



CANTONS-DE-L'EST

Règlements spécifiques 2025-2026

RUGBY

Dernière mise à jour : 15 septembre 2025

TABLE DES MATIÈRES

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ	4
ARTICLE 1 Règlements officiels	4
1.1 Règles de jeu	4
1.2 Plaquages	4
ARTICLE 2 Les parties	4
GÉNÉRALE	4
2.1 Le ballon	4
2.2 Uniformes	4
2.3 Équipement	5
2.4 Temps mort	5
2.4 Conditions de jeu défavorables	5
2.5 Substitutions	6
2.6 Blessures	6
2.7 Juges de touche	6
2.8 Marqueurs	6
2.9 Protêt dans le cadre du calendrier régulier	6
2.10 Protêt dans le cadre des éliminatoires	7
2.11 Forfaits	7
RUGBY 15 JOUEURS	8
2.12 Durée	8
2.13 Nombre de joueurs	8
RUGBY 10 JOUEURS	8
2.14 Durée de jeu	8
2.15 Nombre de joueurs	8
RUGBY 7 JOUEURS	9
2.16 Durée de jeu	9
2.17 Nombre de joueur	9
ARTICLE 3 Récompenses	9
3.1 Pour chaque catégorie	9
FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE	10
ARTICLE 4 Calendrier	10
4.1 Confection du calendrier	10

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
RUGBY

ARTICLE 5	Format	10
5.1	Rugby à 15 joueurs	10
5.2	Rugby à 7 et 10 joueurs	11
ARTICLE 6	Classement.....	12
6.1	Points au classement	12
6.2	Bris d'égalité.....	12
FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES		13
ARTICLE 7	Format des séries éliminatoires.....	13
7.1	Rugby à 15 joueurs	13
7.2	Rugby à 7 et à 10 joueurs	14
7.3	Prolongation	16
ÉTHIQUE SPORTIVE.....		18
ARTICLE 8	Point au classement	18
ARTICLE 9	Processus d'attribution des récompenses	18
9.1	Processus.....	18

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

ARTICLE 1 Règlements officiels

1.1 Règles de jeu

1.1.1 Les règles de jeu sont celles approuvées l'«International Rugby Board» (IRB)

1.1.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règles de jeu de la Fédération sportive

1.2 Plaquages

Les plaquages hauts (au dessus de la taille) sont prohibés et seront sanctionnés sévèrement par l'arbitre :

- Pas de plaquages (tenir et faire tomber) dangereux.
- Pas de tirage de maillot dangereux en guise de placage.
- Pas de mise en échec.
- Seront sanctionnés sévèrement.
- Les entraîneurs devront s'assurer de porter une attention particulière à leurs éducatifs concernant les placages de rugby.

ARTICLE 2 Les parties

GÉNÉRALE

2.1 Le ballon

Il faut qu'il soit reconnu par l'IRB et de taille unique pour toutes les catégories féminines et masculines.

2.2 Uniformes

Lors de la réunion de pré saison, chaque équipe identifie ses couleurs. Dans l'éventualité où 2 équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe qui reçoit sur « S1 » doit porter les dossards.

2.3 Équipement

2.3.1 Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux c'est-à-dire pointus, tranchant ou autres (les souliers style baseball sont défendus). Les crampons peuvent être métalliques. Les souliers avec un crampon à la pointe du pied pourront être défendus si dangereux (tranchant, etc.) (voir règlements de sécurité).

2.3.2 Le protège-dents est obligatoire pour tous les joueurs. Si un joueur ne l'a pas, il ne peut pas jouer.

2.3.3 *Pour la sécurité des participants :*

L'équipe hôte doit :

- Avoir un téléphone accessible.
- Avoir de la glace facilement accessible.
- Avoir une trousse de premiers soins (chaque équipe doit en avoir une).

Les participants doivent :

- Avoir les ongles bien coupés.
- Enlever tous les bijoux (anneaux (*piercing*), bagues, montre, bracelets, etc.)
- Enlever les lunettes (aucune sorte ne peut être portée).
- Enlever tout objet de plastique, métal ou autre (protège-tibia en mousse est permis).
- Les attelles composées de métal sont interdites.

2.4 Temps mort

Aucun temps mort n'est accordé aux équipes. L'officiel pourra prendre des temps d'arrêt (1 à chaque demie).

2.4 Conditions de jeu défavorables

En cas de conditions climatiques défavorables (pluie *intense*, grêle, tonnerre, vents violents, etc.) ou de noirceur l'officiel majeur prendra seul la décision de suspendre le match pendant au

moins 10 minutes avant de déclarer la partie arrêtée. Les équipes doivent rester disponibles en cas de reprise du jeu.

