



Par amour
du sport !

www.cg19.fr
Tél. : 05 55 93 77 40

CORREZE
Conseil Général

Studio de création graphique :  Christophe Charles

CORREZE
Conseil Général

Direction de la culture, des sports
et de la vie associative
Hôtel du Département "Marbot"
9, rue René & Emile Fage
BP 199 - 19005 TULLE Cedex
Tél. : 05 55 93 77 40
www.cg19.fr

Comité Départemental de Rugby
Résidence Turenne,
16, 18 avenue Victor Hugo
19000 TULLE
Tél. : 05 55 26 91 90
06.70.31.07.41



Règlement

Sélection le 19 février 2011
à l'Espace 1000 Sources Corrèze.
Finale au Stadium de Brive,
en lever de rideau du match
Brive / Montpellier (23 avril 2011).

*A gagner des équipements
pour toi et ton club.*

CHALLENGE CONSEIL GÉNÉRAL DU JEUNE BUTEUR

2011

Renseigne-toi
auprès de ton
entraîneur



CORREZE
Conseil Général



Parrainé par
Alexis Palisson
buteur du C.A.B.C.L.

Réservé à la catégorie des moins de 15 ans et ouvert aux filles et aux garçons, le **Challenge Conseil Général Corrèze du Jeune Buteur** permet à un(e) jeune joueur/joueuse de représenter son école de rugby lors de la phase finale qui se déroulera en lever de rideau du match de championnat de Top 14 C.A.Brive Corrèze Limousin contre Montpellier le 23 avril 2011.

Soucieux d'aider à la formation des jeunes licenciés de son département, le Conseil Général de la Corrèze en étroite collaboration avec le Comité Départemental de Rugby, organise la quatrième édition du challenge visant à développer les qualités de technique de jeu au pied chez les jeunes joueurs de cette catégorie d'âge.



Palmarès 2011 de la quatrième édition du Challenge :

Les 3 gagnants :

1^{er} Melvyn Soulier - (école Causse Corrèzien)

2^{er} Jean-François Chabrierie - (école NSL)

3^{er} Damien Dubois - (ASPO Brive)

Fiche résultat prolongation



I) PASSEPORT DU JOUEUR :

Ecole de rugby :

Nom : Prénom :

Nom et prénom de l'éducateur :

Classement à l'issue de la phase finale du challenge :

II) RESULTAT DU JOUEUR :

- | | | |
|---|-------------------------------|-------------------------------|
| 1 ^{ère} tentative : 22 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 2 ^{ème} tentative : 27 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 3 ^{ème} tentative : 32 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 4 ^{ème} tentative : 37 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 5 ^{ème} tentative : 42 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 6 ^{ème} tentative : 46 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |
| 7 ^{ème} tentative : 51 mètres face | <input type="radio"/> échouée | <input type="radio"/> réussie |

Dernière tentative réussie :

Classement final du challenge à l'issue des tirs au but :

Fiche d'identité et de résultats



I) PASSEPORT DU JOUEUR :

Ecole de rugby :

Nom : Prénom :

Date de naissance : Poste occupé :

Adresse :

Nom et prénom de l'entraîneur :

II) RESULTAT DU JOUEUR :

Coup de pied de dégagement :

Cible rouge 30 m Cible verte 35 m Cible mauve 42 m

Total : /10 points

Coup de pied tombé ou drop goal :

Cible rouge 20 m face Cible verte 30 m face Cible mauve 25 m décalé

Total : /10 points

Coup de pied rasant :

Cible rouge 17m Cible verte 22m Cible mauve 28 m

Total : /10 points

Coup de pied placé :

Cible rouge 20 m face Cible verte 30 m face Cible mauve 25 m décalé

Total : /10 points

Total général : /40 points

Classement final à l'issue de la phase finale du challenge :

Ce challenge se déroule en deux temps :

>>> Phase de présélection qui aura lieu le 19 février à l'Espace 1000 Sources Corrèze (Bugeat)*.

Cette phase permettra de sélectionner un(e) jeune joueur/joueuse par école de rugby qui représentera son école de rugby lors de la phase finale (il y aura donc 14 finalistes, un par école de rugby).

>>> Phase finale à Brive en lever de rideau du match de championnat de Top 14 C.A.Brive Corrèze Limousin contre Montpellier le 23 avril 2011.

