



RUGBY

2023

OFFICIEL

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

3.2. Les critères de sélection pour l'inscription des athlètes sont établis selon la philosophie de chaque arrondissement.

4. Exclusions

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 1^{er} 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 1^{er} 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 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. Cependant, 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. Cependant, 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 1^{er} octobre 2010 et le 31 décembre 2012
(Surclassement autorisé pour les jeunes né(e)s en 2013)

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.

Substitution

Aucune substitution d'athlète ne sera permise le jour de la compétition. Toutefois, les délégations pourront faire des substitutions d'athlètes jusqu'au **18 mars 2023 23h59 jusqu'à la date limite des inscriptions**, à la condition que les substitués aient préalablement été inscrits **sur la feuille dans le formulaire** d'inscriptions AVANT la date limite **d'inscription fixée au 21 février 2023 à 23h59**.

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 de 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 1 ^{er} octobre 2010 et le 31 décembre 2012 (Surclassement autorisé pour les jeunes nées en 2013)
Joueurs	12 joueurs maximums par équipe, minimum 5
Remplaçants	Max. 7 (Changements illimités)
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 ¼ de terrain de soccer
Ballon	N° 4
Début	Coup de pied de volée ou drop 10 m.
Pointage	Essai
Durée d'une partie	2 x 7 minutes (mi-temps 1 minute)
Carton jaune	2 minutes

Les règles du « Flag-Rugby »

Aucun contact n'est permis entre les joueurs.

- Chaque joueur est muni d'une ceinture avec 2 flags/drapeaux. La ceinture est portée au niveau des hanches par-dessus le *t-shirt*. Le joueur doit avoir 2 flags/drapeaux sur sa ceinture, l'un à gauche et l'autre à droite (en longuement la chacune des jambes).
- Un essai est marqué quand un joueur aplatit le ballon dans l'en-but de son adversaire.
- Un joueur au sol doit se lever avant de reprendre le jeu.
- Lors d'une remise en jeu après essai, tous les joueurs doivent se retirer vers leur propre en-but, à au moins 5 m du ballon. L'équipe qui a marqué l'essai effectue le botté d'envoi.
- Un joueur effectue un « retrait de flag » lorsqu'il enlève une bandelette (flag) de l'adversaire en possession du ballon et dit le mot « FLAG ».
- L'arbitre dit « Jouez » lorsqu'il détermine que le « flag » n'a pas eu lieu.
- L'arbitre dit « flag 1 », « flag 2 », « flag 3 », « flag 4 » ou « flag 5 » lorsqu'il perçoit le retrait d'un flag. Un changement de possession du ballon se produira après 5 flags retirés de façon consécutive. À noter que le retrait d'un seul « flag » est suffisant.
- Afin de poursuivre le déroulement du jeu, le porteur de ballon qui se voit retirer un « flag » doit effectuer 3 pas vers l'avant en direction de la zone de but adverse et effectuer une passe arrière ou latérale lors de ces 3 pas. Les 3 pas s'effectuent dans la continuité de la course du porteur de ballon.
- Ni le joueur effectuant le « retrait du flag » ni aucun de ses coéquipiers ne doit empêcher l'adversaire de jouer le ballon. Si un joueur est en position de hors-jeu lorsqu'un « retrait du flag » est effectué, ce dernier ne doit pas essayer de jouer le ballon ni créer une obstruction.

- En cas d'infraction, l'équipe en faute recule de 5 pas et l'équipe qui n'est pas en faute effectue un « tap et passe » à l'endroit de la faute.
- Les infractions possibles sont :
 - Contact volontaire avec l'adversaire
 - Échappée du ballon vers l'avant ou un « en-avant »
 - Passe-avant
 - Sortie de terrain
 - Hors-jeu ou obstruction
 - Un raffut du porteur de ballon
 - Rotation complète du porteur de ballon (*spin move*)

L'essai : On marque des points en faisant un « essai ». L'essai doit être « aplati » dans la zone des buts.

Aplatir : Déposer le ballon au sol en contrôle dans la zone de but afin de pouvoir marquer.

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

- Résultat entre les équipes.
- Différence « buts marqués » moins « buts accordés ».
- Équipe ayant marqué le plus de buts.
- Équipe ayant accordé le moins de buts
- 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 ».

MESURES SANITAIRES COVID-19



Des protocoles sont mis en place afin de respecter les normes sanitaires en vigueur :
Mesures spécifiques à la discipline · Mesures spécifiques à l'événement

Ces mesures seront mises à jour selon les recommandations de la santé publique sur le site Internet des Jeux de Montréal au lien suivant : www.jeuxdemontreal.com/covid19

ACTIVITÉ : MINI- FLAG RUGBY MIXTE

SPORTS (inscription)	CATÉGORIE	* ANNÉE (S)	G/F	PARTICIPATION	SURCLASSEMENT	REMARQUES
FLAG-RUGBY Réguliers : (12) Total : (12)	Mini Mixte	Jeunes né(e)s entre le 1 ^{er} octobre 2010 et le 31 décembre 2012	MX	- Une (1) équipe mixte Il doit y avoir obligatoirement 5 joueurs sur le terrain Maximum : 12 joueurs Minimum : 5 joueurs	(Surclassement autorisé pour les jeunes né(e)s en 2013)	

Légende :

G : garçon

F : fille

MX : mixte

POINTAGE PERFORMANCE (SPORTS COLLECTIFS) (40 %)		
Classement gagnant par groupement		
Par catégorie :		
Dans chaque catégorie, l'équipe classée dernière marque 1 point, l'avant-dernière en marque 2 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 %)		
15 participants	100 % de la délégation	= 40 points
14 participants	14/15 ^e de la délégation	= 37 points
13 participants	13/15 ^e de la délégation	= 35 points
12 participants	12/15 ^e de la délégation	= 32 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 accordés 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 en rouge~~ est un retrait par rapport à l'année précédente.