

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.



Rugby

2011-2012

Révisée en date du 26 avril 2012

Table des matières

Article 1	Catégories d'âges.....	3
Article 2	Composition d'une équipe.....	3
Article 3	Inscription des joueurs.....	3
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveau joueurs).....	3
Article 5	Saison régulière.....	3
Article 6	Ballons officiels	4
Article 7	Durée des parties	4
Article 8	Temps morts	4
Article 9	Forfait.....	4
Article 10	Retard	4
Article 11	Équipement.....	4
Article 12	Classement des équipes	4
Article 13	Éthique sportive.....	5
Article 14	Plaqués	5
Article 15	Hors-jeu.....	6
Article 16	Sanction.....	6
Article 17	Réglementation spécifique	6
Article 18	Championnat régional.....	7
Article 19	Annulation de partie	8
Article 20	Récompenses	8
Article 21	Règlements.....	8

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE: RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2011-2012

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGES

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

Benjamin - du 1^{er} octobre 1997 au 30 septembre 1999

Cadet - du 1^{er} octobre 1995 au 30 septembre 199

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

ARTICLE 2 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégorie	Minimum	Maximum
Toutes les catégories	15	25
Minimum de joueurs habillés et aptes à jouer par partie	15	

2.2 Le joueur devra jouer un minimum de 3 des parties durant la saison régulière pour participer au Championnat régional. Chaque entraîneur devra vérifier lui-même sur la feuille de pointage si tous les joueurs inscrits sont sur place.

ARTICLE 3 INSCRIPTION DES JOUEURS

3.1 Référez-vous à l'article 15 **ADMISSIBILITÉ DES JOUEURS** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

3.2 Le surclassement est permis selon l'article 6 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais.

ARTICLE 4 AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

4.1 Date limite: **3^e lundi de mai de l'année en cours**. Les articles 2, 5, 6 et 15 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5 SAISON RÉGULIÈRE

5.1 Référez-vous à l'article 10 **FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES** de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

5.2 L'horaire doit assurer à chaque équipe un minimum de 6 parties. Il sera confectionné de la façon suivante : une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les autres parties (au besoin).

- 5.3 Référez-vous à l'article 14 CHANGEMENTS AU CALENDRIER de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 6 BALLONS OFFICIELS

- 6.1 Chaque équipe doit posséder un ballon de qualité pour les parties officielles.

ARTICLE 7 DURÉE DES PARTIES

- 7.1 La durée des parties est de 60 minutes avec une mi-temps de cinq (5) minutes après 30 minutes de jeu.
- 7.2 Après la demie, les équipes changent de côté.

ARTICLE 8 TEMPS MORTS

- 8.1 Aucun temps mort n'est permis.

ARTICLE 9 FORFAIT

- 9.1 Une équipe qui ne se présente pas lors l'un match ou qui n'obtient pas le nombre minimal de joueurs dans les 16 minutes suivantes l'heure fixée de la rencontre, perd automatiquement le match par forfait par la marque de 13 à 0).

ARTICLE 10 RETARD

- 10.1 Une équipe retardataire donne 1 essai d'avance à l'équipe adverse pour chaque tranche de 5 minutes de retard, et ce, jusqu'à concurrence de 15 minutes (et donc 3 points). Par la suite l'article 9 s'applique.

ARTICLE 11 ÉQUIPEMENTS

- 11.1 Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointu, tranchants ou autres (les souliers de style « baseball » sont défendus). Le crampon situé au bout du pied sera toléré s'il est rond à moins qu'il ne soit dangereux. Le protecteur buccal est obligatoire. Les lunettes sont interdites pendant les matchs.
- 11.2 Chaque équipe doit identifier sa couleur de chandail au début de la saison. Tous les membres de l'équipe doivent porter la même couleur lors des parties. Si deux équipes adverses possèdent le même ton de chandail (ex. : noir et bleu marin), un « flip » de disque peut être fait en début de partie par les capitaines afin de déterminer quelle équipe portera sa couleur. L'autre équipe devra porter une couleur contrastante (ex. : blanc) ou un dossard contrastant.

ARTICLE 12 CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 12.1 Partie gagnée : 3 points
Partie nulle : 1 point
Partie perdue : 0 point
Partie forfait : 0 point et l'équipe perd 0 à 13

- 12.2** Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :
- 12.2.1** Qui a défait qui ;
 - 12.2.2** Équipe ayant la meilleure fiche défensive entre les équipes à égalité;
 - 12.2.3** Équipe ayant la meilleure fiche offensive entre les équipes à égalité;
 - 12.2.4** Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général;
 - 12.2.5** Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général;
 - 12.2.6** Différentiel des points pour et des points contre au classement général.

ARTICLE 13 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 13.1** À chaque partie, on ajoute au classement deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe. Un point sera attribué pour le comportement des joueurs, et un point sera attribué pour le comportement des entraîneurs.
- 13.2** L'équipe ne recevra pas sa valorisation d'un point pour le comportement des joueurs dans les situations suivantes:
- 13.2.1** L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 13.2.2** Un joueur est expulsé du terrain;
 - 13.2.3** Un joueur commet une faute technique antisportive;
 - 13.2.4** Un joueur commet tous autres faits et gestes jugés antisportifs par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.3** L'équipe ne recevra pas sa valorisation d'un point pour le comportement de l'entraîneur dans les situations suivantes:
- 13.3.1** L'équipe perd le match par forfait en cas d'absence complète de l'équipe;
 - 13.3.2** Un entraîneur est expulsé du terrain;
 - 13.3.3** Un entraîneur commet tous autres faits et gestes jugés antisportifs par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.4** Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.

ARTICLE 14 PLAQUÉS

- 14.1** Tous les plaqués élevés (niveau du cou et de la tête) seront sanctionnés (avertissement et/ou carte jaune; carte jaune et/ou expulsion avec une deuxième infraction – décision d'arbitre).

ARTICLE 15 HORS-JEU

- 15.1 Tous les hors-jeu du IRB seront sanctionnés s'ils influencent le jeu. Cependant, il y aura un certain niveau de tolérance des arbitres concernant les hors jeu dû à la compréhension des règlements.

ARTICLE 16 SANCTION

- 16.1 Un carton jaune est d'une durée de 5 minutes. Le joueur doit le passer dans l'embut adverse. Un deuxième carton jaune durant le match est équivalent à un carton rouge. Un carton rouge signifie une expulsion du match en cours et du match suivant.

ARTICLE 17 RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

17.1 Mêlée ordonnée

Dans une mêlée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique généralement le # 8) épaulant les deux joueurs de deuxième ligne. Ceux-ci doivent avoir leur tête de part et d'autre du talonneur.

Exception : Une équipe doit avoir moins de huit joueurs dans sa mêlée lorsque cette équipe ne peut pas aligner en mêlée huit joueurs dûment entraînés soit parce qu'elle n'aligne pas une équipe complète, soit parce qu'un avant a été temporairement ou définitivement exclu ou parce qu'un avant sort du terrain à cause d'une blessure. Même compte tenu de cette exception, chaque équipe doit toujours avoir au moins cinq joueurs dans une mêlée. Si une équipe est incomplète et ne peut pas aligner huit joueurs dûment entraînés dans sa mêlée, la formation de la mêlée doit être la suivante :

- S'il manque un avant dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-4 (c.-à-d. sans numéro 8).
- S'il manque 2 avants dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2-1 (c.-à-d. sans troisième ligne aile)
- S'il manque 3 avants dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2 (c.-à-d. uniquement des joueurs de première et deuxième lignes).

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de première ligne et les deux postes de seconde ligne doivent avoir été dûment entraînés pour occuper ces postes. Si une équipe ne peut pas mettre sur le terrain ces joueurs dûment entraînés, car : **soit** ils ne sont pas disponibles **soit** un joueur occupant l'un de ces 5 postes est blessé

ou a été exclu pour Jeu déloyal et aucun remplaçant dûment entraîné n'est disponible, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. Dans une mêlée simulée, les équipes ne se disputent pas la possession du ballon. L'équipe qui introduit doit le gagner. Aucune poussée n'est autorisée.

17.2 Poussée maximum de 1,5 mètre

Lors d'une mêlée ordonnée, une équipe d'une mêlée ne doit pas pousser la mêlée de plus de 1,5 mètre vers la ligne de but de son adversaire.

Sanction : coup de pied franc

17.3 Sortie du ballon de la mêlée

Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée ordonnée.

Sanction : coup de pied de pénalité

17.4 Pas de pivotement

Si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre accordera une nouvelle mêlée ordonnée à l'endroit de l'arrêt de jeu. C'est la même équipe qui introduit le ballon.

17.5 Sortie du ballon de la mêlée

Un joueur ne doit pas garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsque son équipe a talonné le ballon et qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée.

Sanction : coup de pied franc

ARTICLE 18 CHAMPIONNAT RÉGIONAL

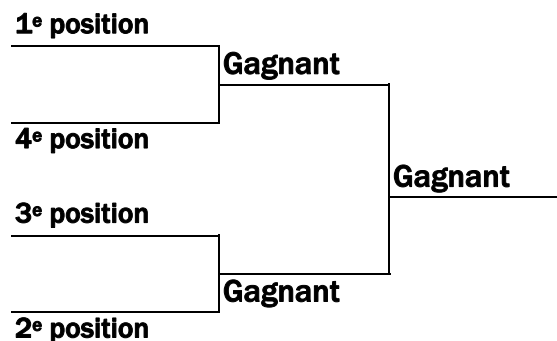
18.1 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée a une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional.

Équipes - ligue	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Équipes - Ch. rég.	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Format - Ch. rég.	a	a	a	a	b	b	c	c	c	c

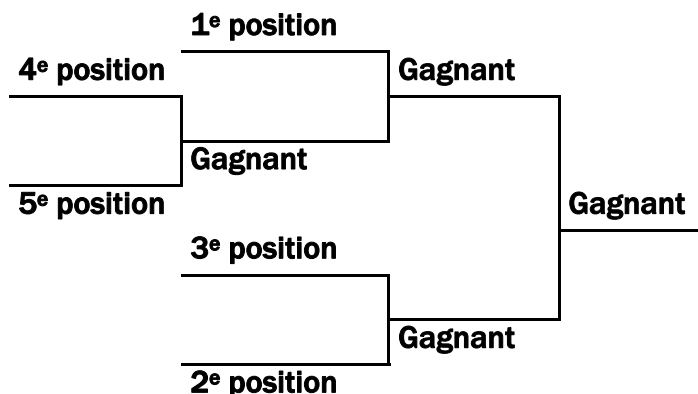
15.5 Les parties des éliminatoires se dérouleront au site de l'équipe étant classée la plus haute à moins que le RSEQ Outaouais en décide autrement.

15.6 Les finales seront disputées à un endroit neutre prédéterminé par le RSEQ Outaouais. À défaut d'avoir un lieu neutre, le RSEQ Outaouais prendra la décision finale.

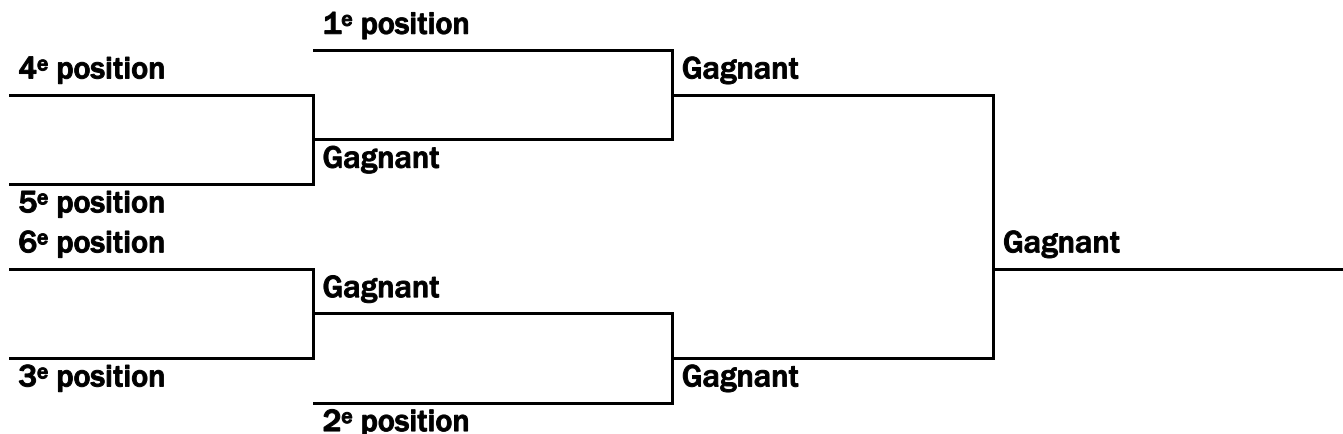
Format a)



Format b)



Format c)



ARTICLE 19 ANNULATION DE PARTIE

19.1 Seule le RSEQ Outaouais peut annuler et déplacer une partie. Les raisons valables sont:

- Orages, tempêtes violentes ;
- Demande de la direction de l'institution d'annuler une partie à cause de l'état des terrains ou de la préservation de ceux-ci dû à la pluie. Les parties seront annulées généralement plus de 12 heures à l'avance (sauf en cas d'orages soudains).

N.B. Le manque de joueurs dû à une activité scolaire tel qu'un voyage organisé n'est pas une raison valable (le manque de joueur entraîne un forfait).

19.2 Les pénalités seront appliquées selon les règles régissant les tentatives de transformations régulières.

ARTICLE 20 RÉCOMPENSES

20.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.

20.3 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 21 RÈGLEMENTS

21.1 Les règlements officiels de rugby sont ceux de la Fédération de rugby du Québec.

21.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

21.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.