

Orange
rugby
challenge

saison
2009/2010



« **Oh hé, Oh hé, Oh hé, Oh hé...** »

Tony, Romain, Patrick et Sam

« **Allez, encore 1 et c'est gagné!** »

Thomas et Rémy

« **Wouaiaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa !!!** »

Alice et Cécile

« **Va falloir jouer collectif les gars!** »

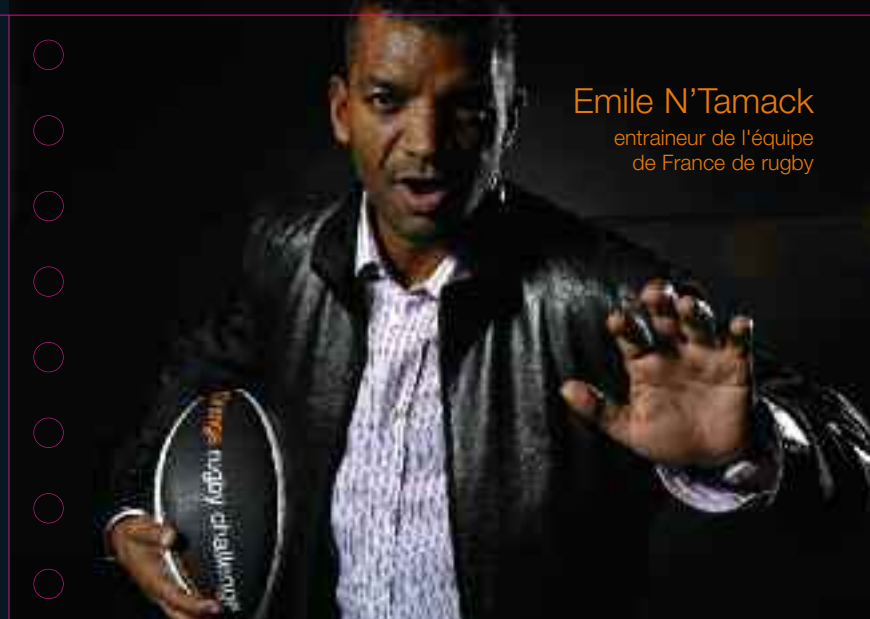
Renaud et Maxime

Tous les supporters se retrouvent devant
Orange sport sur la TV d'Orange

Retrouvez le meilleur du sport : le grand match de Ligue 1®
du samedi soir à 21 h en direct en exclusivité,
les meilleurs moments du TOP 14 Orange, la Série A, la NBA,
le championnat de France de handball...

orangesport.orange.fr

Option Orange sport soumise à conditions, valable en France métropolitaine, avec engagement de 12 mois, réservée aux abonnés internet-TV-téléphone Orange sous réserve d'éligibilité technique. Voir toutes les conditions et tarifs sur orange.fr.
France Télécom, SA au capital de 10 459 964 944 € - RCS Paris 380 129 866.



Emile N'Tamack

entraîneur de l'équipe
de France de rugby

édito, ...

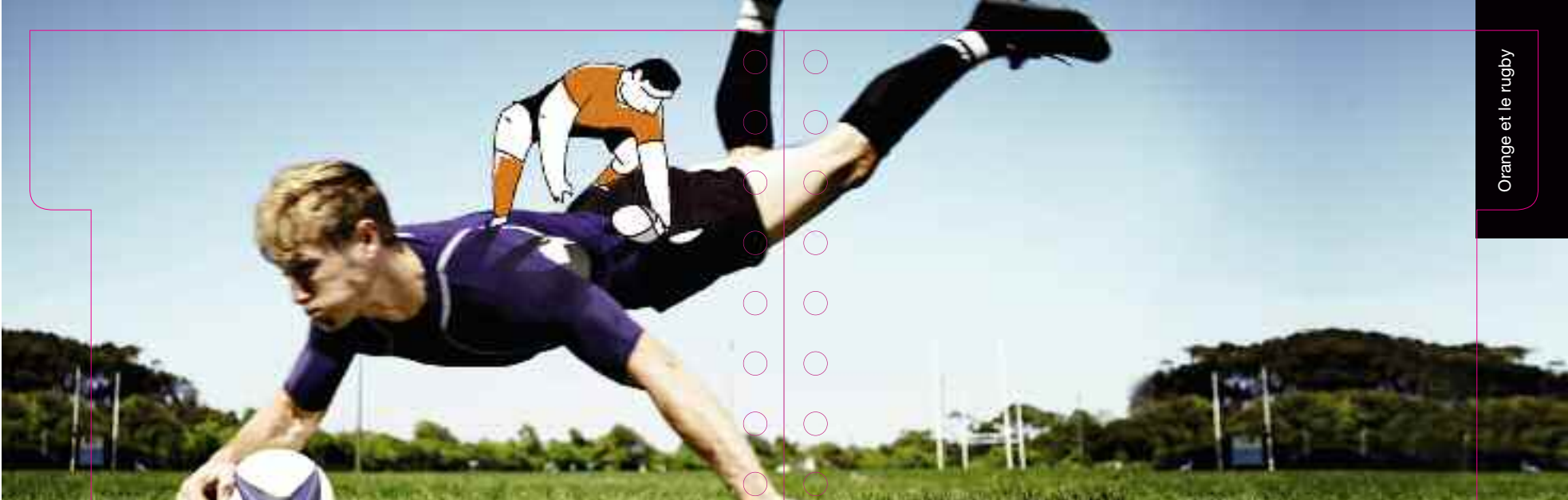
Après une 10^{ème} édition très réussie et un niveau de compétition qui s'améliore année après année, l'Orange rugby challenge 11^{ème} édition s'annonce spectaculaire. Cette compétition permet aux jeunes d'allier le côté ludique du sport à une formation spécifique aux règles et à la pratique du rugby.

