

# Ligue Nationale féminine LNF-B : reglement rugby à XII et à X

NOMBRE DE JOUEUSES	Pratique à 12
REPLACEMENTS	<p>Nombre minimum de joueuses à respecter : 12 joueuses sur la feuille de match</p> <p>Nombre maximum : 19 joueuses sur la feuille de match, incluant une joueuse de 1ère ligne « autorisée » soit : ☒</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 titulaires.☒</li> <li>• 7 remplaçantes.</li> </ul> <p>Une équipe peut substituer ou remplacer le nombre de joueuses qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment.</p> <p>La joueuse qui exécuté dans l'aire de jeu doit le faire au niveau de la ligne médiane après que la joueuse substituée est sorti de cette aire de jeu.</p>
TERRAIN	Terrain normal
TEMPS DE JEU SUR 1/2 JOURNEE	80 minutes maximum
TEMPS DE JEU	2X 30 minutes maximum sur 1 match
JEU DELOYAL	Exclusion de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras. La cuillère est strictement interdite.

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI		
COUP D'ENVOI Après essai	Idem Rugby à XV	
COUP DE RENVOI		
JEU EN AVANT	<p>À l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée</p> <p>Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction</p>	<p>○ 6 joueuses maximum :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 en première ligne, ☒</li> <li>- 2 en deuxième ligne, ☒</li> <li>- 1 en troisième ligne entre les deux secondes lignes. ☒</li> </ul> <p>Les mêlées sont disputées, sans pouvoir être tournées, poussées sur maximum 1.5 mètres. L'arbitre décidera, en consultant éventuellement les 2 entraîneurs, de disputer des mêlées simulées. Il est seul responsable et prend sa décision en rapport avec la sécurité des joueurs. Un match disputé avec des mêlées simulées n'a pas comme conséquence le forfait technique de l'équipe qui cause la mêlée simulée.</p> <p>La dernière joueuse de la mêlée (3ème ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1. ☒</p> <p>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 être de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2. ☒</p> <p>Attention : Il ne peut jamais y avoir moins de 5 joueuses en mêlée ordonnée. ☒</p> <p>Si au cours d'un match, suite à une blessure ou à une exclusion, une équipe se trouve dans l'incapacité d'aligner trois joueuses autorisées à jouer en 1ère ligne, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées telles que définies par les Règles du jeu. ☒</p> <p>Dans le cas d'une exclusion temporaire ou d'un saignement d'une joueuse de 1ère ligne, cette disposition ne s'appliquera que pour la durée de ladite exclusion ou de la sortie temporaire pour saignement dudit joueuse. ☒</p>
PENALITE	Idem Rugby à XV	
COUP DE PIED FRANC	Idem Rugby à XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Idem Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE		
TRANSFORMATION -	Idem Rugby à XV	
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV		

NOMBRE DE JOEUSES	<b>Pratique à IO</b>
REPLACEMENTS	<p>Nombre minimum de joueuses à respecter : IO joueurs sur la feuille de match, soit :</p> <p>Nombre maximum : 15 joueuses sur la feuille de match, incluant une joueuse de lère ligne « autorisée » soit : ☒</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- IO titulaires.☒</li> <li>- 5 remplaçantes.☒</li> </ul> <p>Une équipe peut substituer ou remplacer le nombre de joueuses qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment. La joueuse qui entre dans l'aire de jeu doit le faire au niveau de la ligne médiane après que la joueuse substituée est sorti de cette aire de jeu.</p>
TERRAIN	Terrain normal
TEMPS DE JEU SUR 1/2 JOURNEE	80 minutes maximum
TEMPS DE JEU	2X 15 minutes maximum
JEU DELOYAL	Exclusion de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras. La cuillère est strictement interdite.

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	au centre ou en arrière de la ligne médiane	En coup de pied tombé Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire ou sort directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.
COUP D'ENVOI Après essai	au centre ou en arrière de la ligne médiane	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 Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.
COUP DE RENVOI	ou en arrière de la ligne des 22 m	En coup de pied tombé Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22m ou sort directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction	<p style="text-align: center;">Ó 5 joueuses maximum :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 en première ligne, ☒</li> <li>- 2 en deuxième ligne, ☒</li> </ul> <p>Aucune joueuse dans la mêlée ne peut se délier pour jouer le ballon. 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 être de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2. ☒ Attention : Il ne peut jamais y avoir moins de 5 joueuses en mêlée ordonnée. ☒ Si au cours d'un match, suite à une blessure ou à une exclusion, une équipe se trouve dans l'incapacité d'aligner trois joueuses autorisées à jouer en 1ère ligne, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées telles que définies par les Règles du jeu. ☒ Dans le cas d'une exclusion temporaire ou d'un saignement d'une joueuse de 1ère ligne, cette disposition ne s'appliquera que pour la durée de ladite exclusion ou de la sortie temporaire pour saignement dudit joueur</p>
PENALITE	Idem Rugby à XV	
COUP DE PIED FRANC	Idem Rugby à XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Idem Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE		
TRANSFORMATION -		Le coup de pied de transformation doit se faire par un coup de pied tombé.
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV		