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

Mise à jour
11-08-18

LIGUE ET CHAMPIONNAT

RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES

RUGBY

Article 1 RÈGLEMENTS

Les règlements de l'«International Rugby Board» (www.irblaws.com/FR/) et, sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale du RSEQ-QCA.

Article 2 CATÉGORIE/SAISON

Les catégories ouvertes pour la saison de rugby sont les benjamines (sec. 1 et 2), les cadettes (sec. 3) et les juvéniles (sec. 4 et 5).

Les catégories benjamines et cadettes jouent leur partie lors des tournois.
La catégorie juvénile joue leur partie sur semaine ou lors de la fin de semaine.

Article 3 FORMATIONS OBLIGATOIRES DES ENTRAÎNEURS

3.1 Pour participer à la saison, au moins un entraîneur en juvénile AA et BB doit posséder son niveau « Introduction à la compétition » du PNCE. Une formation sera offerte au mois de novembre et avril. Détails sur le site Internet au <http://www.sportetudiant.qc.ca/secondaire/rugby/index.html>

3.2 **Pour les catégories benjamines, cadette et juvénile A, une formation communautaire sera offerte et fortement suggéré aux entraîneurs-chef.

3.3 Dans toutes les catégories, pour pouvoir participer à la saison, le RSEQ-QCA recommande tous les entraîneurs à passer le cours de rugby ready à l'adresse suivante www.irb.com et envoyer leur certificat soit par courriel ou par fax au RSEQ-QCA.** **Nouveauté.** Les entraîneurs devront aller valider leur connaissance sur les règlements du rugby en passant un test sur le site <http://www.irblaws.com/FR/login/>.

**Le RSEQ-QCA aura une liste de tous les entraîneurs et des formations que ces derniers ont suivis.

Article 4 NOMBRE DE JOUEURS

	Juvenile A à 10 (3 avant et 7 arrières)	Juvenile BB à 12	Juvenile AA à 15	Cadet à 7	Benjamin à 7
A) Maximum de joueurs inscrits par équipe :	illimité	illimité	illimité	illimité	illimité
B) Minimum de joueurs inscrits par équipe.	14	16	20	10	10
C) Maximum de joueurs habillés par joute :	-			-	-
D) Minimum de joueurs habillés pour débiter la partie * :	11	13	16	8*	8*
E) Minimum de joueurs sur le terrain **pour terminer la partie:	8	11	12	5	5

* Par *habiller* nous signifions qu'un joueur doit être en mesure de jouer. Le nombre de joueur pour débiter la partie et pour terminer la partie est 5.

** 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.

Nouveauté : Aucun chevauchement ne sera toléré pour les joueurs de catégorie benjamine qui vont remplacés dans la catégorie cadette. (Trop de partie dans une seule journée)

Article 5 BALLON OFFICIEL

Reconnu par l'IRB et de taille 4.5 pour les catégories cadet-mineur et juvénile féminin et de taille 5 pour le juvénile masculin.

Article 6 COSTUME

Lors de la réunion présaison, chaque équipe identifie ses couleurs ou doit prévoir 2 couleurs de gilets/dossards, numérotés pour chaque partie. Dans l'éventualité où les 2 équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe receveuses devra fournir et porter les dossards.

Article 7 ÉQUIPEMENT/ TROUSSE de PREMIERS SOINS

7.1 Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux c'est-à-dire pointus, tranchant ou autres (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.) (voir règlements de sécurité).

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 **Pour la sécurité des participants, vous devez :**

Chaque équipe doit :

- Avoir un téléphone accessible.
- Avoir de la glace facilement accessible.
- Fournir une personne apte à dispenser les premiers soins en cas de blessure pour son équipe autre que les entraîneurs-chef et les juges de touche. Si l'entraîneur-chef dispense de premiers soins, il faut une 2^e personne responsable.

S'il y a non respect de ce libellé :

Amende pour les équipes qui n'ont pas de premiers soins = **50\$ / partie** (arbitre fait un rapport au RSEQ-QCA des premiers soins absents)

Si les 2 équipes n'ont pas de premiers soins, la partie ne se jouera pas. Cette partie pourra être reprise et l'amende ira au RSEQ-QCA.

Si une équipe sur 2 n'a pas de premiers soins, l'équipe qui a un premier soin recevra le crédit de 50\$ par l'équipe fautive.

