



RUGBY

2019

DÉMONSTRATION

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1. Résidence

Les Jeux de Montréal sont ouverts aux résidents de l'île de Montréal exclusivement.

2. Représentation

2.1. Les participants représentent, lors des finales, la délégation où ils se sont inscrits (lieu de pratique), sauf s'il y a entente préalable entre les délégations.

Dans le cas d'un litige entre deux délégations, celui-ci sera débattu devant le comité organisateur des Jeux de Montréal.

2.2. Pour représenter une délégation, les participants doivent avoir participé au (x) événement(s) identifié(s) dans les règlements spécifiques de chaque discipline. Dans le but de favoriser la participation, un participant peut s'inscrire à plus d'un sport à la Finale des Jeux de Montréal, et ce, à la seule condition que ce dernier n'ait pas de chevauchement de ses jours de compétition. S'il y a un tel chevauchement, le participant doit faire le choix définitif du sport auquel il souhaite s'inscrire.

2.3. Tous les renseignements exigés sur les listes d'inscriptions doivent être validés par le chef de la délégation.

3. Participation

3.1.1. Les catégories d'âges sont déterminées à l'intérieur des règlements spécifiques de chaque discipline.

4. Exclusion

4.1. Dans le cas des disciplines ayant des standards d'exclusion au niveau de la performance, ceux-ci doivent avoir été réalisés avant le 1er septembre de l'année qui précède les Jeux, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.2. Les médaillés d'or de l'année précédente dans une catégorie d'âge ou de poids (dans le cas d'une équipe si elle est composée de 50 % des mêmes membres) ne peuvent pas se présenter aux Jeux de Montréal dans la même épreuve de cette catégorie.

4.3. Dans le cas où des réseaux¹ ou événements municipaux existent, plus qu'une participation dans l'année (entre le 1er septembre et les Jeux) à un réseau provincial reconnu entraîne l'exclusion aux Jeux de Montréal, sauf si précisé autrement dans les règlements spécifiques.

4.4. Les trois (3) premiers aux championnats provinciaux de l'année précédente, dans la même catégorie, ne sont pas admissibles.

¹ Réseaux : voir définition et identification dans les règlements spécifiques.

5. Pénalité

5.1. En sports individuels

5.1.1. Tout retard après l'appel officiel entraîne une disqualification à l'épreuve en cours.

5.2. En sports collectifs

5.2.1. Tout retard, lors des rencontres, entraîne la perte du match pour l'équipe fautive. Par contre, les points de participation sont accordés si le match peut se dérouler sur au moins la demie (1/2) du temps réglementaire.

5.2.2. Si le nombre minimum de joueurs n'est pas atteint, l'équipe fautive perd le match et les points de performance. Par contre, les points de participation seront accordés, s'il y a match.

6. Déroulement des compétitions

Les règlements de compétition sont ceux des fédérations de régie, sauf s'il en est précisé autrement dans les règlements spécifiques.

RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES

L'équipe qui reçoit doit fournir le ballon de match.

Catégorie : Mini Mixte

Jeunes né(e)s entre le 1er octobre 2006 au 31 décembre 2008
(Surclassement autorisé pour les jeunes né(e)s en 2009)

Participation

Chaque délégation a la possibilité d'être représentée par une équipe.

Les équipes peuvent être mixtes (garçons et filles). Il n'y a pas de nombre minimum ou maximum par sexe. L'équipe peut être issue d'un club, d'un programme parascolaire ou d'un organisme sportif tel Rugby Jeunesse.

Substitution

Aucune substitution d'athlète ne sera permise le jour de la compétition. Toutefois, les délégations pourront faire des substitutions d'athlètes jusqu'à la date limite des inscriptions, à la condition que les substituts aient préalablement été inscrits sur la feuille d'inscriptions AVANT cette date limite.

Accréditation

Chaque équipe doit remettre sa feuille d'alignement au chef de plateau **une heure** avant son premier match (avec nom, prénom et numéro de chaque joueur, et nom et prénom de chaque entraîneur), et tous les joueurs indiqués sur cette feuille d'alignement doivent se présenter à ce moment-là au chef de plateau pour faire valider leur participation.

TENUE VESTIMENTAIRE

Le chandail des Jeux de Montréal est obligatoire et doit être à l'intérieur des shorts; chaque joueur devra être vêtu de son chandail d'délégation au moins 10 minutes avant le début de son match. Il est fortement suggéré que les délégations numérotent les chandails des jeunes.

LE PORT DU SHORT EST OBLIGATOIRE ET AUCUN CRAMPON NE SERA TOLÉRÉ.

Type d'épreuve

Tournoi à la ronde. Tournoi dans lequel une équipe ou un joueur affronte une fois chacune des autres équipes ou chacun des autres joueurs de son « pool » et où le gagnant est déterminé par le nombre de victoires ou par le total des points accumulés lors des parties jouées.

Ces types d'épreuves peuvent toutefois être modifiés en fonction du nombre des équipes inscrites.

Règles du jeu Mini mixte Rugby Flag à 7

Les règles du « Flag Rugby » ont été écrites par la Fédération de Rugby du Québec.

