



RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE RUGBY À 7 2025

Table des matières – Rugby à 7

Article 1	Catégories d'âges	3
Article 2	Composition d'une équipe	3
Article 3	Inscription des joueurs	4
Article 4	Ajouts de joueurs (nouveaux joueurs)	4
Article 5	Saison régulière	4
Article 6	Ballons officiels	4
Article 7	Durée des parties	4
Article 8	Temps morts	4
Article 9	Forfait	5
Article 10	Retard	5
Article 11	Équipements	5
Article 12	Classement des équipes	5
Article 13	Éthique sportive	6
Article 14	Plaqués	6
Article 15	Hors-jeu	7
Article 16	Réglementation spécifique	7
Article 17	Championnat régional	8
Article 18	Annulation de partie	9
Article 19	Récompenses	9
Article 20	Règlements	9

DOCUMENT COMPLÉMENTAIRE IMPORTANT À LIRE : RÉGLEMENTATION ADMINISTRATIVE 2023-2024

ARTICLE 1. CATÉGORIES D'ÂGES

1.1 Les catégories d'âges sont celles décrétées par le RSEQ provincial pour l'année en cours.

- Juvénile : **1^{er} juillet 2006 au 30 septembre 2009.**

1.1.1 Cependant, au niveau régional, les étudiants-athlètes qui sont nés entre le **1^{er} juillet 2005 et le 30 juin 2006** seront admis à titre de J7 si les conditions suivantes sont respectées :

- Être en voie d'obtenir un D.E.S.
- Fréquenter l'établissement scolaire au secteur jeunesse de son équipe pour l'année entière.

1.1.2 Ces joueurs J7 seront éligibles pour la saison régulière et le championnat régional, mais ils ne pourront pas participer au championnat provincial.

ARTICLE 2. COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

2.1 Les équipes de chaque établissement d'enseignement seront formées ainsi :

Catégorie	Minimum	Maximum
Toutes les catégories	10	----
Minimum de joueurs habillés et aptes à jouer par partie	7	----

2.2 Le joueur devra jouer un minimum de 3 des parties durant la saison régulière pour participer au Championnat régional. Chaque entraîneur devra vérifier lui-même sur la feuille de pointage si tous les joueurs inscrits sont sur place.

2.3 Un joueur n'est pas transférable à une autre équipe de la même institution une fois inscrit dans l'une des équipes de son institution.

2.4 **RESPONSABILITÉ DE L'ÉQUIPE** : Chaque équipe doit compter sur la présence d'un secouriste ayant un minimum son cours de premiers soins durant une partie. Les noms des 2 secouristes devront apparaître sur la feuille de pointage officielle et doivent se présenter à l'arbitre en début de match. Lors d'une partie, la fonction de secouriste ne peut être occupée par un entraîneur de l'une ou de l'autre des équipes impliquées.

Sanction : Lors d'une partie, si une équipe n'a pas de secouriste, cette équipe devra payer une sanction de 25\$/match au RSEQ-Outaouais. Le RSEQ versera ce montant à l'équipe ayant fourni le secouriste ou déduira les frais à payer par cette équipe.

ARTICLE 3. INSCRIPTION DES JOUEURS

- 3.1** Réferez-vous à l'article 16 ALIGNEMENT DES JOUEURS de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 3.2** Le surclassement est permis selon l'article 7 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais. Cependant, il ne peut y avoir de double surclassement. Amendement: définir la catégorie d'âge benjamin et cadet.

ARTICLE 4. AJOUTS DE JOUEURS (NOUVEAUX JOUEURS)

- 4.1** Date limite: **7 avril 2025**. Les articles 2, 6, 7 et 16 de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais s'appliquent.

ARTICLE 5. SAISON RÉGULIÈRE

- 5.1** Réferez-vous à l'article 11 FORMATION DES LIGUES RÉGIONALES de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.
- 5.2** L'horaire doit assurer à chaque équipe un minimum de 12 parties. Il sera confectionné de la façon suivante : une partie contre toutes les équipes et tirage au sort pour déterminer les adversaires pour les autres parties (au besoin). L'horaire sera confectionné par le RSEQ Outaouais et les animateurs sportifs concernés.
- 5.3** Réferez-vous à l'article 15 MODIFICATIONS AU CALENDRIER de la réglementation administrative du RSEQ Outaouais pour connaître les modalités.

ARTICLE 6. BALLONS OFFICIELS

- 6.1** Chaque équipe doit posséder un ballon de qualité et de taille 5 pour les parties officielles.

ARTICLE 7. DURÉE DES PARTIES

- 7.1** La durée des parties est de quatorze (14) minutes avec une pause d'une (1) minute, pendant laquelle les deux équipes changent de côté.
- 7.2** Après la demie, les équipes changent de côté.

ARTICLE 8. TEMPS MORTS

- 8.1** Aucun temps mort n'est permis.

