



FÉMININES 1^{ère} DIVISION ELITE 1 TOP 10
(F1DE1)

FEMININES 1^{ère} DIVISION ELITE 2

ARMELLE AUCLAIR (F1DE2)

(joueuses nées en 1993 et antérieurement)

Catégorie A - Application des Règles I.R.B.

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : NON

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOEUSES

- **Minimum** : 19 **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12).
- **Match arrêté si moins de 11 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5c)

- 3 titulaires + 2 remplaçantes minimum (talonneur + pilier).
- Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de toutes les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrées sur la feuille de match.
(*) facultative et supplémentaire pour les joueuses de 1^{ère} 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^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c)

Des mêlées simulées sont possibles dès le 3^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueuses aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 (3.12)

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

- Une joueuse remplacée tactiquement peut remplacer toute joueuse qui saigne ;
- 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 toutes 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.

MÊLÉE : Règle I.R.B.

- 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 I.R.B.
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE : Règle I.R.B.

22. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (F1DE1, F1DE2) Edition novembre 2011

JEU DÉLOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive** : ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non 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
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

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



FÉDÉRALE 1 FÉMININE (F1F)

(joueuses nées en 1993 et antérieurement)

Catégorie B

Application des Règles I.R.B. « moins de 19 ans »

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : NON

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOEUSES

Minimum : 19

Maximum : 22

- **Remplacements** : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12).
- **Match arrêté si moins de 11 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5c)

- 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 joueuses sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueuses aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c).
- Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de toutes les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrées sur la feuille de match.
(*) facultative et supplémentaire pour les joueuses de 1^{ère} 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^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

- **Si moins de 22 joueuses** : des mêlées simulées sont possibles dès le 3^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueuses aptes à jouer en 1^{ère} ligne.
- **Si 22 joueuses** : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueuses aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 (3.12)

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

- Une joueuse remplacée tactiquement peut remplacer une joueuse qui saigne ou n'importe quelle joueuse blessée ;
- 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.

MÊLÉE : Règle I.R.B. – 19 ans

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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'une avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacée, le nombre de joueuses dans la mêlée ne sera pas réduit.

- 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.
- Même nombre de joueuses en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueuses de première et deuxième ligne.
- Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : **mêlée avec introduction à la même équipe.**
- Mêlée tournée volontairement : C.P.P.
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ÉTAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu (**sauf mêlée tournée : voir ci-dessus**).
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle I.R.B.
- Une joueuse ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné.
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE

Règle I.R.B.

MAUL

Règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Règle I.R.B.

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.

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 DÉLOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive** : ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 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 coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela aux choix de l'équipe non 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
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms, prénoms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire ; match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

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



FÉDÉRALE 2 FÉMININE (F2F)

(joueuses nées en 1993 et antérieurement)

Catégorie C

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XV **TEMPS DE JEU** : 2 x 40 minutes - jamais de prolongations **BALLON** : taille n°4

TABLE DE MARQUE : OUI **TEMPS MORTS** : NON

NOMBRE DE JOEUSES

- **Minimum** : 16 **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté si moins de 11 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5c)

- 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.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de toutes les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrées sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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'une 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).

- Actions des joueuses / Séquences d'engagement en mêlée sans impact
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - **Prêt**
 - Au 1^{er} commandement « **flexion** », les joueuses de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), **les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, la 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt.**
 - Au 2^{ème} commandement « **placement** », les **pilliers** se placent **sans impact** en se liant à leur vis-à-vis **par le bras extérieur, les joueuses de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueuses peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueuses (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt.**
 - Au 3^{ème} commandement « **stop** », les joueuses **maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée).**
 - Au 4^{ème} commandement « **prêt** », la demi de mêlée introduit sans **délai (maximum 3 secondes).**
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Une joueuse ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.

- Même nombre de joueuses en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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 un 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 (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- **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.**
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle I.R.B.
- 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 au sol 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 toutes les joueuses se soient relevées.
- 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. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).

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 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.

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

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 un 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 une 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 ».

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 »).

24. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (F2F) Edition novembre 2011

- 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.

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 du porteur du ballon avec une 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. 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.

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** : ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
 - **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
 - **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 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 coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non 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)
- Blanc** : soigneur
- Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ; Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

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



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



FÉDÉRALE 3 FÉMININE A XII (F3F)

(joueuses nées en 1993 et antérieurement)

Catégorie D - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII (voir dispositions spécifiques F.F.R. : livret des Règles du jeu)

TEMPS DE JEU : 2 x 30 minutes - jamais de prolongations

BALLON : taille n°4

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOEUSES

- **Minimum** : 13 **Maximum** : 19
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté si moins de 9 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 0 remplaçante si 13 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçante si de 14 à 19 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de toutes les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclées sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE (3.5) et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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'une 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).

