



## Championnat de France LER à VII 2013- 2014

### Règles du tournoi extraites des règles internationales du rugby à VII

#### Toutes les règles non précisées ci-dessous sont les règles internationales du rugby à XIII

Dimension terrain : Rugby à XIII En-but : Rugby à XIII Surface : herbe ou synthétique

Nb de joueurs sur le terrain : 7 Remplaçants autorisés sur 1 match : 3

Nb de joueurs autorisés sur le tournoi : 14

Changements : illimités Tps de jeu 2 x 7min et 2 x 10mn pour les phases finales

Equipements : aucun Ballon : taille 5

#### EN AVANT / PASSE EN AVANT :

Règle du Rugby à XIII, aucun en avant ou passe en avant n'est autorisé.

#### TOUCHE :

Règle du Rugby à XIII, si le porteur de la balle ou la balle seule sort des limites du terrain, la possession du ballon est rendue à l'équipe qui défendait par une mêlée.

#### ARRACHAGE :

Règle du Rugby à XIII, autorisé sur du 1 contre 1

#### PENALITE :

Tir au but (drop) ou jeu à la main pour soi (tap) à l'endroit de la faute

#### INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) :

Règle du Rugby à XIII

#### EXPULSION TEMPORAIRE :

3 minutes. Les suspensions temporaires expirent à la fin du match

#### EXPULSION DEFINITIVE (carton rouge) :

Exclusion du match et du tournoi

JEU AU PIED : autorisé (40/20 accepté)

COUP D'ENVOI : Règle du Rugby à XIII

#### INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE :

Règle du Rugby à XIII, plaquages autorisés

TENU : Règle du Rugby à XIII

#### NB TENUS AUTORISES :

Règle du Rugby à XIII (6 tenus soit 5 remises en jeu par un tenu)

HORS JEU : à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 10 mètres.

MARQUEUR(S) DU TENU : Règle du Rugby à XIII, 2 marqueurs autorisés

#### REMISE EN JEU :

Après touche, en-avant ou faute de main : Mêlée à 3 joueurs, pas à moins de 20m de la touche et de 10m de l'en-but, le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée

Après essai : Renvoi à la main (tap) pour l'équipe ayant encaissé l'essai.

Après un essai, les deux équipes et l'arbitre reprendront rapidement la position normale pour une remise en jeu. Un juge de touche restera derrière les poteaux et validera ou non la transformation. Le jeu reprendra dès que le juge de touche aura rendu sa décision. Le botteur reviendra dans le jeu sur le côté.

Si un changement est effectué après qu'un essai ait été marqué ou qu'un coup de pied de pénalité ait été accordé, le joueur remplaçant n'est pas autorisé à taper ce coup de pied.

#### POINTS :

L'essai vaut 4 points, la transformation tentée en drop a valeur de 2 points. La pénalité (2 points) et le drop (1 point) sont celles du Rugby à XIII.

#### REMPACEMENTS :

Le joueur remplacé doit franchir la ligne de touche avant que le nouveau joueur n'entre dans le champ de jeu en remplacement. Le joueur qui entre sur le terrain ne doit pas être en position de hors jeu.