Le vainqueur ainsi que tous les autres participants se verront remettre une récompense. D'autre part, chaque école de rugby recevra une dotation en fonction du classement de son représentant.

*Date limite d'inscription le 28/01/2011



Pour participer à ce challenge, il faut :

1. être licencié(e) FFR,
2. être licencié(e) dans un club corrézien,
3. faire partie de la catégorie d'âge des moins de 15 ans et 14 ans (né(e) en 1996 et 1997).

Les épreuves du **Challenge Conseil Général Corrèze du Jeune Buteur** sont les suivantes :

1. exercice n°1 : coup de pied de dégagement.
2. exercice n°2 : coup de pied rasant.
3. exercice n°3 : coup de pied tombé ou drop goal.
4. exercice n°4 : coup de pied placé.

Déroulement et règlement



Phase de Pré sélection :

Pour cette phase, **chaque école de rugby devra présenter 5 joueurs maximum (filles et/ou garçons).**

Les participants rempliront une fiche d'inscription qui leur servira aussi de fiche de résultats.

Une fois toutes les inscriptions effectuées, un tirage au sort permettra de déterminer l'ordre de passage entre les différents participants.

Le Challenge se déroulera en **4** temps :

- 1** passage de tous les inscrits sur le premier exercice suivant l'ordre de passage déterminé par le tirage au sort.
- 2** passage sur le deuxième exercice selon le même procédé.
- 3** passage sur le troisième exercice selon le même procédé.
- 4** passage sur le quatrième exercice selon le même procédé.

A l'issue du dernier passage, les fiches de résultats seront collectées par le juge arbitre qui totalisera pour chaque inscrit le nombre de points obtenu sur chaque exercice et effectuera un classement général.

Les 14 premiers seront qualifiés pour la phase finale ; **une école de rugby ne peut être représentée que par un seul joueur lors de cette phase finale.**

Si un joueur sélectionné pour la phase finale, ne peut pas participer à cette dernière pour cause de blessure alors il sera remplacé par le premier joueur non sélectionné de la phase de pré sélection (14^{ème} ou 15^{ème} ou 16^{ème}....) ; ce remplaçant doit obligatoirement être un joueur de la même école de rugby que le joueur blessé.

Si un cas d'égalité se présente, alors le juge arbitre procédera à une séance de tirs au but entre les joueurs devant se départager comme suit (dans le cas ou une égalité se présenterait pour déterminer les 14 finalistes) :

- coup de pied placé au 22 m face aux poteaux, avec le principe de la « mort subite », en reculant de 5 m s'ils ne se sont pas départagés sur la série précédente (première tentative : 22 m ; seconde : 27 m ; troisième : 32 m ; quatrième : 37 m ...).
- Le premier joueur qui prend l'avantage sur l'autre sera déclaré vainqueur.

- dans le cas où plusieurs joueurs seraient à égalité, il serait procédé comme précédemment pour déterminer un vainqueur, puis les autres joueurs reprendraient la série à l'endroit de la dernière tentative suivant les mêmes modalités.

EXERCICE N° 4

coup de pied placé

Sous forme de pénalité, 3 distances sont proposées aux joueurs ; 20 m face aux poteaux (cible rouge), 30 m face aux poteaux (cible verte), ou 25 m décalé sur la droite ou sur la gauche (cibles mauves).

Le joueur choisit sa distance préférentielle et effectue son coup de pied placé sur l'emplacement qu'il aura choisi ; le ballon doit être posé au sol à l'aide d'un tee, de sable ou à même le sol puis être botté par le joueur.

Le joueur se présente dans la zone de frappe et dispose de 45 secondes pour effectuer son coup de pied.

