

## **JEU à X – CATEGORIE D**

### **COUPE DE France FEMININES PLUS DE 18 ANS (CFFX)**

#### **DIVERS**

**JOUEUSES** : Majeures au jour du match

**TEMPS DE JEU**

**Match sec** : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps)

**Plateau** : si 3 équipes match de 3 X 10 minutes, si 4 équipes match de 2 X 10 minutes

**TABLE DE MARQUE** : OUI

**CARENCE EN MO** : NON

**CARTON BLEU** : OUI

#### **NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS**

➤ **Minimum** : 11                      **Maximum** : 15

➤ **Match arrêté** si moins de 8 joueuses

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

- Les mêlées sont simulées
- Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne

**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

### Composition

5 joueuses maximum : 3 en première ligne - 2 en deuxième ligne

### Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez – Placement
- **Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum** :
  - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
  - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- **Mêlée simulée** :
  - Par défaut de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
  - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un 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).

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1<sup>ère</sup> ligne doivent être prioritairement tenus par les joueuses de 1<sup>ère</sup> ligne encore disponibles. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueuses (titulaires ou remplaçantes) en situation de jouer en 1<sup>ère</sup> ligne, que tout autre joueuse peut occuper un des postes composants celle-ci.

- 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.
- 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.

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueuses les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

## 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

## PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

### Application de la règle expérimentale

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

Toute joueuse porteuse du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaquée (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

**Sanction** : Pénalité

## JEU DELOYAL

**Obligation de plaquer avec les deux bras.** Une joueuse est autorisée à plaquer une adversaire porteuse du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

- **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

**Exclusion temporaire** : 2 minutes

### 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, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

**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