Si la partie est arrêtée l'officiel appliquera la procédure suivante :

2.4.1 Si la partie est arrêtée en 1^{re} demie, la demie devra se terminer dans la mesure du possible et le pointage sera conservé. Si le jeu ne peut reprendre, l'officiel et les entraîneurs devront s'entendre sur la pertinence de reprendre la partie en considérant le temps écoulé, le pointage et les contraintes du calendrier.

2.4.2 Si le match est arrêté, en 2^e demie, le pointage est conservé

2.5 Substitutions

Les substitutions sont permises lors des arrêts de jeu sauf lors de pénalité. Le temps sera continu lors des changements de joueurs

2.6 Blessures

En cas de blessures majeures le jeu doit s'arrêter immédiatement pour des raisons de sécurité.

2.7 Juges de touche

Chaque équipe doit obligatoirement fournir un juge de touche à chacune de ses rencontres. Celui-ci peut être un joueur (ce sera des arbitres lors des finales).

2.8 Marqueurs

Chaque équipe doit remplir la feuille de match au moins 15 minutes avant le début de celui-ci. C'est l'arbitre qui complètera la feuille de pointage à la fin de la partie. L'équipe qui reçoit sur « S1 » doit alors numériser la feuille au RSEQCE dans les 72 heures suivantes.

2.9 Protêt dans le cadre du calendrier régulier

2.9.1 L'arbitre du match doit être avisé durant le match qu'il va se terminer, mais sous protêt. L'avis du protêt devra être inscrit sur la feuille de match.

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST

RUGBY

- 2.9.2 Un protêt peut être logé lorsqu'une ou plusieurs écoles croient avoir été victime d'un préjudice au cours d'une compétition sportive.
- 2.9.3 Le préjudice doit être causé par une infraction aux règlements du RSEQ-CE ou de la compétition, ou aux règles de jeu, ou par une irrégularité dans l'organisation d'une compétition.
- 2.9.4 Un protêt doit être écrit en trois (3) copies, la première pour le commissaire, la deuxième pour le responsable de rencontre et la troisième pour le représentant de l'autre école en cause.
- S'il y a plus de deux (2) écoles en cause, on doit faire parvenir une copie au représentant des autres écoles.
- 2.9.5 Le protêt doit être déposé par écrit au responsable de la rencontre dans les deux (2) heures suivant la fin de la joute. Une facture de cinquante (50.00\$) dollars sera envoyé par le RSEQ-CE si le protêt est perdu cette somme est non remboursable.
- 2.9.6 La décision sera rendue par écrit par le ou la commissaire dans les plus brefs délais et sera transmise directement aux intéressées et à toutes les écoles impliquées dans cette discipline.

2.10 Protêt dans le cadre des éliminatoires

Un comité de protêt sera mis sur pied par l'école qui organise la ou les rencontres et devra comprendre trois des quatre personnes suivantes :

- a) le ou la responsable de la rencontre,
- b) l'assignateur ou son représentant,
- c) l'arbitre le plus expérimenté,
- d) le ou la commissaire.

2.11 Forfaits

- 2.11.1 Dans toute épreuve individuelle, l'athlète qui ne répond pas à l'appel sera déclaré forfait (sauf cas prévus aux règlements spécifiques).

2.11.2 Toute équipe qui ne se présente pas sur le terrain en tenue et/ou en nombre au moins quinze (15) minutes après l'heure fixée sera déclarée forfait. Toute équipe incomplète sur place sera tenue de jouer un match hors-concours si l'effectif le permet.

RUGBY 15 JOUEURS

2.12 Durée

La durée d'une rencontre sera de 2 X 35 minutes. Il y aura une pause de 5 minutes à la demie.

2.13 Nombre de joueurs

2.13.1 Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

2.13.2 Maximum de joueurs habillés par joute : 23

2.13.3 Minimum de joueurs habillés par joute : 15

2.13.4 Minimum de joueurs sur le terrain * : 11

Note : nombre idéal : 22

* Lorsque ce nombre de joueurs minimum n'est pas respecté la partie est arrêtée et l'équipe fautive perd la partie par forfait (nombre de joueurs insuffisants). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

RUGBY 10 JOUEURS

2.14 Durée de jeu

La durée d'une rencontre sera de 2 X 10 minutes. Il y aura une pause de 2 minutes à la demie

2.15 Nombre de joueurs

2.15.1 Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

2.15.2 Maximum de joueurs habillés par joute : 15

2.15.3 Minimum de joueurs habillés par joute : 10

2.15.4 Minimum de joueurs sur le terrain * : 8

Note : nombre idéal : 15

* Lorsque ce nombre de joueurs minimum n'est pas respecté la partie est arrêtée et l'équipe fautive perd la partie par forfait (nombre de joueurs insuffisants). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

RUGBY 7 JOUEURS

2.16 Durée de jeu

La durée d'une rencontre sera de 2 X 7 minutes. Il y aura une pause de 3 minutes à la demie.

