

FÉDÉRATION DE RUGBY DU QUÉBEC



Règlements Sportifs SENIOR 2011

N.B. : La forme masculine utilisée dans ces règlements désigne, lorsqu'il y a lieu, aussi bien les femmes que les hommes.

ARTICLE 1 RÈGLEMENTS DE JEU

- 1.1 Les règlements de jeu sont ceux de l'Union canadienne de rugby (Canadian Rugby Union) et de l'International Rugby Board (IRB).
Féminin : senior
Masculin : senior

ARTICLE 2 RÈGLEMENTS D'ADMISSIBILITÉ

Selon l'article 10 des règlements généraux de la FRQ.

ARTICLE 3 RÈGLEMENTS DE COMPÉTITION

3.1 Champ d'action et calendrier

Se référer à la programmation officielle.

3.2 Format

Ligue masculine

- Division Super Ligue & Réserve : matchs aller-retour
- Division A & Réserve : matchs aller-retour
- Division B & Réserve : matchs aller-retour
- Division C : matchs aller-retour
- Division D : matchs aller-retour + 1 partie aller

Ligue féminine

- Division Super Ligue : matchs aller-retour
- Division A : matchs aller-retour
- Division B : parties aller-retour dans son groupe + 1 partie simple contre chaque équipe de l'autre groupe

3.3 Logistique

- 3.3.1 Pour les divisions masculines, la Réserve Super Ligue jouera son match avant celle de la division Super Ligue (de même que s'il y a une troisième équipe de Club, celle-ci jouera avant la division Réserve Super Ligue). La division Réserve A jouera avant la division A. La division Réserve B jouera avant la division B. Il en va de même si une équipe en division C devait avoir une équipe Réserve. Il en va de même pour les divisions féminines. Il en va de même pour les matchs de coupes.
- 3.3.2 Pour la coupe, le point 3.3.1 devra être aussi respecté. Cependant, si deux (2) clubs avec deux (2) équipes chacun reçoivent des matchs au même endroit et que chacun reçoit une équipe d'un même club, les clubs hôtes auront la priorité de l'ordre des matchs si et seulement si leur équipe réserve jouent avant leur équipe première.
- 3.3.3 Il y a aura deux (2) feuilles de match à remplir par équipe. L'équipe locale doit remplir sa propre feuille ainsi que l'équipe visiteuse devra remplir sa propre feuille. Un match = 2 feuilles de match à remplir (1 équipe receveuse et 1 équipe visiteuse). Les équipes

devront inscrire le numéro d'identification de chaque joueur ainsi que l'entraîneur. Le numéro de match devra également être inscrit sur les 2 feuilles de matchs.

- 3.3.4 Il doit y avoir 22 noms au maximum sur chaque feuille de match concernant la section 3.3.3
- 3.3.5 Pour la division D masculine, il y aura substitutions illimitées, mais un joueur qui quitte l'aire de jeu ne peut revenir dans le match à nouveau. Pour des raisons de sécurité, et en accord avec les règlements, un joueur de première ligne pourra revenir, après accord de l'arbitre.
- 3.3.6 Toute équipe figurant dans le championnat doit avoir au minimum un entraîneur présent ayant suivi son niveau "Introduction à la compétition".
- 3.3.7 Toutes les équipes doivent posséder un maillot de jeu, numéroté de 1 à 22 pour toutes les divisions : Super Ligue, Super Ligue Réserve, division A, Réserve A, division B, Réserve B, division C, division D masculine ainsi que Super Ligue, division A, division B féminine.

3.4 Classement

Système de classement

- 3.4.1 Pour les divisions, Super Ligue, A, B, C, Réserve Super Ligue, Réserve A et Réserve B masculines et Super Ligue et A féminines, un classement sera fait de Un (1) à Six (6) selon le nombre d'équipes totales dans une division (Un (1) à Sept (7) en B et Réserve B masculines et Un (1) à Quatre (4) en Division D). Les divisions fonctionnent sous un système de classement unique.
- 3.4.2 Pour la Division B féminine, un classement inter-division sera effectué, donnant un classement pour la Poule 1 et un autre pour la Poule 2.
- 3.4.3 Toutes les autres divisions fonctionnent sous un système de classement unique.
- 3.4.4 Une équipe avec le plus grand nombre de points sera classée plus haute.
- 3.4.5 Dans le cas d'une égalité au classement, le bris se fera comme suit :
 - 3.4.5.1 L'équipe avec le moins de forfaits
 - 3.4.5.2 Nombre de victoires entre les équipes
 - 3.4.5.3 Nombre de victoires totales
 - 3.4.5.4 Nombre de points bonus
 - 3.4.5.5 Différentiel de points pour / contre
 - 3.4.5.6 Plus grand nombre de points pour
 - 3.4.5.7 Plus grand nombre d'essais
 - 3.4.5.8 Tirage au sort

3.5 Systeme de pointage

Victoire

- 3.5.1 Définition 1 : Durant le championnat une victoire est acquise pour l'équipe qui a le plus grand nombre de points après le temps règlementaire d'un match.
- 3.5.2 Définition 2 : Durant les séries d'après saison, une victoire est acquise pour l'équipe qui a le plus grand nombre de points après le temps règlementaire d'un match. Sinon le plus grand nombre de points après le temps supplémentaire (voir section 3.8). Sinon le plus grand nombre de convertis réussi après l'épreuve des bottés de précision (voir section 3.8.6)
- 3.5.3 Une victoire procure 4 points au classement pendant le championnat.

