



Règlement Egalité Numérique

U15, U17 et U20 Nationaux

Saison 2015-2016

Dans le championnat Régional, toutes les équipes ont une obligation de jouer à **Egalité Numérique** sous une **forme codifiée du Rugby à XIII** : Rugby à VII, Rugby à IX, Rugby à XI ou Rugby à XIII.

- Dans la poule unique si une seule poule régionale
- Dans la poule développement uniquement dans le cas de 2 poules de niveau (une poule compétition et une poule développement).

Avant chaque match, l'arbitre doit organiser une **réunion** (lors du tirage du toss) rassemblant les capitaines et les entraîneurs afin de déterminer dans quel code va se dérouler la rencontre et de rappeler les règles relatives à ce code. Le choix du code se fait en fonction des joueurs présents (voir tableau ci-joint). L'arbitre devra préciser sur la feuille de match dans quel code s'est déroulée la rencontre.

L'objectif de ce règlement est

- d'encourager la création d'équipes
- de permettre aux équipes plus faibles de participer activement au championnat régional
- de mettre la formation du joueur au centre de toutes les préoccupations

Le résultat à la fin du match est homologué et compte pour le championnat régional.

A partir de 17 licences, l'équipe ne peut plus prétendre à l'Egalité Numérique.

Au 31 janvier, toutes les équipes n'ayant pas atteint 17 licences ne pourront pas s'engager dans le championnat de France (mais en challenge, ils le pourront).




La DTN préconise

- de déterminer un champion Régional lors d'une **journée des finales régionales** : toutes les équipes sont rassemblées le même jour sur le même terrain (1C2, 3C4, 5C6... si poule unique) en Minimes et en cadets si possible afin d'associer toutes les équipes de la Ligue et organiser un moment festif et compétitif régional.
- De privilégier si possible la mise en place de 2 poules régionales avec une **poule compétition** et une autre **développement** (équipes plus faibles et équipes en construction). La règle de l'égalité numérique s'appliquerait alors uniquement dans la poule développement
- D'essayer de récupérer les matchs annulés pour cause d'intempérie le **mercredi** et ce le plus vite possible, afin d'éviter l'accumulation des matchs en fin de championnat régional.

Règles du jeu Egalité Numérique

| | | | | |
|---|--|--|---|--------------|
| L'équipe arrive avec ... joueurs | 6, 7 ou 8 | 9 ou 10 | 11 ou 12 | 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 |
| REPLACEMENTS illimités | | | | |
| TERRAIN (voir plan ci-joint) | Terrain normal moins les 10m sur les côtés et moins les 20m en longueur | Terrain normal moins les 10m sur les côtés | Terrain normal | |
| En-but | 5 mètres (la ligne de ballon mort doit être marquée) | Normal 6 à 11 mètres | | |
| TEMPS DE JEU | Min : 4 x 8min Cadets : 4x12min | Min : 2 x 25min Cadets : 2x35min | | |
| Essai | 4 points | | | |
| Transformation (Tir au but) | 2 points (à l'endroit exact où l'essai est marqué) | 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 placé à 10m de l'en but Coup de pied tombé sous les poteaux | | | |
| Ballon mort ou touche d'en but après la 1^{ère} phase de la pénalité | Coup de pied tombé sur la ligne de but | | Coup de pied tombé sur la ligne des 20m | |
| | Toujours sur la ligne des 20m terrain normal | | | |
| Mêlée | 3 joueurs (3 + 0) | 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 | |
| | Toujours pas à moins de 20m de la touche sur terrain normal | | | |
| | Le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée (l'introduction doit se réaliser à 2 mains) | | | |
| 40/20 | non | | oui | |
| EXPULSION | 5 minutes Carton rouge | | 10 minutes Carton rouge | |
| Nb de joueur min sur le terrain | 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. | | | |

Traçage Terrains

-  Terrain Rugby à VII
-  Terrain Rugby à IX
-  Terrain Rugby à XI et XIII (terrain normal)