2.17 Nombre de joueur

2.17.1 Maximum de joueurs inscrits par équipe : illimité

2.17.2 Maximum de joueurs habillés par joute : 12

2.17.3 Minimum de joueurs habillés par joute : 7

2.17.4 Minimum de joueurs sur le terrain * : 5

Note : nombre idéal : 10

* Lorsque ce nombre de joueurs minimum n'est pas respecté la partie est arrêtée et l'équipe fautive perd la partie par forfait (nombre de joueurs insuffisants). Cependant un joueur purgeant une pénalité compte pour le nombre de joueurs minimum sur le terrain.

ARTICLE 3 Récompenses

3.1 Pour chaque catégorie

- Une bannière d'éthique sportive
- Une bannière de champion de saison régulière
- Une bannière de champion des séries de fin de saison
- Médailles or, argent et bronze aux finalistes

FONCTIONNEMENT DE LA SAISON RÉGULIÈRE

ARTICLE 4 Calendrier

4.1 Confection du calendrier

La confection du calendrier sera réalisée par la permanence du RSEQ-CE.

ARTICLE 5 Format

5.1 Rugby à 15 joueurs

Voici les principes sur lesquels repose le canevas proposé :

- Le calendrier comporte sept (7) semaines pour trouver un champion (fin avril au début juin).
- Parties sur terrain synthétique lors de la dernière semaine d'avril et les deux premières du mois de mai
- Offrir entre 4-6 parties en saison régulière à chaque équipe
- Favoriser la tenue de ½ finale
- Advenant la création de sections. elles seront faites avec le classement de l'année précédente

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de matchs	Nombre de semaines
4	Une section, un match contre chaque équipe + deux matchs aléatoires	5	5
5	Une section, un match contre chaque équipe	4	5
6	Une section, un match contre chaque équipe	5	5
7	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 3 équipes, deux match contre chaque équipe sous principe home and home ○ Section 2 : 4 équipes, un match contre chaque équipe + 1 aléatoire 	Section 1 = 4 Section 2 = 4	4
8	Une section, un match contre chaque équipe sauf deux équipes	5	5

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST RUGBY

9	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 5 équipes, un match contre chaque équipe ○ Section 2 : 4 équipes, un match contre chaque équipe + 1 aléatoire 	Section 1 = 4 Section 2 = 4	5
10	Une section, un match contre chaque équipe sauf quatre équipes	5	5
11	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 5 équipes, un match contre chaque équipe ○ Section 2 : 6 équipes, un match contre chaque équipe 	Section 1 = 4 Section 2 = 5	5
12	Deux sections <ul style="list-style-type: none"> ○ Section 1 : 6 équipes, un match contre chaque équipe ○ Section 2 : 6 équipes, un match contre chaque équipe 	Section 1 = 5 Section 2 = 5	5

Les sections seront faites avec le classement de l'année précédente

5.2 Rugby à 7 et à 10 joueurs

Voici les principes sur lesquels repose le canevas :

- Le calendrier comporte sept (7) semaines pour trouver un champion (fin avril au début juin).
- Parties sur terrain synthétique lors de la dernière semaine d'avril et les deux premières du mois de mai
- Offrir entre 8-12 parties en saison régulière à chaque équipe
- Favoriser la tenue de ½ finale
- Advenant la création de sections. Elles seront faites avec le classement de l'année précédente

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de matchs	Nombre de semaines
4	Une section, trois parties contre chaque équipe	9	6

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
RUGBY

5	Une section, deux parties contre chaque équipe sous principe home and home	8	6
6	Une section, deux parties contre chaque équipe sous principe home and home	10	6
7	Une section, un match contre chaque équipe sous principe home and home	12	6
8	Deux sections : Deux matchs home and home dans ta section + un match contre les équipes de l'autre section	10	6
9	Une section, un match contre chaque équipe	8	6
10	Une section, un match contre chaque équipe	9	6
11	Une section, un match contre chaque équipe	10	6
12	Une section, un match contre chaque équipe	11	6

Les sections seront faites avec le classement de l'année précédente

ARTICLE 6 Classement

6.1 Points au classement

Victoire : 3 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Éthique sportive : 1 point

6.2 Bris d'égalité

Les critères suivants seront appliqués dans l'ordre :

1- Le nombre de victoires.

