

SUISSE
RUGBY
— FSR —

LNf Développement
NWL Development
Winterthur, 25.03.2017

Ce tournoi de développement est réservé aux joueuses qui ne sont pas sélectionnées dans l'équipe nationale de la Suisse féminine. Il s'agit d'un tournoi sans classement dont le but est de permettre à toutes les joueuses de pratiquer le rugby en toute sécurité.

This development tournament is reserved for players who have not been selected into the Swiss Women's national team squad. This is a tournament without ranking. The goal is to allow all players to play rugby in a safe environment.

Pour participer il faut obligatoirement être licenciée et être nées en 1997 ou avant. Des exceptions peuvent être accordées par le DTN pour les joueuses de 1998, 1999, 2000,.

In order to participate, all players must be registered with the FSR (active licence) and born in 1997 or before. The DTN can give some exceptions for players born in 1998, 1999 and 2000.

Kontaktperson Winterthur : François Molette - +41-76 749 22 29

Directeur de tournoi / Tournament Director: Till Roost (RC Winterthur)



Organisation du tournoi :

Tournament organization :

Ce tournoi est organisé en 2 tours avec 2 poules de 4 équipes.

This tournament has 2 rounds with 2 pools of 4 teams each.

TOUR 1 / Round 1			UI8
Rugby à 7 (toutes équipes) / 7-side (all teams)			Rugby à 7 7-side
Alba Ladies Lausanne	RC Zug	RFC Basel	UI8 - A
Red zones	Entente Mermigans	Luzern Dangels	UI8 - B
Zurich Valkyries	RC Winterthur	St. Gallen - Konstanz	UI8 - C

TOUR 2 / Round 2			UI8
7s	10s	15s	Rugby à 7 7-side
Alba Ladies Lausanne	Luzern Dangels	RC Winterthur	UI8 - A
RC Zug	Entente Mermigans	Zurich Valkyries +	UI8 - B
RFC Basel	Red zones	St. Gallen - Konstanz	UI8 - C

De 10.00h à 12.00h, toutes équipes senior vont se réjoindre pour une séance d'entraînement des bases du rugby (focus contact), qui est initiée par la FSR et soutenu par tous entraîneurs des équipes présentes.

En parallèle, les UI8 vont s'entraîner pendant les deux heures, séparées des seniors.

De 13.00h à 17.00h, les seniors vont jouer le tournoi LNF développement comme d'habitude. Les filles UI8 vont être mise dans 3 équipes égales par leurs entraîneurs pour jouer un tournoi des UI8.

From 10.00h until 12.00h, all senior teams will hold a joint training session focused on the basics of rugby, initiated by the FSR and supported by all teams' coaches.

In parallel, the UI8 girls will hold a UI8 training session separately from the seniors.

From 13.00h until 17.00h, the seniors will play the LNF Development tournament as usual.

The UI8 girls will be split into 3 equal teams by the coaches and hold an UI8 tournament.

Toutes les équipes disputeront 4 (3) matches pour une durée totale de 56 (XV'68/ X'78) minutes

Durée des matches du rugby à 7 : 2x 7 minutes avec une mi temps de 1 minute

Durée des matches du rugby à 10 : 2x15 minutes avec une mi temps de 2 minutes

Durée des matches du rugby à 15 : 2x20 minutes avec une mi temps de 5 minutes

All teams will play 4 (3) games for a total game time of 56 (XV'68/X'78) minutes

Duration of the 7-side games: 2x 7minutes, with a 1 minute half time

Duration of the 10-side games: 2x15minutes, with a 2 minute half time

Duration of the 15-side games: 2x20minutes, with a 5minute half time

Horaires de la journée/ Time table :

A partir de 09h15 accueil des équipes / From 09h15 welcoming of teams

09h30: réunion des managers des équipes / Manager's meeting

10h00: Entraînement joint équipes seniors / start of the tournament (first games)

