
**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION DE QUÉBEC ET DE CHAUDIERE-APPALACHES
(RSEQ-QCA)**

**Mise à jour
18-04-03**

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

R U G B Y

Article 1 RÈGLEMENTS

Les règles du jeu de «World Rugby Board» (<http://rugbyready.worldrugby.org>) et, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ- QCA.

Article 2 CATÉGORIE

Les catégories offertes :

- Benjamine
- Cadette (sec. 3)
- Juvénile

Article 3 FORMATIONS

Formations obligatoires à refaire à chaque année (durée d'environ 20 minutes)

Rugby Ready

Tous les entraîneurs enregistrés sur le site de l'admissibilité en ligne devront suivre la formation en ligne de Rugby ready IRB.

<http://www.irbrugbyready.com>

Commotion cérébrale (formation en ligne)

<http://playerwelfare.worldrugby.org/?documentid=module&module=21>

Ces formations devront être suivies avant la première partie de la saison régulière.

Tous les responsables des sports doivent envoyer le certificat de leur entraîneur au RSEQ-QCA.

Un suivi sera fait sur le site de l'admissibilité en ligne.

Sanction

Une amende de 50\$/partie sera envoyée à l'école pour chaque entraîneur n'ayant pas suivi les formations. Cette amende sera appliquée à chaque partie, jusqu'à tant que le RSEQ-QCA reçoive le certificat de l'entraîneur.

Article 4 NOMBRE DE JOUEURS

	Rugby À 7	Rugby à 10 (3 avant et 7 arrières)	Rugby à 15
A) Minimum de joueurs inscrits par équipe sur l'admissibilité en ligne.	10	15	20
B) Maximum de joueurs habillés par joute :	19		
C) Minimum de joueurs habillés pour débiter la partie * :	*9	12	17
D) Minimum de joueurs sur le terrain **pour terminer la partie:	5	8	12

- * Tournoi (spécifier que les parties dans le tournoi). La première partie à 9 et la 2^e partie peut être jouée à moins de 9 joueurs, s'il y a blessure à la 1^{er} partie. (le minimum de joueur doit être respecté)
- * Lorsque ce nombre de joueurs minimum n'est pas respecté la partie est arrêtée et l'équipe fautive perd la partie par forfait (nombre de joueurs insuffisant). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

Article 5 BALLON OFFICIEL

Reconnu par World Rugby Board la taille 4 est obligatoire pour les catégories benjamine et cadette. La taille 5 est obligatoire pour le juvénile.

Article 6 UNIFORME

Lors de la réunion présaison, chaque équipe identifie ses couleurs de gilets/dossards, numérotés pour chaque partie. Les équipes doivent s'en tenir à ces couleurs uniquement. Dans l'éventualité où les 2 équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe receveuse devra fournir et porter les dossards.

Article 7 ÉQUIPEMENT

- 7.1 Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds (les souliers style baseball sont défendus). Les crampons peuvent être métalliques. Les souliers avec un crampon à la pointe du pied sont défendus (tranchant, etc.)
- 7.2 Le protège-dents est obligatoire pour tous les joueurs. Si un joueur ne l'a pas, il ne peut pas jouer.
- 7.3 Les doigts ne doivent pas être couverts au complet (gant de cyclisme)

7.4 Équipements interdits (<http://laws.worldrugby.org/>)

- Un joueur ne doit pas porter d'équipement tâché de sang ;
- Un joueur ne doit pas porter d'équipement coupant ou abrasif ;
- Un joueur ne doit pas porter d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente Règle ;
- Un joueur ne doit pas porter de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreille ;
- Un joueur ne doit pas porter de gants ;
- Un joueur ne doit pas porter de short comportant un rembourrage cousu à l'intérieur ;
- Un joueur ne doit pas porter l'un quelconque équipement qui ne soit pas conforme aux Spécifications de World Rugby relatives aux équipements (Règlement 12) ;
- Un joueur ne doit pas porter d'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs ;
- Un joueur ne doit pas porter de système de communication contenu dans l'équipement ou attaché à son corps.
- Un joueur ne doit pas porter d'équipement supplémentaire qui ne respecte pas le Règlement 12 de World Rugby

