Pôle Ressources National

SPORT ET HANDICAPS

GUIDE

PEDAGOGIQUE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
MINISTÈRE DE LA JEUNESSE, DES SPORTS ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

CREPS RÉGION CENTRE

Rugby à XIII fauteuil

http://www.rugby13fauteuil.fr

RUGBY A XIII

Cette activité est basée sur le principe général du jeu de Rugby, via les règles du XIII dont la logique veut que le joueur plaqué redémarre lui-même le jeu (par le tenu). De même, les mêlées ne se disputant pas au XIII, elles seront ici logiquement supprimées, faisant ainsi du XIII, le Rugby idéalement et totalement adaptable au fauteuil.

MATERIEL et CONDITIONS de JEU

1 – **Deux équipes de 5 joueurs**, handis et/ou valides, en fauteuil roulant mécanique.
2 – **Espace de jeu** : principe de 4m de large par joueur, sur terrain de Hand-ball (20 x 40) à sol dur, type parquet (roulement aisé) . Adaptation possible à partir de 3 contre 3. Zone d'**en-but** = 2m de profondeur.
En général : ligne de ballon mort = ligne de fond du HB et traçage de la ligne de but (à l'adhésif léger ou à la craie) 2m à l'intérieur du terrain de HB (utiliser aussi les autres traçages – Badminton, Basket, Volley… – en les complétant au besoin).
3 – **Poteaux** (type Mini-Rugby) : largeur = 3m ; hauteur de la transversale = 2m (maxi) ; hauteur des poteaux = 3m (mini) ; sinon, conserver les poteaux de HB sur la ligne de ballon mort (sécurité) en prolongeant les montants d'un tube plastique scotché aux montants (forme en H du Rugby) ; autre solution : kit plastique léger, type Constri-Foot.
4 – **Maillots** : assez solides, à demi manches, et équipés d'une bande velcro (partie velours = 8 x 5 cm) cousue sur le haut de chaque manche pour la fixation d'un flag, en tissu ou plastique, de 30 x 5 cm (partie scratch = 2 x 3 cm) .
5 – **Ballon** : taille 4, légèrement dégonflé (prise à la main facilitée et moindre rebond).
6 – **Arbitrage** : idéal = 2 arbitres, un le long de chaque ligne de touche pour ne pas gêner les fauteuils et pour bien apprécier les prises de flag et les en-avant ; l'arbitre situé à gauche de chaque équipe lui indique sa position : soit d'attaque (tenu, point de remise en jeu…), soit de défense (repli à 4m dans tous les cas).
7 – **Temps de jeu** : principe de deux mi-temps (NB : match officiel = 2 x 40', équipes de 5 + 5 remplaçants).
8 – **Marque** : idem Rugby à XIII = **essai** (4 pts), **transformation** (2 pts), **pénalité** (2 pts) et **drop-goal** (1 pt).
9 – **Coup d'envoi** de chaque mi-temps par engagement au centre, sur « tee », balle devant franchir 4m.
10 – **Reprise du jeu après marque de points** : au centre du terrain, comme pour un tenu, défense à 4m.

Guide pédagogique

Pôle Ressources National

NOTES PERSONNELLES

PRINCIPE de JEU : le rapport Attaque / Défense

1 – **Le « placage »** :

- Il est symbolisé par une prise de flag (ou, en l'absence de flag, par un simple toucher de la main sur l'épaule), et entraîne l'arrêt de la progression du porteur de balle (léger coup de sifflet de l'arbitre).
- Le flag doit être pris avant la passe à un partenaire.
- Lors du placage, le défenseur doit lever, en l'air, le flag pris (facilitation de l'arbitrage).

Le flag doit être posé au sol par le plaqueur, à l'endroit du placage.

- En cas de prise du flag simultanément avec une passe, le jeu continuera normalement. Dans ce cas, pour « plaquer », il suffit qu'un défenseur touche le porteur de balle au niveau de l'épaule. Au prochain arrêt de jeu (= autrement que sur un tenu), les joueurs sans flags les récupéreront (possibilité d'avoir un valide, ramasseur/distributeur de flags, un par équipe).

2 – **Le « tenu »** :

- Il se joue à l'endroit de prise du flag (le joueur plaqué doit souvent reculer légèrement pour s'aligner sur l'arbitre qui se tient au niveau réel du placage) et s'effectue, **fauteuil immobile, face à la ligne de but adverse**, par une **passe à un partenaire** situé en arrière du joueur plaqué. Pour un placage au niveau de la ligne de but, le tenu se jouera à 1m de celle-ci.
- **Le joueur plaqué doit jouer lui-même le tenu**. Pour indiquer la reprise du jeu, le joueur effectuant le tenu doit, balle en main, lui faire toucher le sol avant de la passer sans délai (le plaqué ne peut pas jouer pour lui-même = passe obligatoire).
- Au moment du jeu du tenu, toute l'équipe des défenseurs doit se tenir, en ligne, repliée à 4m du tenu ou, au plus, sur sa ligne de but. Dès que la balle est mise en contact avec le sol par le plaqué, elle est jouable par tous les acteurs du jeu : les défenseurs peuvent alors « monter ».
- Pour marquer, chaque équipe dispose, au plus, de **5 tenus consécutifs** joués après chaque placage.