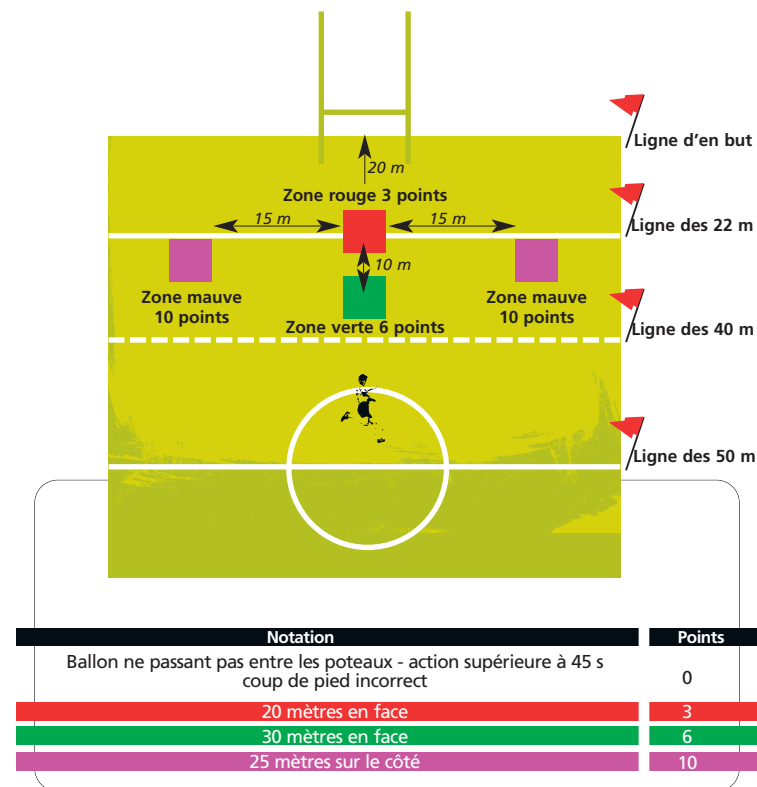
Le joueur n'a droit qu'à une seule tentative.

Si le joueur effectue son coup de pied au-delà du temps imparti, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur ne respecte pas les modalités d'exécution d'un coup de pied placé (ballon posé au sol), son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le ballon ne passe pas entre les poteaux, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Enfin, si le joueur effectue l'action correctement et que le ballon passe entre les poteaux, il marquera le nombre de points correspondant à l'emplacement choisi.



**EXERCICE
N° 3**

coup de pied tombé ou drop goal

Sous forme de coup de pied tombé (drop goal), 3 distances sont proposées aux joueurs ; 20 m face aux poteaux (cible rouge), 30 m face aux poteaux (cible verte), ou 25 m décalé sur la droite ou sur la gauche (cibles mauves).

Le joueur choisit sa distance préférentielle et effectue son coup de pied tombé dans la zone de frappe qu'il aura retenue (toutes les zones de frappe de cet exercice sont de 5 m sur 5 m). Le joueur se présente dans la zone de frappe et dispose de 30 secondes pour effectuer son coup de pied.

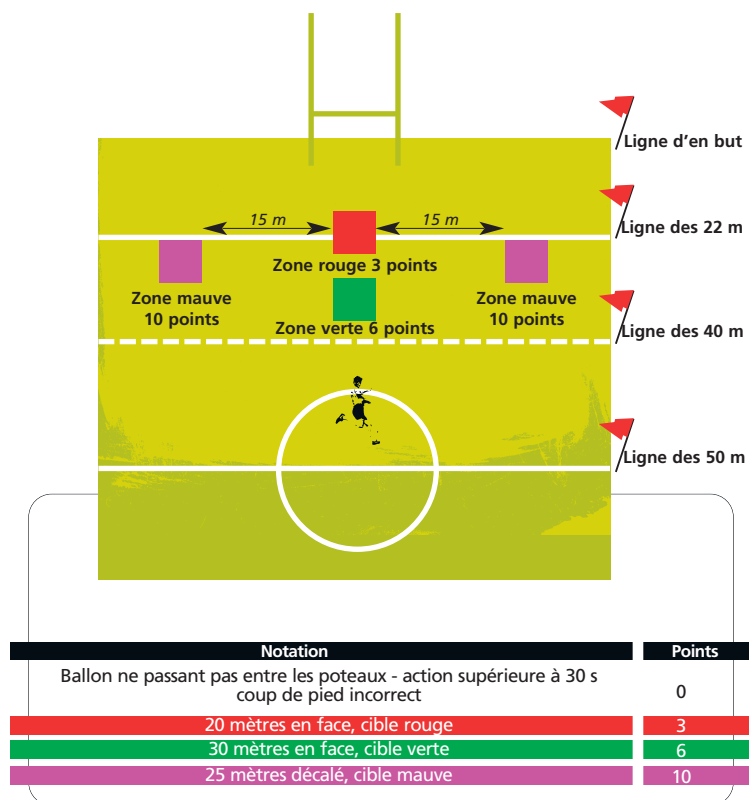
Le joueur n'a droit qu'à une seule tentative.

