

# Règlements LPR 2026



**RUGBY**  
LIGUE PROVINCIALE DE RUGBY

## Table de matière

<i>Préambule .....</i>	<b>2</b>
<i>Article 1 – Règlements du jeu .....</i>	<b>3</b>
<i>Article 2 – Admissibilité .....</i>	<b>3</b>
<i>Article 3 – Planification de la saison.....</i>	<b>4</b>
<i>Article 4 – Règlements saison régulière.....</i>	<b>7</b>
<i>Article 5 – Interruption, annulation et conditions environnementales.....</i>	<b>12</b>
<i>Article 6 – Officiels de matchs.....</i>	<b>13</b>
<i>Article 7 – Médical .....</i>	<b>15</b>
<i>Article 8 – Zone technique .....</i>	<b>17</b>
<i>Article 9 - Game on.....</i>	<b>18</b>
<i>Article 10 – Comité de discipline .....</i>	<b>19</b>
<i>Article 11 – Séries et finales LPR sénior .....</i>	<b>21</b>
<i>Annexe 1- Variation des règlements .....</i>	<b>25</b>
<i>Annexe 2- Grille des frais.....</i>	<b>25</b>
<i>Annexe 3- Terrain.....</i>	<b>27</b>

# Préambule

Le présent règlement a pour but de régir et d'organiser les championnats regroupés sous l'appellation « Ligue Provinciale de Rugby », compétition de rugby à XV se déroulant annuellement et dans laquelle sont engagés des clubs de rugby du Québec.

Les clubs, équipes, athlètes, entraîneurs, administrateurs, officiels jouissent pour leur participation à la LPR, des mêmes droits et devoirs, indifféremment de l'Union provinciale à laquelle ils sont rattachés.

L'interprétation de ce règlement demeure une prérogative de Rugby Québec. Dans l'hypothèse où une situation ou un litige ne serait pas réglé par la lecture de ce dernier, Rugby Québec rendra une décision sur cette question.

En outre, Rugby Québec peut, à tout moment émettre des directives et politiques ayant pour but d'interpréter, de préciser ou de permettre la mise en œuvre du présent règlement. Ces directives et politiques ont la même valeur normative que le règlement.

Par souci de simplicité, le masculin est utilisé pour désigner tous les participants, quel que soit leur sexe. À moins qu'il en soit expressément spécifié autrement, le terme « joueur » désigne aussi bien les participants de sexe masculin que de sexe féminin.

Il est entendu, enfin, que le préambule fait partie intégrante du règlement.

## Article 1 – Règlements du jeu

- 1.1. Les règlements du jeu sont ceux de l'Union Canadienne de rugby (Rugby Canada) et de World Rugby : <https://passport.world.rugby/fr/les-regles-du-jeu/regles-du-jeu-par-numero/1-le-terrain/>
- 1.2. Les règles 9.13 et 9.11 sur la hauteur du plaquage entrent en vigueur : <https://activitymessenger-assets-ca.s3.ca-central-1.amazonaws.com/documents/6441400e8a085e7045b80cb8f4e5c204/RC-Tackle-Height-FR-2026.pdf>
- 1.3. Pour certaines divisions, nous appliquerons des variantes de jeux décrites dans l'annexe 1 et l'article 9

1.4. Les règlements administratifs s'appliquent à toutes les divisions et doivent être respectés.

## Article 2 – Admissibilité

- 2.1. Tous les joueurs participant à la ligue doivent posséder une licence valide conformément au tableau 5.1 des règlements administratifs.
- 2.2. Le surclassement est autorisé conformément à l'article 5.2 des règlements administratifs en vigueur.
- 2.3. Le joueur doit être inscrit dans Play HQ et sur la feuille de match imprimée avant le début de la partie pour être admissible.
- 2.4. Si un joueur n'étant pas considéré comme admissible participe à une rencontre de la Ligue Provinciale de Rugby, les conséquences suivantes seront appliquées :
  - ✓ L'équipe en défaut perdra le match par forfait, au sens de l'article 4.3.4 du présent règlement.
  - ✓ Le club ayant engagé l'équipe recevra une pénalité financière selon l'Annexe 2 du présent règlement.
  - ✓ Le joueur pris en défaut se verra imposer une sanction automatique d'une (1) année de suspension de la ligue et de tout rugby sur le territoire québécois.

## Article 3 – Planification de la saison

3.1. Avis d'intention de participation à la ligue :

3.1.1. Tous les clubs souhaitant participer à la ligue LPR sénior doivent remplir le formulaire d'intention de participation. Ce formulaire vous sera communiqué par courriel par la permanence de Rugby Québec.

3.2. Planification du calendrier :

3.2.1. Le calendrier est préparé et officialisé par Rugby Québec, après consultation du Comité LPR sénior.

3.2.2. Une première ébauche du calendrier sera présentée basé sur les avis d'intention des club (3.1.1), lors de la journée Rugby Québec en début d'année.

- 3.2.3. Les clubs devront envoyer les informations relatives à leurs matchs à domicile (heure et lieu) dans les délais et selon la procédure établis par la permanence de la fédération.
- 3.2.4. Le coup d'envoi d'une partie avant 12h00, ou après 16h00, ne peut être effectué sans l'accord de toutes les équipes concernées.
- 3.2.5. Pour toutes les divisions, les clubs ayant plus d'une équipe dans le même sexe devront jouer leurs matchs à domicile dans l'ordre, de la division P3 à SL.

### 3.3. Modifications au calendrier :

- 3.3.1. Suite à l'annonce officielle du calendrier lors de la journée Rugby Québec, Vous devez remplir le formulaire suivant : <https://am.lol/p/QJ1NfzC?lang=fr> pour faire une demande de modification.
- 3.3.2. Aucun changement de la date ne peut se faire sans l'accord préalable de toutes les équipes concernées.
- 3.3.3. À l'expiration du délai fixé par la fédération, le calendrier sera considéré comme final et officiel, et aucune modification ne pourra être apportée t aucune modification ne pourra être apportée, mis à part les dispositions prévues à l'article 3.4.

### 3.4. Modifications mineures au calendrier :

- 3.4.1. Une fois le calendrier officiel confirmé, les équipes à domicile peuvent effectuer des changements mineurs à leurs matchs, à condition de respecter les délais indiqués ci-dessous :

Modifications	Délais et spécifications
Changement de terrain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soixante-douze (72) heures avant l'heure programmé du match.</li> <li>2. Le nouveau terrain se situe dans un rayon de vingt (20) km du terrain initialement prévu.</li> </ol>
Heure du match	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soixante-douze (72) heures avant l'heure programmé du match.</li> <li>2. Si l'heure change de maximum 1h.</li> <li>3. Pour les modifications de plus d'une heure 1h, le club dispose la possibilité de modifier l'horaire d'une partie, jusqu'à 7 jours avant le jour de match.</li> </ol>

- 3.4.2. Tout changement au calendrier rendu nécessaire par une cause de force majeure doit être approuvé par Rugby Québec. Les changements devront être soumis à la permanence de Rugby Québec dans un délai de

vingt-quatre (24) heures suivant la date originale du match. Le club devra joindre à sa demande une preuve de force majeure (ex. : lettre officielle de la ville indiquant la fermeture du terrain), sans quoi l'équipe receveuse sera déclarée forfait et l'article 4.3.4 du présent règlement s'appliquera.

3.4.3. Tout changement apporté au calendrier en dehors des cas prévus aux articles 3.3 et 3.4 sera étudié par Rugby Québec, et pourra faire l'objet d'un refus.

### 3.5. Procédure pour une demande de modification au calendrier :

3.5.1. Pour toute modification au calendrier, l'équipe receveuse doit informer la fédération dans les délais mentionnés à l'article 3.4.1, en remplissant le formulaire officiel prévu à cet effet, accessible à l'adresse suivante: <https://am.lol/p/QJ1NfzC>

### 3.6. Format de ligue

3.6.1. Les formats de ligue seront les suivants :

<b>Nombre d'équipes</b>	<b>Format de ligue</b>
4 équipes	3 matchs contre chaque équipe
5 à 6 équipes	Principe home and home
7 et 8 équipes	2 pools Principe home and home dans chaque pool, avec 1 match supplémentaire contre chacune des équipes de l'autre pool.
9 équipes	1 match contre chaque équipe
10 équipes	2 pools Principe home and home dans ton pool.

3.6.2. Les pools seront divisés en serpentín selon le classement de l'année précédente.

3.6.3. Les matchs contre l'autre pool seront évalués en fonction des kilomètres parcourus, avec un équilibre entre les matchs à domicile et à l'extérieur.

### 3.7. Divisions

3.7.1. Il faut un minimum de 4 équipes pour tenir une division.

3.7.2. À chaque saison, Rugby Québec publie la liste des participants aux divisions, en tenant compte des résultats de la saison précédente, en accord avec l'article 3.8 du présent règlement.

3.7.3. Une nouvelle équipe sera automatiquement placée dans la division P3.

3.7.4. Deux équipes du même club ne peuvent pas évoluer dans la même division.

### 3.8. Système de promotion and relégation

3.8.1. Le comité LPR sénior se réserve le droit de modifier cette règle au besoin.

#### 3.8.2. **Promotion :**

3.8.2.1 Les équipes terminant en premières places de chaque division seront promues à la division supérieure pour la saison suivante.

3.8.2.2 Toutefois pour les équipes masculines, une équipe promue en Super Ligue, ou à la Provinciale 1 (P1) doit obligatoirement avoir une deuxième équipe (Réserve) avant de pouvoir accéder à la division supérieure.

#### 3.8.3. **Relégation**

3.8.3.1 Les équipes terminant en dernière places de chaque division seront relégués à la division inférieure pour la saison suivante.

## Article 4 – Règlements saison régulière

### 4.1. Nombre maximal de matchs autorisés dans une division supérieure

4.1.1. Le nombre de matchs qu'un joueur peut disputer dans une division supérieure pendant la saison régulière dépend du nombre total de matchs prévus au calendrier de la division inférieure.

<b>Match en saison régulière - division inférieure</b>	<b>Nombre maximal de matchs autorisés en division supérieure</b>	<b>Inéligibilité en catégorie inférieure dès le :</b>
10 matchs	5 matchs	6 <sup>e</sup> match
9 matchs	4 matchs	5 <sup>e</sup> match
8 matchs ou moins	3 matchs	4 <sup>e</sup> match

**Exemple:** Si la division inférieure compte dix (10) matchs en saison régulière, le nombre maximal de matchs autorisés afin de conserver l'éligibilité dans la catégorie inférieure est de cinq (5). Le joueur devient inéligible dès qu'il dispute son sixième (6<sup>e</sup>) match dans la division supérieure.

- 4.1.2. Toute perte d'éligibilité acquise en vertu de l'article 4.1.1 s'applique pour le reste de la saison régulière et pour les phases finales. Un joueur déclaré inéligible à évoluer dans une catégorie inférieure ne peut, en aucun cas, participer aux matchs de séries de cette catégorie.
- 4.1.3. Un joueur demeure éligible à évoluer dans la catégorie inférieure tant qu'il a disputé au moins autant de matchs dans la catégorie inférieure que dans la catégorie supérieure, au cours de la saison régulière.

Toutefois, un joueur devient automatiquement inéligible à évoluer dans la catégorie inférieure dès qu'il dispute un sixième (6<sup>e</sup>) match dans la catégorie supérieure avant d'avoir disputé un sixième (6<sup>e</sup>) match dans la catégorie inférieure.

Cette inéligibilité s'applique pour le reste de la saison régulière ainsi que pour les phases finales, le cas échéant.

#### 4.2. Conditions d'éligibilité applicables aux clubs disposant de trois équipes

Aux fins du présent article, la troisième équipe est considérée comme l'équipe de division inférieure.

- 4.2.1. Un joueur qui dispute deux (2) matchs avec la première équipe devient automatiquement inéligible à évoluer avec la troisième équipe pour le reste de la saison régulière.
- 4.2.2. L'inadmissibilité prend effet dès que le joueur participe à son deuxième (2<sup>e</sup>) match avec la première équipe.
- 4.2.3. Cette restriction ne s'applique pas à la deuxième équipe.

#### 4.3. Demande de dérogation pour absence justifiée ou blessure

- 4.3.1. Une demande de dérogation peut être demandée à la fédération en cas d'absence justifiée.
- 4.3.2. La demande doit être déposée au moins 5 jours avant le match pour lequel la dérogation est sollicitée.

