

JEU à X – CATEGORIE D

FEMININES REGIONALES MOINS DE 18 ANS (Développement)(FRX18)

DIVERS

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

TEMPS DE JEU

Match sec : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) ou 2 X 20 min

Plateau : si 3 équipes match de 3 X 10 minutes ou 2 X 15 min, si 4 équipes match de 2 X 10 minutes

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

➤ **Minimum** : 10 **Maximum** : 15

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

NOMBRE MINIMUM DE JOUEUSES DE 1^{ère} 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
- **Mêlées simulées** : pas de poussée, l'équipe qui introduit le ballon doit le conserver

- **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 – 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

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.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

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

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**

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022