10h00: Entraînement UI8 / Entrainement UI8

12h00: Pause / Lunch break

12h40: Briefing des arbitres / Referee briefing

13h00 : début du tournoi (premier tour) / start of the tournament (first round)

14h50 : Match UI8 / UI8 Match

17h00 : fin du tournoi / 12h30 : end of the tournament



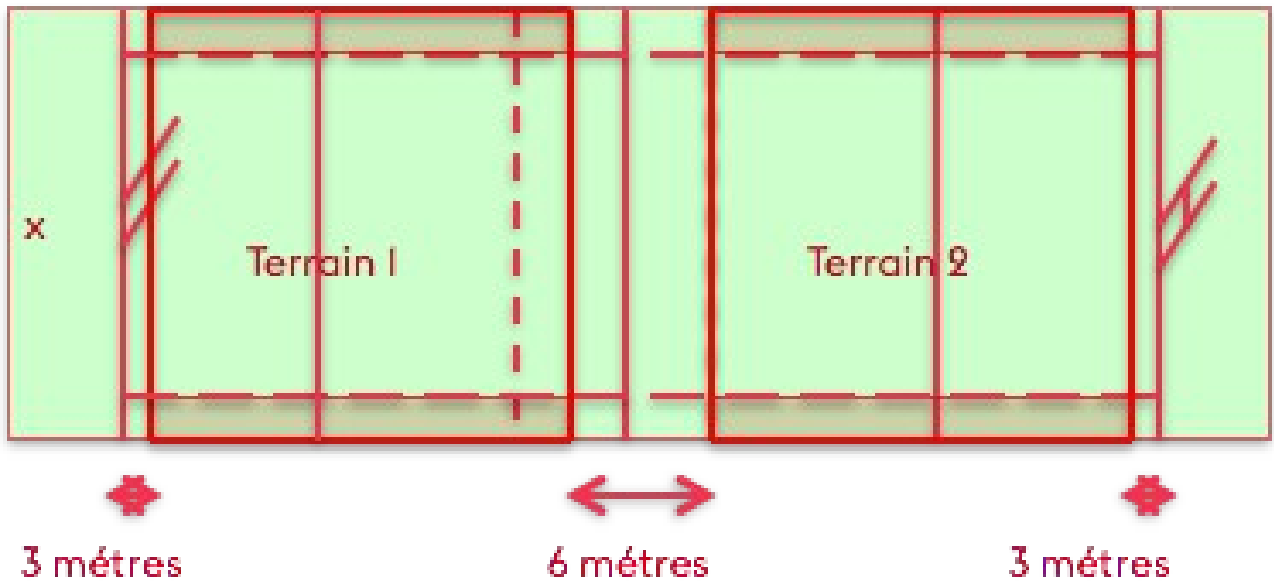
Règlement Sportif / Technical Reglement:

Si le nombre de joueuses le permet et si les 2 équipes sont d'accord une rencontre de rugby à X ou XV pourra avoir lieu.

If there are enough players and if the 2 teams both agree, a 10 a side or 15 a-side game will take place.