2- Résultats des parties entre les équipes à égalité.

3- Différence des points pour et points contre des parties entre les équipes à égalité.

-
- 4- Différence des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier.
 - 5- Quotient des points pour et points contre sur l'ensemble du calendrier.
 - 6- Tirage au sort.

FONCTIONNEMENT DES SÉRIES ÉLIMINATOIRES

ARTICLE 7 Format des séries éliminatoires

7.1 Rugby à 15 joueurs

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de semaines
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
5	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
6	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
7	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
8	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
RUGBY

9	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
10	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
11	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines
12	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 2^e section B vs 1^{er} section A ○ 2^e section A vs 1^{er} section B Finale Or et bronze	2 semaines de série Total 7 semaines

7.2 Rugby à 7 et à 10 joueurs

Nombre d'équipes	Canevas	Nombre de semaines
4	Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ 4 vs 1 ○ 3 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
5	Quart de finale : 5 vs 4 Demi-finales : <ul style="list-style-type: none"> ○ GQF vs 1 ○ 3 vs 2 	1 semaine de série Total de 7 semaines

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST
RUGBY

	Finale Or et bronze	
6	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
7	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
8	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
9	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2	1 semaine de série Total de 7 semaines

RSEQ

CANTONS-DE-L'EST RUGBY

	Finale Or et bronze	
10	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
11	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines
12	Quart de finale : 1) 6 vs 3 2) 5 vs 4 Demi-finales : ○ GQF#2 vs 1 ○ GQF#1 vs 2 Finale Or et bronze	1 semaine de série Total de 7 semaines

7.3 Prolongation

S'il y a égalité après le temps réglementaire, on procède comme suit :

7.3.1 Ligue à 15 joueurs

- 1) 2 périodes supplémentaires de 5 minutes.
- 2) Si l'égalité persiste après les deux (2) périodes supplémentaires, voici la procédure :
 - (i) L'équipe comptant le plus grand nombre d'essais sera déclarée gagnante du match.
 - (ii) S'il y a toujours égalité, l'équipe qui convertit le plus d'essais sera déclarée gagnante.
 - (iii) Si l'égalité persiste, l'équipe qui marque le plus grand nombre de buts sur coup de pied tombé (*drop-goal*) sera déclarée gagnante.
 - (iv) Si l'égalité persiste, l'équipe qui marque le plus grand nombre de buts sur coup de pied pénalité sera déclarée gagnante.
 - (v) Si l'égalité persiste, chaque équipe désignera 5 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 22 m. *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.
 - (vi) S'il y a toujours égalité, les 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.
 - (vii) Le concours se poursuivra entre les botteurs jusqu'à ce qu'on puisse déclarer un vainqueur.

7.3.2 Ligue à 7 joueurs et 10 joueurs

- 1) Une période supplémentaire avec aucune limite de temps
- 2) Il y aura tirage au sort. L'équipe qui remporte le tirage au sort a le choix de décider entre le coup d'envoi et le côté du terrain occupé par son équipe
- 3) La première équipe qui marque un point ou plus sera déclarée gagnante

ÉTHIQUE SPORTIVE

ARTICLE 8 Point au classement

Un point au classement supplémentaire par partie est remis à chaque équipe qui se comporte adéquatement. Ce point sera retiré selon les événements majeurs rencontrés :

Évènement majeur qui entraîne directement la perte d'un (1) point d'éthique ajouté au classement :

- Un (1) carton rouge ou cumulation de deux (2) cartons jaunes par le même joueur
- Accumulation de quatre (4) cartons jaunes pour l'équipe
- Conduite antisportive (joueur et entraîneur)
- Expulsion (joueur et entraîneur)

ARTICLE 9 Processus d'attribution des récompenses

9.1 Processus

Pour chaque catégorie, le gagnant de la bannière en éthique sportive est déterminé sous forme de vote à la fin de la saison. Chaque équipe dispose d'un droit de vote dans sa catégorie. Une équipe ne peut pas voter pour elle-même. Pour les ligues sous forme de jamboree, chaque officiel ayant arbitré un jamboree dans la saison dans la catégorie concernée dispose d'un droit de vote.