Article 8 PREMIERS SOINS

8.1 Pour chaque équipe

- Avoir accès à de la glace lors des parties (valider avec l'équipe locale)
- Une personne apte à *dispenser les premiers soins* (autre que les entraîneurs-chef et les juges de touche) et qui doit être sur la feuille officielle

Tout manquement à l'article 8.1

- Une équipe qui n'a pas de personne apte à dispenser les premiers soins recevra une amende 50\$;
- Lors d'une partie, si une équipe sur deux (2) n'a pas de premiers soins, l'équipe qui a un premier soin recevra le crédit de 50\$;
- Lors d'une partie, si aucune équipe n'a de personne pour les premiers soins, la partie ne se jouera pas. Puis, les deux (2) équipes recevront une amende de 50\$.

Article 9 FORMULE DES RENCONTRES

9.1 Temps des parties

Rugby à 7 (Pause de 2 minutes à la mi-temps)

- Tournoi: 2x7 minutes

Rugby à 10/15 (Pause de 2 minutes à la mi-temps)

- Rencontre : 2 x 25 minutes

9.2 Égalité lors des championnats

Si égalité Rugby à 7

- 1) 2 périodes de 3 minutes complétés
- 2) Des périodes de 5 min « mort subite ».

Si égalité en Rugby à 10/15:

- 1) 2 périodes supplémentaires de 5 minutes à compléter
- 2) Si l'égalité persiste après 60 minutes voici la procédure :

(i) L'équipe comptant le plus grand nombre d'essais sera déclarée gagnante du match.

(ii) S'il y a toujours égalité, l'équipe qui convertit le plus d'essais sera déclarée gagnante.

(iii) Si l'égalité persiste, l'équipe qui marque le plus grand nombre de buts sur coup de pied tombé (*drop-goal*) sera déclarée gagnante.

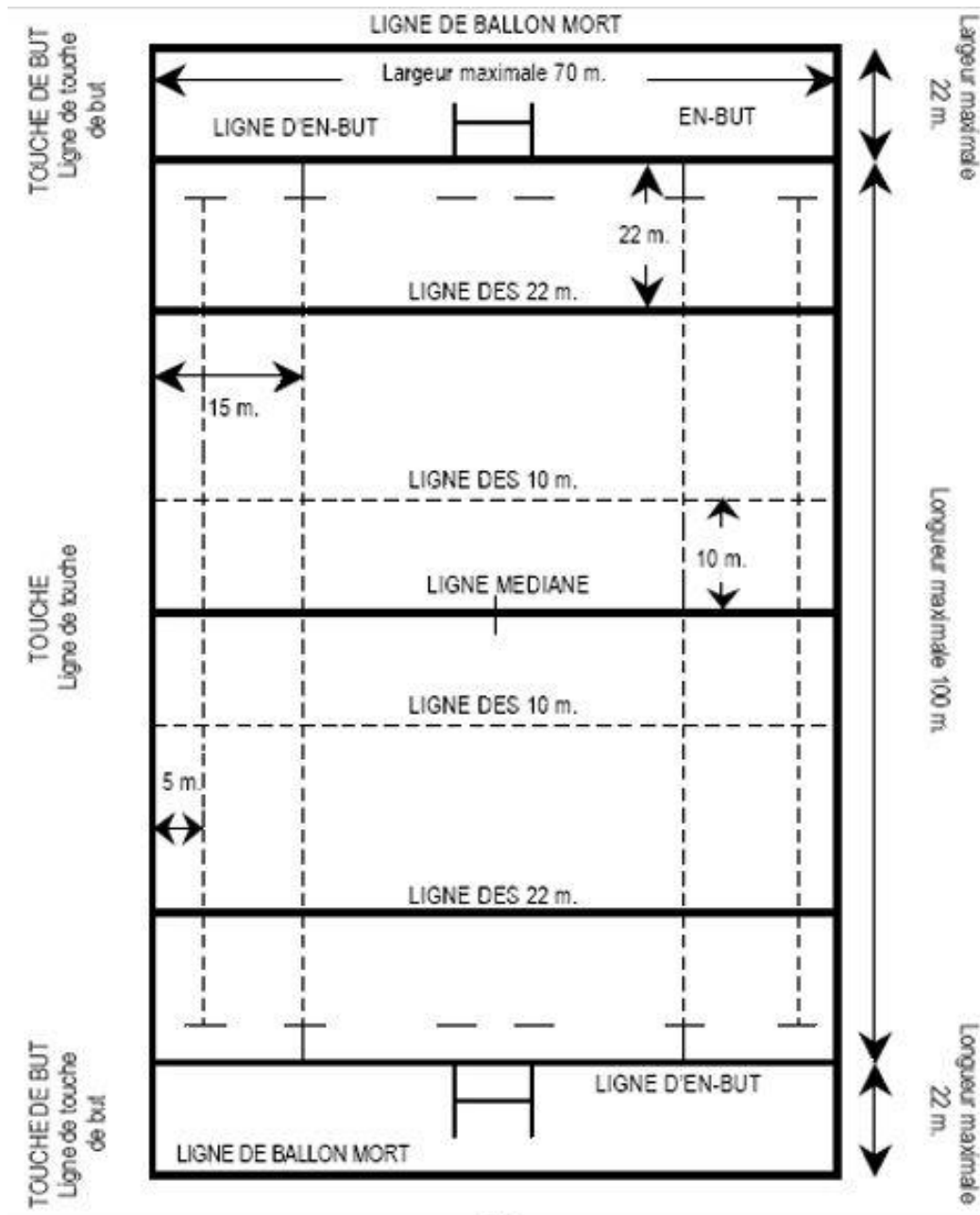
(iv) Si l'égalité persiste, l'équipe qui marque le plus grand nombre de buts sur coup de pied pénalité sera déclarée gagnante.