Si le joueur effectue son coup de pied au-delà du temps imparti, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur effectue son coup de pied hors de la zone de frappe ou que le ballon ne passe pas entre les poteaux, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur n'effectue pas un coup de pied tombé ou drop goal, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Enfin, si le joueur effectue l'action correctement et que le ballon passe entre les poteaux, il marquera le nombre de points correspondant à la distance choisie.



Phase finale :

Elle opposera les 14 joueurs sélectionnés lors de la phase de présélection et aura lieu en lever de rideau du match C.A.Brive Corrèze Limousin contre Toulon

Si un joueur sélectionné pour la phase finale, ne peut pas participer à cette dernière pour cause de blessure alors il sera remplacé par le premier joueur non sélectionné de la phase de pré-sélection (14^{ème} ou 15^{ème} ou 16^{ème}); ce remplaçant doit obligatoirement être un joueur de la même école de rugby que le joueur blessé.

Les participants rempliront une fiche d'inscription qui leur servira aussi de fiche de résultat.

Une fois toutes les inscriptions effectuées, un tirage au sort permettra de déterminer l'ordre de passage entre les différents participants.

Le Challenge se déroulera en 4 temps :

- 1 passage de tous les inscrits sur le premier exercice suivant l'ordre de passage déterminé par le tirage au sort.
- 2 passage sur le deuxième exercice selon le même procédé.
- 3 passage sur le troisième exercice selon le même procédé.
- 4 passage sur le quatrième exercice selon le même procédé.

Chaque joueur disposera de 30 secondes pour les exercices 1, 2 et 3, et de 45 secondes pour l'exercice 4 à partir du moment où il sera dans la zone de frappe.

A l'issue du dernier passage, les fiches de résultats seront collectées par le juge arbitre qui totalisera pour chaque inscrit le nombre de points obtenu sur chaque exercice et effectuera un classement général (de la première à la treizième place).

Si un cas d'égalité se présente, alors le juge arbitre procédera à une séance de tirs au but entre les joueurs devant se départager comme suit (dans le cas où une égalité se présenterait pour déterminer les trois premiers) :

➤ coup de pied placé au 22 m face au poteau, avec le principe de la « mort subite », en reculant de 5 m s'ils ne se sont pas départagés sur la série précédente (première tentative : 22 m ; seconde : 27 m ; troisième : 32 m ; quatrième : 37 m).
Le premier joueur qui prend l'avantage sur l'autre sera déclaré vainqueur.

➤ Dans le cas où plusieurs joueurs seraient à égalité, on procéderait comme précédemment pour déterminer un vainqueur, puis les autres joueurs reprendraient la série à l'endroit de la dernière tentative suivant les mêmes modalités.

Cette séance de tirs au but aura lieu à l'issue de la finale.

Les coups de pied devront être réalisés dans un délai de 30 secondes dès l'annonce du juge arbitre.

EXERCICE N° 1

coup de pied de dégagement

Le joueur devra effectuer un coup de pied de déplacement (le ballon sera botté de volée) de la zone de frappe (10 m sur 5 m) vers une cible (de 5 m sur 5 m).

Le joueur n'a droit qu'à une seule tentative.

Pour cela, six cibles lui sont proposées, trois à gauche et trois à droite.

Chaque cible correspond à un nombre de points.

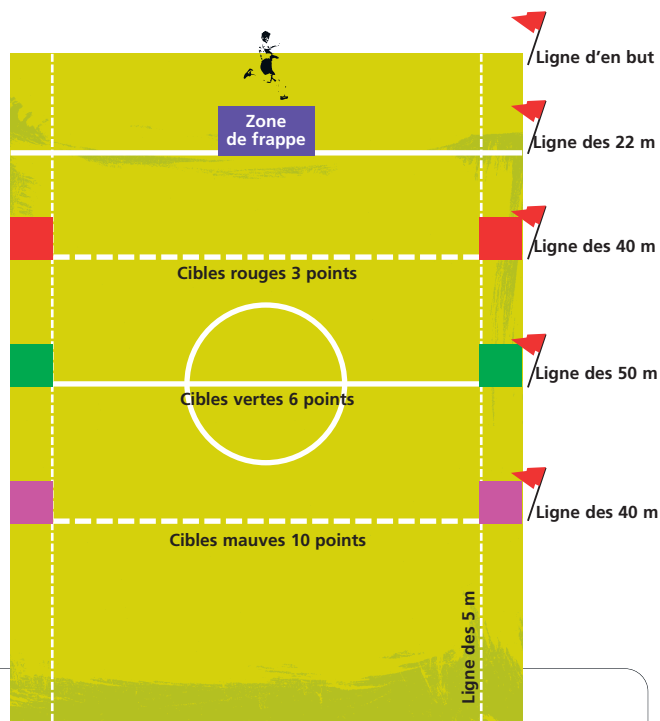
Le joueur se présente dans la zone de frappe et dispose de 30 secondes pour effectuer son coup de pied.