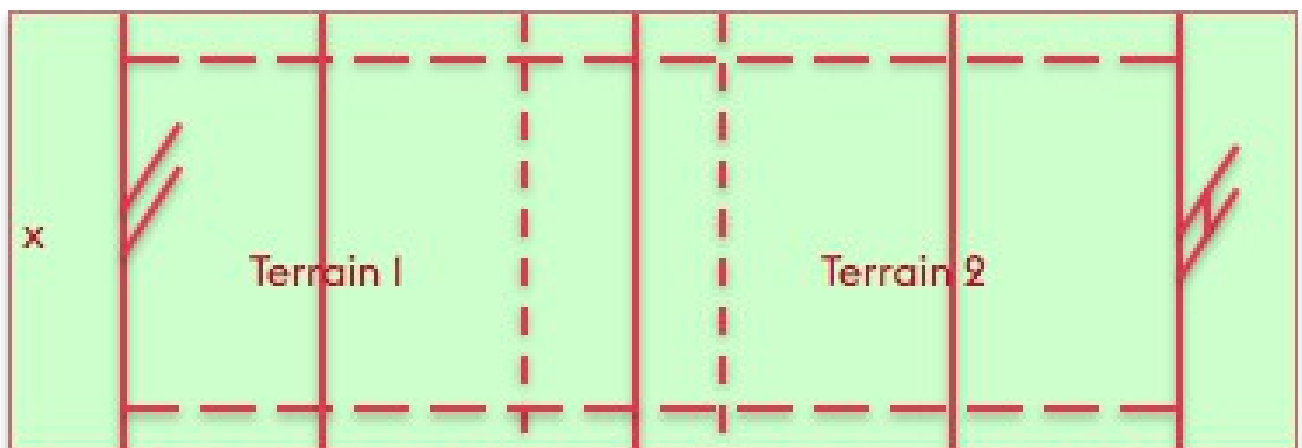
Traçage du terrain

Pitch dimensions



Traçage du terrain for 10 and 15 = terrain normal 100m * 68m

*Pitch dimensions for 10- and 15-a-side = standard pitch XV a side (100m * 68m)*



Arbitrage/Refereeing

L'arbitrage **sera assuré en double par une personne de l'équipe qui ne joue pas** accompagnée d'un arbitre confirmé

Par conséquent chaque équipes devra fournir obligatoirement une personne licenciée à la FSR soit une joueuse (notre préférence) , soit une dirigeante ou entraîneur féminine, soit une jeune joueuse du club (plus de 15 ans).

Cette action a pour but de développer l'arbitrage par les femmes.

The refereeing **will be undertaken in a double-referee system, by one person from the team in the pool which is not playing** during the running game, accompanied by a certified referee.

This means that each team is obliged to name one licensed person as a referee for the day to the FSR, be it a player (our preference), a staff member or female coach, or a young girl player from the club (must be older than 15 years).

The aim of this system is to develop female referees in Switzerland.

IMPORTANT

Rappel sur la règle / *Reminder on the Law*

Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au **niveau de la ceinture**. Toute prise au dessus sera sanctionnée.

Les joueuses qui saisissent l'adversaire par les épaules et la projette au sol doivent être sanctionnées

*A player must tackle with 2 arms and **below the waist**. All contact above this must be punished.*

The players who catch the opponent by the shoulders and throw them on the ground will be punished



Rugby à VII

NOMBRE DE JOUEUSES	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres (voir plan ci-après)	
TEMPS DE JEU SUR 1/2 JOURNEE	72 minutes	
TEMPS DE JEU	24 minutes (2x12min) Mi temps 3 minute	
ARBITRAGE	1 arbitre assisté par une joueuse- arbitre de l'équipe de la poule qui ne joue pas	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
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 qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée en formation de 3 joueurs en 1 ^{ère} ligne. lignes de hors jeu à 5 mètres. 3 temps : Flexion Liez vous Jeu Pas de retard. Dès que les premières lignes sont au contact et à la demande de l'arbitre, le demi de mêlée doit introduire le ballon sans tarder, du côté de la mêlée choisi en premier. Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée.
PENALITE	Idem Rugby à XV	
COUP DE PIED FRANC	Idem Rugby à XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur au minimum. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). La conquête est disputée. Les non- participants sont à 5m. Début de l'alignement à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.
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 - DROP	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV		



