



RÈGLEMENTS TOURNOI JUNIOR - MINI (JAMBOREE) 2025

Mise à jour : 8 mai 2025

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

Table de matière

<i>Article 1 – Règlements du jeu.....</i>	<i>3</i>
<i>Article 2 – Admissibilité.....</i>	<i>3</i>
<i>Article 3 – Planification de la saison</i>	<i>3</i>
<i>Article 4 – Règlements saison régulière.....</i>	<i>5</i>
<i>Article 5 – Interruption de partie.....</i>	<i>7</i>
<i>Article 6 – Officiels</i>	<i>8</i>
<i>Article 7 – Médical</i>	<i>9</i>
<i>Article 10 – Finales LPR junior</i>	<i>10</i>

Article 1 – Règlements du jeu

- 1.1. Les règlements du jeu sont ceux de Rugby Canada et de World Rugby.
- 1.2. Les règlements administratifs s'appliquent
- 1.3. Pour les MINI et le 7s /15s en junior : Nous appliquons les règles de variation de rugby Canada :
https://rugby.ca/uploads/Community/Age_Grade_Law_Variations_for_Community_Rugby_2022_Fre_v3.pdf
- 1.4. Pour les tournois junior (U16 et U18) et les jamboree (seulement les U14), nous appliquons les règles X RUGBY de World Rugby:
<https://passport.world.rugby/fr/les-regles-du-jeu/formats-modifies-t1xrugbytouchertagbeach/xrugby/>
 - 1.4.1. Cependant, le règlement adapté à la catégorie d'âge (Age Grade Law Variation for Community Rugby 2022) s'applique, avec certaines particularités précisées à l'article 4.
- 1.5. En cas de divergences entre différentes sources de règlements, la règle la plus stricte sera appliquée.

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.

Article 3 – Planification de la saison

Tous les documents d'organisation sont préparés par la fédération afin d'uniformiser le processus.

- 2.3. Tournois junior
Pour recevoir un tournoi junior le club soumettra une demande à l'aide du formulaire de club organisateur communiqué par la permanence Rugby Québec.

La première ébauche de calendrier des tournois junior sera présenté lors de la Journée Rugby Québec à chaque début d'année.

Inscription aux tournois junior :

Un seul formulaire ayant toutes les dates de tournoi de la saison sera envoyé aux clubs, ceux-ci doivent le remplir 10 jours avant la journée.

La liste des joueurs doit être envoyée au plus tard le mercredi à 23h59 avant chacun des tournois à la permanence de Rugby Québec.

Au maximum lundi précédant le tournoi les derniers détails (horaire, map, etc.) seront envoyés aux clubs participants par la fédération.

2.4. Jamboree

Pour recevoir une Jamboree le club soumettra une demande à l'aide du formulaire de club organisateur communiqué par la permanence Rugby Québec.

La première ébauche de calendrier des tournois junior sera présenté lors de la Journée Rugby Québec à chaque début d'année.

Inscription aux jamborees :

Un seul formulaire ayant toutes les dates des jamborees de la saison sera envoyé aux clubs, ceux-ci doivent le remplir 10 jours avant la journée, avec la liste des participants.

Au plus tard le lundi précédant le tournoi, le club organisateur est responsable d'envoyer les derniers détails (horaire, plan, etc.) seront envoyés aux clubs participants.

2.5. Modifications mineures au calendrier :

2.5.1. Une fois l'horaire officiel annoncé aucune modification sera apportée par la fédération.

2.5.2. En cas de désistement, les règlements administratifs s'appliquent.

2.6. Entente entre club

Pour le junior (U14-U16 et U18) une entente entre club peut être faite afin de joindre les effectifs pour compléter une équipe. Cette entente est bonne pour TOUTE la saison et n'est pas modifiable à chaque événement.

L'entente peut être différente pour chacune des catégories.

Voici le formulaire pour l'entente entre club : <https://am.lol/p/qKoYaak>

Article 4 – Règlements saison régulière

4.1. Règlement spécifique XRugby

4.1.1. **Plaquage:** Appliquer la règle XRugby

4.1.2. **Raffût:** Oui, mais pas de contact à la tête ni au cou

4.1.3. **Ruck:** Un ruck est formé par un maximum de deux joueurs de chaque équipe.

4.1.4. **Maul:** Un maul se compose d'un maximum de trois joueurs de chaque équipe.

4.1.5. **Mêlée :**

- **U14:** 3v3 — Lutte entre talonneurs seulement. Pas de poussée. Le 9 de l'équipe en possession du ballon doit faire la passe. La pression du 9 adverse n'est pas autorisée.
- **U16 et U18:** Appliquer les règles du jeu de World Rugby, variantes de rugby à VII

4.1.6. **Touche:**

- **U14:** Un alignement est formé par trois joueurs de chaque équipe. Deux joueurs se positionnent dans l'alignement, tous derrière une marque à 5 mètres indiquée par l'arbitre. Le troisième joueur de l'équipe qui bénéficie du lancer lancera le ballon alors que le troisième joueur de l'équipe adverse est positionné à moins de cinq mètres de la ligne de touche (dans le couloir). Il est interdit de soulever un joueur en l'air.
- **U16 et U18 :** Appliquer les règles du jeu de World Rugby, variantes de rugby à VII

4.1.7. **Coups de pied :** Il est autorisé de jouer au pied que dans le jeu courant, de volée, et le ballon doit être botté vers le sol (dans le style d'un coup de pied à suivre rasant). La sanction pour tout autre type de coup de pied sera jouée à la main au lieu de l'infraction. Si, sur un coup de pied à suivre, le ballon sort directement en touche, l'équipe non fautive pourra jouer le ballon à la main du lieu où le ballon a été botté. Si, sur un coup de pied à suivre, un

défenseur fait un touché en but dans l'en-but ou si le ballon devient mort, la reprise du jeu se fera à la main à partir de la ligne des 15m.

4.1.8. **Pénalité et coup-franc** : Toutes les pénalités sont jouées à la main. L'équipe qui bénéficie d'une pénalité peut choisir de jouer rapidement à la main, du lieu de l'infraction, ou attendre que l'arbitre fasse reculer l'équipe fautive à 10 mètres, ou sur sa ligne d'essai, si l'infraction a été commise à moins de 10 mètres de cette ligne. Tous les coups francs doivent être joués à la main.

4.1.9. **Jeu déloyal** : Tout joueur qui a reçu un carton jaune doit quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le prochain essai soit marqué.

5.1. Dimension du terrain

5.1.1. Zone de dégagement : Une zone dégagement de 5M doit être calculer autour de chacun des terrains :



5.1.2. Les équipes doivent être placées dans les extrémités des terrains, aucune équipe dans la zone centrale entre les deux terrains afin de respecter la zone de dégagement de 6m.

5.2. Liste des joueurs

- 5.2.1. Chaque équipe est responsable de téléverser la liste des joueurs présents à l'événement dans le fichier de téléversement.
- 5.2.2. Nombre illimité de joueurs sur la feuille de match (minimum de 12 joueurs présents pour l'événement)

5.3. Système de pointage (au besoin)

5.3.1. **Victoire**

- Une victoire procure quatre (4) points au classement.

5.3.2. **Nul**

- Un match nul procure deux (2) points au classement.

5.3.3. **Défaite**

- Une défaite procure zéro (0) point au classement.

5.3.4. **Points Bonus**

5.4. Joueurs participants à plusieurs rencontres dans la même journée

- 5.4.1. Assurez vous de respectez les nombres de minutes maximum par catégorie

5.5. Sanctions disciplinaires :

- 5.5.1. Deux cartons jaunes reçus par un même joueur au cours d'un même tournoi/match équivalent à un carton rouge. Le joueur est expulsé du match en cours et suspendu pour le match suivant.
- 5.5.2. Un carton rouge direct entraîne également l'expulsion immédiate du match en cours et une suspension automatique pour le match suivant.

Article 5 – Interruption de partie

- 6.1. 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 après que la première demie ait été complétée, le match sera considéré comme joué avec le pointage établi au moment de l'arrêt. Cet article s'applique également si l'officiel doit arrêter le match pour des raisons de sécurité en cas d'altercation ou autres événements jugés dangereux.
- 6.2. Un match interrompu pour cas de force majeure (blessure grave, longue attente pour l'ambulance, intempérie) pourra être repris après l'incident. La durée du match pourra être réduite afin de ne pas trop retarder la programmation. La deuxième mi-temps doit avoir débuté pour valider le pointage.

