

## **JEU à XV – CATEGORIE C FEMININES FEDERALE MOINS DE 18 ANS (FF18)**

### **DIVERS**

**JOUEUSES** : Joueuses nées en 2003 (entre le 01/07 et le 31/12), 2004, 2005, 2006

**Les joueuses nées entre le 1<sup>er</sup> juillet et le 31 décembre 2003 ayant mutées au cours de la saison 2021/2022 ne peuvent évoluer dans la compétition Féminines moins de 18 ans à XV de niveau 1 que jusqu'à la date d'anniversaire (non incluse) de leurs 18 ans**

**TEMPS DE JEU** : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

**BALLON** : Taille 4

**MI-TEMPS** : 10 minutes

**TABLE DE MARQUE** : OUI

**CARENCE EN MO** : NON

**CARTON BLEU** : OUI

### **NOMBRE DE JOUEUSES ET REMPLACEMENTS**

- **Minimum** : 16                      **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».

#### **NOMBRE MINIMUM DE JOUEUSES DE 1<sup>ère</sup> LIGNE EXIGÉ**

- 3 titulaires + 1 remplaçante si 16, 17 ou 18 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçantes si 19, 20 ou 21 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 joueuses sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueuses aptes à jouer en première ligne.

Pas de spécificités aux postes pour les joueuses de 1<sup>ère</sup> ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Une joueuse apte aux postes de 1<sup>ère</sup> ligne, remplaçante, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considérée comme une joueuse blessée.

#### **REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement**

Si la joueuse qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes maximum (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris), le remplacement devient définitif et elle ne peut revenir en jeu.

#### **REPLACEMENTS TACTIQUES**

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des règlements « table de marque »

### **PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE**

#### **Carton bleu**

Lorsqu'un arbitre détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive de la joueuse concernée de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale. L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement la joueuse concernée de l'aire de jeu.

### MELEE

Si une joueuse de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacée, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueuses dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueuses en mêlée (sauf si mêlée simulée)

Si une joueuse autre qu'une avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacée, le nombre de joueuses dans la mêlée ne sera pas réduit.

#### **Dispositions spécifiques F.F.R.**

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueuses de la mêlée (titulaires et remplaçantes) le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueuses, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

- **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion – Liez - Placement
- Poussée limitée au gain du ballon
- **Mêlée simulée** :
  - par défaut de joueuses titulaires du passeport de joueuses de devant (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
  - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour une ou plusieurs joueuses à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
  - obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.  
Attention : il n'y a pas de 2<sup>ème</sup> mêlée. Après une 1<sup>ère</sup> mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.  
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction
  - obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueuses de chaque équipe

- Si mêlée tournée volontairement = C.P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueuses et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n°8).
- Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que toutes les joueuses se soient relevées.
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

### SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

#### **Squeeze ball**

**Définition** : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

## ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par une partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour la joueuse, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

**Sanction** : Pénalité.

### **Plaquage « Cuillère »**

**Définition** : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

**Sanction** : Pénalité

## **PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR**

### **Application de la règle du plaquage du rugby amateur**

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, de la taille jusqu'aux pieds.

Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer.

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go » était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.

**Sanction** : Pénalité

## **JEU DELOYAL**

- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) le manquement à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

### **Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.**

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE

### **Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :**

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

## ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

### **Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :**

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de devant si cela entraîne des mêlées simulées), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

Si la capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir une joueuse de la mêlée, les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique et continueront d'être disputées (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre

**Sanction :** Pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre

### **BANC DE TOUCHE**

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

### **REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022**

#### **Application des 5 règles expérimentales de WR :**

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**