



# Règlement Egalité Numérique

## Minimes, Cadets et Juniors Nationaux

Saison 2012-2013

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 Match à Egalité Numérique*

L'équipe arrive avec ... joueurs	6, 7, 8 ou 9	10 ou 11	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
<b>REPLACEMENTS</b> illimités				
<b>TERRAIN</b> (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	
<b>En-but</b>	5 mètres (la ligne de ballon mort doit être marquée)	Normal 6 à 11 mètres		
<b>TEMPS DE JEU</b>	Min : 4 x 8min Cadets : 4x12min	Min : 2 x 25min Cadets : 2x35min		
<b>Essai</b>	4 points			
<b>Transformation</b> (Tir au but)	2 points (à l'endroit exact où l'essai est marqué)	2 points		
<b>Pénalité</b>	Non	2 points		
<b>Drop (coup de pied tombé)</b>	non	1 point		
<b>TENU</b>	Règle normale			
<b>Défense</b>	10m			
<b>Coup d'envoi et de renvoi au centre</b>	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 <b>non responsable</b> de la sortie du ballon   <b>responsable</b> 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		
<b>Ballon mort ou touche d'en but après la 1<sup>ère</sup> phase de la pénalité</b>	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 traçage Rugby à XIII			
<b>Mêlée</b>	3 joueurs (3 + 0) pas à moins de <b>10m</b> de la touche		6 joueurs (3 + 2 + 1) pas à moins de <b>20m</b> de la touche	
	Jamais à moins de 20m de la touche sur terrain traçage Rugby à XIII Le ballon ne peut pas être disputé et la mêlée ne peut pas être poussée (l'introduction doit se réaliser à 2 mains)			
<b>40/20</b>	non		oui	
<b>EXPULSION</b>	Carton jaune 5 min Carton rouge	Carton jaune 5 min (Minimes) et 10 min (Cadets) Carton rouge		
<b>Nb de joueur min sur le terrain</b>	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. <b>Tout match commencé dans un code doit se terminer dans ce code.</b>			

## Traçage Terrains

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