#### 4.4. Appel sur l'éligibilité d'un joueur

- 4.4.1. N'importe quel membre de Rugby Québec a le droit de faire appel concernant l'éligibilité d'un joueur pour les matchs de séries selon l'article 4.1.1 de ce présent règlement. Tous les appels devront se faire dans un délai de soixante-douze (72) heures après le match en question. Après avoir reçu l'appel le bureau de Rugby Québec devra déposer sa décision dans un délai de quarante-huit (48) heures. Si le bureau de Rugby Québec décide

que le joueur en question n'était pas éligible à jouer selon les règlements, l'équipe fautive perdra par forfait. Des pénalités sont encourues par l'équipe fautive selon l'Annexe 2.

4.4.2. Tous problèmes reliés à l'éligibilité des joueurs non-compris dans ces règlements sont décidés par Rugby Québec. Ces décisions sont finales et sans appel.

#### 4.5. Système de pointage

##### 4.5.1. **Victoire**

- Durant la saison régulière, une victoire est accordée à l'équipe ayant le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire d'un match.
- Une victoire procure quatre (4) points au classement.

##### 4.5.2. **Nul**

- Durant la saison régulière, un match nul est acquis pour l'équipe qui a le même nombre de points que l'équipe adverse après le temps réglementaire.
- Un match nul procure deux (2) points au classement.

##### 4.5.3. **Défaite**

- Durant la saison régulière, une défaite est acquise pour l'équipe qui a le moins de points après le temps réglementaire.
- Une défaite procure zéro (0) point au classement.

##### 4.5.4. **Points Bonus**

- Un (1) point bonus sera attribué au classement du championnat à l'équipe ayant marquée quatre (4) essais ou plus durant le match.
- Un (1) point bonus sera attribué au classement du championnat à l'équipe ayant perdu par sept (7) points ou moins durant un match.
- Une équipe qui perd par sept (7) points ou moins en marquant au moins quatre (4) essais remporte donc deux (2) points de bonus.

##### 4.5.5. **Forfait**

- Le pointage pour le match où une (1) des deux (2) équipes déclare forfait sera de vingt-huit (28) points pour l'équipe non fautive et zéro (0) point pour l'équipe fautive. L'équipe non fautive aura également droit à un (1) point bonus offensif. Le pointage pour le match où les deux équipes déclarent forfait sera de zéro (0) pour les deux (2) équipes et il n'y aura pas de points bonus.

#### 4.6. Forfait

4.6.1. Une équipe est considérée comme étant forfait si :

- L'équipe déclare forfait à l'avance.

- L'équipe n'est pas présente vingt (20) minutes après l'heure de début du match.
  - L'équipe se présente avec moins de douze (12) joueurs au début du match ou si l'équipe se retrouve avec moins de douze (12) joueurs sur le terrain durant le match, en raison de blessures et/ou d'expulsions définitives. Les exclusions temporaires ne sont pas prises en compte. Pour les équipes évoluant dans les divisions permettant de jouer à douze (12) joueurs, comme indiqué à l'Annexe 1, la même réglementation s'applique, toutefois le nombre de joueurs nécessaire est réduit à dix (10).
  - L'équipe n'a pas de maillots numérotés avant le début du match.
  - L'équipe est désignée pour arbitrer une partie, en application de l'article 7.5 du présent règlement. La personne désignée par le club n'est pas certifiée pour arbitrer et/ou n'est pas enregistrée auprès de Rugby Québec comme arbitre.
  - Dans le cas d'une équipe réserve, si l'équipe première du club est considérée comme ayant fait forfait au cours de la même journée.
  - L'équipe a fait jouer un joueur inadmissible.
  - L'équipe qui ne complète pas sa feuille de match tel que spécifié à l'article 4.7.4
- 4.6.2. En cas de forfait, nous appliquerons les frais et conséquences indiqués dans le tableau 2 de l'annexe 2. Toute pénalité sera facturée à la fin de la saison lors du paiement de la ligue au club qui aura déclaré forfait.
- 4.6.3. Si le match se joue, mais que l'équipe fautive doit déclarer forfait pour une raison nommée à l'article 4.3.1.1 sauf en cas de joueur non-admissible, les frais de délai d'annonce au tableau 2 de l'Annexe 2 ne s'appliqueront pas.

#### 4.7. Temps supplémentaire

- 4.7.1. Il n'y a aucun temps supplémentaire durant la saison régulière.

#### 4.8. Classement

- 4.8.1. Pour toutes les divisions un classement sera fait du premier au dernier selon le nombre d'équipes totales dans une division.
- 4.8.2. Une équipe avec le plus grand nombre de points sera classée la plus haute.
- 4.8.3. Dans le cas d'une égalité au classement, le bris se fera comme suit :
- 1) L'équipe avec le moins de forfait ;
  - 2) Nombre de victoires dans les confrontations directes entre les équipes qui font partie de l'égalité ;
  - 3) Nombre totale de victoire ;
  - 4) Différentiel de points pour/contre ;
  - 5) Plus grand nombre de points pour ;

- 6) Plus grand nombre d'essais ;
- 7) Tirage au sort.

#### 4.9. Feuilles de match

- 4.9.1. Les deux (2) équipes doit s'assurer que la feuille de match soit dûment complétée. Elle doit notamment contenir les informations suivantes :
  1. Nom de l'entraîneur certifié et enregistré présent lors du match.
  2. Liste des 15 joueurs titulaires et des 7 substituts. (Se référer à l'Annexe 1 pour le nombre de joueurs accepté par division sur la feuille de match.)
- 4.9.2. La feuille de match doit obligatoirement être remplie électroniquement sur le système de gestion de ligue Play HQ, puis imprimée pour le match.
- 4.9.3. L'équipe qui ne complète pas sa feuille de match correctement se verra appliquer un frais administratif selon l'Annexe 2.
- 4.9.4. La feuille de match complétée et imprimée doit être remise à l'officiel pour contrôle au moins vingt (20) minutes avant le début de la partie. Le match ne débutera pas sans que les feuilles de match soient remises à l'officiel.
- 4.9.5. Les remplacements de la première ligne doivent être identifiés.
- 4.9.6. À l'issue de la partie, l'entraîneur certifié et enregistré présent lors du match doit signer la feuille de match, attestant le résultat final de la partie, ainsi que le nombre d'essais inscrits.
- 4.9.7. Il est de la responsabilité de l'officiel d'inscrire le résultat final de la rencontre et de téléverser la feuille de match dans le système PlayHQ.