Cette année encore, le côté festif de la compétition participera à la réussite de ce bel événement. En effet, pour que la fête soit plus belle, les finalistes auront le plaisir de fouler la pelouse du Stade de France et d'assister à la finale du TOP 14 Orange. Joli cadeau pour des jeunes qui se seront surpassés tout au long de l'année.

Si l'Orange rugby challenge est la plus grande compétition nationale minime, c'est en grande partie grâce au soutien des différents comités mais également grâce à l'implication des nombreux bénévoles, éducateurs et cadres techniques. L'Orange rugby challenge est une compétition qui ne cesse de prendre de l'ampleur chaque année, à travers des phases départementales et régionales de plus en plus relevées.

Merci enfin à Orange qui soutient l'Orange rugby challenge depuis sa première édition et qui, cette année encore, va permettre à de nombreux jeunes de réaliser leurs rêves : fouler la pelouse du Stade de France, jouer au Centre National de Rugby de Marcoussis et rencontrer des joueurs professionnels.

Bonne chance et que la fête soit encore plus belle cette année !



Orange et le rugby

Aux côtés de l'élite

En 2008, le contrat avec la Fédération Française de Rugby a été prolongé pour 4 ans (Coupe du Monde incluse) et les partenariats ont été renégociés en début de saison pour 3 ans avec 13 clubs du TOP 14 Orange (dont USAP, ASM Clermont Auvergne, Stade Toulousain, Stade Français Paris...) et 7 clubs de Pro D2 (SU Agen, FC Auch, Aurillac, Union Bordeaux Bègles, US Dax, La Rochelle, Section Paloise).

Orange a également noué des partenariats privilégiés avec des « ambassadeurs » de premier plan : Sébastien Chabal, Emile N'tamack, Fabien Galthié ...

De tous les pratiquants

Fière d'associer sa marque aux plus prestigieuses compétitions et à ses acteurs, Orange entend également contribuer au développement de la pratique et de la notoriété du rugby.

L'Orange rugby challenge, dont Orange est partenaire titre depuis 1999, illustre parfaitement cette démarche depuis maintenant plus de 10 ans, faisant de cette compétition le premier événement national de rugby à destination des Minimes (- de 15 ans).

Et de tous les amoureux du ballon ovale

Distribuer des contenus multimédia spécifiques pour permettre aux communautés sportives de vivre à 100% leur passion. Tel a toujours été le fil conducteur des partenariats sportifs d'Orange.

Orange, une présence active et durable dans le rugby

Orange est le partenaire privilégié du rugby amateur et professionnel depuis 1999. Esprit d'équipe, loyauté, authenticité, convivialité... le rugby incarne des valeurs fortes auxquelles Orange adhère pleinement.

Avec Orange, vous êtes au cœur du rugby

Avec Orange, vous êtes au cœur du rugby. Avec « Orange Sport », la chaîne interactive dédiée à tous les sports, retrouvez les dernières infos du rugby, les essais et les plus belles actions du TOP 14 Orange, de la Pro D2 et du championnat anglais à travers « l'hebdo du XV », le magazine hebdomadaire présenté par Justine Heymans avec la participation exceptionnelle de Sébastien Chabal.