Catégorie Mini Mixte	Jeunes nées entre le 1er octobre 2006 au 31 décembre 2008 (Surclassement autorisé pour les jeunes nées en 2009)
Joueurs	15 joueurs maximums par équipe, minimum 7
Remplaçants	Max. 8
Touché	Touché au niveau du bassin
Nombre de joueurs sur le terrain	5 joueurs (discipline du mini rugby flag à 5)
Ballon échappé	le jeu se poursuit s'il n'y a pas d'en avant
Entraîneur	Un entraîneur doit être présent en tout temps.
Terrain	Dimension de l'aire de jeu 60 m x 35m
Ballon	N° 4
Début	Coup de pied de volée ou drop 10 m.
Pointage	Essai
Durée d'une partie	2 x 7 minutes
Carton jaune	2 minutes

Les règles du « Flag »

Aucun contact n'est permis.

- Un joueur effectue un « flag » lorsqu'il enlève une bandelette de l'adversaire, en possession du ballon, au niveau du bassin (sur les hanches) et dit le mot « flag ».
- L'arbitre dit « Jouez » lorsqu'il détermine que le « flag » n'a pas eu lieu.
- Le jeu progresse quand un joueur effectue une passe au même instant qu'un adversaire effectue un « flag ».
- Ni le joueur effectuant le « flag », ni aucun de ses coéquipiers, ne doit empêcher l'adversaire de jouer le ballon.
- Lors d'une remise en jeu, tous les joueurs doivent se retirer (vers leur propre en-but) à au moins 5 m du ballon.
- Si un joueur est en position de hors-jeu lorsqu'un « flag » est effectué, ce dernier ne doit pas essayer de jouer le ballon ni créer une obstruction.
- Afin de poursuivre le déroulement du jeu, le joueur « flagué » doit s'arrêter, jouer le ballon au pied (tap-kick) et passer le ballon dans un délai maximum de 3 secondes.
- Un joueur « flagué » près de l'en-but a le droit de faire un pas en avant pour marquer l'essai.
- Un joueur au sol doit se lever avant de reprendre le jeu.

L'essai : Un essai est marqué quand un joueur aplatit le ballon dans l'en-but de son adversaire.

Le touché au niveau **MINI RUGBY** à 7

Les joueurs doivent TOUJOURS rester debout pour prendre le ballon. Rentrer en contact avec un adversaire afin de contrer ce dernier n'est pas permis. Lorsqu'un porteur du ballon est stoppé par un adversaire et qu'il demeure debout (sur ses pieds), il peut passer le ballon, ou le rouler au sol.

Remplacements

Un entraîneur est libre de faire autant de remplacements qu'il le souhaite pendant un match.

Le remplacement doit avoir lieu lors d'un arrêt de jeu, après avoir été signalé à l'arbitre et avoir reçu l'approbation de ce dernier.

Un joueur remplacé peut à tout moment revenir dans le jeu en respectant les règles du remplacement.

Formule pour départager les équipes ex aequo

- a) Résultat entre les équipes.
- b) Différence « buts marqués » moins « buts accordés ».
- c) Équipe ayant marqué le plus de buts.
- d) Équipe ayant accordé le moins de buts
- e) Tirage au sort.

Formule pour départager deux équipes en match éliminatoire, ou de classement, lorsqu'il y a égalité au pointage

Périodes additionnelles de 5 minutes avec « essai en or ».

ACTIVITÉ : Mini – Rugby Mixte/Touché

SPORTS (inscription)	CATÉGORIE	* ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
MINI- RUGBY/TOUCHÉ Réguliers : (15) <hr/> Total : (15)	Mini Mixte	Jeunes né(e)s entre le 1 ^{er} octobre 2006 et le 31 décembre 2008	Mixte	– Une (1) équipe mixte Il doit y avoir obligatoirement 5 joueurs sur le terrain Maximum : 15 joueurs Minimum : 7 joueurs	(Surclassement autorisé pour les jeunes né(e)s en 2009)	

POINTAGE PERFORMANCE (SPORTS COLLECTIFS) (40 %)		
<u>Classement gagnant par groupement</u>		
Par catégorie :		
Dans chaque catégorie l'équipe classée dernière marque 1 point, l'avant-dernière 2 points et ainsi de suite en remontant jusqu'à la première place. Le maximum varie donc en fonction du nombre d'équipes inscrites dans chaque catégorie (minimum 4 points, maximum 27 points).		
POINTAGE PARTICIPATION (40 %)		
10 participants	100 % de la délégation	= 40 points
9 participants	9/10 ^e de la délégation	= 36 points
8 participants	8/10 ^e de la délégation	= 32 points
7 participants	7/10 ^e de la délégation	= 28 points
et ainsi de suite		
<ul style="list-style-type: none"> • Les points de participation sont attribués au prorata de la délégation 		
POINTAGE — ESPRIT SPORTIF (20 %)		
20 points sont alloués pour l'esprit sportif		
Les délégations (athlètes et entraîneurs) seront évaluées sur les cinq (5) éléments suivants :		
<ol style="list-style-type: none"> 1) ponctualité, 2) respect des règlements, 3) respect des officiels (mineurs et majeurs), 4) respect de ses athlètes (pour les entraîneurs) et de ses coéquipiers (pour les athlètes), 5) respect de l'adversaire. 		
Chaque élément sera évalué sur une échelle de 1 à 4.		
Les responsables de discipline peuvent utiliser une des trois méthodes d'évaluation :		
<ol style="list-style-type: none"> 1) Évaluation faite par les entraîneurs 2) Évaluation effectuée par une personne nommée par le responsable de discipline (évaluateur anonyme). 3) Évaluation effectuée par le responsable de discipline. 		

Note : Le texte apparaissant en rouge est un changement par rapport à l'année précédente.

Le ~~texte rayé~~ est un retrait par rapport à l'année précédente.