#### 4.10. Joueurs participants à plusieurs rencontres dans la même journée

- 4.10.1. Il est autorisé pour un même joueur d'être inscrit sur la feuille de match de plusieurs équipes d'un même club au cours de la même journée.
- 4.10.2. Aucun joueur titulaire (faisant partie des quinze (15) joueurs partants) dans le match de l'une des équipes n'est autorisé à être titulaire pour le match de l'autre équipe.
- 4.10.3. Aucun joueur n'est autorisé à jouer plus de 120 minutes au cours de la même journée.
- 4.10.4. En cas de non-respect des dispositions des articles 4.10.1 et 4.10.2, l'équipe fautive sera déclarée forfait pour avoir fait jouer un joueur inadmissible.

#### 4.11. Entente entre club

- 4.11.1. Pour la procédure de l'entente entre club, veuillez consulter les règlements administratifs

- 4.11.2. Toutes les ententes entre clubs doivent être signalées à la permanence de la fédération.
- 4.11.3. En cas de non-signalement, le joueur ayant pris part à une partie sera considéré comme un joueur inadmissible et l'équipe fautive perdra son match par forfait.
- 4.12. Modification aux règlements suite activité officielle d'une équipe provinciale
- 4.12.1. L'équipe peut faire une demande de jouer le match de réserve en 'game on' si elle a cinq (5) joueurs ou plus participant à une activité officielle d'une équipe provinciale planifiée en même temps qu'un match de saison. La demande de changement devra être soumise trois (3) jours après la date de publication de la liste des membres de l'Équipe Québec et au moins trois (3) jours avant la date de la rencontre LPR.
- 4.13. Vidéo du match
- 4.13.1. Il est obligatoire de filmer les matchs dans la division SL et SL-RÉSERVE
- 4.13.2. L'équipe receveuse a la responsabilité de filmer le match
- 4.13.3. En cas de non-respect des dispositions prévues à l'article 4.13, les mesures suivantes s'appliquent :
- 1) À la première infraction, l'équipe receveuse s'expose à un avertissement écrit émis par Rugby Québec.
  - 2) En cas de récidive, l'équipe fautive se verra imposer une sanction administrative, conformément aux pénalités prévues à l'Annexe 2.
- 4.14. Évaluation de l'officiel de match
- 4.14.1. L'entraîneur devrait remplir le formulaire d'évaluation des arbitres 72h suivant le match. <https://am.lol/p/mAeMUfa?lang=fr>

## Article 5 – Interruption, annulation et conditions environnementales

### 5.1. Annulation ou report avant la tenue d'un match

- 5.1.1. Lorsqu'une détérioration prévue des conditions météorologiques, de la qualité de l'air est susceptible de compromettre la santé ou la sécurité des participants, il est de la responsabilité de la fédération d'établir et de diffuser les recommandations, directives, barèmes et procédures applicables, notamment en lien avec :
1. les conditions météorologiques ;

2. la qualité de l'air ;
3. toute situation pouvant affecter la santé et la sécurité des participants.

5.1.2. Les clubs, équipes, officiels et organisateurs sont dans l'obligation de respecter et d'appliquer les procédures émises par la fédération. Aucune décision locale ne peut aller à l'encontre des directives officielles établies par Rugby Québec.

5.1.3. Il est de la responsabilité des intervenants sur place (club receveur, officiels, responsables du site) de s'assurer que les conditions permettent la tenue sécuritaire de la rencontre.

## 5.2. Interruption pendant un match

5.2.1. En cours de match, le club receveur, en collaboration avec les officiels et, au besoin, le personnel médical, peut décider d'interrompre temporairement ou définitivement la rencontre pour toute situation jugée dangereuse (intempéries, qualité du terrain, sécurité).

5.2.2. Toute décision prise sur le site doit être communiquée dans les plus brefs délais à Rugby Québec.

5.2.3. Les modalités de reprise, de report ou de validation du match interrompu sont établies conformément à l'article 5.3.

## 5.3. Modalités de reprise des matchs interrompus ou annulés

5.3.1. Un match interrompu avant la fin de la première mi-temps, et ne pouvant être repris le même jour pour des raisons indépendantes de la volonté des clubs, sera rejoué en totalité à une date ultérieure, avec un pointage de 0-0.

5.3.2. Si l'interruption survient après la complétion de la première mi-temps, le match est considéré comme joué et le pointage au moment de l'arrêt est validé, sauf décision contraire de Rugby Québec.

5.3.3. Pour un match annulé ou interrompu en raison de conditions météorologiques défavorables, Rugby Québec privilégiera, dans l'ordre :

- 1) la reprise du match à une date ultérieure ;
- 2) à défaut, toute autre solution jugée équitable afin de préserver l'intégrité sportive de la saison.

5.3.4. Un match interrompu pour cause de force majeure (blessure grave, délai prolongé d'intervention médicale, intempéries sévères) peut être repris après l'incident. La durée du match peut être ajustée afin de respecter les contraintes de programmation, sans compromettre l'équité sportive. La deuxième mi-temps doit avoir débuté pour que le pointage soit validé.

# Article 6 – Officiels de matchs

## 6.1. Admissibilité

6.1.1. Les officiels doivent être membres en règle de Rugby Québec inscrits dans la catégorie Officiels de Match dans Play HQ.

## 6.2. Assignment

6.2.1. Rugby Québec est responsable de l'assignation des officiels de match.

6.2.2. Advenant le cas où Rugby Québec ne pourrait assigner d'officiel, RQ avertira le lundi avant 12:00 précédant le match, il est de la responsabilité de l'équipe hôte d'avoir un arbitre club lors de leur du match non-assigné.

6.2.3. L'équipe hôte devra faire parvenir le nom de l'arbitre club à l'assignataire de Rugby Québec dans les trois (3) jours précédant le match.

