

SPORT. ÉDUCATION. FIERTÉ.

RSEQ®

MAURICIE

RUGBY À 7

RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

2026

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES IMPORTANTS À LIRE :

1) RÈGLEMENTS ADMINISTRATIFS DU RSEQ MAURICIE DE L'ANNÉE EN COURS

Révisé et adopté le 15 avril 2026

ARTICLE 1 CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1^{er} juillet 2007 au 30 septembre 2009

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 leurs parents pour participer à la ligue juvenile.

Cadet deuxième année : du 1^{er} octobre 2009 au 30 septembre 2010

Cadet première année : du 1^{er} octobre 2010 au 30 septembre 2011

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS DE JEU

Les règles de jeu qui s'appliquent à la ligue sont les règlements de « l'International Rugby Board » (IRB), sauf les modifications incluses dans cette réglementation spécifique ainsi que dans la réglementation administrative du RSEQ Mauricie.

ARTICLE 3 COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

3.1 Nombre de joueurs

Maximum de joueurs inscrits sur S1 par équipe : illimité. S1 reste ouvert. Mais une joueuse doit avoir joué une fois pour pouvoir participer au CRS

Minimum de joueurs habillés par joute : 7

On recommande 10 joueurs pour avoir une équipe viable

7 joueurs minimums pour débiter la partie ou le tournoi.

Si une équipe a moins de 7 joueurs pour débiter la partie, elle perd la joute par défaut (21-0). Cependant, à la suite d'une blessure, on peut poursuivre la partie ou le tournoi à 6 joueurs. Une partie ne peut être débiter ou poursuivie à moins de 6 joueurs.

3.2 Entraîneurs

3.2.1 Tous les entraîneurs chefs et les entraîneurs adjoints d'une équipe devront demeurer près du banc de leurs joueurs, plus spécifiquement dans une zone allant de 0 à 50 verges et seulement sur le côté du banc des joueurs. En cas de non-respect de cette règle, les sanctions suivantes seront appliquées :

1^{ère} offense : avertissement

2^{ème} offense : 2 minutes de pénalité au capitaine de l'équipe

3^{ème} offense : expulsion de la partie et un rapport d'arbitre sera acheminé au bureau du RSEQ Mauricie.

- 3.2.2 Si un entraîneur est expulsé, il devra quitter le site, c'est-à-dire qu'il ne devra pas demeurer près du terrain ni dans les estrades. S'il y a refus de sa part, son équipe perd la joute par forfait et celle-ci prend fin immédiatement.
- 3.2.3 Aucun spectateur (amis et parents) ne sera accepté derrière le banc des joueurs durant la partie.

ARTICLE 4 DURÉE DES RENCONTRES

- 4.1 La durée d'une partie en saison et lors des éliminatoires sera de 2x7 minutes. Il y aura une pause de deux (2) minutes à la demie. Pour les finales, le temps de jeu sera de 2x10 minutes. Pour les éliminatoires, la prolongation sera 2 X 5 minutes. La première équipe a marqué, gagne le match. Si après les 2X 5 minutes, il y a encore égalité, il y aura des bottés de pénalité.
- 4.2 Temps mort
 - 4.2.1 Chaque équipe aura droit à un temps mort d'une minute par demie, non cumulatif.
 - 4.2.2 L'équipe peut demander un temps mort lorsqu'elle a possession du ballon et qu'il y a arrêt de jeu, soit un par demie.

ARTICLE 5 INSCRIPTION DES JOUEURS SUR LES FEUILLES DE POINTAGE

Nous utilisons les feuilles de pointage disponibles sur S1.

ARTICLE 6 ÉQUIPEMENT

- 6.1 Ballon officiel
 - Tout ballon reconnu par l'IRB.
- 6.2 Habillement
 - 6.2.1 Lors de l'inscription à la ligue, chaque équipe identifie ses couleurs ou doit prévoir deux couleurs de chandails/dossards, numérotés pour chaque partie. Dans l'éventualité où deux équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe receveuse devra changer de chandails. Si une équipe ne dispose pas de chandails en quantité suffisante pour tous les joueurs, le changement de chandail doit s'effectuer de façon officielle avec l'arbitre.
 - 6.2.2 Seul le short athlétique sera accepté, donc aucune culotte de

jeans ou autre culotte avec ceinture sera tolérée. Si le joueur en question n'a pas de short adéquat, il ne pourra prendre part à la joute. **Aucun short avec poches ne sera tolérée, sinon les poches devront être fermées avec de l'adhésif.**

6.2.3 Aucun bandeau ne sera toléré, sauf si celui-ci est recouvert d'un tape. **Le casque /bandeau anti-commotion sera toléré**

6.2.4 Les ongles longs devront être coupés avant chaque partie.

6.2.5 **Aucun bijou ne sera toléré même recouvert d'un tape.**

6.2.6 Les souliers à crampons de plastique et d'aluminium de type rugby, soccer et football seront acceptés. **Les crampons de baseball ne sont pas acceptés.** Des crampons usés prématurément ou métalliques devront être remplacés avant chaque partie à défaut de participer à la joute.

6.2.7 **Le port du protecteur buccal est obligatoire pour tous les joueurs.** Si un joueur ne le porte pas pendant le jeu, il ne pourra prendre part au jeu. Si un joueur est pris sur le fait, il se verra attribuer une pénalité de 10 minutes et sera expulsé de la partie.

