Règles du jeu
Rugby à XIII
Pratique Féminine

Règlement Egalité Numérique « Féminines » Saison 2012 / 2013				
Championnat	**2ème Division**		**1ère Division**	
L'équipe arrive avec … joueurs	6, 7, 8 ou 9	10 ou 11	11, 12 ou 13	13 à 17
Code utilisé	**Rugby à VII**	**Rugby à IX**	**Rugby à XI**	**Rugby à XIII**
JOUEURS sur le terrain	**7**	**9**	**11**	**13**
Remplaçants autorisés	**10**	**8**	**6**	**4**
Cas Particuliers	Si les 2 équipes ont 12 joueuses ou plus, la rencontre pourra se jouer à IX, XI ou XIII avec accord obligatoire des 2 équipes. En cas de désaccord, la rencontre se jouera à IX.		Si une équipe a 13 joueuses et que l'autre équipe a 13 joueuses ou plus, la rencontre pourra se jouer à XI ou à XIII avec accord des 2 équipes. En cas de désaccord, la rencontre se jouera à XI.	
REMPLACEMENTS	ILLIMITES			
TERRAIN	Terrain normal moins les 10m sur les côtés		Terrain normal	
En-but	Normal (6 à 11 mètres)			
TEMPS DE JEU	2 x 30 min		2 x 40 min	
Essai	4 points			
Transformation	2 points			
Pénalité	2 points			
Drop (coup de pied tombé)	1 point			
TENU	Règle normale			
Défense	10m			
Coup d'envoi et de renvoi au centre	Après que les points aient été marqués, se fait par un coup de pied placé au milieu de la ligne médiane donné par l'équipe ayant encaissé les points. Le ballon doit faire 10m.			
	En cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction à l'équipe			
	non responsable de la sortie du ballon		**responsable** de la sortie du ballon	
	En cas de sortie indirecte en ballon mort ou touche d'en-but, la remise en jeu se fait à partir d'un Coup de pied tombé sous les poteaux			
Ballon mort ou touche d'en but après la 1ère phase de la pénalité	Coup de pied tombé sur la ligne des 20m			
	Toujours sur la ligne des 20m terrain traçage Rugby à XIII			
Mêlée	**3** joueurs (3 + 0)		**6** joueurs (3 + 2 + 1)	
	pas à moins de **10m** de la touche		pas à moins de **20m** de la touche	
	Le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée (l'introduction doit se réaliser à 2 mains)		Règles normales (l'introduction doit se réaliser à 2 mains)	
40/20	non		oui	
EXPULSION	Règles normales (Jaune = expulsion temporaire 10 min / Rouge = expulsion définitive)			
Nb de joueur mini sur le terrain (en cours de match)	6	7	8	9
	En deçà, l'équipe a match perdu 00-30 à moins que le score ne soit plus favorable pour l'équipe complète. Cette dernière doit alors lui prêter le nombre de joueurs suffisant pour effectuer un match amical dans ce code ou un autre. **Tout match commencé dans un code doit se terminer dans ce code.**			

N° 370/2013 - Paris le 1er octobre 2012