6.2.4. En cas de non-respect de de l'article 6.1 la sanction à l'annexe 2 sera appliqué.

## 6.3. Responsabilités de l'officiel

### 6.2.5. Début et fin de match

- L'officiel doit arriver au minimum **45 minutes** avant le début du match
- Avant le début du match il doit s'assurer de l'alignement des feuilles de matchs au moins 20 minutes avant le début du match.
- Après le match, il doit signer la feuille de match avec les 2 entraîneurs certifiés et enregistrés dans Play HQ.

### 6.2.6. Résultats et feuille de match

- Chaque officiel est responsable de la transmission des résultats et des feuilles de match dans Play HQ et la feuille de remplacement pour la division super ligue et super ligue réserve.
- Un officiel qui ne respectera pas le délai de validation du pointage, soit avant lundi midi (12h00), se verra appliquer une pénalité financière selon l'Annexe 2. Cette règle s'applique autant aux officiels réguliers qu'aux arbitre club.
- Si l'officiel transmet un résultat qui est erroné, ce dernier se verra appliquer une pénalité financière selon l'Annexe 2.

### 6.2.7. Rapport d'expulsion

- En cas de rapport d'expulsion, l'officiel doit téléverser son rapport avant lundi midi (12h00) suivant le match à la permanence de Rugby Québec responsable de la compétition via le formulaire suivant : <https://am.lol/p/CBjPRNv>

- En cas d'audition, l'officiel sera appelé à participer à la commission de discipline.
- Un officiel qui ne respectera pas le délai de transmission de son rapport d'expulsion, soit avant lundi midi (12h00), se verra appliquer une pénalité financière selon l'Annexe 2.
- L'officiel doit signaler toute anomalie technique à la permanence de responsable de l'arbitrage de Rugby Québec dès qu'il en a connaissance.

#### 6.4. Arbitre Club

**Définition :** *Un arbitre club est un arbitre affilié à un club, qui n'est pas assigné aux matchs de la LPR de manière hebdomadaire. Son rôle est d'intervenir pour garantir la tenue d'un match lorsque aucun arbitre Rugby Québec n'est disponible.*

#### Obligations des clubs:

- 6.4.1. Chaque club doit fournir au minimum un (1) arbitre club par tranche de deux (2) équipes participantes. L'arbitre club doit répondre aux exigences prévues à l'article 6.1.
- 6.4.2. Les clubs doivent remplir le formulaire « Identification des arbitres clubs » afin de permettre à Rugby Québec de valider la conformité à l'article 6.4.1.
- 6.4.3. Chaque club doit désigner un arbitre club pour un (1) match par équipe au cours de la saison LPR sénior, à l'exception de la catégorie Super Ligue. La date du match doit être déterminée en collaboration avec les arbitres clubs et se situer entre le 9 mai et le 25 juillet.

#### Compensation financière aux clubs :

- 6.4.4. Un dédommagement de 50\$ sera versé au club à la fin de la saison, sous réserve du respect des présentes dispositions.
- 6.4.5. L'arbitre club sera indemnisé par Rugby Québec pour chaque match officié. Les frais de transport ne sont pas remboursés.
- 6.4.6. L'arbitre club devra remplir le formulaire de facturation dans les dix (10) jours suivant le match. Le formulaire est disponible dans le portail des arbitres.

#### Procédure d'assignation d'un arbitre club

- 6.4.7. Pour l'assignation obligatoire d'un (1) match par équipe, le club doit remplir le formulaire suivant: <https://am.lol/p/dh1pysG>
- 6.4.8. Afin d'assurer une rotation équitable des arbitres clubs entre les équipes participantes, un même arbitre club ne peut être assigné plus de deux (2) fois à une même équipe au cours de la saison régulière.

- 6.4.9. Rugby Québec communique le besoin d'un arbitre club au plus tard le lundi à 12 h, précédant le match.
- 6.4.10. Le club dispose jusqu'au mercredi à 12 h, précédant le match, pour confirmer l'identité de l'arbitre club désigné. Cette confirmation doit être transmise par courriel à la permanence responsable de la compétition.
- 6.4.11. Il est de la responsabilité du club hôte d'identifier et de fournir un arbitre club lorsque requis.
- 6.4.12. Tout club qui ne respecte pas les exigences prévues à l'article 6.4.1 s'expose à une pénalité financière et à une sanction, conformément aux dispositions de l'Annexe 2.

## Article 7 – Médical

### 7.1. Reconnaissance

- 7.1.1. Chaque club organisateur recevant un tournoi doit s'assurer d'avoir un professionnel de la santé reconnu selon l'article 7.1.2 de présent règlement.
- 7.1.2. Le professionnel doit obligatoirement être inscrit sous la catégorie « Médical » sur la plateforme PLAY HQ.

7.1.3. Professionnel de la santé reconnu :

Pour être autorisé à intervenir, le professionnel doit être membre en règle de son ordre ou association respective et avoir complété le module de Word Rugby (WR) sur les commotions cérébrales.

Les titres reconnus sont :

- **Thérapeute de sport (TS)** (agrée)
- **Physiothérapeute**
- **Technique en physiothérapie**
- **Étudiante en TS** - avec supervision, sauf pour étudiants dans leur dernière année
- **Ambulancier**
- **Médecin**
- **Kinésiologue**
- **Chiropraticien**

7.1.4. Professionnel de la santé non-reconnu

L'ostéopathie (ostéopathe) n'est pas une pratique reconnue pour assurer la couverture médicale officielle d'un événement de Rugby Québec.

7.1.5. Tout professionnel reconnu doit obtenir et transmettre à la permanence de Rugby Québec les certifications suivantes :

- Gestion de la commotion cérébrale pour le grand public (complétée dans les 12 derniers mois). [Cliquer ici](#) pour accéder à la certification.
- Premier répondant sportif (Sport First Responders - SFR).

7.1.6. Rugby Québec recommande de travailler avec la Corporation des Thérapeutes Sportifs du Québec (CTSQ) pour sa souplesse et pour son expertise. Une liste de professionnels sportifs reconnus est disponible ici : <http://ctsq.qc.ca/>.

Ressource complémentaire : Conseil chiropratique des sciences du sport du Québec. Plus d'informations disponibles ici : <https://www.ccssq.ca/>.

## 7.2. Gestion des commotions cérébrales

### 7.2.1. Protocole de sécurité

Le professionnel médical reconnu en place doit être familiarisé avec le protocole « Reconnaître et sortir » de World Rugby.