- **Chaque équipe devra avoir une trousse de premiers soins** (Avoir une trousse de premiers soins en plastique pour la pluie)

<p>4 roulettes de tape 1,5 pouces 3 rouleau d'élastoplast 3 pouces 2 rouleaux de pré-tape 12 gazes stériles 10 cm X 10 cm Diachylon de différentes grandeurs Serviettes benzalkonium (désinfectant)</p>	<p>gants non-stériles 1 Bandage élastique 6 pouces 1 bandage élastique 4 pouces 1 écharpe triangulaire 1 morceau de styromousse bleu à camping (chez SAIL)</p>
--	--

Les participants doivent :

- Avoir les ongles bien coupés.
- Les atelles composées de métal sont interdites.
- Enlever tous les bijoux (*piercing*, bague, montre, bracelet, chaîne...)
- Enlever les lunettes (aucune sorte ne peut être portée).
- Enlever tout objet de plastique, métal ou autre (protège-tibia en mousse est permis).
- **Les doigts ne doivent pas être couverts au complet (gant de cyclisme)**

Article 8 PARTIES

Saison régulière

8.1 Juvénile masculin et féminin : La durée d'une rencontre sera de 2 X 25 minutes. Il y aura une pause de 5 minutes à la demie. Il est maintenant interdit jouer 2 parties dans moins de 48 heures, sauf pour les reprises et pour les éliminatoires et aucune équipe ne peut jouer plus de 2 parties par semaine.

8.1.1. **Lorsqu'il y un tournoi juvénile et que les équipes jouent 2 parties dans la même journée, le temps des parties sera de 2 x 20 minutes

8.1.2 En benjamin et cadet (sous forme de tournoi) 2 X 7 minutes. Il y aura une pause de 3 minutes à la demie.

8.2 Lors des éliminatoires :

Benjamin et Cadet (sous forme de tournoi) 2 X 10 minutes. Il y aura une pause de 3 min à la demie. Si égalité, 2 périodes de 3 min complètes puis 1 période de 5 min « mort subite ». Par la suite si l'égalité persiste nous utiliserons les critères suivants :

(i) 2 périodes de 3 minutes à compléter suivit de périodes avec mort subite.

Juvénile: Durée : 2 X 25 minutes et une pause de 5 min à la demie.

Si égalité, on procède comme suit :

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 9 TEMPS MORT

Aucun temps mort n'est accordé aux équipes. L'officiel pourra prendre des temps d'arrêt (1 à chaque demie).

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 d'em-but
 - Ligne de 5 mètres de la touche
- 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 (FROID)

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie *intense*, grêle, tonnerre, vents violents, etc.) ou de noirceur l'officiel prendra seul 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, l'officiel et les entraîneurs 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 :

Pour le juvénile :

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**

Pour le benjamin et cadet :

1^{re} offense : Expulsion pour 3 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) sauf lors de pénalité. 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 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
Écart maximale	30 points de différence à inscrire sur le site Internet.

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

0-1 avertissements * :	2 points
2 avertissements *	1 point
3 avertissements * et + :	0 point
Expulsion :	0 point
Forfait	0 point

Le cumul des cartons jaunes pour la saison :

RUG - 7 -

- 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

IMPOTANT : Le cumul des cartons se fait au RSEQ-QCA, mais chaque entraîneur doit faire le cumul de son équipe pour s'assurer de ne pas faire d'erreur.

Article 16 FORFAIT / MODIFICATIONS AU CALENDRIER / ARRÊT DE LA PARTIE

**Tout changement au calendrier de la ligue entraînera une amende de 50\$ (règl. gén. 14.1)

Une équipe qui ne se présente pas dans les 15 minutes suivant l'heure fixée d'une rencontre perd celle-ci par forfait. (règl. gén. 19.7)

Seul l'arbitre peut mettre fin à la rencontre.

Si une équipe décide d'arrêter de jouer, elle perdra la partie par forfait. (Aucuns points d'esprit sportifs et de points bonis ne lui seront attribués).

Article 17 BRIS D'ÉGALITÉ (classement)

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- Le nombre de victoires.
- 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- Différence des points pour et des points contre sur l'ensemble du calendrier.
- 5- Quotient des points pour et des points contre sur l'ensemble du calendrier.
- 6- Tirage au sort.

Article 18 ARBITRAGE

Calendrier régulier et des éliminatoires

Chaque rencontre sera officiée par 1 arbitre reconnu par **l'AARQ.**

Article 19 Officiels Mineurs (Juge de Touche)

Le juvénile féminin AA devront fournir deux athlètes à la formation des juges de touches, s'il y a lieu. Ces athlètes seront rémunérer par leur école.

