



FEDERALE FEMININE (FFEM)
Joueuses majeures à la date du match
Catégorie C'
Application des dispositions spécifiques F.F.R

FORME DE JEU : XV**TEMPS DE JEU** : 2 x 40 minutes - jamais de prolongations**TABLE DE MARQUE** : NON**TEMPS MORTS** : NON**BALLON** : taille n°5**NOMBRE DE JOEUSES ET REMPLACEMENTS**➤ **Minimum** : 16**Maximum** : 22**NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5a)**

- 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 mais titulaire du passeport technique de 1^{ère} ligne et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R.

Pas de spécificités aux postes pour les joueuses de 1^{ère} ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Une joueuse titulaire du passeport technique apte aux postes de 1^{ère} ligne, remplaçant, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considéré comme une joueuse blessée.

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

2 maximum en 1^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.

- Une joueuse remplacée tactiquement peut remplacer toute joueuse qui saigne ou subissant un protocole de commotion cérébrale;
- Une joueuse remplacée tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer une joueuse de 1^{ère} 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^{ère} 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^{ère} ligne doit être remplacée suite à une blessure, la remplaçante à ce poste doit être en priorité une joueuse de 1^{ère} ligne si disponibilité.

PROTOCOLE DE COMMOTION CEREBRALE

Dès que l'arbitre suspecte une commotion cérébrale, il en informe l'entraîneur :

- Soit l'entraîneur décide de sortir définitivement la joueuse sur blessure,
- Soit l'entraîneur décide de la maintenir sur le terrain.

Dans les deux cas, l'arbitre remplira la fiche de commotion cérébrale et l'enverra au comité d'appartenance de la joueuse impliquée.

Rappel : Possibilité pour l'arbitre d'appliquer la règle 3.9.

MÊLÉE

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.

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 remplaçants) le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueuses, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - Prêt.
- **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 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, C.P.P. ou C.P.F.
 Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. 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 composant celle-ci.

- Si mêlée tournée volontairement = C.P.P. Si mêlée tournée involontairement au delà de 45° = C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.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 un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueuses se soient relevés.
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur 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 un 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 : coup de pied de pénalité.

MÊLÉE SPONTANÉE

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, la première joueuse qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucune autre joueuse ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueuses se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (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 : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Une joueuse est autorisée à plaquer un adversaire porteur 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) relevant des règles 10.2 (manquement à la loyauté) et 10.4 (jeu dangereux et incorrections).
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées (règle 10.3).

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 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 un 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.

Sanction : Coup de pied de 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 |
| ➤ Jaune : | adjoint-terrain (porteur d'eau) | Vert : | personnel médical |