

Dimension terrain : 40m/20m – **En-but** : 2,5 m – **Surface** : gymnase

Nb de joueurs sur le terrain : 5 – **Remplaçants autorisés** : 5

Changements : illimités – **Tps de jeu** 2 x 40 min (à adapter en tournoi)

Equipements : Maillots avec TAG (ceintures velcro) sur manche

Ballon : taille 4, légèrement dégonflé

EN AVANT / PASSE EN AVANT : L'en-avant et les passes en avant ne sont pas autorisés. Il y a en-avant quand le

joueur laisse tomber le ballon devant lui en direction de l'en-but adverse. Une passe est jugée en-avant quand le ballon est envoyé vers l'en-but adverse. Seules les passes vers son propre en but (vers l'arrière) sont autorisées. Les avantages sont à la discrétion de l'arbitre.

TOUCHE : 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.

ARRACHAGE : Aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur en possession de ce dernier.

PENALITE : Tout geste qui viole les règles du jeu et qui va à l'encontre du jeu est sanctionné d'une pénalité. Elle est jouée sur les mêmes principes qu'en XIII valide.

INTERDICTIONS SPECIFIQUES (FAUTES SUIVIES D'UNE PENALITE) : Taper directement en touche, hors jeu volontaire, plaquages dangereux, fauteuil de front avec l'adversaire), contestation...

EXPULSION TEMPORAIRE : Exclusion temporaire de 4' (carton jaune) ou définitive (carton rouge)

JEU AU PIED : Avec le poing

COUP D'ENVOI : Engagement frappé avec le point au centre du terrain. Le ballon étant posé sur un tee.

INTERVENTION DEFENSIVE SUR LE PORTEUR DE BALLE : TAG arraché.

Quand un TAG est arraché, le défenseur doit le tenir en l'air à l'endroit où il l'a enlevé, puis il doit le laisser tomber. Si le TAG est arraché simultanément à la passe, l'avantage sera en cours. L'arbitre est le seul juge, il siffle pour un tenu ou annonce « En jeu ».

TENU : Face à l'en-but adverse à l'endroit où le TAG a été arraché, le ballon tenu dans une main est tapé au sol puis passé vers l'arrière à un partenaire.

NB TENUS AUTORISES : 6 tenus sont autorisés, le 5ème étant le dernier permettant de remettre en jeu pour son équipe. En cas de 6ème tenu consommé, le ballon change de main et l'équipe qui défend bénéficie d'un tenu de transition non comptabilisé dans le décompte des tenus. Tout ballon touché par un adversaire remet le décompte des tenus à « 0 ».

HORS JEU: à chaque tenu, tous les défenseurs, mis à part le marqueur, doivent reculer à 4 mètres.

MARQUEURS DU TENU : Celui qui a arraché le TAG peut rester devant le tenu et peut intervenir

lorsque le tenu est réalisé.

REMISE EN JEU : Toutes les remises en jeu s'effectuent par un tenu « zéro » (non comptabilisé).

Après touche : par l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 4m à l'intérieur du terrain face au point où la sortie de balle a eu lieu.

Après essai : par l'équipe ayant encaissé l'essai au centre du terrain .

Après en avant ou faute : par l'équipe non fautive à l'endroit de la faute.

ESSAI : L'essai est accordé lorsque le ballon est aplati après ou sur la ligne de but. Il a valeur de 4 points.

La transformation et la pénalité valent 2 points (tentatives avec un tee et frappe avec le poing) et le drop 1 point.