Au **6e placage** – ou, avant cette échéance, pour toute faute – le ballon est redonné à l'équipe non fautive qui part pour une nouvelle série de 5 tenus.

Pôle Ressources National

NOTES PERSONNELLES

MOYENS d'ATTAQUE et de MARQUE

- Les attaquants peuvent progresser librement vers la ligne de but adverse en portant la balle en main(s) ou sur les genoux pendant la mobilisation du fauteuil par le(s) bras, ainsi qu'au moyen de passes effectuées vers l'arrière ou encore de « coups de poing à suivre » vers l'avant. Tout joueur situé devant le porteur de balle, ou le « botteur », se trouve en position de « **hors-jeu** », mais ne sera pénalisé que s'il intervient dans le jeu.
- Tout **en-avant** entraîne, sauf en cas d'avantage immédiat pour elle, une remise en jeu par l'autre équipe. En cas d'avantage, le tenu suivant ne compte pas dans la nouvelle série de 5 (= tenu de transition, voir ci-dessous).
- Un **essai** est marqué en déposant la balle dans l'en-but : la main doit être impérativement en contact avec le ballon au moment où celui-ci est « aplati » au sol (NB : la ligne de but fait partie de l'en-but).
- La **transformation** est tentée face au point de marque de l'essai. La balle est posée sur un « tee » haut de 30cm environ, type étui cartonné, et frappée du poing fermé, fauteuil fixe ou avec élan. Idem pour le coup d'envoi.
- Le coup de pied à suivre prend ici la forme d'un « coup de poing à suivre » : la balle est tenue dans (ou posée sur) une main, puis frappée de l'autre du poing fermé. Pour pouvoir « suivre », tout joueur attaquant doit se trouver en arrière du point de frappe du ballon.

REMISES EN JEU (*autres que le tenu après placage*)

Cas général : si le jeu s'arrête autrement que sur placage, reprise du jeu sur le point de faute par une remise en jeu effectuée par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive – fauteuil fixe, position libre ; la balle, après avoir touché le sol tenue en main (signal de reprise du jeu), peut être passée vers l'arrière à un partenaire ou frappée du poing (toutes directions). Défense à 4m.

Sortie en **touche** après rebond préalable à l'intérieur du terrain : remise en jeu par l'équipe non fautive, à la main (cas général), mais fauteuil perpendiculaire au terrain, sur le point de sortie en touche. Défense à 4m.

6e placage : remise en jeu par l'adversaire, identique au tenu habituel (c'est un **tenu de transition** = n°0).

Une **pénalité** peut soit être tentée par tir au but, soit être jouée rapidement « à la main » (cas général), soit s'effectuer en deux temps = du point de faute, un «botteur» tente d'avancer la marque en gagnant du terrain par un tir en touche sans qu'aucun autre joueur n'entre en contact avec la balle ; son équipe récupère ensuite le ballon, 4m à l'intérieur du champ de jeu, à la verticale du point de sortie en touche. Le ballon est alors impérativement joué comme dans le cas général ci-dessus (tir au but interdit). Ligne de défense à 4m.

Pôle Ressources National

NOTES PERSONNELLES

RUGBY A XIII

RENVOIS

Lorsque la balle est rendue **injouable dans l'en-but** (en-avant, placage, ballon mort, tir direct en touche…) :

- **du fait de la défense** : renvoi en drop sous les poteaux (milieu ligne de but), balle devant franchir 4m.
- **du fait de l'attaque** : renvoi « à la main aux 20m (XIII) » = remise en jeu au centre de la ligne (pointillée) des 9m du HB par la défense (cas général).

En cas de **pénalité manquée** après tentative de tir au but allant en ballon mort : le jeu reprendra par un « renvoi en drop aux 20m (XIII) » = depuis le centre de la ligne des 9m du HB, ballon devant franchir 4m.

Principales FAUTES et INTERDICTIONS

- fautes techniques = en-avant, passe en avant, hors-jeu… : remise en jeu, cas général.
- touche directe sur « coup de poing à suivre » : remise en jeu adverse (cas général) au point de départ du « coup de poing ».
- anti-jeu = pénalité avec ou sans exclusion temporaire de 2' (carton jaune), voire définitive (rouge).

joueur valide prenant appui avec ses jambes = pénalité : l'arbitre redonnera la balle à l'équipe non fautive (cas général).

- interdiction de tamponner dangereusement et violemment le fauteuil adverse.
- interdiction au défenseur de propulser un attaquant en touche en le heurtant avec le fauteuil.
- interdiction de prendre la balle portée sur ses genoux à un attaquant qui avance.
- interdiction de s'agripper ni au fauteuil, ni au corps, ni au maillot du défenseur : seul le flag peut être pris.

Guide pédagogique

Pôle Ressources National

NOTES PERSONNELLES