Rugby 7s

NUMBER OF PLAYERS	SEVEN PLAYERS per team	
SUBSTITUTION	Rolling substitutions	
PITCH DIMENSIONS	56 m X 46 m (please see map above)	
TOTAL DAY GAME TIME	72 minutes	
MATCH GAME TIME	24 minutes (2x12) with one half time of 1 minute	
REFEREEING	1 referee, assisted by a player of the team of the same pool who isn't playing at the time	
FOUL PLAY	From temporary substitution to send-off from the game, depending the infringement. The substitution of the penalized player is mandatory, but the team will stay with 7 players . The player can be banned for the whole tournament for dangerous play or repeated foul play.	
TACKLE	A player must tackle with 2 arms and below the chest. All contact above must be punished. Any kind of spiking is strictly forbidden.	
RESTARTS	Where ?	HOW?
KICK OFF	Centre of the half way line	Drop kick with the opponents standing at 10 meters from the half way line. The ball must travel 10 meters
RESTART AFTER A TRY	Centre of the half way line, by the team who just scored	
DROP OUT	10 meters in front of the goal line	
KNOCK ON or STOPPAGE	Where the infringement took place, and at least 5 meters from each line (try line and sideline) We can never play a second scrum. Sanction: penalty. If the referee doesn't know who has made the infringement, he will order a scrum for the team who had the throw-in.	Scrum with 3 players in front row. Contested scrum, except if the referee thinks it is dangerous for the players. The players who are not in the scrum must be at least 5 meters behind the scrum The referee will call : 1 Flexion / Crouch 2 Liez vous / Bind 3 Jeu / Set No delay. As soon as the front rows have come together, the scrum half must throw in the ball without delay. The scrum half must throw in the ball when told to do so by the referee. The scrum half must throw in the ball from the side of the scrum he has first chosen. A player who is in the scrum can not pick up the ball with her hands.
PENALTY	Same as Rugby 15 a side laws	
FREE KICKS	Same as Rugby 15 a side laws	
TOUCH or KICK INDIRECTLY INTO THE OUT	Where the ball or the ball carrier went into the out, and at least 5 meters in front of each try line	1 thrower, 2 lifters, 1 jumper at least. For the defensive team, 1 player to match each player in the line out of the attacking team. The lineout is contested. All other players who are not taking part in the lineout must be at least 5 metres behind the line lineout. The beginning of the lineout players is 3 meters from the sideline. The end of the lineout players is the last player of the attacking team. The player marking the thrower must be at 1,5m from the lineout (in depth and width). The Receiver must be at 1,5m in depth of the lineout players. Quick throw-in is permitted, but with respect to off-side lines.
KICK DIRECTLY INTO THE OUT	If the kicker was more than 10 meters in front of the goal line : the throw-in is on the same line where the ball was kicked If the kicker was in the between the goal line and 10 meters (or less) in front of the goal line : the throw-in is where the ball went into the out	
CONVERSION - DROP GOAL	NO	
When the referee blows the whistle, the ball carrier must immediately put the ball in the ground where she is. Sanction : penalty		
APART FROM THESE ADAPTATIONS, WE USE THE CURRENT WORLD RUGBY LAWS		



Rugby à 10 (X)

NOMBRE DE JOUEUSES	Pratique à X	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	100 mètres X 68 mètres (voir plan ci-après)	
TEMPS DE JEU	24 minutes (2x12) Mi temps 3 minute	
ARBITRAGE	1 arbitre assisté par une joueuse- arbitre de l'équipe de la poule qui ne joue pas	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres Si le ballon va directement en touche ou si le ballon n'atteint pas la ligne des 10m, l'équipe non fautive obtient un coup de pied franc au centre du terrain
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
COUP DE RENVOI	A 22 mètres de l'en-but	
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 qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée SIMULEE en formation de 5 joueurs avec 3 joueurs en 1 ^{ère} ligne et 2 joueurs en 2 ^{ème} ligne. Lignes de hors jeu à 5 mètres. 3 temps : 1. Flexion 2. Liez vous 3. Jeu Pas de retard. Dès que les premières lignes sont au contact et à la demande de l'arbitre, le demi de mêlée doit introduire le ballon sans tarder, du côté de la mêlée choisi en premier. Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée.
PENALITE	Les tentatives se font en coup de pied tombé (drop-goal)	
COUP DE PIED FRANC	Idem Rugby à XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	Idem rugby a XV
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 22 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 - DROP	Les tentatives se font en coup de pied tombé (drop-goal)	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV		

Rugby IOs (X)