Nulle

- 3.5.4 Définition 1 : Durant le championnat, un match nul est acquis pour l'équipe qui a le même nombre de points que l'équipe adverse après le temps règlementaire.
- 3.5.5 Définition 2 : Il n'y a pas de match nul dans les séries d'après saison.
- 3.5.6 Un match nul procure 2 points au classement pendant le championnat.

Défaite

- 3.5.7 Définition : Durant le championnat, une défaite est acquise pour l'équipe qui a le moins de points après le temps règlementaire.
- 3.5.8 Une défaite procure 0 point au classement pendant le championnat.

3.6 Forfait

- 3.6.1 Définition 1 : Si l'équipe n'est pas présente 15 minutes après l'heure de début du match.
- 3.6.2 Définition 2 : Si l'équipe n'a pas les licences de ses joueurs 15 minutes avant l'heure de début du match.
- 3.6.3 Définition 3 : Si l'équipe se présente avec moins de 12 joueurs au début du match.
- 3.6.4 Définition 4 : Si l'équipe se retrouve avec moins de 12 joueurs sur le terrain durant le match. Note : Ceci peut-être occasionné par des expulsions (carton jaune ou rouge), des blessures, etc.
- 3.6.6 Durant le championnat, un forfait enlève tout droit à une équipe pour un bris d'égalité au classement.
- 3.6.7 Un forfait occasionne le retrait d'un point (-1) au classement pendant le championnat et est considéré comme une défaite dans le cas des séries d'après saison.
- 3.6.8 Le club fautif s'expose à une amende pouvant atteindre 1000\$ pour la division Super Ligue masculine et féminin de 550\$ pour la division Super Ligue Réserve masculine, A Réserve masculine, A féminine. Pour la division C masculine, les amendes seront progressives : 250\$ au premier forfait, 300\$ au deuxième avec 3 points en moins au

classement, 550\$ et exclusion officielle de la compétition. Enfin pour les divisions D masculines et B féminines, 150\$ d'amende.

- 3.6.9 Toute amende devra être payée au plus tard deux semaines après le forfait, soit le deuxième vendredi après le forfait avant 17h00 EST, sans quoi l'équipe se verra attribuer des forfaits ainsi qu'à toutes les autres équipes du club, jusqu'à ce que les paiements soient faits.
- 3.6.10 Le pointage pour le match où une des deux équipes déclare forfait sera de 20 points pour l'équipe non fautive et 0 point pour l'équipe fautive. L'équipe non fautive aura également droit à un point bonus offensif.

3.7 Point Bonus

- 3.7.1 Un point bonus sera attribué au classement du championnat à l'équipe ayant marqué 4 essais ou plus durant un match.
- 3.7.2 Un point bonus sera attribué au classement du championnat à l'équipe ayant perdu par 7 points ou moins durant un match.
- 3.7.3 Le total maximum de points alloués pour un même match pour les deux équipes est de 6 alors que le minimum est de 4 points. En aucun cas une seule équipe ne peut marquer plus de 5 points pour le même match.
- 3.7.4 Divisions admissibles au système de pointage 4-2-0-(-1) et aux points bonus :

Super Ligue, division A, division B, Réserve A, Réserve B masculines et Super Ligue, division A, et division B féminine.
Divisions admissibles au système de pointage 4-2-0-(-1) sans points bonus : Division D masculine.

3.8 Temps supplémentaire

Temps supplémentaire durant le championnat

- 3.8.1 Il n'y a aucun temps supplémentaire durant le championnat

Temps supplémentaire durant les séries d'après saison

- 3.8.2 Si les équipes ont le même nombre de points marqués après le temps règlementaire, deux (2) périodes de dix minutes chacune seront jouées. Il y aura une période de deux (2) minutes de repos avant chaque période supplémentaire durant lequel on procédera à un tirage au sort et l'équipe qui gagne le tirage choisira si elle veut botter ou de quel côté elle veut recevoir le ballon. L'équipe qui marquera le plus de points sera déclarée vainqueur.
- 3.8.3 Ce temps supplémentaire sera joué en totalité, et ce n'est seulement qu'à la fin de ce temps-ci qu'un vainqueur sera proclamé.
- 3.8.4 Si le match est toujours égal après les deux (2) périodes supplémentaires, on jouera deux périodes de 5 minutes et la première équipe à réussir un pointage sera l'équipe gagnante (point d'or – mort subite). Il y aura 2 minutes de repos durant lequel on procédera à un tirage au sort et l'équipe qui gagne le tirage choisira si elle veut botter ou de quel côté elle veut recevoir le ballon.