- **Nombre de joueuses** : 6 maximum (3 en 1^{ère} ligne, 2 en 2^{ème} ligne et 1 en 3^{ème} ligne entre les deux secondes lignes.
- La dernière joueuse de la mêlée (3^{ème} ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueuses, le nombre de joueuses de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.
- Actions des joueuses / Séquences d'engagement en mêlée sans impact
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - **Prêt**
 - Au 1^{er} commandement « **flexion** », les joueuses de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, **la 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt.**
 - Au 2^{ème} commandement « **placement** », les **piliers** se placent **sans impact** en se liant à leur vis-à-vis **par le bras extérieur, les joueuses de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueuses peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueuses (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt.**

- Au 3^{ème} commandement « stop », les joueuses **maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée).**
- Au 4^{ème} commandement « prêt », la demi de mêlée introduit sans **délai (maximum 3 secondes).**
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Une joueuse ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueuses en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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 un 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 (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- **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.**
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle I.R.B.
- C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un C.P.P. 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 au sol 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 toutes les joueuses se soient relevées.
- 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. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).

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.

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

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 ».

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.

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

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

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.

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** : ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
 - **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
 - **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 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 coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela aux choix de l'équipe non 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)
- Blanc** : soigneur
- Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu. Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ; Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ; Définitions des principales infractions ; Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ; Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

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



FÉMININES MOINS DE 18 ANS A XII (FJD)

(joueuses nées en 1996, 1995 et 1994)

Catégorie D « aménagée »

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Note : Le Championnat de France « Féminines Moins de 18 ans - Jeu à XII » est ouverte uniquement aux associations (ou rassemblements d'associations). Les sélections ne sont pas invitées à participer à cette compétition.

FORME DE JEU : XII - (voir dispositions spécifiques F.F.R. : livret des Règles du jeu)

TEMPS DE JEU : 2 x 30 minutes - jamais de prolongations

BALLON : taille n°4

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : OUI

NOMBRE DE JOEUSES

- **Minimum :** 13 **Maximum :** 19
- **Remplacements :** application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté si moins de 9 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 0 remplaçante si 13 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçante si de 14 à 19 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrées sur la feuille de match.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » et « temps morts » - voir Règles du jeu.

La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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'une 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).

- Actions des joueuses / Séquences d'engagement en mêlée sans impact
- **Commandements de l'arbitre :** 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - **Prêt.**
 - Au 1^{er} commandement « flexion », les joueuses de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, **la 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt.**
 - Au 2^{ème} commandement « placement », les **piliers** se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis **par le bras extérieur, les joueuses de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueuses peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueuses (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt.**

- Au 3^{ème} commandement « stop », les joueuses **maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée).**
 - Au 4^{ème} commandement « prêt », la joueuse « demi de mêlée » introduit sans **décal (maximum 3 secondes).**
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Une joueuse ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueuses en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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 un 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 (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- **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.**
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle I.R.B.
- 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 au sol 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 toutes les joueuses se soient relevées.
- 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. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).

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.

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

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 une 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 ».

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 le premier 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.

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

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

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.

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.
- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueuse)** : la capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. Ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc** - Exclusion temporaire : 5 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 sanctionnée par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non 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 | Blanc : | soigneur |
| ➤ Jaune : | adjoint-terrain (porteur d'eau) | Vert : | personnel médical |

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

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



FEMININES MOINS DE 18 ANS
INTER-COMITES A XV
(joueuses nées en 1996, 1995 et 1994)

Catégorie C - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOEUSES

- **Minimum** : 16 **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté si moins de 11 joueuses** présentes sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçantes si 19, 20 ou 21 joueuses inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 joueuses sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueuses aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait une remplaçante spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c).
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueuses de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclées sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOEUSES DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLEE »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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 : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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'une 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).

- Actions des joueuses / Séquences d'engagement en mêlée sans impact
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - **Prêt.**
 - Au 1^{er} commandement « flexion », les joueuses de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, la 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt.
 - Au 2^{ème} commandement « placement », les **pilliers** se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis **par le bras extérieur, les joueuses de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueuses peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueuses (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt.**

28. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (F18XV) *Edition novembre 2011*

- Au 3^{ème} commandement « stop », les joueuses **maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée).**
 - Au 4^{ème} commandement « prêt », la joueuse « demi de mêlée » introduit sans **décal (maximum 3 secondes).**
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Une joueuse ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueuses en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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 un 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 (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- **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.**
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle I.R.B.
- 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 au sol 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 toutes les joueuses se soient relevées.
- 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. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueuses ne sont jamais respectées).

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.

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

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 une 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 ».

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.

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

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

JEU DÉLOYAL

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.

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.
- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
 - **Carton rouge - Exclusion définitive (joueuse)** : la capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. Ne pas retenir la carte de qualification de la joueuse exclue.
 - **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
 - **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 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 coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non 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
- **Vert** : personnel médical
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ; Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ; Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

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