

LIGUE SCOLAIRE DE RUGBY

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2015

MISE À JOUR : 21 janvier 2015

1. CATÉGORIES D'ÂGE

Juvenile : du 1^{er} juillet 1996 au 30 septembre 1999

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.

Cadets deuxième année : du 1^{er} octobre 1998 au 30 septembre 1999.

Cadets première année : du 1^{er} octobre 1999 au 30 septembre 2000.

1.1 EXCLUSION

Les joueurs d'âge scolaire ne pourront jouer pour une équipe du senior civil tant et aussi longtemps que leurs études secondaires ne seront pas terminées soit après la saison scolaire de l'année où ils terminent leur 5^{ième} secondaire.

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 générale de l'ARSEM.

3. DURÉE DES PARTIES

La durée d'une partie en saison et lors des éliminatoires sera de **4x10**. Il y aura une pause de cinq (5) minutes à la demie.

4. NOMBRE DE JOUEURS :

- A) Maximum de joueurs sous contrat par équipe : illimité
- B) Maximum de joueurs habillés par joute : **15**
- C) Minimum de joueurs habillés par joute : **6**

NOTE: le nombre idéal est de **12**

Les joutes se joueront à **7** joueurs pour le juvenile.

Si une équipe a moins de **6 joueurs**, elle perd la joute par forfait (21-0) et la joute n'a pas lieu.

Note : On peut jouer à 6 contre 7

Si une équipe voit son nombre de joueurs descendre à **moins de 6 joueurs** pendant la joute, elle perd par défaut. (voir l'article 15).

5. BALLON OFFICIEL

Tout ballon reconnu par l'IRB.

6. EQUIPEMENT

- 6.1 Lors de l'inscription à la ligue, chaque équipe identifie ses couleurs ou doit prévoir deux couleurs de chandails/dossards, numérotés pour chaque partie. Tous les chandails doivent être numérotés. Dans l'éventualité où deux équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe receveuse devra fournir des dossards numérotés et l'équipe receveuse devra les porter. 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 Seul le short athlétique sera accepté, donc aucune culotte de Jean's ou autre culotte avec ceinture ne sera tolérée. Si le joueur en question n'a pas de short adéquat, il ne pourra prendre part à la joute.
- 6.3 Aucun bandeau ne sera toléré, sauf si celui-ci est recouvert d'un tape
- 6.4 Aucune bagues ou bijoux et même le «percing» ne seront acceptés.
- 6.5 Les ongles longs devront être coupés avant chaque partie.
- 6.6 Les souliers à crampon de plastiques et d'aluminium de type rugby, soccer et de football seront acceptés. Des crampons usés prématurément ou métalliques devront être remplacés avant chaque partie à défaut de participer à la joute.
- 6.7 Le port du protège-dents 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 attribué une pénalité de 10 minutes et sera expulsé de la partie.

7. ÉLIMINATOIRES

- 7.1 Pour participer aux éliminatoires, tout joueur doit avoir joué depuis la 3^{ième} semaine de la saison régulière.
- 7.2 S'il y a égalité à la fin d'une joute éliminatoire, nous procédons comme suit :
 - 1- Deux périodes supplémentaires de cinq minutes avec une pause d'une minute entre les deux.
 - 2- Si l'égalité persiste, chaque équipe désignera cinq 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 22m (20 verges). 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.
 - 3- S'il y a toujours égalité, les cinq 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.
 - 4- Le concours se poursuivra entre les botteurs jusqu'à ce qu'on puisse déclarer un vainqueur.

8. TEMPS MORTS

- 8.1 Chaque équipe aura droit à un temps mort d'une minute par **demie, non cumulatif**.

- 8.2 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**.
- 8.3 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 long.

9. 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 le 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 et 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 final.

10. SANCTIONS

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

- 1ère offense : expulsion pour **2 minutes** (Juv. Féminin et Masculin)
2e offense : 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. SUBSTITUTIONS

Les substitutions sont permises :

- à la demie
- lors d'une blessure (si le joueur doit se retirer)
- pendant et après un temps mort
- l'arbitre doit toujours autoriser le changement
- **L'équipe demandant un changement de joueur doit être en possession du ballon et il doit y avoir un arrêt de jeu. L'équipe n'ayant pas la possession du ballon pourra alors en profiter aussi pour effectuer un changement de joueur.**

12. POINTS AU CLASSEMENT

Points reliés à la performance	3 pts = Victoire
	2 pts = Nulle
	1 pt = Défaite
	0 pt = Forfait

Points reliés à l'éthique sportive	2 pts = 0-1(dix minutes de pénalité) ou 1 Comportement anti-sportif
	1 pt = 2(dix minutes de pénalité) ou 1 comportement anti-sportif
	0 pt = 3(dix minutes de pénalité) ou Expulsion ou forfait ou 2 comportements anti-sportifs et plus

13. FORFAIT ET 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 le nombre de joueur d'une équipe descend à moins de 6 joueurs pendant une joute, elle perd par défaut au pointage de 5 à 0 et la joute est arrêtée immédiatement.

Par contre, si l'équipe perdante voit son nombre de joueur descendre à moins de **6 joueurs**, le pointage réel sera maintenu et si c'est l'équipe qui gagne dont le nombre de joueur est inférieur à **6**, le pointage sera de 5 à 0.

14. BRIS D'ÉGALITÉ AU CLASSEMENT

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.

15. ARBITRAGE

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

Juvenile féminin et masculin : 1 arbitres et 2 juges de touches

16. ENTRAÎNEURS

16.1 Tous les entraîneurs en chef 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^{ième} offense : 2 minutes de pénalité au capitaine de l'équipe.

3^{ième} offense : expulsion de la partie et un rapport d'arbitre sera acheminé au bureau de l'association

16.2 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.

16.3 Il est fortement suggéré que les entraîneurs suivent leur niveau de certification afin de pouvoir entraîner dans nos ligues. **Le jamboree est obligatoire pour toutes les équipes et tous les entraîneurs.**

16.4 Il est strictement interdit de fumer du côté du banc des joueurs pendant la joute.

16.5 Aucun spectateur (amis et parents) ne sera accepté en arrière du banc des joueurs durant la partie. Les arbitres seront très sévères à ce sujet.

17. SUSPENSION (EXTRAIT DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX)

- 17.1 Toute bagarre entre deux ou plusieurs joueurs et/ou entraîneurs entraînera automatiquement l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour la joute en cours jusqu'à concurrence de trois joutes, selon analyse de l'incident par le responsable de ligue et le coordonnateur du sport étudiant.
- 17.2 Tout sacre, parole ou geste injurieux envers un adversaire, un partenaire, un entraîneur ou un arbitre entraînera, pour le joueur et /ou l'entraîneur concerné, l'exclusion de la joute en cours.
- 17.3 Toute menace directe à l'arbitre entraînera l'exclusion du joueur et/ou de l'entraîneur fautif pour une durée de une à trois joutes, selon analyse de l'incident par le responsable de ligue et le coordonnateur du sport scolaire.
- 17.4 Un joueur et/ou un entraîneur qui frappe un arbitre sera exclu de la ligue pour la saison. Le joueur et/ou l'entraîneur concerné devra demander et obtenir l'autorisation du comité du sport scolaire pour revenir au jeu la saison suivante.
- 17.5 Toute bagarre reliée à une joute ou tournoi entraînera l'exclusion des joueurs et/ou entraîneurs concernés pour le reste de la saison. Les joueurs et/ou entraîneurs devront demander et obtenir l'autorisation du comité de coordination des ligues pour revenir au jeu l'année suivante.

18. COUP DE PIED D'ENVOI, DE RENVOI, TRANSFORMATION ET PÉNALITÉ

Ces bottés devront **TOUJOURS** être exécutés sous la forme d'un coup de pied tombé (Drop kick)

- Le drop. Cette action consiste à botter le ballon après qu'il ait rebondi devant soi (coup de pied "tombé") et à le faire passer entre les poteaux.
- L'essai : cette action consiste à aplatir le ballon dans l'en-but adverse. Elle rapporte 5 points et permet à l'équipe d'essayer de transformer cet essai en but en bottant le ballon au pied entre les poteaux. La tentative de transformation est faite depuis un point en arrière de l'endroit où l'essai a été marqué. Toutes les transformations sont des coups de pieds tombés et rapportent 2 points.
- La pénalité : cette action sanctionne une faute lourde de l'équipe adverse. Elle consiste à botter le ballon par un coup de pied tombé pour le faire passer entre les poteaux. Elle rapporte 3 points.
- Le coup d'envoi : il commence chaque période et chaque remise en jeu après qu'une équipe ait marqué. L'équipe qui marque engage du milieu de terrain par un coup de pied tombé. Le ballon doit obligatoirement parcourir 10 mètres. Dans le cas contraire ou si le ballon sort directement en touche, il est rendu au camp adverse qui bénéficie d'un coup de pied de pénalité au milieu du terrain.
- La touche : elle est effectuée par le talonneur, qui lance le ballon dans un couloir formé par 2 joueurs de chaque équipe.
- La mêlée : elle est utilisée pour remettre le ballon en jeu suite à une faute mineure (en avant par exemple). Le demi de mêlée introduit le ballon dans la mêlée formée des trois avants de chaque équipe se tenant groupés par les épaules. Le talonneur (avant central) doit faire passer le ballon vers l'arrière de sa mêlée pour son demi de mêlée qui va le ramasser pour le transmettre à ses trois-quarts et permettre de développer l'attaque. Les joueurs formant la mêlée doivent rester liés jusqu'à ce que le ballon soit sorti.

- Le coup de pieds de pénalité sert à sanctionner une faute lourde. Lorsque la pénalité ne peut être tentée (distance, vent, ..), l'équipe qui en bénéficie peut choisir de botter directement en touche et bénéficiera du lancer

19. PERSONNEL ET ÉQUIPEMENT À FOURNIR

L'ÉQUIPE QUI REÇOIT DOIT FOURNIR :

- 1 banc pour chaque équipe (**côté opposé aux spectateurs**)
- 1 tableau de pointage (genre volley-ball ou autre)
- des protège poteaux
- accès rapide à un téléphone
- une table et une chaise pour le marqueur
- **le terrain devra être ligné adéquatement (la largeur sera réduit de 5 m chaque cote)**

CHAQUE ÉQUIPE DEVRA POSSÉDER UNE TROUSSE DE PREMIERS SOINS ET DE LA GLACE À PROXIMITÉ AINSI QU'UNE PERSONNE DISPONIBLE ET APTE À DISPENSER LES PREMIERS SOINS EN CAS DE BLESSURE

20. RÉSULTATS

L'équipe hôte doit transmettre les résultats immédiatement après la joute sur **STATS EN LIGNE** et au Nouvelliste au # 376-2501 poste 230.

Vous devez télécopier les feuilles de match immédiatement après la joute au RSEQ Mauricie au 819-693-1189.

21. PLAINTES

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.

22. MÉRITE

Une bannière sera remise à l'équipe championne de la saison et une autre à l'équipe qui remporte les éliminatoires.