NUMBER OF PLAYERS	TEN PLAYERS per team	
SUBSTITUTION	Rolling substitutions	
PITCH DIMENSIONS	100 m X 68 m (please see map above)	
MATCH GAME TIME	24 minutes (2x12) with one half time of 3 minutes	
REFEREEING	1 referee, assisted by a player of the team of the same pool who isn't playing at the time	
FOUL PLAY	From temporary substitution (2 minutes) to send-off from the game, depending the infringement. The substitution of the penalized player is mandatory, but the team will stay with 7 players . The player can be banned for the whole tournament for dangerous play or repeated foul play.	
TACKLE	A player must tackle with 2 arms and below the chest. All contact above must be punished. Any kind of spiking is strictly forbidden.	
RESTARTS	Where ?	HOW?
KICK OFF	Centre of the half way line	Drop kick with the opponents standing at 10 meters from the half way line. The ball must travel 10 meters If the ball goes directly out, or if the ball does not cross the 10m line, the receiving team who has not committed the mistake will receive a free kick in the centre of the pitch
RESTART AFTER A TRY	Centre of the half way line, by the team who just scored	
DROP OUT	22 meters in front of the goal line	Drop kick
KNOCK ON or STOPPAGE	Where the infringement took place, and at least 5 meters from each line (try line and sideline) We can never play a second scrum. Sanction: penalty. If the referee doesn't know who has made the infringement, he will order a scrum for the team who had the throw-in.	NON-CONTESTED SCRUM with 5 players (3 front rows, 2 second rows). The players who are not in the scrum must be at least 5 meters behind the scrum The referee will call : 1 Flexion / Crouch 2 Liez vous / Bind 3 Jeu / Set No delay. As soon as the front rows have come together, the scrum half must throw in the ball without delay. The scrum half must throw in the ball when told to do so by the referee. The scrum half must throw in the ball from the side of the scrum he has first chosen. A player who is in the scrum can not pick up the ball with her hands.
PENALTY	If the team is going for points, it has to be a drop-kick.	
FREE KICKS	Same as Rugby 15 a side laws	
TOUCH or KICK INDIRECTLY INTO THE OUT	Where the ball or the ball carrier went into the out, and at least 5 meters in front of each try line	Same as Rugby 15 a side laws Quick throw-in is permitted, but with respect to off-side lines.
KICK DIRECTLY INTO THE OUT	If the kicker was more than 22 meters in front of the goal line : the throw-in is on the same line where the ball was kicked If the kicker was in the between the goal line and 10 meters (or less) in front of the goal line : the throw-in is where the ball went into the out	
CONVERSION - DROP GOAL	Conversion kicks have to be drop-kicked (no place kicks)	
When the referee blows the whistle, the ball carrier must immediately put the ball in the ground where she is. Sanction : penalty		
APART FROM THESE ADAPTATIONS, WE USE THE CURRENT WORLD RUGBY LAWS		

Ordre des matchs / Schedule

Début du match Start of the Game	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
	VII's	VII's	VII's
13h00	C : RFC Basel Birds / Luzern Dangels	A :Alba Ladies/ Red zones	U18 - A / U18 - B
13h25	A : Alba Ladies / Zurich Valkyries	B : RC Zug/ Entente Mermigans	
13h50	B : Entente Mermigans / RC Winterthur	C : RFC Basel Birds / St. Gallen - Konstanz	U18 - C / U18 - A
14h15	C : Luzern Dangels / St. Gallen - Konstanz	A : Red zones/ Zurich Valkyries	
14h40		B : RC Zug/ RC Winterthur	U18 - B / U18 - C

	VII's / XV's		X's
15h15	A : Alba Ladies/ RFC Basel Birds	U18 - B / U18 - A	15h15 B : Red zones / Entente Mermigans
15h40	A : RFC Basel Birds/ RC Zug	U18 - A / U18 - C	15h55 B : Entente Mermigans / Luzern Dangels
16h05	A : Alba Ladies / RC Zug	U18 - C / U18 - B	16h35 B : Red zones / Luzern Dangels
16h30 (XV'S)	C : RC Winterthur / Zurich Valkyries		