Chaque équipe doit **obligatoirement** fournir un juge de touche à chacune de ses rencontres. Celui-ci ne doit pas être un joueur et ni un ENTRAÎNEUR-CHEF (se sera des arbitres lors des finales).

Chaque équipe hôteesse doit trouver un juge de touche d'âge majeur.

Article 20 MARQUEURS (feuille NRC 3 copies)

Chaque équipe doit remplir la feuille de match au moins 15 minutes avant le début de celui-ci. Les catégories benjamines et cadettes pourront remplir une feuille par tournoi.

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. Celle-ci doit alors être télécopié à au RSEQ-QCA par l'institution hôte de la ou des rencontres avant le lendemain midi.

1 copie à l'équipe visiteuse

1 copie à l'équipe hôte

1 copie à l'école qui reçoit.

Article 21 PLAINTES

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur, doit être adressée par écrit au RSEQ-QCA.

Article 22 MÉRITES

Saison : Une bannière locale à l'équipe « champion-ne » de la saison régulière. En cas de ligue à plusieurs sections, il y aura une bannière pour chacune d'elles

Championnat : Une bannière régionale sera présentée à l'équipe championne des championnats régionaux

**Commande : Nombre de médailles benjamin et cadet 15 et le nombre de médailles pour le juvénile est 25

ARTICLE 23 CALENDRIER / LOCATION TERRAIN / CHAMPIONNAT RÉGIONAL

23.1 L'équipe qui reçoit et qui n'a pas de terrain devra payer un 50\$ pour la location à l'école qui lui loue son terrain.

Les équipes hôte (inscrit sur stat en ligne) et qui ne joueront pas chez eux, devront payer 25\$ à l'adversaire s'ils jouent sur leur terrain.

Les deux équipes qui n'ont pas de terrain et qui jouent sur un terrain neutre devront payer 25\$ chacun à l'école qui leur loue leur terrain. (Total 50\$).

** La gestion de paiement de location n'est pas au RSEQ-QCA. Si une école désire passer par le RSEQ-QCA, elle devra fournir le montant exact par équipe avec la date de la partie avant la première semaine de juin.

23.2 La saison dure 5 semaines. Début de la saison dernière d'avril et se termine le 31 mai 2012.

23.3 Les championnats régionaux seront regroupés dans une seule journée pour la catégorie juvénile. Pour la saison 2011-2012, les championnats régionaux seront le 10 juin (endroit à déterminer). Aucune partie ne se jouera durant la semaine du 4 au 9 juin.

ANNEXE 1

**EXPLICATIONS ET
 PRÉCISIONS CONCERNANT
 CERTAINS RÈGLEMENTS OU
 SITUATIONS**

La mêlée ordonnée :

- 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 et masculin A* : Le demi de mêlée défensif ne peut pas dépasser le pied de ses joueuses de mêlée jusqu'à l'introduction.
- *Féminin et masculin AA* : Le demi de mêlée défensif ne peut pas dépasser le ballon.

Placages :

- La limite supérieure est aux hanches.
- Pas de placages (tenir et faire tomber) dangereux.
- Pas de tirage de maillot dangereux en guise de placage.
- 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 placages de rugby.

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

Drop ou coup de pied tombé :

- Pas exigé (renvoi au 22 m et mise en jeu après pointage)

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

Couleurs des chandails par établissement

#	Institutions	Couleurs
1	Académie St-Louis	
2	Camaradière	Bleu royal / blanc / kaki
3	Charlesbourg	Bleu royal
4	Compagnons-de-Cartier	
5	Rochebelle	Bleu royal
6	St-Jean-Eudes	Rayé vert et gris (cadet) vert et blanc (juvénile)
7	Les Etchemins	
8	Collège Jésus-Marie	Bleu marin et jaune
9	La Courvilloise	Rouge et noir
10	La Seigneurie	Bleu marin
11	Le Sommet	Bleu marin et bleu poudre et blanc
12	Les Sentiers	Bleu marin et gris
13	Neufchâtel	
14	Mont Ste-Anne	Bleu marine / blanc sable
15	Petit Séminaire de Québec	Rouge et jaune
16	Québec High School	Masculin : noir et blanc Féminin : Bleu/or/blanc
17	Samuel-de-Champlain	Masculin : Noir / Féminin : Bleu gris
18	Séminaire St-François	Blanc et rouge
19	St-Patrick's	
20	St-Charles Garnier	Bourgogne
21	Polyvalente Thetford Mines	Mauve et vert
22	Mont St-Sacrement	Bleu et vert