



CANTONS-DE-L'EST

**RUGBY 2026
AIDE-MÉMOIRE**

Inscription des athlètes :

Un responsable de sport peut inscrire le nombre de joueurs qu'il désire sur le site de S1.

Tous les nouveaux athlètes doivent être inscrits avant le début de leur première partie.

- Les équipes doivent absolument entrer les numéros des joueurs dans S1
- Date limite pour inscrire un athlète dans son équipe : **jeudi 21 mai 23h59**
- Les entraîneurs doivent être inscrits dans S1.

Feuilles de partie :

- ➔ Pour chaque partie, **l'équipe inscrite comme receveur sur le site « S1 »** doit :
 - Imprimer la feuille de partie sur S1 avant la partie.
 - Avant le début de la partie, présenter la feuille de partie à l'arbitre lors de la rencontre au centre du terrain avec l'autre entraîneur.
 - Après la partie, récupérer la feuille de partie et l'acheminer par S1. Un délai de 72 heures (3 jours) est accordé pour numériser la feuille.

Toute école ou représentant manquant à un règlement ou une directive administrative devra payer des frais administratifs.

Rencontre d'avant match :

- ➔ Avant la partie, nous demandons à l'officiel et aux deux entraîneurs-chefs de se rencontrer. L'entraîneur responsable de la feuille de partie amène la feuille à la rencontre.
- ➔ Les entraîneurs des deux équipes doivent valider leur alignement lors de cette rencontre.

Flag-Rugby Benjamin : Ils doivent s'assurer d'avoir le nombre minimum de 5 joueurs habillés ou maximum de 8 joueurs habillés. Ils doivent rayer les absents et ajouter à la main les joueurs qui n'apparaissent pas sur la feuille de partie. (Oubli, joueur de niveau inférieur, joueur ajouté après impression de la feuille).

Rugby à 7 : Ils doivent s'assurer d'avoir le nombre minimum de 7 joueurs habillés ou maximum de 12 joueurs habillés. Ils doivent rayer les absents et ajouter à la main les joueurs qui n'apparaissent pas sur la feuille de partie. (Oubli, joueur de niveau inférieur, joueur ajouté après impression de la feuille).

À noter que les joueurs ajoutés à la main seront vérifiés par le commissaire. Si le ou les joueurs ne sont pas admissibles, tous les matchs auxquels ils ont pris part seront perdus par forfait. Les entraîneurs doivent ensuite signer la feuille de partie.

Résultats en ligne :

- Pour chaque partie, **l'équipe inscrite comme receveur sur le site « S1 »** a la responsabilité d'inscrire le résultat de la partie sur le site de « S1 » <http://s1.rseq.ca>. Les résultats doivent être entrés sur le site avant 21 h le soir même de la partie ou du tournoi.

Toute école ou représentant manquant à un règlement ou une directive administrative devra payer des frais administratifs.

**Uniformes :**

- Dans l'éventualité où 2 équipes auraient les mêmes couleurs, l'équipe qui reçoit sur « S1 » doit porter les dossards.

Points au classement :

Victoire : 3 points

Nulle : 1 point

Défaite : 0 point

Éthique sportive : 1 point

Point éthique :

Évènement qui entraîne directement la perte d'un (1) point d'éthique :

- 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)

S1 diffusion :

- Site de résultats : <http://diffusion.s1.rseq.ca/>