Mais aussi le meilleur match de chaque journée en vidéo à la demande commenté par Olivier Brouzet, les résumés de toutes les rencontres du TOP 14 Orange ainsi que la Guinness Premiership (Championnat d'Angleterre de rugby) avec jusqu'à deux matchs par journée, en direct et en exclusivité.

Pour accéder à cette chaîne, rendez-vous sur le canal 20 de la TV d'Orange, sur le portail Internet orange.fr ou le portail mobile Orange World, rubrique Sport.

Orange mobile > sport

A chaque journée de championnat, regardez en exclusivité sur votre mobile Orange les meilleures actions du TOP 14 Orange en vidéo, consultez l'actualité du rugby, l'évolution des scores,...

SMS info rugby

En envoyant par SMS, depuis votre mobile, le code RUG au 20 220, vous serez informés du score des matchs en cours du TOP 14 Orange et du XV de France ou des dernières actualités sur le rugby.





reportage

Section Paloise, vainqueur de l'édition 2009

Comment avez vous préparé la finale ?

Nous avons préparé tous ensemble cet événement le plus sereinement possible, en nous servant de l'expérience de l'équipe qui avait participé à la finale 2008.

Pourquoi était-ce important de gagner ?

Forts des émotions et de l'aventure vécues par les joueurs ayant participé à la finale de 2008, les garçons qui composaient le groupe de 2009, tous des compétiteurs, voulaient participer à la fête et être acteurs sur la pelouse du Stade de France lors de la finale du championnat de France. Une seule alternative : gagner le minime à 4 à Marcoussis.



Que représente l'Orange rugby challenge pour vous ?

L'Orange rugby challenge représente une validation, en ce qui concerne la technique individuelle que devrait posséder l'ensemble des joueurs de la catégorie des - de 15 ans. Au fur et à mesure des années, la compétition devient encore plus intéressante du fait du niveau et de la qualité de jeu des joueurs rencontrés lors des différentes phases.

Qu'avez vous ressenti en entrant sur la pelouse du Stade de France ?

Un moment, inoubliable, gravé dans nos mémoires de jeunes joueurs !

C'est une compétition sérieuse au niveau de l'organisation tout en restant conviviale dans un cadre magnifique et symbolique pour notre sport.

Quel moment du challenge vous a le plus marqué ? Pourquoi ?

Pour nous éducateurs, de voir l'immense joie des quatre ados foulant la pelouse du Stade de France, c'était unique ! Nous avons eu une pensée pour tous les joueurs passés par les équipes de jeunes de la Section Paloise qui actuellement jouent au plus haut niveau sous d'autres cieux. En souhaitant que ces quatre garçons puissent suivre le même chemin que leurs prédécesseurs mais sous les couleurs vertes et blanches !



zoom sur...

3 bonnes raisons d'aller visiter www.orangerugbychallenge.com :

- tous les résultats et les photos de la compétition !
 - des jeux concours avec de nombreux lots à gagner !
 - un site interactif pour échanger tes impressions, partager ton expérience, commenter des articles et profiter de témoignages exclusifs !
- Alors pour profiter de tous ces avantages, rejoins vite la communauté [orangerugbychallenge.com](http://www.orangerugbychallenge.com) !

Nouveauté cette année, retrouvez toute l'info de l'Orange rugby challenge grâce au blog de la compétition :

www.orangerugbychallenge.com





présentation du

challenge et palmarès

1999-2000



Sporting Nazairien Rugby
Comité Pays de la Loire

2000-2001



Association Sportive
Montferandaise
Comité Auvergne

2001-2002



Stade Olympique Voiron
Comité Alpes

2002-2003



Sportive Union Agenais
Comité Périgord Agenais

2003-2004



Union Sigean
Port-la-Nouvelle
Comité Languedoc

2004-2005



Rugby du Bassin
Carcassonnais
Comité Languedoc

2005-2006



Tarbes Pyrénées Rugby
Comité Armagnac
Bigorre

2006-2007



Tarbes Pyrénées Rugby
Comité Armagnac
Bigorre

2007-2008



Association Sportive
Montferandaise
Comité Auvergne

2008-2009



Section Paloise
Comité Béarn

Créé en 1999, l'Orange rugby challenge est réservé aux jeunes de la catégorie Minimes (- 15 ans)

La compétition se déroule en 3 phases : départementales, régionales et la finale nationale qui aura lieu cette année le 29 mai 2010.

Cette compétition regroupe tous les ans + de 1 100 clubs et + de 10 000 jeunes qui découvrent au rythme des phases qualitatives, les règles et les valeurs essentielles à la pratique rugby.