ARTICLE 7 TERRAIN

Selon l'I.R.B., mais nous utilisons les terrains à notre disposition dans les écoles participantes.

7.1 Le terrain devra être ligné adéquatement (la largeur sera réduite de 5 m chaque côté).

ARTICLE 8 POINTS AU CLASSEMENT

8.1 Performance :

3 pts	= Victoire
2 pts	= Nulle
1 pt	= Défaite
0 pt	= Forfait

8.2 Éthique sportive :

2 pts	= 2 cartons jaunes et moins
1 pt	= 3 cartons jaunes et plus
0 pt	= carton rouge

8.3 Forfait ou défaut

Une équipe qui ne se présente pas ou n'a pas le nombre requis de joueurs pour commencer une joute dans les quinze minutes suivant l'heure fixée pour cette joute perd celle-ci par forfait et la réglementation générale s'applique. Le pointage sera de 21-0 pour l'équipe adverse.

Si l'équipe perdante voit son nombre de joueurs descendre à moins de 6 joueurs pendant une joute, le pointage réel sera maintenu et si c'est l'équipe qui gagne dont le nombre de joueurs est inférieur à 6, le pointage sera de 5 à 0.

ARTICLE 9 BRIS D'ÉGALITÉ

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

- 1- le nombre de victoires;
- 2- les résultats des parties entre les équipes à égalité;
- 3- la différence des points pour et points contre, des parties entre les équipes à égalité;
- 4- la différence des points pour et points contre, sur l'ensemble du calendrier;
- 5- le quotient des points pour et points contre, sur l'ensemble du calendrier;
- 6- un tirage au sort.

ARTICLE 10 RÈGLEMENTS PARTICULIERS

10.1 Pluie trop intense

En cas d'orage ou de noirceur, l'officiel majeur peut arrêter la joute selon la procédure suivante :

- Si un arrêt survient en première demie et que la joute ne peut se terminer, celle-ci sera reprise complètement à un autre moment.
- Si un arrêt survient en première demie et qu'il y a reprise, on doit être en mesure de jouer l'équivalent d'une demie complète pour que la joute soit valide. Le pointage sera considéré comme final.
- Si la joute est arrêtée au cours de la deuxième demie et qu'il ne peut y avoir reprise du jeu, le pointage sera considéré comme finale.

-Les substitutions sont illimitées à la possession du ballon mais doivent être fait aux arrêts de jeu, à la demie, après un temps mort ou une blessure.

10.2 Chaleur excessive

Par chaleur excessive, l'arbitre pourra accepter selon son jugement un arrêt d'eau d'une minute. Les joueurs devront rester sur le terrain à l'endroit indiqué par l'arbitre. Les entraîneurs devront rester sur leur banc respectif afin d'éviter des délais trop longs.

10.3 **Aucune pénalité rapide**

ARTICLE 11 SANCTIONS ET AMENDES

11.1 Aucun plaquage en haut de l'épaule ni sous les genoux ne sera accepté. Pour toute offense, les sanctions seront les suivantes :

Carton Jaune : expulsion pour 2 minutes (juvénile féminin et masculin)
Carton Rouge : expulsion pour la joute en cours et perte des points d'éthique sportive

Tout joueur suspendu d'une joute pour la seconde fois sera suspendu pour 2 joutes supplémentaires.

*Lors de la première joute, un avertissement sera servi avant la sanction.

11.2 Plainte

Toute plainte concernant le niveau d'arbitrage, l'attitude d'une équipe ou d'un entraîneur doit être adressée par écrit sur le formulaire fourni à cet effet au RSEQ Mauricie dans les 48 heures suivant la joute.

ARTICLE 12 OFFICIELS

12.1 Officiel majeur

Toutes les joutes du calendrier régulier et des éliminatoires seront arbitrées par des arbitres reconnus par l'association de rugby de la manière suivante :

Juénile féminin : 1 arbitre et 2 juges de touches

12.2 Officiel mineur

Un marqueur par rencontre

ARTICLE 13 MÉRITE SPORTIF

13.1 Division 3

Bannière à l'équipe gagnante de la saison.

Bannière à l'équipe gagnante de la finale régionale. Médailles Or et Argent.

ARTICLE 14 RESPONSABILITÉ DES ÉQUIPES

14.1 L'équipe hôte doit fournir :

- 1 banc pour chaque équipe (côté opposé aux spectateurs)
- 1 tableau de pointage (genre volleyball ou autre)
- Des protecteurs de poteaux
- De la glace
- Une table et une chaise pour le marqueur et feuille de match de S1
- Assurer avec l'aide de l'entraîneur de l'équipe visiteuse le bon encadrement et le bon comportement des spectateurs.

ARTICLE 15 RESPONSABILITÉ RSEQ

-ASSIGNER LES PREMIERS SOINS-THÉRAPEUTES SPORTIFS

COULEUR DES CHANDAILS 2026 :

LES ESTACADES : BLEU MARINE

PAUL-LE JEUNE : ROUGE

CNDA : NOIR

SÉMINAIRE ST-JOSEPH : VERT

LES SEIGNEURIES : BLEU

JEAN NICOLET : ROUGE