

Règlements spécifiques 2024/2025 RUGBY

Modifications aux règlements

Les articles suivants ont été abrogés, modifiés ou ajoutés :

- 1.2 Alignement et nombre de joueurs (ajouté)
- 3.2 Formule de compétition (ajouté)
- 7.2 Sanctions automatiques (modifié)
- 8.2 Équipe(s) d'étoile(s) (retiré)
- 9. Annexe 1 (ajouté)

Toutes les modifications aux règlements sont indiquées en rouge.

Table des matières

1.	Règlements du jeu	2
2.	Admissibilité	3
3.	Modalités de compétition	3
4.	Modalités de classement	4
5.	Responsabilités de l'institution hôte	4
6.	Officiels	5
7.	Délits et sanctions	6
8.	Mérites sportifs	7
9.	Annexe 1 Processus de sélection d'une seconde équipe au championnat CUMRC	9

1. Règlements du jeu

Les règles du jeu en vigueur sont celles de la Fédération de Rugby du Québec (FRB – Sénior), de l'Union Canadienne de Rugby et de U SPORT, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

1.1 Zones techniques

Durant le déroulement du match, au maximum 25 joueurs, cinq (5) entraîneurs et cinq (5) thérapeutes, dont les noms apparaissent sur la liste officielle de l'équipe, peuvent être présents dans la zone technique.

Chaque équipe doit identifier avec un dossard rose ceux qui peuvent quitter la zone technique.

Un (1) thérapeute peut suivre le jeu à trois (3) mètres de la ligne de côté.

1.2 Alignement et nombre de joueurs

En féminin, chaque équipe peut habiller et faire jouer 25 joueuses.

En masculin, chaque équipe peut habiller et faire jouer 25 joueurs.

En rugby féminin et masculin la même réglementation que U SPORTS en féminin sera adopté pour l'ordre des changements des 10 joueurs remplaçants.

Afin de débiter le match, un minimum de 15 joueurs doit être sur l'alignement.

En cas de blessure pendant le match, un minimum de 12 joueurs doit être disponible afin de poursuivre la partie.

Les entraîneurs doivent soumettre leur alignement, incluant les numéros, au minimum 1 h avant le début de la partie.

1.3 Commotions cérébrales

En cas de blessure ou coup à la tête, le joueur doit quitter le match selon le règlement de l'IRB (demande de l'entraîneur ou exigence de l'officiel) et peut être remplacé immédiatement. Celui-ci ne peut pas revenir au jeu.

1.4 Crampons

L'utilisation des crampons sur les terrains synthétiques se fait selon les exigences des institutions hôtes, mais d'une longueur maximale de 13 millimètres.

1.5 Interruption de match

Un match interrompu pour des raisons hors du contrôle des équipes sera repris si l'interruption survient avant la fin de la 1^{re} demie. Si la 1^{re} demie est complétée au moment de l'interruption, le match est considéré comme joué et le pointage final est celui au moment de l'interruption.

1.6 Prolongation (matches de championnat seulement)

On doit jouer et compléter deux (2) périodes de 10 minutes. Une pause précède chacune de ces deux (2) périodes de prolongation. Cette pause est d'une durée de cinq (5) minutes en féminin et de deux (2) minutes en masculin. L'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir la possession du ballon ou son côté de terrain.

Si l'égalité persiste, deux (2) périodes de cinq (5) minutes seront jouées et la 1^{re} équipe qui marque remporte la partie. Une pause de deux (2) minutes précède chacune de ces deux (2) périodes de prolongation. L'équipe qui remporte le tirage au sort peut choisir la possession du ballon ou son côté de terrain.

En féminin, si l'égalité persiste, chaque équipe nomme cinq (5) botteuses. Les botteuses doivent être sur le terrain lors de la dernière période supplémentaire. Un tirage au sort détermine l'équipe qui débute et les bottés sont effectués en alternance, au centre du terrain depuis la ligne de 22 mètres. L'équipe qui réussit le plus de bottés remporte la partie.

Si l'égalité persiste, les mêmes botteuses s'exécutent et jusqu'à ce qu'une équipe soit en avance avec le même nombre de tentatives. Après trois (3) tentatives et si toutes les tentatives ont été réussies, on recule de cinq (5) mètres pour chaque tentative supplémentaire.

En masculin, si l'égalité persiste, chaque équipe nomme un (1) botteur qui tentera trois (3) bottés. Les botteurs doivent être sur le terrain lors de la dernière période supplémentaire. Un tirage au sort détermine l'équipe qui débute et les bottés sont effectués en alternance depuis la ligne de 22 mètres d'abord du centre, puis des traits hachurés gauches (15 mètres des lignes de touche) et enfin des traits hachurés droit (15 mètres des lignes de touche). L'équipe dont le botteur réussit le plus de bottés remporte la partie.