L'Orange rugby challenge s'articule autour de 6 ateliers techniques, physiques et tactiques élaborés par la Direction Technique Nationale de Rugby :

- 1 Parcours collectif
- 2 2 contre 1+1
- 3 Attaque/Défense 1 contre 1

- 4 Jeu au pied et réception
- 5 Coups de pied placés
- 6 Règlement

L'Orange rugby challenge est parrainé depuis la première édition par Emile N'Tamack aujourd'hui entraîneur de l'équipe de France.



En s'associant à cet événement, Orange marque sa volonté d'accompagner non seulement l'élite du rugby mais aussi les jeunes joueurs et joueuses dans la formation.

En 2009 : 28 comités et 10 équipes féminines étaient représentés.



actions et

principes fondamentaux

1

conserver, négocier un surnombre

Avancer en 2 x 1

- Par cadrage-débordement
- Par variation dans la course de l'éloignement avec son partenaire
- En transformant le 2 x 1 en 1 x 0
- En allant chercher le défenseur
- En rentrant sa direction de course
- En changeant de rythme de course

2

soutenir et se replacer

Etre en mouvement

- Choisir un placement juste, dicté par le jeu
- Accélérer ou ralentir
- Se rapprocher ou s'écarter du ballon ou du porteur du ballon
- Se démarquer
- Prendre l'espace libre laissé par le défenseur
- Jouer dans les intervalles

passer

3

Transmettre le ballon

- Ajuster la longueur de la passe
- Viser une cible - être précis
- Varier sa course
- Maîtriser les appuis au sol

4

défendre

Avancer vers l'adversaire

- L'orienter - le presser
- Occuper les espaces libres
- Le cadrer - le plaquer

5

plaquer

S'imposer face à l'adversaire

- Dominer l'impact
- Stopper son avancée
- L'obliger à rendre le ballon disponible

6

éviter ou résister à un plaquage

Jouer les zones faibles de l'adversaire

- Crochet intérieur ou extérieur
- Protection et éloignement du ballon de l'adversaire
- Raffut main sur l'épaule ou le buste de l'adversaire
- Rester sur ses appuis
- Permettre l'arrivée du soutien
- Assurer la conservation et la protection du ballon
- Rester dans l'aire de jeu pour que le jeu continue
- Protéger le ballon
- Dégager le haut du corps
- Rendre le ballon disponible (passe ou arrachage)



jouer au pied

Etre précis

7

- Avoir la jambe d'appui forte et le pied de frappe tonique
- Frapper le ballon à un endroit particulier
- Orienter ses épaules et être équilibré

8

connaître les règles

Mieux jouer en sécurité

- Énoncer la règle et la comprendre
- Reconnaître les fautes
- Appliquer les règles



Ramassage

Le ballon doit se trouver entre les appuis du joueur et, si possible, plus près du pied arrière. La main arrière soulève le ballon tandis que la main avant le bloque et le contrôle.



Passé

Les joueurs n'ont pas besoin d'être trop loin les uns des autres. Les épaules et le regard sont orientés vers le partenaire. Les bras et les mains accompagnent le ballon.

parcours collectif

but du jeu

Les 4 joueurs doivent marquer un essai dans le cadre d'un jeu déployé et en un minimum de temps.

qualités demandées

Cet exercice technique nécessite une rapidité de circulation, une bonne coordination, une gestuelle de passe et un remplacement efficace.



point de règlement

Toute équipe commettant un en-avant (en-avant de passe ou ballon tombé) sera sanctionnée par la note 0. En cas d'égalité, le temps effectué lors du parcours collectif départagera les équipes.

difficulté

le conseil d'Emile N'Tamack

Fonce! Déploie toute ton énergie. Mais ne bâcle pas pour autant ta passe. Pense à ton partenaire! Il faut qu'il puisse récupérer le ballon dans de bonnes conditions. Une passe, cela se fait à deux. Alors entraîne-toi régulièrement pour toujours passer un joli bébé à ton équipier.

1 position de départ

4 joueurs sur la ligne des 22 m (entre la ligne de touche et les 15 m).

2 départ

Le joueur 1, placé aux 15 m, joue un coup de pied franc à la main, qui déclenche le chrono.

3 différentes étapes

- Jeu déployé du joueur 1 au joueur 4
- Joueur 4 pose le ballon sur la ligne des 10 m (couloir des 5 m)
- Joueur 3 le ramasse et le pose sur la ligne médiane
- Joueur 2 le ramasse et le pose sur la ligne des 10 m
- Joueur 1 le ramasse et joue en jeu déployé
- Le dernier joueur en possession du ballon l'aplatit dans la zone de marque délimitée par les deux plots espacés de 2 m, et le chronomètre s'arrête.





