai.

Pour cela, le porteur du ballon peut aller marquer :

- soit seul,
- soit en faisant des passes à ses partenaires, à condition que ceux-ci soient situés entre lui et leur propre ligne de but (c'est la passe arrière).

Il peut aussi jouer au pied.

Tout le monde attaque, tout le monde défend.

Le contact physique est prévu par le règlement.

				1
				Arrière
2	3	4	5	
Ailier	Centre	Centre	Ailier	
6	7			
Demi d'ouverture	Demi de mêlée			
	13			
	Troisième ligne			
11		12		
Deuxième ligne		Deuxième ligne		
8	9	10		
Pilier	Talonneur	Pilier		

## II) SPECIFICITE DU JEU

Toutes ces caractéristiques sont régulées par un point de règlement très important : Lorsqu'un joueur est plaqué au sol ou bloqué debout sans pouvoir donner le ballon, il peut le garder et le remettre en jeu pour son équipe par un geste technique que l'on appelle le **tenu**. Chaque équipe à chaque fois qu'elle récupère la balle à droit à cinq tenus donc à six chances pour marquer un essai (on peut marquer avant le sixième tenu).





**L'avenir  
se joue  
ensemble**



Dans le règlement, le défenseur n'a le droit d'arracher le ballon de l'attaquant qu'uniquement dans une action de un contre un, c'est donc plus un jeu d'utilisation du ballon que de conquête. Ce sport est basé sur l'égalité des chances, en effet, deux équipes, même de niveaux différents, conservent, si elles ne font pas de fautes, le même nombre de chances successives pour marquer. Le tenu et les six chances consécutives représentent donc la spécificité du rugby à XIII.

### **III) QUELQUES POINTS DE REGLEMENTS**

#### **1) Marquage des points :**

- Un essai vaut quatre points.
- Le but de transformation d'un essai ou le but après coup de pied de pénalité vaut deux points.
- Un drop-goal vaut un point.

#### **2) Coup d'envoi**

Le coup d'envoi se fait en coup de pied placé du milieu de la ligne médiane par l'équipe qui a perdu le « toss », l'autre équipe engagera le jeu au début de la deuxième mi-temps.

#### **3) Les coups de renvoi**

Suivant les cas, il y a des renvois à la main ou au pied depuis la ligne médiane, la ligne des vingt mètres ou sous les poteaux de but.

Dans tous les cas le ballon doit franchir au moins dix mètres vers l'avant et tomber dans le champ de jeu.

#### **Zoom : le renvoi sous les poteaux**

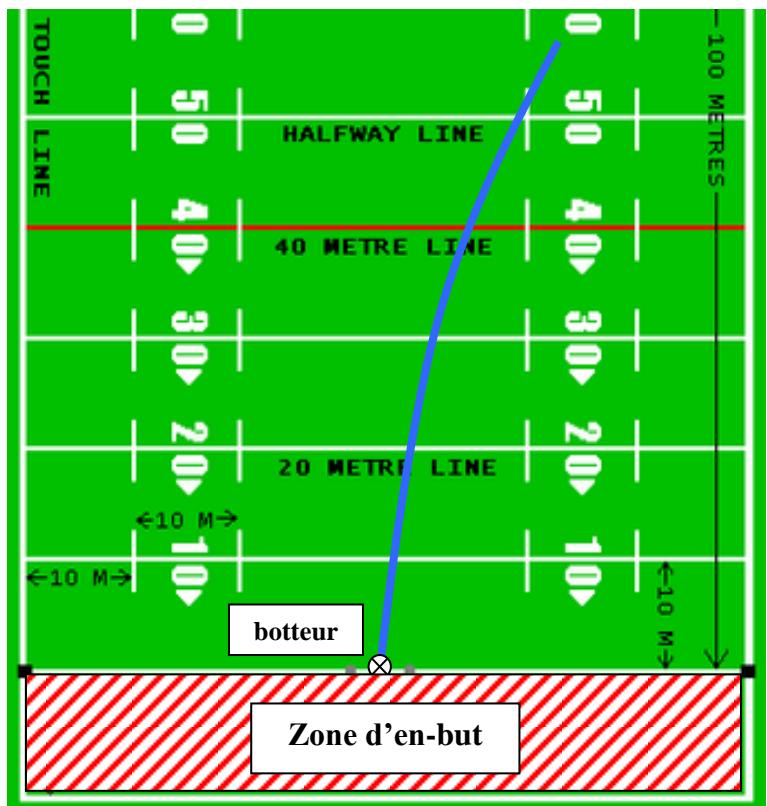
Dans tous les cas c'est l'équipe qui défend qui fait un renvoi sous les poteaux en coup de pied tombé (« drop »). Deux cas possibles :

1. Le joueur qui est dans son en-but :

- est poussé en ballon mort ;
- est plaqué dans son en-but ;
- fait un en avant dans l'en-but ;
- fait sortir la balle en ballon mort.

2. Sur engagement, lorsque l'équipe qui botte dans le ballon parvient à faire sortir celui-ci indirectement en ballon mort.

