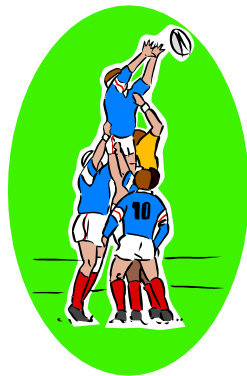


# RUGBY

RÉSEAU DU SPORT ÉTUDIANT DU QUÉBEC  
RÉGION LAURENTIDES-LANAUDIÈRE  
(RSEQLL)

Règlements spécifiques



## TABLE DES MATIÈRES



Article 2 – Catégories d'âge.....	1
Article 2 – Règlements .....	1
Article 3 – Formations des entraîneurs .....	1
Article 4 – Nombre de joueurs .....	1
Article 5 – Ballon officiel .....	2
Article 6 – Costume .....	2
Article 7 – Équipement/Trousse de premiers soins .....	2
Article 8 – Durée des parties .....	3
Article 9 – Temps mort .....	3
Article 10 – Terrain .....	3
Article 11 – Conditions de jeu défavorables .....	4
Article 12 – Plaquages .....	4
Article 13 – Substitutions .....	5
Article 14 – Blessures .....	5
Article 15 – Points au classement .....	5
Article 16 – Forfait .....	5
Article 17 – Bris d'égalité .....	5
Article 18 – Arbitrage .....	6
Article 19 – Officiels mineurs (juges de touches) .....	6
Article 20 – Marqueurs .....	6
Article 21 – Plainte .....	6
Article 22 – Mérite .....	6

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

**Mise à jour  
2-04-12**

**LIGUE ET CHAMPIONNAT**

**RÈGLEMENTS  
SPÉCIFIQUES**

**RUGBY**

**Article 1 CATÉGORIES D'ÂGE :**

**Juvenile** : du 1<sup>er</sup> juillet 1993 au 30 septembre 1995

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

**Cadet deuxième année** : du 1<sup>er</sup> octobre 1995 au 30 septembre 1996

**Cadet première année** : du 1<sup>er</sup> octobre 1996 au 30 septembre 1997

**Article 2 RÈGLEMENTS :**

Les règlements de l'«International Rugby Board» ([www.irblaws.com/FR](http://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 pouvoir participer à la saison, le RSEQLL recommande à tous les entraîneurs de passer le cours de rugby ready à l'adresse suivante : [www.irbrugbyready.com](http://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 15**

A) Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

B) Maximum de joueurs habillés par joute : 25

C) Minimum de joueurs habillés par joute\* : 15

D) Minimum de joueurs sur le terrain\*\* : 11

Note : nombre idéal : 22

**4.1 Rugby à 7**

A) Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

B) Maximum de joueurs habillés par joute : 11

C) Minimum de joueurs habillés par joute\* : 7

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

Note : nombre idéal : 10

\*\*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 COSTUME :**

Lors de la réunion de pré saison, 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, le choix de l'équipe qui devra fournir et porter les dossards est fait au hasard lors de la réunion de pré saison.

### **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:**

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 8 DURÉE DES PARTIES :**

### **8.1 Masculin et féminin :**

Rugby à 15 : La durée d'une rencontre sera de 4 X 15 minutes. Il y aura une pause de 3 minutes aux quarts et 5 minutes à la demie.

Rugby à 7 : (sous forme de tournoi) 2 X 7 minutes. Il y aura une pause de 3 minutes à la demie.

### **8.2 Lors des finales :**

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.

- Lignes de touche

- Ligne de centre

- Ligne des buts

- Ligne de fond d'en-but

**10.3** Les points suivant doivent être identifiés.

- Lignes des 22 mètres et 5 mètres

- Ligne de 5 mètres de la touche

**10.4** Lors d'une partie, l'équipe receveuse doit se placer du côté des estrades tandis que l'équipe visiteuse se place du côté opposé.

**10.5** 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.

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 :**

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 12 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 la saison :**

1<sup>re</sup> offense : Expulsion pour 7 minutes et ne peut être remplacé.

2<sup>e</sup> offense : Expulsion du match et ne peut être remplacé et suspendu pour la prochaine rencontre

#### **Pour les tournois :**

1<sup>er</sup> offense : Expulsion pour 3 minutes et ne peut être remplacé

2<sup>e</sup> offense : Expulsion du match et ne peut être remplacé et suspendu pour la prochaine rencontre

#### **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 se fait au RSEQLL, mais chaque entraîneur doit faire le cumul de son équipe pour s'assurer de ne pas faire d'erreur.

### **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 seulement à la fin du quart ou lorsqu'il y a un blessé et personne d'autre pour le remplacer.

### **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 : (à venir pour le jamboree)**

**15.1** -Victoire : 2 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.

**15.2** 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

\*1 avertissement = 1 carton jaune

\* Expulsion = 1 carton rouge

### **Article 16 FORFAIT :**

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

### **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 officiee par 1 arbitre reconnu par l'AARQ.

### **Article 19 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 20 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. Celle-ci doit alors être télécopiée au RSEQLL par l'institution hôte de la rencontre avant le lendemain midi.

### **Article 21 PLAINTE :**

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

### **Article 22 MÉRITE :**

-Une bannière commémorative sera présentée à l'équipe championne des éliminatoires 2012.

-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.