

## JEU à XV – CATEGORIE A

### FEMININES ELITE 1 (E1F) FEMININES ELITE 2 (E2F)

#### DIVERS

**JOEUSES** : majeures au jour du match

**TEMPS DE JEU** : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

**MI-TEMPS** : 10 minutes

**CARENCE EN MO** : NON

**TABLE DE MARQUE** : NON

**CARTON BLEU** : OUI

#### NOMBRE DE JOEUSES ET REMPLACEMENTS

**Minimum** : 19

**Maximum** : 23

Une équipe a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueuses sur la feuille de match. La 23<sup>ème</sup> joueuse (numérotée 23) sera obligatoirement une joueuse de 1<sup>ère</sup> ligne dûment entraînée et expérimentée de manière à ce que chacun des trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueuses.

#### NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1<sup>ère</sup> LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 2 remplaçantes minimum (talonneur + pilier).
- Indication d'aptitude (\*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.
  - Facultative et supplémentaire pour les joueuses de 1<sup>ère</sup> ligne titulaires sur un ou deux postes ;
  - Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueuses de 1<sup>ère</sup> ligne remplaçants.

#### REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1<sup>ère</sup> LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1<sup>er</sup> remplacement, faute de joueuses aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne.

#### REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

Si la joueuse qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et elle ne peut revenir en jeu.

#### REPLACEMENTS TACTIQUES

- Une joueuse remplacée tactiquement peut remplacer toute joueuse qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;
- Une joueuse remplacée tactiquement (apte à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne) peut remplacer une joueuse de 1<sup>ère</sup> ligne blessée, exclue temporairement ou exclue définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit la joueuse de 1<sup>ère</sup> ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'une joueuse de 1<sup>ère</sup> ligne doit être remplacée suite à une blessure, la remplaçante à ce poste doit être en priorité une joueuse de 1<sup>ère</sup> ligne si disponibilité.

#### 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 ET CARENCE DE JOUEURS DE 1ère LIGNE

### MÊLÉE : Règle World Rugby

- Poussée illimitée.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueuses aptes à jouer en première ligne.
- Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction à l'équipe qui N'ETAIT PAS en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle World Rugby.
- Possibilité de jouer rapidement une P ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueuses encore au sol.

**Commandements de l'arbitre** : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueuses de chaque équipe.

## 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** : **Non appliqué dans ces compétitions**

### 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 1<sup>ère</sup> 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 et celle-ci jouera avec une joueuse en moins pendant le reste de la partie. Cette joueuse pourra revenir en jeu lors d'un remplacement.

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 pendant toute la durée qui s'impose.

**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
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

DOCUMENT DE TRAVAIL