(v) Si l'égalité persiste, chaque équipe désignera 5 botteurs, *sélectionnés parmi les joueurs qui se trouvaient sur le terrain lorsqu'on a sifflé la fin du match*, qui tireront des coups au but de la ligne de 22 m. *L'arbitre déterminera l'endroit, qui se trouvera à peu près au centre, d'où les botteurs tireront.* Les botteurs de chaque équipe tireront tour à tour. Tous les botteurs tireront. L'équipe qui tire le plus grand nombre de coups réussis sur cinq sera déclarée gagnante.

(vi) S'il y a toujours égalité, les botteurs tireront les coups d'une position éloignée de 10 m de plus des poteaux de but. Le concours se poursuivra jusqu'au moment où un botteur réussit un coup alors que son adversaire rate le sien. L'équipe dont le botteur a réussi le coup de pied, alors que son vis à vis l'a manqué, sera déclarée gagnante.

(vii) Le concours se poursuivra entre les botteurs jusqu'à ce qu'on puisse déclarer un vainqueur.

Article 10 TERRAIN



10.1 Un périmètre de 5 mètres autour du terrain doit être fait pour délimiter l'espace tolérable aux parents

10.2 Le lignage du terrain est exigé. Les lignes obligatoires sont :

- Lignes de touche
- Lignes des 22 mètres et 5 mètres
- Ligne de centre
- Ligne des buts
- Ligne de fond dans le but
- Ligne de 5 mètres de la touche

RUG - 6 -

- 10.3 Lors d'une partie, l'équipe receveuse doit se placer du côté des estrades tandis que l'équipe visiteuse se place du côté opposé.
- 10.4 Si l'arbitre juge que le terrain n'est pas sécuritaire, la partie ne se jouera pas. Dans ce cas, l'équipe visiteuse décide si elle veut reprendre la partie, sinon l'équipe local perdra la partie par forfait. (art. 21 règl. généraux)

Voici les points de sécurité pour un terrain :

- Protection autour des poteaux de football
- Proximité des estrades
- L'état du terrain

Article 11 CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES

Durant la partie, en cas de conditions climatiques défavorables (pluie intense, grêle, tonnerre, vents violents, etc.) ou de noirceur l'officiel et le responsable de plateau prendront la décision de suspendre le match pendant au moins 10 minutes avant de déclarer la partie arrêtée.

Les équipes doivent rester disponibles en cas de reprise du jeu.

