

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

DIVERS

JOUEURS : Joueuses nées en 2000 (entre le 01/09 et le 31/12), 2001, 2002, 2003

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 : NON

NOMBRE DE JOUEURS 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.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEUSES DE 1^{ère} 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, 21 ou 22 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

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'un 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 de 1^{ère} ligne (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).

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

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueurs 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.

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

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 avec la porteuse du ballon avec une 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 la 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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2018/2019

l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de 1^{ère} ligne), 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 (autre qu'une joueuse de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre (sauf si mêlée simulée)

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

DOCUMENT DE TRAVAIL