2 contre 1+1

but du jeu

Les paires de joueurs doivent marquer un essai en moins de 8 secondes, en gérant le surnombre en attaque.

qualités demandées

Cette situation fait appel à une bonne lecture du jeu, à l'initiative et à une adaptation à la forme défensive.



point de règlement

Chaque joueur passe 2 fois en attaque (une fois à gauche et une fois à droite). L'essai doit être marqué avant les 8 secondes.

difficulté 

le conseil d'Emile N'Tamack

C'est la base de l'entraînement de tout bon rugbyman. Un fondamental ! Il faut attirer le défenseur, le fixer et libérer ainsi ton équipier. Ensuite, au bon moment, soigner sa passe pour ne pas freiner ton partenaire qui doit alors foncer à l'essai sans se laisser rattraper. S'il a la vitesse et les jambes, c'est imparable !



1 position de départ

Les 2 paires de joueurs sont dos à dos face à leur terrain.

2 départ

L'éducateur déclenche le jeu et le chronomètre par le signal "jouez". Le 3^e joueur de l'équipe utilisatrice fait la passe à l'un de ses partenaires qui rentre sur le terrain.

Les opposants partent au même moment mais sont retardés par la position décalée des plots.

3 différentes étapes

En entrant sur le terrain, le premier attaquant (n° 12) doit prendre l'espace large pour donner de l'incertitude aux défenseurs. Le second attaquant (n° 8) doit redresser sa course et avancer rapidement pour fixer le premier défenseur.

Le second attaquant (n° 12) doit alors évaluer si le second défenseur est en avance ou en retard pour, soit le déborder en s'aidant d'un raffut, en lui faisant un crochet intérieur, soit en jouant avec son partenaire (n° 8) qui se replace.



Plaquage

Le défenseur doit plaquer en toute sécurité, c'est-à-dire au niveau de la ceinture ou en dessous. Lors du plaquage, le défenseur ne doit pas soulever l'attaquant.



attaque/défense 1 contre 1

but du jeu

L'attaquant doit aller marquer en passant par la zone qu'il aura choisie. Le défenseur doit plaquer l'attaquant pour l'empêcher de marquer.

qualités demandées

L'attaquant prouve sa bonne lecture du jeu et sa capacité à anticiper la défense de l'adversaire.

point de règlement

Avant l'épreuve, le responsable de l'atelier désignera les oppositions des joueurs (n° 1, n° 2, n° 3 et n° 4) par gabarit du plus petit au plus grand. Ceci pour des raisons sécuritaires de réalisation.

Chaque joueur passe 2 fois en utilisateur et 2 fois en opposant. Une fois l'espace de jeu choisi (A/C1 ou B/C2), le joueur est obligé de marquer dans cette zone. L'utilisateur peut choisir 2 fois la même zone sur ses 2 passages.



Tout plaquage dangereux (au dessus de la ceinture) est éliminatoire.

difficulté

le conseil d'Emile N'Tamack

Pour passer, l'attaquant doit réfléchir à son coup. Sa stratégie va être d'amener, par sa trajectoire, l'adversaire à l'endroit précis où il aura décidé de le déborder par un crochet et une accélération. L'idéal pour les plus agiles et les plus rapides est d'éviter le contact. Pour les costauds, c'est leur résistance au plaquage qui fera la différence !

Côté défense, la ruse est de mise. Un classique : faire croire que tu vas prendre du côté inverse de tes intentions. Un maître mot : ne pas trop anticiper pour ne pas tomber dans le piège de l'adversaire.



1 position de départ

Les joueurs sont espacés de 5 m face à face, au milieu des deux zones.

2 départ

L'entrée sur l'espace de jeu de l'utilisateur déclenche l'entrée de l'opposant.



3 différentes étapes

l'attaquant :

Le ballon doit être tenu à 2 mains et, au dernier moment, porté à l'opposé du défenseur, de manière à libérer le bras pour raffûter. Le raffût : il s'agit d'exercer une pression avec le bras et la main ouverts sur le buste ou l'épaule de l'adversaire pour se dégager du plaquage.

le défenseur :

Il doit orienter l'attaquant vers l'extérieur pour pouvoir réussir le plaquage.