Si la partie est arrêtée, l'officiel appliquera la procédure suivante :

- Si la partie est arrêtée en 1^{re} demie, la demie devra se terminer dans la mesure du possible et le pointage sera conservé. Si le jeu ne peut reprendre, les responsables de programme devront s'entendre sur la pertinence de reprendre la partie en considérant le temps écoulé, le pointage et les contraintes du calendrier.
- Si le match est arrêté, en 2^e demie, le pointage est conservé.

Article 12 PLAQUAGES

Les plaquages hauts (voir annexe) et jeux dangereux sont prohibés et sanctionnés :

À 7 et plus :

- 1^{re} offense : Expulsion pour 2 minutes **et ne peut être remplacé**
- 2^e offense : Expulsion du match **et ne peut être remplacé et suspendu pour la prochaine rencontre ou le reste du tournoi**

À 10 et plus :

- 1^{re} offense : Expulsion pour **7** minutes **et ne peut être remplacé.**
- 2^e offense : Expulsion du match **et ne peut être remplacé et suspendu pour la prochaine rencontre**

Tous les cartons jaunes ne sont pas remplaçables

Article 13 SUBSTITUTIONS

Les substitutions sont permises lors des arrêts (lors d'une touche, avant une mêlée ou après le converti).

Le temps sera continu lors des changements de joueurs.

Un joueur ou une joueuse peut revenir sur le terrain

Article 14 BLESSURES

En cas de blessures majeures le jeu doit s'arrêter immédiatement pour des raisons de sécurité. Un athlète blessé pourra revenir participer à la rencontre sauf en cas de commotion cérébrale.

Article 15 POINTS AU CLASSEMENT

Victoire :	3 points
Nulle :	1 point
Défaite :	0 point
Forfait	pointage 0-20 inscrit sur le site Internet

15.1 On ajoute au classement une valorisation pour le respect de l'éthique sportive soit :

0-1 carton jaune	2 points
2 cartons jaunes	1 point
3 cartons jaunes	0 point
Expulsion	0 point
Forfait	0 point

Le cumul des cartons jaunes pour la saison :

3 cartons jaunes = 1 partie de suspension automatique
2 cartons jaunes supplémentaires = 1 partie de suspension automatique
Si d'autres cartons jaunes = cas soumis au comité de vigilance
2 cartons rouges durant l'année = expulsion de la ligue

IMPORTANT : Le cumul des cartons est de la responsabilité de l'entraîneur qui doit faire le cumul de son équipe pour s'assurer de ne pas faire d'erreur.

Article 16 FORFAIT / CALENDRIER

Toute demande de changement au calendrier de la saison régulière sera mise à l'amende.
L'équipe qui demande le changement aura une amende de 50\$.

Une équipe qui ne se présente pas dans les 15 minutes suivant l'heure fixée d'une rencontre perd celle-ci par forfait.

Si une équipe décide d'arrêter de jouer, elle perdra la partie par forfait.

RUG - 8 -

Une équipe qui cumule un ou des forfaits, tous types confondus, se verra exclure des séries selon le principe suivant :

Partie de saison	Nb. Forfait
1 à 4	1
5 et +	2

Article 17 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le ratio de victoires sur l'ensemble du calendrier;
- 2- Résultats des parties entre les équipes à égalité;
- 3- Différence des points pour et des points contre des parties entre les équipes à égalité;
- 4- Cumul des cartons rouges de la saison régulière.
- 5- Cumul des cartons jaunes de la saison régulière.

Article 18 OFFICIEL MINEUR

Chaque équipe doit fournir des juges de touche à chaque partie.
Un joueur dans l'alignement ne peut être un juge de touche.

Article 19 FEUILLE OFFICIELLE

Chaque équipe doit remplir la feuille de match au moins 15 minutes avant le début de celui-ci.

Si la feuille de rencontre n'est pas bien rempli (nom pas complet, manque information, pas signature de l'entraîneur), il y aura une amende de 10\$ par feuille non conforme.

C'est l'arbitre qui complétera la feuille de pointage à la fin de la partie.

Article 20 MÉRITE SPORTIF

Saison

Une bannière locale à l'équipe championne pour la saison régulière.
En cas de ligue à plusieurs sections, il y aura une bannière pour chacune d'elles.

Championnat

Une bannière régionale sera remise à l'équipe championne
Nombre de médailles pour le rugby à 7 est 19
Nombre de médailles pour le juvénile à 10 est 20 et juvénile à 15 est 25

Un supplément sera chargé aux équipes désirant obtenir plus de médailles.

