Règlement du Championnat à X Normandie F+18

Saison 2022 – 2023

Il sera fait application **des RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX de la FFR** (à retrouver sur https://www.ffr.fr/ffr/publications-officielles/reglements-generaux) et de leurs documents Annexes pour tous les Championnats RÉGIONAUX et organisés en Grand Ouest, notamment des principaux Titres (III-IV-V) qui précisent les dispositions de pratique et de déroulement.

Ainsi, le règlement du jeu à X World Rugby, et sa retranscription dans le règlement FFR s'appliquent (cf Règles du jeu - Dispositions spécifiques FFR – Annexe 2 Catégorie D jeu à X pages 41 à 46 ; RG Titre III Chapitre III).

Les paragraphes ci-dessous regroupent principalement des rappels au règlement FFR.

1. Forme de jeu :

Match sec de 60 minutes en 3x20 minutes, pause de 5 minutes.

Un toss est réalisé avant le début de la rencontre, puis de nouveau avant le 3e tiers temps.

2. Calendrier

J1 - 20 novembre 2022	
ALCL Grand Quevilly	RC Cherbourg Hague
Evreux AC	Dieppe UC
Ovalie Caennaise	Risle Pays d'Auge
J2 - 4 décembre 2022	
Dieppe UC	ALCL Grand Quevilly
Ovalie Caennaise	RC Cherbourg Hague
Risle Pays d'Auge	Evreux AC
J3 - 11 décembre 2022	
ALCL Grand Quevilly	Evreux AC
RC Cherbourg Hague	Risle Pays d'Auge
Dieppe UC	Ovalie Caennaise
J4 - 8 janvier 2023	
ALCL Grand Quevilly	Ovalie Caennaise
Evreux AC	RC Cherbourg Hague
Risle Pays d'Auge	Dieppe UC
J5 - 29 janvier 2023	
Risle Pays d'Auge	ALCL Grand Quevilly
RC Cherbourg Hague	Dieppe UC
Evreux AC	Ovalie Caennaise

3. Horaires et organisation

- 13h : accueil des équipes
- 13h-13h30 : mise à disposition des feuilles de match pour l'arbitre
- 13h30-13H40 : rassemblement des **responsables des équipes** et des **techniciens** pour partager les éléments essentiels liés aux règles du jeu et à l'arbitrage.
- 14h00 : Début de la rencontre

4. Table de marque et feuille de match

- Dix joueuses minimum et vingt joueuses maximum sur la feuille de match
- Les joueuses doivent être majeures au jour du match.
- Un dirigeant de chaque équipe doit tenir la feuille de mouvement (table de marque).

5. Banc de touche

Les personnes sur le banc de touche doivent être licenciées FFR. Maximum 4 personnes ; minimum 2 personnes (1 entraineur + 1 soigneur). Toute personne présente sur le banc de touche doit porter le brassard correspondant à sa fonction. Pour tout manquement, l'arbitre adressera un rappel à l'équipe défaillante.

6. Protocole commotion

- Lorsque l'arbitre suspecte une commotion cérébrale, il délivre un carton bleu ; la joueuse sort définitivement de l'aire de jeu.
- L'encadrement technique peut également décider de sortir définitivement une joueuse s'il suspecte une commotion cérébrale.

7. Forfaits et effectifs incomplets :

- Toute équipe qui évoluera à moins de 10 joueuses au coup d'envoi sera déclarée en EI (effectif incomplet). Le match se joue selon les règlements spécifiques (à 9 contre 9, mêlées en 3 contre 3).
- Toute équipe qui évoluera à moins de huit joueuses sera déclarée effectif insuffisant. L'arbitre déclare alors cette équipe forfait. Le match est arrêté.

8. Points terrains et points de bonus :

- 4 points pour match gagné
- 2 points pour match nul
- 0 point pour match perdu

En outre il sera accordé, selon les principes ci-dessous, des points de bonus :

- 1 point de bonus au bénéfice de l'équipe ayant marqué au moins 3 essais de plus que son adversaire ;
- 1 point de bonus au bénéfice de l'équipe ayant perdu par un écart inférieur ou égal à 7 points.

9. Sanctions :

- Carton jaune : exclusion 2 minutes
- Carton rouge : exclusion pour le reste du match

10. Taille des ballons

Il sera utilisé des ballons T5.

11. Qualifications pour le Grand-Ouest

La phase Normandie est une phase préliminaire n'ayant aucun impact sur la suite en GO. Toute équipe, engagée dans le circuit Normandie, pourra s'engager pour la phase GO.

12. Quelques éléments sportifs

- Les mêlées se jouent en 5 contre 5 et sont simulées ; pas d'aptitude pour jouer en 1e ligne.
- Plaquage sous la taille ; plaquage à 2 autorisé si non simultané.
- Interdiction de bloquer le porteur de balle en la saisissant au-dessus de la taille pour empêcher la continuité du ballon.
- Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.
- Les coups de pieds d'envoi, de renvoi, les tentatives de pénalités ou de transformation se font en coup de pied tombé.
- Les tentatives de transformations se font immédiatement après que l'essai a été accordé, en face de l'endroit de la marque de l'essai.
- Pas de progression du relayeur opposant en mêlée (il a le droit de se mettre en défense sur sa ligne de hors-jeu en mêlée, ou à 5m sur la ligne de hors-jeu des non participants à la mêlée).

13. Arbitrage

Les frais d'arbitrage seront à la charge de l'équipe accueillant la rencontre.