
**ASSOCIATION RÉGIONALE DU SPORT ÉTUDIANT
DE QUÉBEC ET DE CHAUDIÈRE-APPALACHES**

Mise à jour
2009-04-14

LIGUE ET CHAMPIONNAT

**RÈGLEMENTS
SPÉCIFIQUES**

R U G B Y

Article 1 RÈGLEMENTS

Les règlements de l'«International Rugby Board» (IRB), sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation générale de l'ARSEQCA.

Article 2 FORMATIONS OBLIGATOIRES DES ENTRAÎNEURS

- 2.1** Pour participer à la saison, au moins un entraîneur en juvénile AA doit posséder son niveau « Introduction à la compétition » du PNCE.
- 2.2** Dans toutes les catégories, pour pouvoir participer à la saison, au moins un entraîneur par équipe doit posséder le cours de safe rugby. Le cours sera donné à chaque année pour les entraîneurs. De plus, ceux-ci doivent passer le cours de rugby ready à l'adresse suivante www.irb.com et envoyer leur certificat soit par courriel ou par fax à l'ARSEQCA.

Article 3 NOMBRE DE JOUEURS

	Juvénile A à 10	Juvénile AA à 13 à 15	Cadet à 7
A) Maximum de joueurs inscrits par équipe :		illimité	illimité
B) Maximum de joueurs habillés par joute :	20	20	25
C) Minimum de joueurs habillés par joute * :	11	14	16
D) Minimum de joueurs sur le terrain ** :	8	11	11
Note : Nombre idéal	8	11	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 insuffisant). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

Article 4 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 5 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 6 ÉQUIPEMENT

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, vous devez :

L'équipe hôte doit :

- Avoir un téléphone accessible.
- **Avoir de la glace facilement accessible.**

Chaque équipe doit :

- Avoir une trousse de premiers soins
- Fournir une personne apte à dispenser les premiers soins en cas de blessure pour son équipe.
- Porter des protecteurs en mousse (tête, coude, genou, tibia)

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).

Article 7 PARTIES

Saison régulière

7.1 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 24 heures, sauf pour les reprises et pour les éliminatoires et aucune équipe ne peut jouer plus de 2 parties par semaine.**

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

7.2 Lors des éliminatoires :

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) 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) Tirage au sort

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.
- 2) Poursuite de la partie jusqu'à ce qu'une équipe compte ou jusqu'à concurrence de 80 minutes de jeu dans la même journée.
- 3) Si l'égalité persiste après 80 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.

RUG - 4 -

- (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 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 Un périmètre de 5 mètres autour du terrain doit être fait pour délimiter l'espace tolérable aux parents
- 9.2 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
- 9.3 Lors d'une partie, l'équipe receveuse doit se placer du côté des estrades tandis que l'équipe visiteuse se place du côté opposé.

Article 10 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 :

RUG - 5 -

- 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 11 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 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 12 SUBSTITUTION

Les substitutions sont permises lors des arrêts sauf lors de pénalité. Le temps sera continu lors des changements de joueurs sauf lors des **5 dernières minutes** de jeu au niveau juvénile et lors des 3 dernières minutes de jeu au niveau cadet.

Un joueur ou une joueuse peut revenir sur le terrain.

Article 13 BLESSURES

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

Article 14 POINTS AU CLASSEMENT

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

14.1 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 :

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 à l'ARSEQCA, mais chaque entraîneur doit faire le cumul de son équipe pour s'assurer de ne pas faire d'erreur.

14.2 Points boni : Pour toutes les catégories juvéniles, nous ajouterons 1 point de classement :

- À toute équipe marquant 4 essais et plus lors d'une partie.
- À l'équipe perdante si l'écart de points est de 7 ou moins.
- À l'équipe gagnante si elle accorde 7 points et moins.

Article 15 FORFAIT (réf art. 19,7 règl. généraux ARSEQCA)

Une équipe qui ne se présente pas dans les 15 minutes suivant 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

Calendrier régulier et des éliminatoires

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

Article 18 JUGE DE TOUCHE

Chaque équipe doit **obligatoirement** fournir un juge de touche à chacune de ses rencontres. Celui-ci ne doit pas 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 complétera la feuille de pointage à la fin de la partie. Celle-ci doit alors être télécopié à l'ARSEQCA par l'institution hôte de la ou des rencontres avant le lendemain midi.

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

Article 20 PLAINTE

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

Article 21 MÉRITES

Saison : Une bannière local « champion-ne » est à l'enjeu à la suite du calendrier régulier pour chacune des ligues indépendamment du niveau. En cas de ligue à plusieurs sections, il y aura une bannière pour chacune d'elles

Championnat : Une bannière commémorative sera présentée à l'équipe championne des éliminatoires.



**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-buts.

Couleurs des chandails par institution

Institution	Couleurs
Camaradière	Bleu royal / blanc / kaki
Charlesbourg	Bleu royal
Rochebelle	Bleu royal
Ext. St-Jean-Eudes	Bleu marin
François-Bourrin	Gris et bleu
Jésus-Marie	Bleu marin et jaune
La Courvilloise	Rouge et noir
La Seigneurie	Bleu marin
Le Sommet	Bleu marin et bleu poudre et blanc
Les Sentiers	Bleu marin et gris
Mont Ste-Anne	Bleu marine / blanc sable
Petit Séminaire de Québec	Rouge et jaune
Québec High School	Garçons : noir et blanc filles : Bleu/or/blanc
Samuel-de-Champlain	Noir
Sém. St-François	Blanc et rouge
St-Charles Garnier	Bourgogne
Tehtford Mines	Kelly et noir