ANNEXE :

LE DOUBLE ARBITRAGE

Les deux arbitres se partagent le terrain dans le sens de la longueur, de telle sorte que l'un s'occupe de ce qui est près du ballon, et l'autre de ce qui est loin (ex : je m'occupe du regroupement quand il est dans ma moitié, tu t'occupes des lignes de hors-jeu, ou encore, si je siffle un coup- franc, je marque l'endroit de la faute, tu vas à dix mètres ou cinq pour les petits, pas d'adversaires entre nous deux...)

Plus de suspicion sur le parti pris de l'arbitre (à deux c'est plus rare).

RÈGLES DE BASE DU DOUBLE ARBITRAGE

- Les deux arbitres se font toujours face, ceci pour favoriser leur communication.
- Le terrain est partagé dans le sens de la longueur, le partage des responsabilités entre les deux arbitres dépendra de la zone de terrain dans laquelle sera le ballon (exemples plus bas) : pour simplifier on pourrait dire que **“si le ballon est dans ma zone je m'occupe de tout ce qui sera proche du ballon, si le ballon n'est pas dans ma zone je m'occupe des joueurs plutôt éloignés du ballon (et de ceux invisibles pour mon partenaire)”**.
- Je fais toujours signe lorsque j'ai vu une faute, même si je veux la siffler tout de suite (en attendant de voir s'il y a un avantage pour l'adversaire) : je tends le bras vers l'équipe qui n'a pas fait faute (en-avant, faute qui mérite une pénalité...), mon partenaire saura que j'ai bien vu la faute.
- Je n'hésite pas à signaler aux joueurs qu'ils sont hors-jeu, à leur dire de ne pas jouer au sol... Il sera toujours temps de les pénaliser s'ils ne tiennent pas compte de mes mises en garde.
- Mon coup de sifflet est bref et très net.
- S'il y a désaccord entre nous sur une faute, nous en discutons rapidement pour juger laquelle a précédé l'autre. Et, bien entendu, je ne me précipite pas pour siffler (sauf s'il y a danger pour les joueurs), j'attends de voir si la faute peut profiter à l'adversaire (règle de l'avantage).

APPENDIX :

THE DOUBLE REFEREEING SYSTEM

The two referees share the pitch divided in length, in the sense that one is watching what happens close to the ball, and the other one what is far away (for example : I take care of the contact play when it is taking place in my half, you are watching the offside lines ; also : If I blow the whistle for a penalty, I mark the place of the mistake, you go to mark ten metres (or five for the young ones) and ensure the players get 10m back...)

There is better control of the game and less doubt on the decisions taken by the referee due to double-refereeing.

BASELINE RULES OF THE DOUBLE REFEREEING SYSTEM

- *The two referees always face each other, which enables a good communication between them*
- *The pitch is split in half, divided in the length (in the direction of play). The division of responsibility between the two referees depends on where on the field the ball is being played > examples below. To keep it simple, you can stick to the principle that **“if the ball is in my zone, I take care of anything that happens close to the ball; if it is not in my zone, I take care of the players which are further away from the ball (and hence invisible to my referee partner)”***
- *I always make a sign as soon as I see a mistake, even if I want to blow the whistle straight away (this is to wait to see if there is an advantage for the opposition team coming out of the situation) : I hold my arm towards the team who did NOT make the mistake (diagonal pointing to above, if the mistake would call for a penalty...); my partner will know that I have seen the mistake.*
- *I don't hesitate to tell the players who are off-side, to tell them not to play on the ground ... There is always time to penalize if the players don't listen to my verbal input*
- *My whistle blow is short and loud*
- *If my partner and me don't agree on a mistake, we quickly discuss it to judge which is the right decision. And, well understood, I hold back to blow the whistle (EXCEPT if it is a dangerous situation for the players), I wait to see whether the mistake is positive for the opposition (advantage rule)*