Si le joueur effectue son coup de pied au-delà du temps imparti, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur ne botte pas le ballon de volée, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur effectue son coup de pied de déplacement correctement et que le ballon retombe en dehors d'une des six cibles, il ne marquera pas de points.

Enfin, si le joueur effectue son coup de pied de déplacement correctement et que le ballon retombe dans l'une des six cibles, il marquera le nombre de points correspondant à cette cible.



Notation	Points
Aucune cible visée - action supérieure à 30 s - coup de pied incorrect	0
Ballon rebondissant dans la cible rouge distance 30 mètres	3
Ballon rebondissant dans la cible verte distance 35 mètres	6
Ballon rebondissant dans la cible mauve distance 42 mètres	10

EXERCICE N° 2

coup de pied rasant

Le joueur devra effectuer un coup de pied rasant (le ballon devra effectuer au moins deux rebonds avant d'atteindre la cible et passer entre les deux plots espacés de trois mètres, matérialisant la cible) de la zone de frappe (5 m sur 5 m) vers une cible horizontale de 3 m de largeur.

Le joueur n'a droit qu'à une seule tentative.

Pour cela, trois cibles lui sont proposées avec une zone de frappe correspondant à chaque cible ; si un joueur choisit la zone de frappe n°1, il devra viser la cible rouge ; n°2 pour la cible verte et n°3 pour la cible mauve.

Chaque cible correspond à un nombre de points.

Le joueur se présente dans une zone de frappe et dispose de 30 secondes pour effectuer son coup de pied.

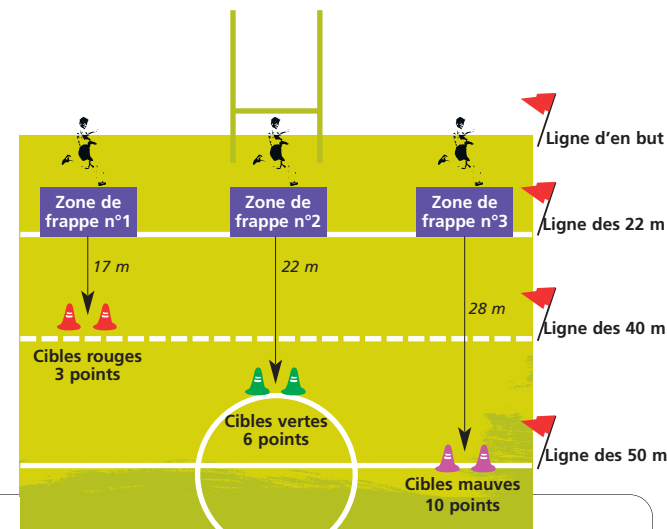
Si le joueur effectue son coup de pied au-delà du temps imparti, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur botte le ballon et que ce dernier atteint la cible en ne faisant qu'un rebond, son coup de pied sera nul et il ne marquera pas de points.

Si le joueur effectue son coup de pied rasant correctement et que le ballon ne passe pas entre les deux plots qui matérialisent la cible choisie, il ne marquera pas de points.

Si le joueur effectue son coup de pied rasant correctement et que le ballon passe entre les deux plots qui matérialisent une autre cible que la cible choisie, il ne marquera pas de points.

Enfin, si le joueur effectue son coup de pied rasant correctement et que le ballon passe entre les deux plots matérialisant la cible choisie, il marquera le nombre de points correspondant à cette cible.



Notation	Points
Aucune cible visée - action supérieure à 30 s - coup de pied incorrect	0
Ballon passant entre les 2 plots de la cible rouge distance 17 mètres	3
Ballon passant entre les 2 plots de la cible verte distance 22 mètres	6
Ballon passant entre les 2 plots de la cible mauve distance 28 mètres	10