

PROPOSITION D'EVOLUTIONS DU RUGBY DIGEST – CELLULE RECHERCHE 2008 / 2009 VERSION DU 5 JUN 2009

	MOINS DE 7 ANS Pratique à V		MOINS DE 9 ANS Pratique à VIII		MOINS DE 11 ANS Pratique à X		
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?	
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres 	Au centre du terrain	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres	Au centre du terrain	Coup de pied tombé, adversaires à 5 mètres	
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.		Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.		Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.		
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but.		A 5 mètres de la ligne d'en-but.		A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne		A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne		A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit. Pas de mêlée tournée. Lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière la mêlée.	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne.		Remplacée par un coup de pied franc		Remplacée par un coup de pied franc		
COUP DE PIED FRANC			A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.		Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne		A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.			A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but. Alignement à 3 pas de la ligne de touche	Touche sans aide au sauteur, non disputée. Le lancer est effectué au dessus de l'alignement (sinon CPF). Le jeu commence lorsqu'un sauteur a tenté de capter le ballon. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Lignes de hors jeu à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 3 mètres : à l'endroit de la frappe		Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe			Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	Remise en jeu rapide autorisée
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 3 mètres : à l'endroit de la sortie		Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie			Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
ANTI JEU JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire.						
A CHAQUE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DE BALLE POSE LE BALLON AU SOL SANS DELAI. SINON SANCTION : DU COUP DE PIED FRANC AU REMPLACEMENT POUR ANTI JEU 5 essais d'écart à la mi-temps : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE.							

PROPOSITION D'EVOLUTIONS DU RUGBY DIGEST – CELLULE RECHERCHE 2008 / 2009 VERSION DU 5 JUIN 2009

	MOINS DE 13 ANS Pratique à XII LA FORMULE « PLATEAU » EST PRIORITAIRE		MOINS DE 15 ANS Pratique à XII Niveaux A, B et C		MOINS DE 15 ANS Pratique à XV Niveaux A et B	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé, adversaires à 10 mètres	Rugby à XV catégorie C			
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres				
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé				
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3-2-1 Pas de poussée, non disputée, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière la mêlée.	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3-2-1 Pas de poussée, non disputée, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière sa mêlée.	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative sans impact en formation : 3-2,3, poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe. Pas de mêlée tournée. Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon, lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai.
PENALITE	Remplacée par coup de pied franc		Remplacée par coup de pied franc		Règlement du XV	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du XV		Règlement du XV			
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	1 lanceur, 2 à 5 sauteurs et 1 relayeur Pas d'aide au sauteur, disputée Lignes de hors jeu à 5 mètres	Règlement à XV	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur	Règlement à XV	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie					
TRANSFORMATION	NON		Règle du XV mais par des joueurs différents			
DROP	NON		NON		OUI	
ANTI JEU JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire.					
A CHAQUE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DE BALLE POSE LE BALLON AU SOL SANS DELAI. SINON SANCTION : DU COUP DE PIED FRANC AU REMPLACEMENT POUR ANTI JEU 5 essais d'écart à la mi-temps : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE.						

PROPOSITION D'EVOLUTIONS DU RUGBY DIGEST – CELLULE RECHERCHE 2008 / 2009 VERSION DU 5 JUIN 2009

		M7	M9	M11	M13	M15		M17
ARBITRAGE		Educateur	Educateur	Educateur	2 jeunes arbitres assistés	2 jeunes joueurs arbitres formés ASSISTES par leur éducateur et/ou un arbitre		Arbitre
Proposition de dimensions	Nombre de joueurs	5	8	10	12	12	15	15
	Longueur	22	35	56	56	90	100	100
	Largeur	15	30	35	46	56	66	66
Proposition temps de jeu maximum	Temps de jeu sur ½ journée	20	32	40	48	60	60	70
	Temps de jeu sur 1 journée	25	35	45	55	60	60	70
	Temps maximum par période	5	8	10	12	15	15	35
	Temps de pause	2	3	4	4	4	4	
	Tournoi sur 2 journées Max 2/3 du temps sur 1 journée par joueur					60	75	75
POSSIBILITE D'AJOUTER DES ATELIERS TECHNIQUES DURANT LES TOURNOIS 3 EQUIPES MINIMUM PAR TOURNOI								