Si l'égalité persiste, les mêmes botteurs s'exécutent pour la même séquence (centre, gauche et droit), mais d'une distance de 32 mètres, et ce, jusqu'à ce qu'une équipe soit en avance avec le même nombre de tentatives. Pour chaque séquence supplémentaire de trois (3) tentatives, on recule de 10 mètres.

1.7 Échauffement

Les équipes souhaitant débiter leur échauffement pendant qu'un match se joue peuvent le faire sans ballon et dans la moitié arrière du « end zone ».

Un temps minimum d'échauffement de 30 minutes sur le terrain de match doit être alloué aux équipes avant chaque match.

2. Admissibilité

Les règles d'admissibilité en vigueur sont celles des règlements de U SPORT et du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes.

3. Modalités de compétition

3.1 Composition de l'équipe

N/A

3.2 Formule de compétition

En féminin et masculin, chaque équipe s'affronte une (1) fois pour un total de six (6) parties

3.3 Championnat

Le format du championnat est le suivant :

Quatre (4) équipes participent au championnat selon la formule suivante :

½ finale 1	4 ^e	vs	1 ^{er}
½ finale 2	3 ^e	vs	2 ^e
Finale	Reclassé 2 ^e	vs	Reclassé 1 ^{er}

Les équipes qui termineront 5^e, 6^e, et 7^e participeront à un tournoi à la ronde sous un format écourté de match de 40 min sur une journée lors de la fin de semaine des demi-finales.

Le tournoi sera reçu par l'équipe la mieux classée, mais doit être une institution du Québec

4. Modalités de classement

4.1 Classement

Les points sont alloués de la façon suivante :

- Quatre (4) points pour une victoire;
- Deux (2) points pour une partie nulle;
- Un (1) point pour une défaite par sept (7) points ou moins;
- Zéro (0) point pour une défaite par plus de sept (7) points;
- Ajout d'un (1) point pour quatre (4) essais et plus.

Le pointage d'une victoire par forfait est de 28 à zéro (0) incluant un point bonus au classement.

4.2 Bris d'égalité

Le bris d'égalité est tel que défini dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente.

5. Responsabilités de l'institution hôte

Les responsabilités de l'institution hôte sont telles que définies dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

5.1 Officiels mineurs, personnel de match et responsabilités

Fournir un (1) statisticien afin de compléter la feuille de match.

5.2 Services médicaux

Les services médicaux requis sont tels que définis dans les règlements de sécurité de la fédération sportive nationale/provinciale et des règles du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

- La présence d'une (1) personne certifiée par un organisme reconnu en premiers soins doit être présente à chaque partie.

5.3 Transmission des résultats et statistiques

Les exigences concernant la transmission des résultats et statistiques sont telles que décrites dans le document à cet effet, édition la plus récente.

5.4 Transfert de films

5.4.1 Exigences techniques, prise/angle de vue

- La caméra doit être au centre du terrain et sur une plateforme d'une hauteur minimale de deux (2) mètres;
- L'enregistrement doit être filmé en continu;
- Une prise de vue du tableau indicateur doit être filmée au début de chaque séquence et après chaque jeu qui modifie le pointage du match;
- Plan d'ensemble : l'enregistrement doit saisir tous les joueurs sur le terrain;

5.4.2 Plateforme d'échange

La plateforme d'échange de films utilisée est Vidswap.

5.4.3 Échéancier

- Tous les films de matchs doivent être mis en ligne avant midi le lundi suivant le match;
- Tous les matchs de saison régulière et du championnat doivent être disponibles par téléchargement pour tous les membres et officiels via le système d'échange en ligne convenu;
- Les transferts de film doivent se faire normalement même si une des équipes ne joue pas le weekend suivant;
- Les échanges avant le premier match du calendrier régulier doivent faire l'objet d'une entente entre les équipes impliquées.

5.4.4 Sanctions si exigences techniques/échancier non respectées

Les sanctions sont telles que définies dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

- Dans l'éventualité d'un problème, il est de la responsabilité de l'institution de contacter les équipes concernées et le commissaire.

6. Officiels

Les statuts, processus et politiques concernant les officiels sont ceux précisés dans l'annexe d'arbitrage inclus le protocole d'entente avec la fédération sportive provinciale et des règlements du secteur universitaire RSEQ, éditions les plus récentes, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

- Un (1) arbitre et deux (2) juges de touche sont assignés pour chaque match.