Article 6 – Officiels

7.1. Admissibilité

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

7.2. Assignment

6.2.1. Rugby Québec est responsable de l'assignment des officiels pour les tournoi Junior et pour les catégories U12 et U14 en Jamboree.

6.2.2. Le club hôte peut également proposer des arbitres club pour l'événement.

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

6.2.4. 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 tournoi.

7.3. Arbitre Club

6.3.1. Un dédommagement de 50\$ sera versé au club à la fin de la saison.

6.3.2. L'arbitre club sera dédommagé par Rugby Québec directement lors de la période de paiement

6.3.3. La FRQ annonce le besoin en arbitre club le lundi 12:00 précédent le tournoi.

6.3.4. Le club a jusqu'au mercredi 12:00 précédent le match pour confirmer qui sera l'arbitre club pour le tournoi. Cette confirmation se fait par courriel à la permanence de la fédération qui est responsable de la compétition.

6.3.5. Il est de la responsabilité du club hôte de trouver un arbitre club.

7.4. Responsabilités de l'officiel

6.4.1. Début et fin de match

- L'officiel doit arriver au minimum **15 minutes** avant le début du match
- Avant le début du match il doit s'assurer de l'alignement des feuilles de matchs.

6.4.2. Résultats et feuille de match

- Il n'a pas de feuille de match à déposer.
- En cas de rapport d'expulsion majeur, l'officiel doit envoyer son rapport avant lundi midi (12h00) suivant le tournoi à la permanence de Rugby Québec responsable de la compétition.
- L'officiel doit signaler toute anomalie technique à la permanence de responsable de l'arbitrage de Rugby Québec dès qu'il en a connaissance.

Article 7 – Médical

8.1. Reconnaissance

7.1.1. Chaque club organisateur recevant un tournoi/jamboree doit avoir un professionnel de la santé reconnu selon l'article 7.1.2 de présent règlement, lors de leur match.

- Cette personne doit obligatoirement être inscrit dans la catégorie « Médical » sur Sportlomo.

7.1.2. Professionnel de la santé reconnu :

- **Thérapeute de sport** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Physiothérapeute** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Technique en physiothérapie** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Étudiante (TS)**: reconnu (avec supervision, sauf pour étudiants dans leur dernière année) + module commotion cérébrale WR.
- **Ambulancier** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Médecin** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Kinésologue** : reconnu + module commotion cérébrale WR.
- **Chiropraticien** : reconnu + module commotion cérébrale WR.

7.1.3. Professionnel de la santé non-reconnu

- **Ostéopathe** : non-reconnu.

7.1.4. Toute personne reconnue doit obtenir la certification suivante et la communiquer à la permanence de Rugby Québec :

- Gestion de la commotion cérébrale pour le grand public (complété dans les 12 derniers mois) Cliquer ici pour la certification
- Sport First Responders (SFR).

7.1.5. Rugby Québec recommande de travailler avec la Corporation des Thérapeutes Sportifs du Québec (CTSQ) pour sa souplesse et pour son efficacité. La CTSQ pourra vous fournir une liste de thérapeutes sportifs reconnu(e)s pour votre saison, Lien : <http://ctsq.qc.ca/>

7.1.6. Conseil chiropratique des sciences du sport du Québec <https://www.ccssq.ca/>

8.2. Gestion des commotions cérébrales

7.2.1. Le professionnel médical reconnu doit être familiarisé avec le protocole Reconnaître et sortir de World Rugby et avoir rempli la section « Conseils sur les commotions cérébrales », en accordant une attention particulière au programme de retour progressif au jeu (RPJ): Cliquer ici pour la section

Article 10 – Finales LPR junior

9.1. Éligibilité d'une équipe

- 9.1.1. Une équipe doit avoir pris part à 2 des 4 tournois de la saison.
- 9.1.2. Le tournoi des régions est exclu de ce décompte
- 9.1.3. Cette règle n'est pas applicable pour les U14.