

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

DIVERS

JOUEURS : Joueuses nées en 2001 (entre le 01/09 et le 31/12), 2002, 2003, 2004

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 ».

PASSEPORT « Joueuses de devant »

- Pour pouvoir jouer aux postes d'avant les joueuses doivent être titulaire du passeport « Joueuses de devant » (et pour cela avoir validé ce passeport). Le club devra être détenteur de la liste validée par le Comité Départemental.
- L'équipe doit posséder au minimum 12 joueuses titulaires du passeport.
- Le jour de la rencontre au minimum 9 joueuses titulaires du passeport doivent être présentes.

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)

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2019/2020

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^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} 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 :

- 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.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2019/2020

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 expérimentale

« Une joueuse est autorisée à plaquer une adversaire porteuse du ballon en la ceinturant à l'aide des deux bras de la taille jusqu'aux pieds »

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.

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