



FÉMININES 3^{ème} DIVISION (F37)
(joueuses nées en 1993 et antérieurement / « Féminines + 18 ans »)

MOINS DE 18 ANS CADETTES (FJS)
(joueuses nées en 1996, 1995, 1994)

Jeu à VII (jeu à effectif réduit)

Catégorie E aménagée

FORME DE JEU : VII - Application des Règles du jeu - Rencontres disputées sous forme de tournoi.

TEMPS DE JEU

- Le temps de jeu maximal pour un tournoi est fixé à 90 minutes par équipe et à 60 minutes par joueuse.
- La durée d'une rencontre est fixée à deux fois 7 minutes avec une mi-temps d'une minute. Néanmoins, le temps de jeu peut aussi être adapté au regard du nombre d'équipes présentes le jour du tournoi.

BALLON : taille n°4

TERRAIN : 56 m. x 70 m.

NOMBRE DE JOEUSES

Règles générales

- 7 joueuses de chaque équipe sur l'aire de jeu.
- Remplacements illimités au cours d'une même rencontre.
- 10 joueuses maximum par match pour une même équipe

Règles spécifiques pour les tournois de Secteur : phase préliminaire

- 8 joueuses minimum et 12 joueuses maximum pour une même équipe pour l'ensemble du tournoi.
- Effectif incomplet. Toute équipe évoluant au cours d'une rencontre d'un tournoi avec 6 ou 7 joueuses est déclarée en effectif incomplet pour l'ensemble du tournoi.
- Si une équipe se présente à 6 joueuses pour une rencontre, le match se déroulera à 6 contre 6. Dans ce cas, l'équipe non fautive pourra utiliser au maximum 4 joueuses pour effectuer ses remplacements.
- Match arrêté si moins de 6 joueuses présentes sur le terrain (blessures ou exclusions). Dans ce cas, l'équipe fautive est sanctionnée d'un forfait simple (application de l'article 342.1 des Règlements généraux).

Règles spécifiques pour le tournoi de la finale de secteur et de la finale du Championnat de France

- 10 joueuses minimum et 12 joueuses maximum pour une même équipe pour l'ensemble du tournoi.
- Effectif incomplet. Toute équipe évoluant au cours d'une rencontre du tournoi de la Finale du Championnat de France avec un effectif compris entre 6 et 9 joueuses sera déclarée en effectif incomplet pour l'ensemble du tournoi.
- Si une équipe se présente à 6 joueuses pour une rencontre, le match se déroulera à 6 contre 6. Dans ce cas, l'équipe non fautive pourra utiliser au maximum 4 joueuses pour effectuer ses remplacements.
- Match arrêté si moins de 6 joueuses présentes sur le terrain (blessures ou exclusions). Dans ce cas, l'équipe fautive est sanctionnée d'un forfait simple (application de l'article 342.1 des Règlements généraux).

MÊLÉE

- 3 joueuses de chaque équipe, liées entre elles jusqu'à la fin de la mêlée.
- Toutes les mêlées seront des mêlées simulées. Ainsi, les cartes de qualification des joueuses participant à ces mêlées simulées n'ont pas besoin d'être revêtues de l'aptitude « Autorisée 1^{ère} ligne ».
- Toutes les joueuses peuvent participer à la mêlée.
- Hors-jeu de la joueuse « demie de mêlée » : règle I.R.B.

MÊLÉE SPONTANÉE

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à une coéquipière ou à une adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueuses ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueuse de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

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 ».

25. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (F37, FJS) Edition novembre 2011

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, 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

- Dès qu'une joueuse va volontairement au sol, elle doit être sanctionnée d'un C.P.P.
- Dès qu'une joueuse va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c).
- Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quelle joueuse est tombée involontairement la première au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- 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.

PLAQUAGE : dispositions spécifiques F.F.R.

Toute joueuse porteur 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 de la joueuse porteur du ballon avec une partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

TOUCHE ET ALIGNEMENT

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

Sanction : coup de pied de pénalité

COUP D'ENVOI

Règle du jeu n°13.

TENTATIVES DE BUT APRÈS ESSAI (TRANSFORMATIONS)

- Les tentatives de but après essai (transformations) s'effectueront à la fin du temps réglementaire de chaque rencontre du tournoi.
- Chaque tentative de but après essai (transformation) sera exécutée par une joueuse différente.
- Ces tentatives de but après essai s'effectueront sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux adverses, en coup de pied placé ou en coup de pied tombé.
- Les tentatives de but sur coup de pied de pénalité ne sont pas autorisées.

LE JEU AU PIED

Le jeu au pied est autorisé sur la totalité de l'aire de jeu. Cependant, les coups de pied bottés directement en touche ne sont pas autorisés lorsque le porteur du ballon est situé en dehors de l'en-but.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour la joueuse 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 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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DELOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Une joueuse est autorisée à plaquer une adversaire porteur du ballon en la ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

25. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (F37, FJS) Edition novembre 2011

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », plaquage type « judoka », percussion sans les bras...).

Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;
 - soit sanctionner la joueuse fautive par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;
 - soit sanctionner la joueuse fautive par une exclusion définitive.
- **Carton rouge - Exclusion définitive de la rencontre et du tournoi :** ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire :** 2 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire :** 2 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un essai de pénalité à l'encontre de l'équipe fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune :** adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert :** personnel médical
- **Blanc :** soigneur

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Chaque équipe doit remplir une feuille de tournoi présentant l'ensemble des joueuses et l'encadrement.
- Remplir une feuille de match simplifiée (uniquement les noms des joueuses disputant la rencontre).
- Contrôle des licences et de la feuille de match.
- Conditions d'accès au terrain pour les personnes sollicitant l'accès au banc de touche.
- Réclamations.
- Rapport d'arbitre.
- Victoire : 3 points – Match nul : 2 points – Défaite : 1 point – Effectif incomplet : 0 point.
- Forfait simple (voir 5^{ème} alinéa du paragraphe « Nombre de joueuses »).

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux