TAG XIII Rugby League Sans Placages COMITE DU TARN DE RUGBY A XIII - Facebook.com/ComiteTarnRugbyXIII

Règles du TAG XIII:

TERRAIN	Longueur 40m (En-But non compris). Largeur 25m.		
ÉQUIPE	Mixte. 7 joueurs sur le terrain + X remplaçants.		
RENCONTRES	La durée des matchs sera adaptée suivant le nombre de rencontres. Lors du tournoi, une équipe qui aura 5 essais d'avance à n'importe quel moment de la partie valide définitivement le score. On rééquilibre alors les équipes pour le reste de la rencontre.		
BUT	Poser (sans le lâcher) le ballon dans l'en but adverse ; c'est l'essai, il vaut 1 point.		
PORTEUR DE BALLE	Le joueur peut courir avec le ballon, Passer le ballon vers son en-but, Botter le ballon dans toutes les directions, au 5ème tenu uniquement, Conserver la balle quand il est pris.		
JOUEURS ADVERSES	Attraper le TAG (ruban scratché à la ceinture) du porteur de balle et le laisser au sol à l'endroit de l'arrachage.		
TENU	Il y a tenu quand le porteur de balle a perdu un TAG, celui-ci doit repositionner son TAG avant de jouer le tenu. Le geste du tenu : face à l'en-but adverse, il pose le ballon au sol et le fait rouler aussitôt avec le pied vers l'arrière, pour un partenaire. Les adversaires reculent à 5m. Si leur ligne d'essai se trouve à moins de 5m, la défense se positionnera sur celle-ci. Personne ne doit gêner la réalisation du tenu. L'équipe attaquante a droit à 5 tenus successifs. Au 6 ème tenu, la balle sera donnée à l'équipe adverse. Dès que le ballon change d'équipe, l'équipe retrouve ses 6 chances. En cas de faute défensives (hors-jeu, arrachage,), 6 nouvelles chances pour l'attaque.		
EN AVANT	La balle est transmise obligatoirement vers l'arrière (vers son propre en-but). En cas de faute, ballon à l'équipe adverse.		
HORS-JEU	Lors d'un tenu, les défenseurs qui n'auront pas reculé à 5m ou qui seront remontés avant que le ballon ne soit talonné ne pourront pas défendre. Lors d'un coup de pied, les coéquipiers du botteur ne pourront ni défendre, ni jouer le ballon s'ils ne sont pas partis de derrière celui-ci, au moment du coup de pied. En cas de faute, ballon à l'équipe adverse.		
REMISES EN JEU	Début de chaque mi-temps	Au centre du terrain, ballon posé au sol puis botté vers l'adversaire. Il doit faire 5 mètres minimum.	
	Après Essai	Ballon posé au sol au centre du terrain. « Coup Franc » pour l'équipe ayant concédé l'essai (toucher le ballon avec le pied avant de le ramasser et jouer).	
	Après faute ou pénalité	Ballon posé au sol à l'endroit de la faute. « Coup Franc » pour l'équipe n'ayant pas fait la faute.	
	Après une Touche	Ballon posé au sol à 5 mètres à l'intérieur du terrain, au niveau de la sortie du ballon. « Coup Franc » pour l'équipe n'étant pas responsable de la sortie du ballon.	
	Après sortie d'en-but	Ballon posé au sol à 5 mètres de l'en-but « Coup Franc » pour l'équipe n'étant pas responsable de la sortie du ballon.	

TAG XIII Rugby League Sans Placages COMITE DU TARN DE RUGBY A XIII - Facebook.com/ComiteTarnRugbyXIII

REGLE DE L'AVANTAGE	Lorsqu'un joueur fait une faute bénigne le jeu peut continuer si l'équipe adverse a récupéré le ballon et a pu le jouer.	
AUTRES ACTIONS ET ATTITUDES PÉNALISABLES	 Brutalités, propos menaçants, injurieux, intimidants, dénigrants, (Possibilité d'aller jusqu'à l'expulsion et le remplacement du joueur), Interdiction de botter le ballon directement hors du terrain. Pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit d'où le ballon fut botté, Interdiction pour le porteur de balle de protéger ses TAG ou de pousser les adversaires avec ses bras (raffut). Idem pour les toupies (demi-tour sur soi même), Interdiction pour le porteur de balle de charger volontairement les adversaires, Interdiction de pousser un ballon déjà au sol avec le pied, Interdiction d'arracher le ballon, de prendre le ballon à l'adversaire, 	
TAG	Une ceinture pour chaque joueur avec un TAG de chaque côté de la taille, entièrement visible (pas de t-shirt par dessus) et saisissable (pas de TAG enroulé ou noué). Un attaquant à qui il manque un TAG ne peut pas/plus faire action de jeu. s'il a le ballon, il doit s'arrêter pour jouer son tenu, même s'il a perdu son TAG accidentellement, sans que personne ne le lui ait arraché.	
ARBITRAGE	Un élève peut prendre part à l'arbitrage avec l'aide d'un éducateur. L'élève marque alors les 5m de la défense et signale les fautes. L'éducateur est là pour assister l'élève en signalant les fautes omises.	
RÈGLES OPTIONNELLES	Sécurité sur jeu au pied: Au 5ème tenu, laisser l'attaque botter le ballon sans pression, s'ils annoncent « Pied » avant que le tenu soit joué. La défense ne peut alors plus avancer et l'attaque ne peut pas dépasser la ligne de défense sans avoir botté. Cela permet d'éviter les coups de pied perdus et d'avoir le temps de replacer les attaquants pour ne pas qu'ils partent hors-jeu.	
	Développement de l'intelligence de jeu: Autoriser le départ derrière le tenu si le joueur doit marquer mais pénaliser l'équipe si le joueur se fait attraper (coup franc pour l'équipe adverse). Ainsi, soit le joueur démarre derrière le tenu parce qu'il a vu un espace lui permettant de marquer (vision du jeu) et il marque, soit il démarre et fait une passe avant de se faire attraper, soit il fait la passe de suite, car s'il se fait attraper son équipe perd le ballon.	
	<u>Développement du jeu et sécurité</u> : Interdiction de démarrer seul derrière le tenu, si celui-ci est à moins de 5m de la ligne d'essai adverse pour éviter toute forme de passage en force.	

Conseils aux éducateurs :

- Définir un joueur qui ira derrière tous les tenus et aux coups francs durant un certains laps de temps afin de l'investir dans le jeu. On peut aussi demander d'alterner, une fille / un garçon en évitant que ça soit toujours le même joueur derrière le tenu,
- Lors de l'apprentissage, ne pas hésiter à utiliser le tenu comme un arrêt de jeu pour donner des explications et réajuster le placement des joueurs mais, par la suite, bien faire prendre conscience aux joueurs que plus le tenu sera joué vite, moins la défense sera organisée et plus il y aura des chances de marquer. Possibilité aussi d'occulter le jeu au pied au début pour simplifier le jeu au maximum.