

**RESEAU DU SPORT ETUDIANT DU QUEBEC
REGION LAURENTIDES-LANAUDIÈRE
(RSEQLL)**

Mise à jour
10-04-12

Jamboree 2012

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

RUGBY

Article 1 CATÉGORIES D'ÂGE :

Juvenile : du 1^{er} juillet 1993 au 30 septembre 1995

****Les joueurs d'âge cadet deuxième année** peuvent être surclassés et participer à la ligue juvénile, tandis que les joueurs d'âge **cadet première année** devront avoir une **autorisation écrite** de leur parents pour participer à la ligue juvénile.

Cadet deuxième année : du 1^{er} octobre 1995 au 30 septembre 1996

Cadet première année : du 1^{er} octobre 1996 au 30 septembre 1997

Article 2 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 RSEQLL.

Article 3 FORMATIONS DES ENTRAÎNEURS :

3.1 Dans toutes les catégories, pour participer au jamboree, le RSEQLL recommande à tous les entraîneurs de passer le cours de rugby ready à l'adresse suivante : www.irbrugbyready.com et envoyer leur certificat soit par courriel ou par télécopieur au RSEQLL : 450-419-8892

Article 4 NOMBRE DE JOUEURS :

4.1 Rugby à 7

A) Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

B) Maximum de joueurs habillés par joute : 13

C) Minimum de joueurs habillés par joute* : 7

D) Minimum de joueurs sur le terrain** : 5

Note : nombre idéal : 11

****Par « habillé »** nous signifions qu'un joueur doit être en mesure de jouer.

****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 insuffisants). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

Article 5 BALLON OFFICIEL :

Reconnu par l'IRB et de taille 5 pour toutes les catégories féminines et masculines.

Article 6 ÉQUIPEMENT/ TROUSSE DE PREMIERS SOINS :

6.1 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.

6.2 Le protège-dents est obligatoire pour tous les joueurs. Si un joueur ne l'a pas, il ne peut pas jouer.

6.3 Pour la sécurité des participants:

L'équipe hôte doit :

-Avoir un téléphone accessible.

-Avoir de la glace facilement accessible

-Avoir une trousse de premiers soins (chaque équipe doit en avoir une).

-Fournir, à titre d'équipe hôte, **toute personne** (Croix-Rouge, Ambulance St-Jean, etc.) apte à dispenser les premiers soins en cas de blessure.

Les participants doivent :

-Avoir les ongles bien coupés.

-Enlever tous les bijoux (anneaux (piercing), bagues, montre, bracelets, etc.).

-Enlever les lunettes (aucune sorte ne peut être portée).

-Enlever tout objet de plastique, métal ou autre (protège-tibia en mousse est permis).

-Les attelles composées de métal sont interdites.

Article 7 DURÉE DES PARTIES :

7.1 Masculin et féminin :

Rugby à 7 : (sous forme de tournoi) 2 X 7 minutes. Il y aura une pause de 2 minutes à la demie.

7.2 Lors des finales :

Si égalité, on procède comme suit :

7.2.1 Chaque équipe désignera 3 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 trois sera déclarée gagnante.

7.2.2 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.

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

Article 8 TEMPS MORT :

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

Article 9 TERRAIN :

9.1 Les parties seront jouées sur un demi-terrain de football (35-40 verges de large).

9.2 Les en-but seront sur le côté pour les coups de pied de transformation.

9.3 Les zones reliées aux remises en jeu seront aux lignes de 5 verges.

Article 10 CONDITIONS DE JEU DÉFAVORABLES :

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 1re 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 2e demie, le pointage est conservé.

Article 11 PLAQUAGES :

Les plaquages hauts et jeux dangereux sont prohibés et sanctionnés :

- Pas de placages (tenir et faire tomber) dangereux.
- Pas de tirage de maillot dangereux en guise de placage.
- Pas de mise en échec.
- Les entraîneurs devront s'assurer de porter une attention particulière à leurs éducatifs concernant les placages de rugby.

Pour les tournois :

1^{er} 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

Carton rouge :

Le joueur est expulsé du tournoi.

Article 12 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 seulement à la fin de la demie ou lorsqu'il y a un blessé et personne d'autre pour le remplacer.

Article 13 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 14 POINTS AU CLASSEMENT :

14.1

- Victoire 4 points
- Match nul 2 points
- 4 essais ou plus marqués 1 point
- Défaite par 7 points ou moins 1 point
- Victoire par forfait est inscrite 20-0

14.2 La formule du tournoi dépendra du nombre d'inscription

Article 15 FORFAIT :

Une équipe qui ne se présente pas à l'heure fixée d'une rencontre, perd celle-ci par forfait.

Article 16 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 17 ARBITRAGE :

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

Article 18 OFFICIELS MINEURS (JUGES DE TOUCHES) :

Chaque équipe doit **obligatoirement** fournir un juge de touche à chacune de ses rencontres. Celui-ci peut être un joueur (ce sera des arbitres lors des finales).

Article 19 MARQUEURS :

Chaque équipe doit remplir la feuille de match au moins 15 minutes avant le début de celui-ci. C'est l'arbitre qui complètera la feuille de pointage à la fin de la partie.

Article 20 PLAINTES :

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

Article 21 MÉRITE :

-Une bannière commémorative sera présentée à l'équipe championne du tournoi 16 mai 2012.

PRÉCISION CONCERNANT CERTAINS RÈGLEMENTS :

Regroupement : -Seront sifflés assez rapidement afin d'éviter l'antijeu.

Hors-jeux et antijeu : -Seront suivis avec beaucoup d'attention.

Fautes techniques : -Esprit plus large en début de saison.

Violence : -Tout acte de violence sera réprimandé sévèrement par l'arbitre.

Carton Jaunes : -Les joueurs punis devront se retirer en arrière de l'en-but.