

**FEMININES CHALLENGE DEVELOPPEMENT  
CHAMPIONNAT DE BELGIQUE  
SAISON 2015-2016**



**Note** : Le Challenge Développement est une compétition de développement. Il ne s'agit en aucun cas d'une compétition de sélection. Les équipes d'associations et les rassemblements peuvent participer à cette compétition

**FORME DE JEU** : **10** joueuses sur le terrain (minimum)

**ASSOCIATION** : Autorisée

**TEMPS DE JEU** : 2 x 30 minutes avec 2 STOPS obligatoire (15' et 45')

**BALLON** : N° 5

**NOMBRE DE JOEUSES**

Minimum : 10

Maximum : 15

Remplacement : maximum 5

Au début de match symétrie du nombre de joueuses sur le terrain avec un minimum de 10 joueuses/équipe. Si les équipes le désirent, elles peuvent jouer à 11 contre 11 ou 12 contre 12, par exemple. Mais attention, maximum 15 filles sur la feuille de match.

Age minimum : **14 ans** avec autorisation parentale

Protections : Toutes joueuses de moins de 18 ans protège-dents (Règle Normale)

**NOMBRE MINIMUM DE JOEUSES DE 1er LIGNE EXIGE**

Pour 10, 11 et 12 joueuses sur la feuille de match : 3 joueuses

Pour 13, 14 et 15 joueuses sur la feuille de match : 4 joueuses

**REPLACEMENT DES JOEUSES DE 1er LIGNE**

A partir de 13 joueuses sur la feuille de match : 1 remplaçante

**REPLACEMENT TEMPORAIRES – Saignements**

Accepté pour 15 minutes

**MELEES**

Mêlées simulées dans tous les cas **MAIS** disputées.

Au minimum : 5 joueuses dans la mêlée. **Symétrie** pendant toute la durée du match.

Protections supplémentaires pour les joueuses de moins de 17 ans en 1<sup>ère</sup> ligne: casque et épaulières

Symétrie : même nombre de joueuses en mêlée durant toute la rencontre, quelle qu'en soit la raison.

**MAUL**

Règles Normales

**TOUCHE ET ALIGNEMENT**

Règles Normales

**SQUEEZE BALL : INTERDIT**

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 est dangereuse pour la joueuse, qui est au sol et expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

Sanction : CPP

**FORFAIT**

3 forfaits = Forfait général

**JEU DELOYAL**

Règles normales avec utilisation des cartons jaunes et rouges