La tête doit être placée à l'extérieur du plaquage. Le défenseur doit avancer et ne pas attendre que l'attaquant arrive.

arrêt de l'action :

- Essai ou plaquage réussi
- Touche, en-avant, ballon perdu
- Jeu dangereux



Réception

Pour sauter au ballon et le récupérer, le joueur doit prendre une impulsion verticale en lançant ses bras vers le ballon, les paumes des mains tournées vers son corps.

Coup de pied à suivre

Pour réussir, il faut que le botteur s'oriente légèrement vers le futur réceptionneur. Le ballon doit tomber presque verticalement sur son pied. Lors de la frappe, le joueur doit monter sa jambe assez haut pour donner une trajectoire haute au ballon.

Le joueur qui va réceptionner le ballon doit partir d'assez loin, de façon à passer lancé au niveau du botteur.



jeu au pied et réception

but du jeu

Les joueurs doivent enchaîner les actions coup de pied à suivre – réception – marque, en moins de 8 secondes.

qualités demandées

Le coup de pied à suivre en situation d'attaque nécessite de la précision, du dosage, de l'adresse, une lecture précise de la trajectoire du ballon, de l'anticipation et de la coordination entre les joueurs et un remplacement efficace.



difficulté 

le conseil d'Emile N'Tamack

L'important est de jauger correctement la trajectoire et la vitesse du ballon dans les airs. Travail d'équilibre et de confiance en soi pour partir lancé et ne plus quitter le ballon des yeux.



1 position de départ

Le joueur 1 se positionne sur la ligne des 5 m ou des 15 m, au choix.

Les joueurs 2 et 3 sont "en déployé" derrière le joueur 1. Le joueur 4 est derrière la zone de marque, face à ses coéquipiers.

2 départ

Le joueur 1 joue un coup de pied franc à la main et passe au joueur 2 qui déclenche le chronomètre.

3 différentes étapes

De la ligne des 22 m, botte (trajectoire en cloche) avec le pied opposé à la réception du ballon.

Le joueur 3, placé derrière le joueur 2, suit le coup de pied et réceptionne le ballon en suspension (pas d'appui au sol) dans la zone délimitée et marque dans la zone des 5 m devant la ligne d'en-but.

Le joueur 4 ramène le ballon et devient joueur 1, le joueur 3 devient le joueur 4, etc.



coups de pied placés

but du jeu

Les joueurs doivent marquer une pénalité, selon un choix de 3 niveaux de difficulté (15 m face aux poteaux, 25 m face aux poteaux, 22 m en étant décalé sur la droite ou la gauche des poteaux). Le nombre de points attribué varie selon la difficulté.



qualités demandées

Cet exercice exige un équilibre entre précision et puissance.

difficulté 

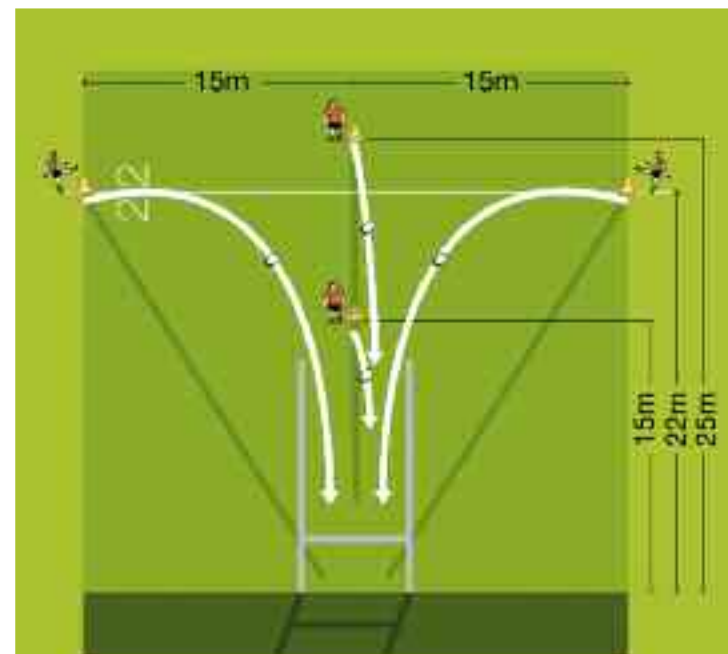
le conseil d'Emile N'Tamack

Tout n'est que travail ! Travail de précision et de maîtrise du jeu de pied.

1 exercice

Les joueurs choisissent leur distance préférentielle et plusieurs d'entre eux peuvent choisir le même emplacement.

Une seule tentative est proposée pour chacun des 4 joueurs (4 rotations), mais seules les 3 meilleures sont comptabilisées.





règlement

but du jeu

Les joueurs doivent donner le maximum de bonnes réponses à un quizz relatif au règlement du rugby.

qualités demandées

Mobilisation des connaissances et des règles au service du jeu.

difficulté 



1 exercice

Les 4 joueurs répondent à un questionnaire à tour de rôle et seules les 3 meilleures réponses sont prises en compte.

Pour les filles : règlement rugby U18 et U15 à VII.

Pour les garçons : règlement rugby digest U15 à XII.

Félicitations,
vous venez d'être
nommé directeur
des programmes
de votre télé.

Avec la TV d'Orange, c'est vous qui choisissez
les programmes de votre télé. Pour en savoir
plus, rendez-vous sur orange.fr.

La TV d'Orange. Ensemble, réinventons la télé.

orange.fr

Offre soumise à conditions, valable en métropole, réservée aux abonnés internet-TV-téléphone Orange, sous réserve d'éligibilité technique. Conditions et tarifs sur orange.fr. France Télécom, SA au capital de 10 459 964 944 € - RCS Paris 380 129 866.



vos résultats

L'en-avant volontaire
donnera la note 0

L'en-avant involontaire
pénalisera l'équipe de
3" supplémentaires

1 Parcours collectif

T < 13"	40
13"01 < T < 13"10	39
13"11 < T < 13"20	38
12"21 < T < 13"30	37
13"31 < T < 13"40	36
13"41 < T < 13"50	35
13"51 < T < 13"60	34
13"61 < T < 13"70	33
13"71 < T < 13"80	32
13"81 < T < 13"90	31
13"91 < T < 14"	30
14"01 < T < 14"20	29
14"21 < T < 14"40	28
14"41 < T < 14"60	27
14"61 < T < 14"80	26
14"81 < T < 15"	25
15"01 < T < 15"20	24
15"21 < T < 15"40	23
15"41 < T < 15"60	22
15"61 < T < 15"81	21
15"81 < T < 16"	20
16"01 < T < 16"25	19
16"26 < T < 16"50	18
16"51 < T < 16"75	17
16"76 < T < 17"	16
17"01 < T < 17"25	15
17"26 < T < 17"50	14
17"51 < T < 17"75	13
17"76 < T < 18"	12
18"01 < T < 18"25	11
18"26 < T < 18"50	10
18"51 < T < 18"75	9
18"76 < T < 19"	8
19"01 < T < 19"50	7
19"51 < T < 20"	6
20"01 < T < 20"50	5
20"51 < T < 21"	4
21"01 < T < 22"	3
22"01 < T < 23"	2
23"01 < T < 24"	1
24"01 < T	0

note : /40

club :

joueur 1 :

joueur 2 :

joueur 3 :

joueur 4 :

2 Situation de jeu : 2 contre 1 + 1

Seule la paire utilisatrice est évaluée

Réalisation réussie	10
Anti-jeu ou jeu dangereux	10
des opposants	0
Faute des utilisateurs	0
Action ≥ 8 secondes	0

note : /40

3 Attaque/défense : 1 contre 1

Utilisateur Opposant

Essai réussi	2,5	
Plaquage réussi		2,5
Essai en étant plaqué	2,5	

note : /30
(total des 3
meilleurs joueurs)

4 Technique du jeu au pied et réception

Notation par rotation Points

Réalisation réussie	10
Réception en appui au sol	5
Ballon échappé en arrière	5
Point de chute hors zone ou toute faute de jeu	0
Action ≥ 8 secondes	0

note : /30
(total des 3
meilleurs joueurs)

5 Coups de pieds placés

Distance

15 m face aux poteaux	3
25 m face aux poteaux	6
22 m sur le côté	10

note : /30
(total des 3
meilleurs joueurs)

6 Règlement

note : /30
(total des 3
meilleurs joueurs)

