

## JEU à X – CATEGORIE ? FEMININES REGIONALES MOINS DE 18 ANS (Développement)

### DIVERS

**JOEUSES** : 2000 (entre le 01/09 et le 31/12), 2001, 2002 et 2003

#### 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** : possible sur décision de la ligue

### NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

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

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

#### NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES 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

Une ligue régionale peut décider **d'instituer le dispositif du carton bleu** pour ces compétitions. Si c'est la cas application du protocole du carton bleu (voir ci-dessous)

#### 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.

**Si la ligue régionale n'applique pas le carton bleu :**

**Signalement par les officiels de match (arbitre, juge de touche, représentant fédéral)**

- L'arbitre suspectant une commotion informe l'entraîneur de l'équipe concernée
- A défaut, tout autre officiel peut alerter l'arbitre pour une joueuse suspecte

**Conduite à tenir par l'arbitre**

- Soit faire application de la règle 3.22 de World Rugby si la commotion est évidente
- Soit informer l'entraîneur de l'équipe concernée si une commotion est suspectée. L'entraîneur de l'équipe concernée prend seul la décision de sortir ou non sa joueuse de manière définitive

## 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

**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

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).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

**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