- 3.8.5 Si toutefois l'égalité persiste entre les deux équipes, nous passerons à une situation de botté de précision entre les poteaux pour déterminer le vainqueur. Tout comme les équipes le font après un essai. Un tirage au sort sera fait pour déterminer qui bottera et l'emplacement des équipes sur le terrain tout comme au début du match. Le vainqueur du tirage au sort décidera s'il veut botter en premier ou laisser l'adversaire commencer. Les premiers bottés auront lieu à l'intersection de la ligne des 22m et de la ligne des 15m du côté gauche du terrain, de la ligne des 22m à partir du centre des poteaux du terrain et finalement de l'intersection de la ligne des 22m et de la ligne des 15m du côté droit du terrain.
- 3.8.6 S'il y a toujours égalité après les trois (3) bottés (milieu, gauche, droite) de chaque équipe, les mêmes botteurs, botteront depuis une distance augmentée de 10 mètres (à 32m). La compétition continuera jusqu'à ce qu'il y ait un des botteurs d'une équipe qui réussisse un botté pendant que l'autre manquera le sien, et ce, après le nombre de bottés complétés (botté d'or ou mort subite) et son équipe sera déclarée vainqueur. Chaque équipe doit faire le même nombre de bottés.
- 3.8.7 Les botteurs désignés devront être sur le terrain lors de la fin de la dernière période supplémentaire.
- 3.8.8 Si ce joueur se blesse durant les placements, son équipe sera déclarée perdante.

3.9 Système de promotion et relégation

- 3.9.1 L'équipe finissant première de la division A sera promue en Super Ligue aux dépens de l'avant-dernière équipe de la Super Ligue masculine.
- 3.9.2 L'équipe finissant deuxième de la division A sera promue en Super Ligue aux dépens de dernière équipe de la Super Ligue masculine.
- 3.9.3 L'équipe masculine finissant première de la division A n'a pas le choix concernant cette promotion, si elle répond aux critères cités au point 3.9.5.
- 3.9.4 L'équipe masculine finissant deuxième de la division A n'a pas le choix concernant cette promotion, si elle répond aux critères cités au point 3.9.5.
- 3.9.5 Une équipe masculine promue en Super Ligue, à la division A ou à la division B doit obligatoirement avoir une deuxième équipe (Réserve) avant de pouvoir monter. Cette deuxième équipe doit figurer dans le championnat durant l'année ou la promotion sera établie (exemple : l'équipe qui fini première en division C doit avoir une équipe en division D la même année).
- 3.9.6 Une équipe masculine qui perdrait son équipe Réserve en fin de saison se verra automatiquement reclassée en Division C (cf. 2011, division majoritairement à équipes uniques) quelle que soit la division où elle évolue. Dans ce contexte, si une autre équipe devait descendre la même saison, elle serait alors repêchée par la place libérée.
- 3.9.7 L'équipe finissant première de la division B sera promue à la division A aux dépens de l'avant-dernière équipe de la division A masculine.
- 3.9.8 L'équipe finissant deuxième de la division B sera promue à la division A aux dépens de la dernière équipe de la division A masculine.

- 3.9.9 L'équipe masculine finissant première de la division B n'a pas le choix concernant cette promotion, si elle répond aux principes cités au point 3.9.5.
- 3.9.10 L'équipe masculine finissant deuxième de la division B aura le choix si et seulement si, il y a plus de neuf (9) points d'écart avec l'équipe finissant première de la division B. Si l'équipe se prévaut de son choix, elle doit répondre aux principes cités au point 3.9.5.
- 3.9.11 Si l'équipe finissant première de la division C n'a pas d'équipe Réserve ayant évolué durant la même année de championnat, l'équipe classée deuxième et respectant les critères de promotion sera promue, sans égard aux points de classement. Si l'équipe classée deuxième ne respecte pas les critères de montée, l'équipe classée troisième et respectant les critères de promotion, mais n'ayant pas plus de neuf (9) points d'écart avec le premier lors du classement final, sera alors promu. Il n'y aura pas de promotion au-delà du troisième.
- 3.9.12 Si aucune équipe de division C ne peut accéder à la division B, l'équipe de division B classée septième conservera sa place en division B et sa réserve en division B Réserve.
- 3.9.13 Si une équipe de division B devait descendre, son équipe première serait reléguée en division C et son équipe Réserve en division D.

