



Formule compétitive

Prioritaire

Ligue

Printemps 2022

Plaquage

Le flag est retiré

- Calendrier de compétition FLAG RUGBY
- Format de ligue à déterminer

NOMBRE DE JOUEURS

Mixte

Intérieur : 5vs5

Extérieur : 5vs5

Dimension terrain intérieur :

35 x 25 mètres
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Dimension terrain extérieur à 8vs8 :

50 x 35 mètres
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Durée des parties à l'intérieur :

10 minutes

Durée des parties à l'extérieur :

2 x 7 minutes

Renvoi

Le « tap et passe » au centre du terrain
(passé ou « drop » possible, selon le choix de la ligue)

Plaquage

Le flag est retiré

Hors-jeu

Environ 3m de l'endroit du « tap et passe » et là où le porteur de ballon s'arrête après le retrait du flag – pas là où le flag est retiré (max. 3 pas)

Raffut

Non

Ballés en jeu ouvert

Non



Pénalité

« Tap et passe »



Substitutions

Substitutions libres



Entraîneurs sur le terrain (en plus du Manager de match)

Permis sur le terrain au besoin

Carton jaune Temps d'exclusion (2min)

Le joueur doit sortir du terrain pour une durée précise afin d'éviter une rétroaction de l'arbitre. Ce joueur peut être remplacé pour que le nombre de joueurs par équipe reste égal.

Carton rouge

Non




Benjamin

Formule compétitive

Prioritaire

Ligue

Printemps 2022

Plaquage

Le flag
est retiré

- Calendrier de compétition FLAG RUGBY
- Format de ligue à déterminer

NOMBRE DE JOUEURS

Mixte

Intérieur : 5vs5

Extérieur : 8vs8

Dimension terrain intérieur :

35 x 25 mètres
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Dimension terrain extérieur à 8vs8

50 x 35 mètres
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Durée des parties à l'intérieur :

10 minutes

Durée des parties à l'extérieur :

2 x 7 minutes

Renvoi

 Le « tap et
passe » au
centre du
terrain
(Platé ou « drop » possible,
selon le choix de la ligue)

Plaquage

**Le flag
est retiré**

Hors-jeu

 Environ 3m de l'endroit
du « tap et passe »
et là où le porteur de
ballon s'arrête après
le retrait du flag – pas
là où le flag est retiré
(max. 3 pas)

Rafut

Non

Bottés en jeu ouvert

Non


Pénalité

 « Tap et
passe »


Substitutions

**Substitutions
libres**
Entraîneurs sur le
terrain (en plus du
Manager de match)
**Permis sur
le terrain au
besoin**
Carton jaune
Temps d'exclusion
(2min)
 Le joueur doit sortir du
terrain pour une durée
précise (voir l'ordonnance
de rétroaction de
Rugby Québec)
(Approfondissement) : Le joueur peut
être remplacé pour que le nombre
de joueurs par équipe reste égal.

Carton rouge

Non


3 Cadet

Formule compétitive

Ligue

Plaquage
 Oui, en bas
 des hanches



- Calendrier de compétition, introduction au plaquage
- Format de ligue à déterminer
- Pour une nouvelle équipe, passage à une session de 8 semaines en parascolaire ?

NOMBRE DE JOUEURS

Séparé

Intérieur : 5vs5
 FLAG

Extérieur : 10vs10

Dimension terrain intérieur :

35 x 25 mètres
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Dimension terrain extérieur :

**Terrain de football – 5 verges de
 chaque côté x largeur totale**
 Excluant l'en-but
Longueur x largeur

Durée des parties à l'intérieur :

2 x 7 minutes

Durée des parties à l'extérieur :

2 x 10 minutes

Renvoi

« Drop »
 La balle doit atterrir
 entre le 10er et le 22er.
 Permettez une deuxième
 tentative. Si la deuxième
 tentative ne fonctionne pas,
 sortez. L'autre équipe aura
 un bras ouvert au centre.

Plaquage

Oui, en bas
 des hanches



Raffut

Oui,
 mais aucun
 contact à la tête
 ou au cou ne sera
 toléré

Bottés en jeu ouvert

Le botté est permis en contact
 que la balle reste en jeu.
 Sanction : bras ouvert pour
 l'approvisionnement
 du footballeur
 où la balle
 a été botté.

Pénalité

« Tap et
 passe »



Mêlée

5 c. 5
 (Les talonneurs contestent,
 mais aucune pénalité) Si
 attaquant pousse le ballon,
 il appuie sur le coude pour
 avoir pick du next 5)



Touche

5 c. 5
 Contact (oulé) avec aucun
 soutien. L'arbitre donne la
 marge de 3m devant la
 touche.



Substitutions

Substitutions
 libres



Carton jaune

Temps d'exclusion
 (2min)
 Le joueur doit sortir du
 terrain pour une faute
 pénalisée ou d'obscure
 une réévaluation de
 l'arbitre (pénalité
 d'approvisionnement). Le joueur peut
 être remplacé pour que le nombre
 de joueurs par équipe reste égal.

Carton rouge

Non



4 5 **Juvenile**

Formule compétitive

Ligue



- Calendrier de compétition avec plaquage
- Format de ligue à déterminer
- Pour une nouvelle équipe, passage à une session de 8 semaines en parascolaire ?

Séparé

NOMBRE DE JOUEURS

Intérieur : 5vs5
 FLAG

Extérieur : 10vs10

Dimension terrain intérieur :

35 x 25 mètres
Excluant l'en-but
 Longueur x largeur

Dimension terrain extérieur :

Terrain de football – 5 verges de
chaque côté x largeur totale
Excluant l'en-but
 Longueur x largeur

Durée des parties à l'intérieur :

2 x 10 minutes

Durée des parties à l'extérieur :

2 x 15 minutes

Renvoi

« Drop »
 La balle doit être lancée entre le 15m et le 22m. Permettez aux deuxièmes touchés. Si la deuxième tentative ne fonctionne pas, a sanction. L'autre équipe aura un free kick de centre.

Plaquage



Raffut

Oui,
mais aucun
contact à la tête
ou au cou ne sera
toléré

Bottés en jeu ouvert

Oui,
 Le ballon doit être lancé dans le jeu. Sanction = free kick de l'endroit où le ballon a été affecté.
 Exemples : ballon alloué pour pénalités.

Pénalité

Application
des règles
du jeu de
World
Rugby

Maul

Application des
règles du jeu
World Rugby
 Application de la règle 10a et 10b pour libérer le daric de maul.

Rucks

Application
des règles du
jeu de World
Rugby

Mêlée

5 c. 5
 (Les talonneurs contestent, mais aucun passeur) (9 attaquants par équipe, 9 appuis par équipe par – aucun pick du non. 8)

Touche

5 c. 5
 Contacté (ouaté) avec aucun soutien. L'arbitre donne la marge de 2m devant la touche.

Substitutions

Substitutions
libres

Carton jaune

5 min

Carton rouge

Oui