ARTICLE 9. FORFAIT

- 9.1** Une équipe qui ne se présente pas lors l'un match ou qui n'obtient pas le nombre minimal de joueurs dans les 15 minutes suivantes l'heure fixée de la rencontre, perd automatiquement le match par forfait par la marque de 15 à 0.

ARTICLE 10. RETARD

- 10.1** Une équipe retardataire donne 1 essai d'avance à l'équipe adverse pour chaque tranche de 5 minutes de retard, et ce, jusqu'à concurrence de 15 minutes (et donc 15 points équivalent à 3 essais). Par la suite l'article 9 s'applique.

ARTICLE 11. ÉQUIPEMENTS

- 11.1** Les souliers à crampons doivent posséder des crampons ronds. À défaut d'être rond, ils ne doivent pas être dangereux, c'est-à-dire pointu, tranchants ou autres (les souliers de style baseball sont défendus). Le crampon situé au bout du pied sera toléré s'il est rond à moins qu'il ne soit dangereux. Le protecteur buccal est obligatoire. Les lunettes sont interdites ainsi que tout bijou ou piercings pendant les matchs.
- 11.2** Chaque équipe doit identifier sa couleur de chandail au début de la saison. Tous les membres de l'équipe doivent porter la même couleur lors des parties. Si deux équipes adverses possèdent le même ton de chandail (ex. : noir et bleu marin), un « lancer de pièce » peut être fait en début de partie par les capitaines afin de déterminer quelle équipe portera sa couleur. L'autre équipe devra porter une couleur contrastante (ex. : blanc) ou un dossard contrastant.
- 11.3** Seules sont autorisées les protections certifiées World Rugby, (casques, protection de poitrine, protection d'épaule et de cuisse). De plus aucune protection dure n'est autorisée.

ARTICLE 12. CLASSEMENT DES ÉQUIPES

- 12.1**
- | | | |
|----------------|---|---------------------------------|
| Partie gagnée | = | 3 points |
| Partie nulle | = | 1 point |
| Partie perdue | = | 0 point |
| Partie forfait | = | 0 point et l'équipe perd 0 à 15 |
- 12.2** Si l'égalité persiste entre deux ou plusieurs équipes :
- 12.2.1** Qui a défait qui;
 - 12.2.2** Équipe ayant la meilleure fiche défensive entre les équipes à égalité;
 - 12.2.3** Équipe ayant la meilleure fiche offensive entre les équipes à égalité;

- 12.2.4** Équipe ayant la meilleure fiche défensive au classement général;
- 12.2.5** Équipe ayant la meilleure fiche offensive au classement général;
- 12.2.6** Différentiel des points pour et des points contre au classement général.

ARTICLE 13 ÉTHIQUE SPORTIVE

- 13.1** À chaque partie, on ajoute au classement un maximum de deux points de valorisation pour le respect de l'éthique sportive à chaque équipe.
- 13.2** L'équipe pourrait perdre un (1) point d'éthique dans les situations suivantes :
 - 13.2.1** Si un joueur est expulsé du terrain;
 - 13.2.2** Si un joueur commet une faute technique antisportive;
 - 13.2.3** Si un joueur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.3** L'équipe pourrait perdre deux (2) points d'éthique dans les situations suivantes :
 - 13.3.1** Si l'équipe perd le match par forfait;
 - 13.3.2** Si un entraîneur est expulsé du terrain;
 - 13.3.3** Si un entraîneur commet tout autre fait et geste jugé antisportif par le RSEQ Outaouais et/ou l'officiel.
- 13.4** Le délégué du sport étudiant dûment autorisé par l'institution peut demander uniquement par écrit l'ajout ou le retrait du/des points d'éthique sportive dans les cinq jours ouvrables suivants. La demande sera analysée par le RSEQ Outaouais. La décision sera finale et sans appel.
- 13.5** Un joueur est exclu du terrain de jeu pour la partie en cours et suspendu pour les deux parties suivantes lorsqu'il commet une des infractions sanctionnées d'un carton rouge.

ARTICLE 14. PLAQUÉS

- 14.1** Toute obstruction est sanctionnée par un coup de pied de pénalité : charger ou pousser un joueur sans ballon; courir devant un autre joueur, bloquer un plaqueur, bloquer un ballon; heurter un coéquipier quand on porte un ballon.
- 14.2** Tous les manquements à la loyauté (faute volontaire, lancé de ballon en touche) ou les fautes répétées, par un joueur ou une équipe sont sanctionnées par un coup de pied de pénalité, sauf la perte de temps qui, elle, est sanctionnée par un coup de pied franc.

- 14.3** Jeu dangereux et incorrections. Sont interdits et sanctionnés par un coup de pied de pénalité : coups de poings, de coude, piétinement, coup de pied, croche-pied, cravate, charge dangereuse, jouer l'homme sans ballon, non-porteur du ballon ou en l'air et plaquage dangereux (au-dessus de la ligne des épaules, à retardement ou par anticipation) ou tout autre jeux dangereux et contraire à l'esprit. Un joueur qui récidive écoperà d'un carton jaune et sera expulsé pendant 2 minutes du match, il restera derrière l'en-but adverse et rentrera sur signal de l'arbitre.
- 14.4** Ces gestes seront sanctionnés par l'arbitre selon la réglementation de rugby.

ARTICLE 15. HORS-JEU

- 15.1** Tous les hors-jeu du World Rugby seront sanctionnés s'ils influencent le jeu. Cependant, il y aura un certain niveau de tolérance des arbitres concernant les hors-jeu dû à la compréhension des règlements.

ARTICLE 16. RÉGLEMENTATION SPÉCIFIQUE

16.1 Mêlée ordonnée:

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de première ligne doivent avoir été dûment entraînés pour occuper ces postes. Si une équipe ne peut pas mettre sur le terrain ces joueurs dûment entraînés, car : soit ils ne sont pas disponibles soit un joueur occupant l'un de ces 3 postes est blessé ou a été exclu pour Jeu déloyal et aucun remplaçant dûment entraîné n'est disponible, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. Dans une mêlée simulée, les équipes ne se disputent pas la possession du ballon. L'équipe qui introduit doit le gagner. Aucune poussée n'est autorisée.

16.2 Poussée maximum de 1,5 mètre:

Lors d'une mêlée ordonnée, une équipe d'une mêlée ne doit pas pousser la mêlée de plus de 1,5 mètre vers la ligne de but de son adversaire.

Sanction : coup de pied franc

16.3 Sortie du ballon de la mêlée:

Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée ordonnée.

Sanction : coup de pied de pénalité

16.4 Pas de pivotement:

Si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre accordera une nouvelle mêlée ordonnée à l'endroit de l'arrêt de jeu. C'est la même équipe qui introduit le ballon.

16.5 Sortie du ballon de la mêlée:

Un joueur ne doit pas garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsque son équipe a talonné le ballon et qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée.

Sanction : coup de pied franc

16.6 Les pénalités seront appliquées selon les règles régissant les tentatives de transformations régulières.

ARTICLE 17. CHAMPIONNAT RÉGIONAL

17.1 Le match de finale ne doit pas durer plus de vingt-cinq (25) minutes (plus les arrêts de jeu), divisé en deux mi-temps de dix (10) minutes chacune.

17.2 En cas d'égalité, le match s'arrête au bout de vingt (20) minutes et l'on joue alors deux mi-temps de cinq (5) minutes.

17.3 Les finales seront disputées à un endroit neutre prédéterminé par le RSEQ Outaouais. À défaut d'avoir un lieu neutre, le RSEQ Outaouais prendra la décision finale.

17.4 Le nombre d'équipes participant à la ligue dans une division donnée a une incidence directe sur le nombre d'équipes admis au championnat régional.

Équipes - ligue	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Équipe au CR	4	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Format du CR	A	A	A	A	B	B	C	C	C	C

17.5 Les formats des championnats régionaux seront les suivants :

Format A: 4 équipes

- DF (1): 4^e vs 1^{er}
- DF (2): 3^e vs 2^e
- Finale: G. DF (2) vs G. DF (1)

Format B: 5 équipes

- QF (1): 5^e vs 4^e
- DF (1): G. QF (1) vs 1^{er}
- DF (2): 3^e vs 2^e
- Finale : G. DF (2) vs G. DF (1)

Format C: 6 équipes

- QF (1): 5^e vs 4^e
- QF (2): 6^e vs 3^e
- DF (1): G. QF (1) vs 1^{er}
- DF (2): G. QF (2) vs 2^e
- Finale : G. DF (2) vs G. DF (1)

ARTICLE 18. ANNULATION DE PARTIE

18.1 Seul le RSEQ Outaouais peut annuler et déplacer une partie. Les raisons valables sont:

- Orages, tempêtes violentes ;
- Demande de la direction de l'institution d'annuler une partie à cause de l'état des terrains ou de la préservation de ceux-ci dû à la pluie. Les parties seront annulées généralement plus de 12 heures à l'avance (sauf en cas d'orages soudains).

N.B. Le manque de joueurs dû à une activité scolaire tel qu'un voyage organisé n'est pas une raison valable (le manque de joueur entraîne un forfait).

ARTICLE 19. RÉCOMPENSES

19.1 Une bannière permanente est remise à l'équipe qui remportera le championnat régional, et ce, pour chacune des catégories.

19.2 Des médailles d'or et d'argent sont remises à chacun des membres des équipes championnes et finalistes du championnat régional.

ARTICLE 20. RÈGLEMENTS

20.1 Les règlements officiels de rugby sont ceux de Rugby Québec.

20.2 Les règlements spécifiques ont préséance sur les règlements officiels.

20.3 Les règlements administratifs du RSEQ Outaouais se doivent d'être respectés.