Cette règle respecte la ligne de conduite du rugby à XIII, à savoir inciter à garder le ballon dans l'aire de jeu.





**L'avenir  
se joue  
ensemble**

4) Lorsqu'il y a tenu :

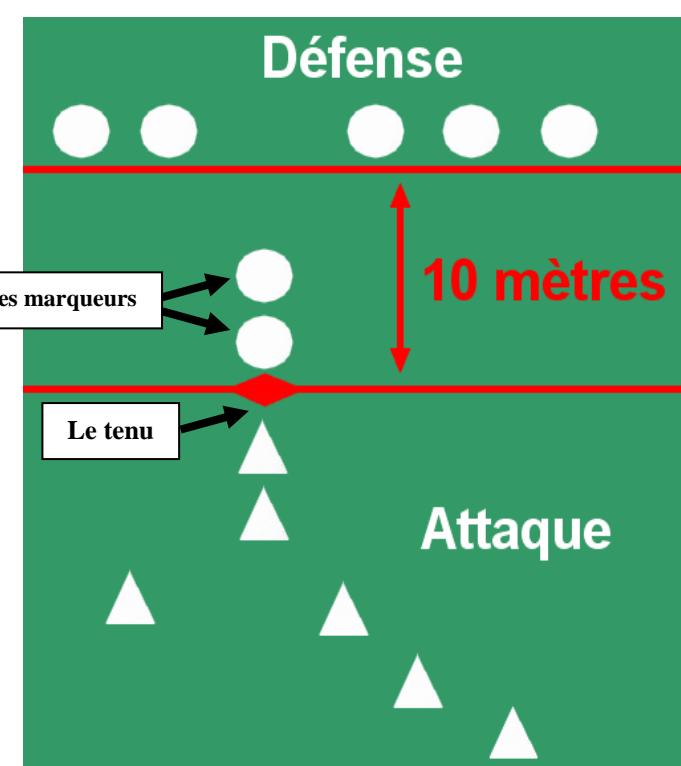


Pour les attaquants :

- Le porteur de balle se relève face à la ligne adverse, pose le ballon au sol et le fait rouler au pied vers l'arrière pour un partenaire que l'on appelle demi de tenu offensif.
- Une équipe a droit à cinq tenus successifs si elle ne fait pas de faute.
- Si l'équipe concède un sixième tenu, l'attaquant qui a le ballon le pose devant lui, l'adversaire le ramasse, et le jeu reprend par un tenu numéro 0.

Pour les défenseurs :

- Dès qu'il y a tenu, les défenseurs doivent lâcher le porteur du ballon, 2 ont le droit de rester à l'endroit du tenu un derrière l'autre, dans l'axe (on les appelle les demis de tenus défensifs). Tous les autres défenseurs doivent reculer à 10 mètres du ballon.
- Ils peuvent défendre à nouveau dès que le ballon du joueur effectuant le tenu a touché le sol.





**L'avenir  
se joue  
ensemble**



## 5) Mêlée

Une mêlée est formée pour faire recommencer le jeu chaque fois qu'il n'est pas recommandé par un coup d'envoi, de renvoi, un coup de pied de pénalité ou un tenu. Elle est formée à l'endroit où la faute a été commise mais pas moins de vingt mètres de la ligne de touche ni à moins de dix mètres de la ligne de but et la balle est remise en jeu par l'équipe non fautive de l'arrêt du jeu.



## 6) La pénalité

Une pénalité sera accordée contre un joueur qui délibérément, aura violé les règles du jeu à condition que cela ne désavantage pas l'équipe adverse. D'une manière générale elle sera accordée à l'endroit où la faute a été commise mais jamais à moins de dix mètres de la ligne de touche.

Qu'elles sont les possibilités pour remettre la balle en jeu suite à une pénalité :

- Jouer à la main balle au sol à l'endroit de la faute marquée par l'arbitre.
- Tenter au but par un coup de pied placé à l'endroit de la faute marquée par l'arbitre.
- Par un coup de pied de volée directement en touche et récupération de la balle à dix mètres parallèlement à la ligne de touche de l'endroit de sa sortie. La remise en jeu se fait alors à la main balle au sol ou non.

Dans tous les cas l'équipe fautive se trouve à dix mètres du ballon.

## IV) LES PARTICULARITES DU JEU :

Un des intérêts du rugby à XIII est qu'il permet une éducation individuelle et collective de l'agressivité. Le contact avec l'adversaire et le sol est pris en compte par le règlement et le tenu est un moment privilégié qui assure le maximum de sécurité pour les joueurs. Il n'y a jamais ni regroupement ni entassement de joueurs.

**Le jeu est clair, facile à diriger et/ou la moindre brutalité est facilement repérable.**

L'autre intérêt et le plus important, réside dans les six chances successives de jeu.

LE TENU fait partie du projet tactique de l'équipe. C'est autour de cette phase de jeu que les attaquants comme les défenseurs s'organisent ou se réorganisent.