7. Délits et sanctions

Les sanctions sont telles que définies dans les règles du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente, avec les exceptions, particularités et ajouts suivants :

- Un joueur expulsé pour une 2^e fois au cours de la même saison est suspendu pour un minimum de trois (3) parties et ne peut pas rejouer sans l'assentiment du commissaire;
- Un joueur expulsé pour une 3^e fois au cours de la même saison est suspendu indéfiniment, et ce, jusqu'à ce que le commissaire prononce une sanction.

7.1 Cartons jaunes

Quiconque recevant deux (2) cartons jaunes lors d'un même match sera automatiquement suspendu pour un (1) match. Aucun de ces cartons jaunes ne sera comptabilisé comme carton jaune et cela ne sera pas considéré comme un (1) carton rouge direct.

Le cumul de trois (3) cartons jaunes entraîne une suspension d'un (1) match. Le cumul de cinq (5) cartons jaunes entraîne une suspension d'un (1) match. Dès le 6^e carton jaune et les suivants, un minimum d'un (1) match de suspension sera appliqué et le dossier de l'étudiant-athlète sera jugé par le commissaire.

Les cartons jaunes sont effacés après le dernier match régulier de la saison.

Un joueur recevant un 3^e carton jaune lors du dernier match de la saison régulière pourra participer au 1^{er} match des séries éliminatoires sans aucune sanction.

Un joueur recevant un 5^e ou plus lors du dernier match de la saison régulière sera suspendu pour le 1^{er} match des éliminatoires.

7.2 Sanctions automatiques

Les infractions ci-dessous sont passibles des sanctions automatiques suivantes :

Faute	Nombre de matchs de suspension
Abus physique ou verbal d'un officiel ou d'un adversaire	Minimum 4
Menaces (gestes ou verbales) envers un officiel	Minimum 6
Frapper un adversaire avec le coude, la main, le bras ou le poing	1 à 2
Jambette	1
Retenir ou pousser un adversaire qui n'est pas en possession du ballon	1
Frapper un adversaire avec le genou	2 à 3
Plaquage dangereux (incluant le plaquage avec bras tendu)	2 à 3
Charge dangereuse	2
Causer l'éroulement d'une mêlée ordonnée ou spontanée, d'un maul	2 à 3
Frapper un adversaire avec la tête	2 à 4
Cracher sur un adversaire	Minimum 4
Piétiner un adversaire (un (1) pied ou deux (2) pieds vers le bas)	Minimum 4
Coup de pied (élan horizontal d'un (1) ou deux (2) pieds vers l'adversaire)	Minimum 4
Mordre un adversaire	Minimum 6
Prise de testicules ou contact aux yeux ou près des yeux	Minimum 8

Advenant qu'une sanction fasse l'objet d'une modération (positive ou négative), le tableau des sanctions disciplinaires de World Rugby sera consulté.

8. Mérites sportifs

8.1 Championnat

	Féminin	Masculin
Bannière de champion	1	1
Casquettes	30	30
Médailles d'or	40	40
Médailles d'argent	40	40
Trophées	1	N/A

8.2 Équipe(s) d'étoile(s)

La sélection des équipes d'étoiles se fait par vote des entraîneurs tel que défini dans les règlements du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente;

- Il y a deux (2) équipes d'étoiles (1^{re} et 2^e) de 15 étudiants-athlètes;
- La composition des équipes se fait par position comme suit :
 - o Un (1) talonneur;
 - o Un (1) demi de mêlée;
 - o Un (1) demi d'ouverture;
 - o Un (1) arrière;
 - o Deux (2) piliers;
 - o Deux (2) centres;
 - o Deux (2) ailiers;
 - o Deux (2) 2^e lignes;
 - o Trois (3) 3^e lignes;

8.3 Honneurs individuels

La sélection des honneurs individuels qui suivent se fait par vote des entraîneurs ou des administrateurs tel que défini dans les règlements du secteur universitaire RSEQ, édition la plus récente :

- Athlète par excellence;
- Recrue par excellence;
- Entraîneur de l'année;
- Prix leadership et engagement social.

~~* Il y aura une rencontre obligatoire des entraîneurs après que les nominations aient été envoyées et que le formulaire de vote soit construit. Cette rencontre servira aux entraîneurs à présenter certains de leurs joueurs.~~

9. Annexe 1 | Processus de sélection d'une seconde équipe au championnat CUMRC

1. Le champion de la ligue représentera la conférence au CUMRC, lorsque le gagnant choisit de ne pas assister, le médaillé d'argent aura la possibilité d'y assister en tant que représentant.
2. Lorsque le CUMRC est organisé par une équipe du RSEQ, cette équipe universitaire et le gagnant de la bannière (champion) représenteront la conférence.
3. Dans le cas où le comité du CUMRC attribue 2 places à la conférence du RSEQ alors les médaillés d'or et d'argent représenteront la conférence.