ARTICLE 4 TERRAIN SYNTHÉTIQUE

Crampons :

Selon les exigences de l'IRB, les crampons ne doivent pas dépasser un maximum de 13

mm

ARTICLE 5 OFFICIELS

Les officiels doivent être membres en règle de la Fédération de rugby du Québec.

Advenant le cas où la FRQ ne pourrait assigner d'officiel lors d'un match, il est de la responsabilité de l'équipe hôte d'avoir un officiel fédéré lors de leur match, de plus l'équipe hôte devra faire parvenir le nom de l'officiel à l'Association des Arbitres du Québec 3 jours précédent le match à jouer.

Il y aura 2 arbitres associés (anciennement juge de touche) lors des finales provinciales féminines et masculines.

ARTICLE 6 INTERRUPTION DE PARTIE

Un match interrompu pour des raisons incontrôlables sera repris au complet à une date ultérieure avec un pointage de 0 à 0 si l'interruption survient à la première demie. Advenant le cas où l'interruption survient en deuxième demie, le match sera considéré comme joué avec le pointage établi au moment de l'arrêt.

ARTICLE 7 SANCTIONS D'INFRACTIONS

Sanctions à prévoir par le Préfet de discipline lors des infractions basées sur les règlements de l'international Rugby Board (IRB).

7.1 Procédures des sanctions

7.1.1 Il existe trois phases dans le déroulement du rendu des décisions :

Phase 1 :

Jour 1 = expulsion

48h = rapport d'expulsion de la part de l'arbitre au bureau de la FRQ qui fait suivre au Préfet de discipline (discipline@rugbyquebec.qc.ca)

72h = Expédition de la carte du joueur de la part de l'arbitre au bureau de la FRQ

96h = Rapport de la sanction de la part du Préfet de discipline et de son comité au Club du joueur

Phase 2 :

24h = Demande de révision de la sanction auprès du Préfet de discipline , de la part du Club

7 jours = Convocation d'une audience de la part du Préfet de discipline et de son comité

24 h = Décision de la révision de la part du Préfet de discipline et de son comité

Seuls les clubs qui sont en règle avec la FRQ auront le droit à la révision de la sanction disciplinaire.

Un club doit fournir des preuves (ex: vidéo, erreur d'identification de joueur, témoignage d'un tiers ou autre) pour pouvoir contester la sanction disciplinaire. La phase 2 ne peut pas avoir lieu si aucune preuve concrète n'est fournie avec la demande de révision au conseil de discipline.

Phase 3 :

48h = Demande d'appel de la révision de la sanction auprès du VP Technique de la FRQ (ou du Président s'il n'y a pas de VP Technique ou en cas d'absence), de la part du Club

15 jours = Convocation d'une audience de la part du VP Technique de la FRQ

48h = Réponse finale du VP Technique de la FRQ

Pour que la phase 3 soit lancée, il faut que d'une part la phase 2 ait eu lieu et que d'autre part, un montant de 200.00\$ (argent/mandat-poste/chèque certifié) soit déposé au bureau de la FRQ dans les 48 heures suivant la demande. Si le VP Technique modifie la sanction, le montant du dépôt sera remboursé.

- 7.1.2 Les parties de tournois à 7, provinciaux, nationaux ou internationaux, ne sont pas comptabilisées comme des matchs de suspension. Cependant, s'ils se trouvent inclus dans une période où un joueur est suspendu, pour des questions de règlements de ces tournois, le joueur ne peut y participer.
- 7.1.3 Si des membres d'un club (staff technique, entraîneurs, joueurs, dirigeants) mettent de la pression sur un arbitre après le match pour modifier son jugement sur des sanctions des cartons jaunes et des cartons rouges, l'arbitre fera un rapport et des sanctions envers le club seront prises (points de démérite au classement par exemple).

ARTICLE 8 TRANSMISSION DES RÉSULTATS

8.1 Arbitre

- 8.1.1 Chaque arbitre doit inscrire le résultat de son match sur le site internet de la FRQ, dans les 48 heures suivant son match.

À défaut de communiquer l'information dans le délai prescrit, l'arbitre doit contacter, dans les meilleurs délais, le Directeur exécutif afin de lui communiquer le résultat de son match.

8.2 Équipe receveuse

- 8.2.1 L'équipe receveuse devra faire parvenir au bureau de la FRQ, les deux (2) copies originales des feuilles de match, et ce, au plus tard le jeudi suivant le match. À défaut de respecter ce délai, le club receveur perdra un point au classement. Le club en question aura été avisé, au préalable, par écrit par le Directeur exécutif.

ARTICLE 9 SERVICE MÉDICAL

Une personne certifiée par un organisme reconnu en premiers soins doit être présente en tout temps sur les lieux de la compétition.