total général : /200



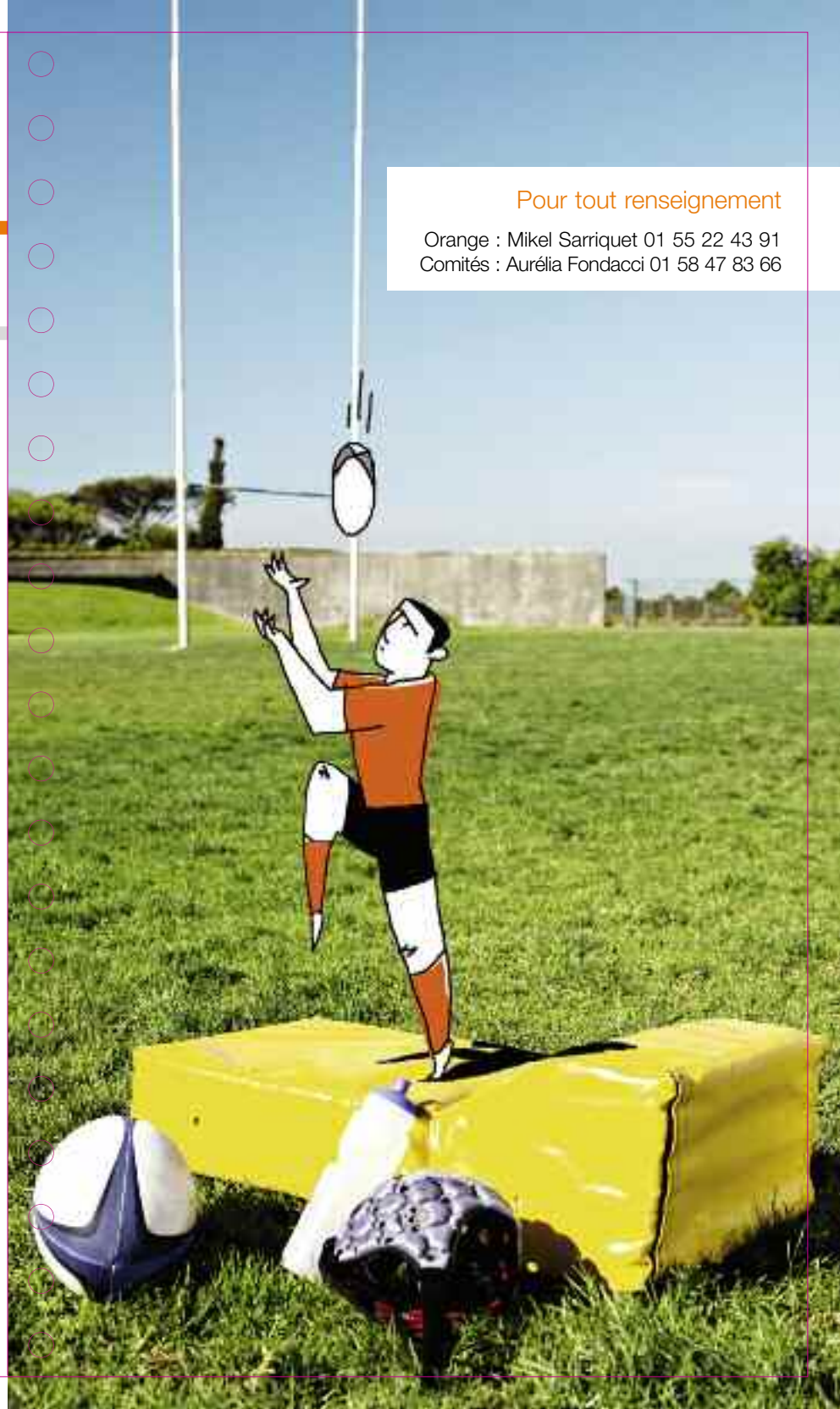
contacts directions régionales France Télécom

Vos interlocuteurs en région

Alpes	Monique BERNERD
Alsace / Lorraine	[Vetty BASSUEL Yvon RUARD
Cote Basque-Landes Bearn Perigord Agenais Cote d'argent]	Jean Maurice BENTOLILA
Auvergne	Vincent FRANCO
Bretagne	Pierre BOUTON
Centre	Françoise HAUDRY
Corse	Françoise ABALLEA
Drome Ardeche Provence Cote d'Azur]	Maïtena FORESTIER
Flandres	[Daniel LEFEVRE Vincent LECLUSE
Bourgogne Franche Comté]	François-Xavier DESVIGNES
Ile de France	Philippe WOLAK
Lyonnais	Stéphanie LOPES
Roussillon Languedoc Armagnac Bigorre Midi Pyrénées]	Alain POUSSINES
Normandie	[Eric COURTEILLE Didier HARDY
Limousin Poitou Charente]	Dominique BORDAS
Pays de la Loire	Emmanuelle MOUCHERE
Réunion	Jean Pierre HOAREAU
Martinique	Rodrigue ROCH

Pour tout renseignement

Orange : Mikel Sarriquet 01 55 22 43 91
Comités : Aurélia Fondacci 01 58 47 83 66





Vos impressions, vos commentaires
sur l'Orange rugby challenge 2009/2010
www.orangerugbychallenge.com