La mêlée ordonnée (Rugby à 15) :

- Pas de poussées permises (sauf poussée initiale de stabilisation).
- Tous les joueurs doivent être liés jusqu'à libération du ballon.
- Seul la 3^e ligne centre peut jouer le ballon.
- Pas de mêlée à moins de 5 mètres de l'en-but.
- *Féminin division 3*: Le demi de mêlée défensif ne peut pas dépasser le pied de ses joueuses de mêlée jusqu'à l'introduction.
- *Féminin division 2*: Le demi de mêlée défensif ne peut pas dépasser le ballon.

La mêlée ordonnée (Rugby à 7 et à 10) :

- La poussée est permise et contrôlée sur 1 mètre. Une fois la mêlée remportée, la poussée ne doit pas être poursuivie.
- Tous les joueurs doivent être liés jusqu'à libération du ballon.
- Pas de mêlée à moins de 5 mètres de l'en-but.
- Le demi de mêlée défensif ne peut dépasser le ballon.
- La défense doit être à 5 mètres.

Plaquages :

- La limite supérieure est à la base du sternum.
- Pas de plaquages (tenir et faire tomber) dangereux.
- Pas de tirage de maillot dangereux en guise de plaquage.
- Pas de mise en échec.
- Seront sanctionnés sévèrement. *Première infraction* : «X» minutes
Deuxième infraction : expulsion du match
- Les entraîneurs devront s'assurer de porter une attention particulière à leurs éducatifs concernant les plaquages de rugby. (90 degré dans les airs = sanction)

Bottés :

- Tous les bottés au Rugby à 7 et à 10 sont des « Drop ».
- Le « Tee » est permis seulement avec les bottés des transformation d'après touché au Rugby à 15

Regroupements :

- Seront sifflés assez rapidement afin d'éviter l'anti-jeu

Hors-jeux et anti-jeux :

- Seront suivis avec beaucoup d'attention

Fautes techniques :

- Esprit plus large en début de saison

Substitutions :

Infractions : joueur expulsé et «X» minutes punition de banc

Violence :

- Joueur expulsé automatiquement pour le match.

Punition de «X» minutes :

- Les joueurs punis devront se retirer en arrière des en-but.

Annexe 2**Classification des équipes juvéniles :**

- D2 : Pour toutes équipes désirant jouer dans le Rugby compétitif
- D2b : Obligatoire pour les programmes ayant eu du Cadet lors de la dernière saison ou du Benjamin lors de la saison d'il y a 2 ans.
- D3 : Disponible seulement aux programmes n'ayant pas de structure Cadette ni Benjamine.

ANNEXE 3**Couleurs des chandails par établissement**

**mise à jour après la réunion de la ligue

#	Institutions	Couleurs
1	Académie St-Louis	Bleu et jaune
2	Ancienne-Lorette	Noir
3	Camaradière	Bleu royal / blanc / kaki
4	Champigny	Bleu marin / blanc
5	Charlesbourg	Bleu royal
6	Collège de Lévis	Bleu Royal
7	Rochebelle	Bleu royal / Noir
8	St-Jean-Eudes	Blan / orange et vert
9	Les Etchemins	Bleu marin
10	Collège Jésus-Marie	Bleu marin et jaune
11	Juvénat Notre-Dame	Bleu et gris
12	La Courvilloise	Rouge et noir
13	La Seigneurie	Bleu royal
14	Le Sommet	Bleu marin et bleu poudre et blanc
15	Les Sentiers	Bleu colbalt / noir / blanc
16	Neufchâtel	
17	Mont Ste-Anne	Rouge / gris et noir
18	Polyvalente Bélanger	Jaune / Vert
19	Collège François de Laval	Rouge et jaune
20	Québec High School	Masculin : noir et blanc Féminin : Bleu/or/blanc
21	Samuel-de-Champlain	Masculin : Noir / Féminin : Bleu gris
22	Séminaire St-François	Blanc
23	St-Patrick's	Vert et blanc
24	St-Charles Garnier	Bourgogne
25	Marcelle-Mallet	vert
26	Mont St-Sacrement	Vert forêt