### 7.2.2. Suivi et retour au jeu

Le professionnel médical reconnu est responsable d'appliquer les directives de la section « Conseils sur les commotions cérébrales », en accordant une importance critique au programme de Retour Progressif au Jeu (PRJ).

- Consultez les outils de suivi ici : [Cliquer ici](#) pour la section

## 7.3. Rapport d'incident

7.2.3. Un rapport d'incident doit obligatoirement être rempli pour toute blessure survenue lors d'un match ou pratique.

7.2.4. Il est de la responsabilité des parties concernées, notamment les clubs et du personnel médical de s'assurer que le rapport de blessure est dûment complété par les personnes concernées.

Le rapport est disponible sur le site internet de la fédération ou via ce lien : <https://activitymessenger.com/p/R3kIqXK>.

## Article 8 – Zone technique

- 8.1. L'équipe à domicile sera responsable de la mise en place du terrain comme indiqué dans le diagramme de l'Annexe 3 (terrain de jeu).
- 8.2. Les deux équipes doivent être placées du même côté du terrain, et tous les spectateurs doivent être assis ou debout du côté opposé du terrain.
- 8.3. Chaque équipe doit rester dans sa moitié de terrain, y compris tous les entraîneurs. Les joueurs et les entraîneurs ne doivent PAS se promener sur la ligne de touche de l'équipe adverse.
- 8.4. Dans les divisions Super League, chaque équipe aura également un bénévole de la zone technique pour chaque match qui sera positionné à côté de l'autre à la ligne du milieu. Leurs responsabilités comprennent :
  1. S'assurer que leur feuille de match est exacte et que l'arbitre a identifié les remplacements de la première ligne avant le match.
  2. Prendre note du score du match au fur et à mesure de son déroulement.
  3. Prendre note de tous les remplacements en utilisant le formulaire de remplacement de l'Annexe 4.
  4. Vérifier le score et les remplacements avec le bénévole de la zone technique de l'équipe adverse et l'arbitre à la mi-temps.
  5. Vérifier le score et les remplacements avec le bénévole de la zone technique de l'équipe adverse et l'arbitre à la fin du match.
  6. S'assurer que les entraîneurs signent à la fois la feuille de match et le formulaire de remplacement à la fin du match.
  7. S'assurer que les entraîneurs signent à la fois la feuille de match et le formulaire de remplacement à la fin du match.
  8. Remettre la feuille de match et le formulaire de remplacement à l'arbitre une fois qu'ils ont été signés.
- 8.5. Seules les personnes identifiées sur la feuille de match peuvent avoir accès à la zone technique, incluant les entraîneurs adjoints, les professionnels de la santé reconnus selon l'article 7.1, et les porteurs d'eau.
- 8.6. Le non-respect des exigences de l'article 8 peut entraîner l'imposition d'amendes au club, conformément à l'Annexe 2 du présent règlement.

## Article 9 - Game on

9.1. Le présent article encadre l'utilisation du format Game On afin d'assurer la tenue des matchs lorsque les effectifs d'une équipe sont insuffisants, tout en maintenant la sécurité, l'équité et l'intégrité compétitive des divisions concernées.

9.2. **Divisions autorisées** : Le format Game On est autorisé uniquement dans les divisions suivantes :

- P1 Réserve
- P2
- P3

9.3. **Règles de jeu applicables** :

9.3.1. **Composition des équipes** : Le match est disputé à 12 contre 12.

9.3.2. **Durée du match** : 60 minutes (2 X 30 minutes)

9.3.3. **Mêlées** :

- Les mêlées seront de 6 joueurs par équipe
- Les deux 3<sup>e</sup> ligne ailes sont retirées.
- Les mêlées ne peuvent être poussées que sur 1,5 mètre
- En l'absence de joueurs formés en première ligne, les équipes en collaboration avec l'officiel peuvent convenir de mêlées non contestées.

9.4. **Attribution du point boni**

9.4.1. Un (1) point boni est attribué aux équipes ayant disputé ses matchs sans recours au format Game On durant la saison régulière, conformément aux seuils suivants :

<b>Match de saison régulière</b>	<b>Matchs sans recours au format Game On</b>
10	7
9	6

9.4.2. L'attribution du point boni associé à l'utilisation ou non du format Game On ne dépend pas de l'équipe ayant formulé la demande de Game On.

9.4.3. Elle repose exclusivement sur le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match.

## 9.5. Avis préalable obligatoire

- 9.5.1. Toute équipe qui prévoit aligner dix-huit (18) joueurs ou moins doit obligatoirement en informer l'équipe adverse et la fédération au plus tard le jeudi à 12 h précédant la rencontre.
- 9.5.2. Cet avis doit être transmis par un moyen de communication officiel reconnu par la fédération, afin de permettre à celle-ci d'aviser l'arbitre désigné de l'application possible du format Game On.
- 9.5.3. À défaut de respecter ce délai : l'équipe fautive est automatiquement déclarée forfait.

## 9.6. Acceptation obligatoire du format Game On

- 9.6.1. Lorsqu'une équipe reçoit une demande d'application du format Game On et que les conditions prévues au présent article sont réunies, elle ne peut refuser l'application de ce format.
- 9.6.2. Tout refus est considéré comme un forfait.

# Article 10 – Comité de discipline

10.1. Le comité de discipline interviendra pour les situations suivantes :

10.1.1. Carton(s) jaune(s) :

- Cumul de deux (2) cartons jaunes dans un même match
- Cumul trois (3) cartons jaunes dans une même saison.

10.1.2. Carton rouge

10.2. Processus d'audition :

10.2.1. À la suite d'une situation nommée point 9.1, une date d'audition vous sera envoyée, lors de cette rencontre les personnes suivantes devront être présentes:

- Un représentant du club;
- Le joueur ayant reçu la sanction;
- L'officiel du match.

10.2.2. À la suite de l'audition, une décision sera envoyée par courriel aux présidents des clubs.

10.3. Citation de joueur

10.3.1. Une équipe peut souhaiter faire une citation pour donner suite à une action non pénalisée lors du match. Des frais de 50 \$ seront appliqués,

remboursables en cas de gain de cause selon le verdict final du comité de discipline.

#### 10.4. Processus de citation :

10.4.1. Pour faire une citation le club doit remplir le formulaire de citation via le formulaire suivant : <https://am.lol/p/Q4FDX79>

10.4.2. Le formulaire doit être envoyé 48h après le match.

10.4.3. À la suite de la demande de citation, une date d'audition vous sera envoyée, lors de cette rencontre les personnes suivantes devront être présentes:

- Un représentant des clubs concernés;
- Le joueur ayant reçu la citation;
- L'officiel du match.

10.4.4. À la suite de l'audition, une décision sera envoyée par courriel aux présidents des clubs.

#### 10.5. Révision de la sanction

10.5.1. Une révision de la sanction peut être demandée, dans un délai de 48h à la suite de l'envoi de la décision. Un frais de 100\$ est applicable, remboursable si gain de cause.

10.5.2. Pour faire une demande de révision veuillez remplir le formulaire suivant : <https://am.lol/p/Q4FDX79>

## Article 11 – Séries et finales LPR sénior

### 11.1. Éligibilité des joueurs pour les séries

11.1.1. Afin d'être éligible à jouer dans les matchs de séries le joueur devra participer dans un minimum de trois (3) matchs de la LPR pour le club durant la saison, dans la division où il souhaite s'engager. Si la division a moins de dix (10) matchs au calendrier le joueur devra participer dans un minimum de deux (2) matchs.

<b>Match en saison régulière dans la division</b>	<b>Nombre de matchs jouer pour être éligible au série</b>
10 et +	3 matchs
9 et -	2 matchs

- 11.1.2. Les équipes Réserve sont considérées comme participant à une division distincte.
- 11.1.3. À titre exceptionnel, si un joueur a participé à au moins un (1) match de la LPR, et a fait l'objet d'une blessure ou de plusieurs blessures entraînant une impossibilité de participer à trois (3) matchs de la LPR, il sera éligible aux séries, dès lors que l'accident entraînant la blessure à fait l'objet d'une déclaration auprès de Rugby Québec et que le joueur est en mesure de fournir les justificatifs médicaux prouvant la durée de l'indisponibilité.
- 11.1.4. Aussitôt qu'un joueur participe à un match de série à un niveau supérieur, il n'est plus éligible à participer à un match du niveau inférieur. Le joueur est considéré comme ayant participé à la rencontre dès lors qu'il est inscrit sur la feuille de match.

## 11.2. Organisation des séries éliminatoires

11.2.1. Les séries éliminatoires seront les suivantes :

<b>Nombre d'équipe dans la ligue</b>	<b>Match série éliminatoire</b>
4 à 6 équipes	1/2 finales: 1 <sup>e</sup> vs 4 <sup>e</sup> // 2 <sup>e</sup> vs 3 <sup>e</sup>
7 et 8 équipes	1/2 finales: 1 <sup>e</sup> pool A vs 2 <sup>e</sup> pool B // 1 <sup>e</sup> pool B vs 2 <sup>e</sup> pool A
9 et 10 équipes	1/4 de finales: 1 <sup>e</sup> et 2 <sup>e</sup> position passent directement en 1/2 finale : 3 <sup>e</sup> vs 6 <sup>e</sup> // 4 <sup>e</sup> vs 5 <sup>e</sup> 1/2 finales: 1 <sup>e</sup> vs G 4 <sup>e</sup> vs 5 <sup>e</sup> // 2 <sup>e</sup> vs G 3 <sup>e</sup> vs 6 <sup>e</sup>

- 11.2.2. L'équipe hôte de la partie est celle avec qui a le meilleur classement en saison régulière dans sa division
- 11.2.3. L'équipe hôte doit fournir l'heure et le terrain avant mardi à midi suivant le dernier match de la saison régulière.
- 11.2.4. Le lieu des finales LPR est déterminé par Rugby Québec avec un processus d'appel à la candidature pour déterminer le comité organisateur de l'événement.
- 11.2.5. Les vainqueurs de ces rencontres s'affrontent en finale. Le gagnant de la finale est déclaré champion.

## 11.3. Logistique

- 11.3.1. Pour toutes les divisions masculines et/ou féminines, toute équipe Réserve devra jouer avant son équipe première.
- 11.3.2. Dans l'hypothèse où plusieurs équipes d'un même club jouent la même journée dans le même championnat, et au même terrain, ou sur un terrain à proximité immédiate, les parties doivent être programmées par ordre de croissance de niveau. La division la plus basse doit donc jouer en premier. En revanche, il n'y a pas d'ordre de priorité entre les championnats masculin et féminin.
- 11.3.3. Toute équipe figurant dans le championnat doit avoir au minimum un entraîneur présent, certifié et inscrit en tant qu'entraîneur auprès de Rugby Québec et Rugby Canada. Celui-ci est responsable de signer la feuille de match après la partie.
- 11.3.4. Toutes les équipes doivent posséder des maillots de jeu numérotés, et ce pour toutes les divisions.

#### 11.4. Temps supplémentaire durant les séries en cas d'égalité

- 11.5.1. Il n'y a pas de match nul dans les séries d'élimination.
- 11.5.2. Si les équipes ont le même nombre de points marqués après le temps réglementaire, une prolongation de deux (2) périodes de dix (10) minutes sera jouée. Il y aura une période de deux (2) minutes de repos avant chaque période supplémentaire durant laquelle l'arbitre procédera à un tirage au sort. 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.
- 11.5.3. 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.
- 11.5.4. Si toutefois l'égalité persiste entre les deux équipes, une séance de botté de précision entre les poteaux est organisée pour déterminer le vainqueur. Un tirage au sort est effectué pour déterminer qui bottera et l'emplacement des équipes sur le terrain tout comme au début du match. Le vainqueur du tirage au sort décide s'il souhaite botter en premier ou laisser l'adversaire commencer. Le botté est effectué depuis l'intersection entre la ligne des 22 mètres et l'axe centrale des poteaux. Un joueur de chaque équipe effectue le botté, puis un joueur différent, jusqu'à ce qu'un joueur rate un botté alors que l'autre équipe réussit. L'équipe ayant réussi ce botté est déclarée gagnante.
- 11.5.5. Tous les botteurs désignés devront être sur le terrain lors de la fin de la dernière période supplémentaire. Aucun joueur ne peut effectuer un deuxième botté avant que l'ensemble de ses coéquipiers n'ait effectué le leur. Aucun joueur ne peut effectuer de troisième botté avant que l'ensemble de ses coéquipiers n'ait effectué leur deuxième botté.

11.5.6. Si un joueur se blesse durant la phase de botté et n'est pas en mesure d'effectuer son botté, son équipe sera déclarée perdante.

11.6. Forfait :

11.6.1. Le forfait s'applique comme en saison régulière selon l'article 4.1

11.6.2. Dans le cas où les deux équipes dans un match de séries déclarent forfait, Les deux équipes se verront imposer des pénalités financières mentionné au tableau 2 de l'Annexe 2 et les adversaires pour le prochain match de séries seront déclarés vainqueurs par forfait.

11.7. Horaire des finales :

11.7.1. L'horaire des finales est fixé comme suit et ne pourra être modifié, sauf en cas d'exception.

11.7.2. Les cas d'exception sont les suivants :

- Conditions météorologiques extrêmes
- Problèmes de sécurité
- Problèmes de terrain/logistique organisationnelle
- Urgences médicales
- Conflits d'événements majeurs

11.7.3. Deux (2) terrains :

<b>Heure</b>	Terrain 1	Terrain 2
	<b>Catégorie</b>	<b>Catégorie</b>
10h00	LPR 3 M	LPR3 F
12h00	LPR 1 M_R	LPR2 F
14h00	LPR 1_M	LPR 2 M
16h00	SL M_R	LPR 1 F
18h00	SL F	
20h00	SL M	

11.7.4. Trois (3) terrains

<b>Heure</b>	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3
	<b>Catégorie</b>	<b>Catégorie</b>	<b>Catégorie</b>
10h00	LPR 3 M	LPR3 F	LPR 2 M
12h00	LPR 1 M_R	LPR 1 F	LPR 2 F
14h00	LPR 1 M	SL M_R	
16h00	SL F		
18h00	SL M		

<b>Division</b>	<b>Nb. joueurs maximum</b>	<b>Changement</b>	<b>Variation mêlée</b>	<b>Possibilité de jouer à 12 vs 12 si 18 joueurs ou moins en début match* **</b>
Super League masculine	23	Normal	Aucune	Non
Super League masculine   Réserve	25	Illimité	Aucune	Non
Super League féminine	23	Normal	Aucune	Non
Provincial 1 masculine	25	Illimité	Aucune	Non
Provincial 1 masculine   Réserve	25	Illimité	Pousser 1,5m maximum	Oui
Provincial 1 féminine	25	Illimité	Aucune	Non
Provincial 2 masculine	25	Illimité	Pousser 1,5m maximum	Oui
Provincial 2 féminine	25	Illimité	Pousser 1,5m maximum	Oui
Provincial 3 masculine	25	Illimité	Pousser 1,5m maximum	Oui
Provincial 3 féminine	25	Illimité	Pousser 1,5m maximum	Oui

# Annexe 1- Variation des règlements

## Annexe 2- Grille des frais

**Tableau 1 – Sanctions sportives et financières**

Sujet	Frais	Sanctions	Article	Paiement	Délai
<b>Admissibilité d'un joueur non-inscrit et non-assuré à RQ et RC</b>					
Joueur	N/A	12 mois	2.2	N/A	N/A
Entraîneur	N/A	4 matchs	2.2	N/A	N/A
Arbitre club	N/A	4 matchs	7.1	N/A	N/A
Club	1500 \$	N/A	2.2	Facturer au club	Fin de la saison LPR
<b>Appel d'éligibilité d'un joueur</b>					
Club	25 \$	N/A	4.1	Transfert Interac	Au moment de la demande
<b>Non-respect de l'éligibilité d'un joueur - séries</b>					
Entraîneur	50 \$	2 matchs	4.1.	Transfert Interac	5 jours
Club	150 \$	N/A	4.1.	Transfert Interac	5 jours
<b>Feuilles de match et formulaire de remplacements - Officiels</b>					
Soumission retardée	10 \$	N/A	5.1	Retrait sur le paiement	N/A
Soumission erronée	10 \$	N/A	5.1	Retrait sur le paiement	N/A
<b>Changement de match hors délai</b>					
Club	50 \$	N/A	3.2	Facturer au club	Fin de la saison LPR
<b>Officiels</b>					
Pas d'arbitre club	50\$ + forfait	N/A	7.1	Facturer au club	Fin de la saison LPR
<b>Transmission du rapport d'expulsion en retard - Officiel</b>					

Soumission retardée	10 \$	N/A	7.7	Retrait sur le paiement	N/A
<b>Demande au comité de discipline par un club</b>					
Révision de la sanction*	100\$		10.	Transfert Interac	Avant la révision
Citation*	50 \$	N/A	10.	Transfert Interac	Avant l'audience

\*Si gain de cause le frais sera remboursé en totalité

## Tableau 2 – Forfait

Nombre de forfait dans la saison	Frais + déduction au classement	Délais d'annonce		
		1 semaine et +	1 semaine et -	- de 48 h
Première fois	100\$	Aucun frais au club adverse	50% des frais au club adverse*	100% des frais au club adverse*
	-2 points au classement			
Deuxième fois	250\$			
	-2 points au classement			
Troisième et +	500\$			
	-2 points au classement			

\*Pour autoriser une dépense du club adverse, un formulaire de des frais doit être envoyée à la permanence de Rugby Québec responsable de la compétition dans un délais de 48h après la date du match prévu. Utiliser le formulaire prévu à cet effet : *Formulaire vous sera communiqué par courriel*

\*Les paiements seront ajustés lors de la facturation à la ligue.

## Tableau 3 – Autres pénalités financières

Sujet		Pénalité	Article
Non-respect de la zone technique	1 <sup>e</sup> fois	Avertissement	8.6
	2 <sup>e</sup> fois et +	50\$	8.6
Feuille de match non conforme	1 <sup>e</sup> fois	Avertissement	4.7.3
	2 <sup>e</sup> fois et +	50\$	4.7.3

Feuille de match non signée par l'entraîneur formé et enregistré	1 <sup>e</sup> fois	Avertissement	4.7.6
	2 <sup>e</sup> fois et +	Forfait + frais du tableau 2	4.7.6
Non-Respect de l'obligation de captation video	1 <sup>e</sup> fois	Avertissement	4.13
	2 <sup>e</sup> fois et +	50\$	4.13

# Annexe 3- Terrain





