

LIGUE QUÉBÉCOISE DE RUGBY EN FAUTEUIL ROULANT

RÈGLEMENTS

I. Déroulement des matchs :

- I-1 La durée d'une partie est fixée à 1 h 15 mn (4 quarts de 10 minutes), non chronométré, à l'exception de la dernière minute de chaque période.
- I-2 Le temps entre chaque partie est de 10 minutes.
- I-3 Toute équipe en défaut se verra sanctionnée d'une défaite.
- I-4 Si pour une raison majeure (voir article VII-3), une équipe ne peut débiter un match à 4 joueurs (8 points), elle pourra commencer le match avec 3 joueurs ne totalisant pas 8 points.
- I-5 Des changements illimités sont permis pour l'équipe qui se fait marquer un but. Cependant, ceux-ci doivent être demandés préalablement à la table des marqueurs.
- I-6 Il n'y a pas d'arrêt du chronomètre après un but, sauf lors de la dernière minute de jeu de chaque période. Ceci est applicable aux périodes de prolongations, s'il y a lieu.
- I-7 Lorsqu'il y aura une pénalité offensive ou défensive, le joueur fautif devra se rendre à la boîte de pénalités. L'équipe en possession du ballon, garde le ballon.
- I-8 Les matchs débiteront à l'heure inscrite sur la feuille d'horaires.

II. Attribution des points :

- ◆ Victoire : 2 points
- ◆ Nulle : 1 point
- ◆ Défaite : 0 point

III. Les prolongations :

- III-1 Si après les 4 quarts temps il y a égalité, une prolongation de 2 minutes sera jouée (le temps sera conforme à l'article I-6).
- III-2 Chaque équipe voit un temps mort ajouté à sa fiche.
- III-3 Si à l'issue de cette période aucun point n'a été compté, le match reste nul.

IV. Les joueurs :

- IV-1 Toutes les équipes doivent fournir leur liste de joueurs à l'AQSFR, avec les classifications et numéros, avant le premier tournoi.
- IV-2 Aucun échange ne pourra être effectué après le 01 janvier 2004.
- IV-3 Ancien joueur : Est considéré comme ancien joueur toute personne ayant déjà joué au rugby.
- IV-4 Recrue : Est considéré comme recrue toute personne
- IV-5 Pour avoir le droit de participer au championnat de ligue Québécoise, une recrue devra avoir participé à 1/3 des matchs de la saison. En cas de blessure ou de maladie, c'est le Comité de Ligue qui déterminera l'éligibilité des joueurs.
- IV-6 Seul le capitaine est autorisé à demander des explications aux arbitres.
- IV-7 En cas de conduite antisportive il y aura une minute complète de pénalité à l'encontre du joueur fautif.
- IV-8 **Si une équipe ne se présente pas à un match, elle devra payer les frais d'arbitrage pour les matchs manqués (honoraires des arbitres, frais administratifs de 6% et frais de déplacements), sauf pour une raison majeure (voir article VII-3).**
- IV-9 Au cas où les responsables d'équipe ne pourraient se présenter par manque de joueurs, ils devront aviser les responsables du tournoi au moins 72 heures à l'avance.

- IV-10 Les équipes hôtes des tournois de la Ligue sont responsables de signaler aux arbitres, aux responsables des équipes participantes et à l'AQSFR, tous changements apportés au déroulement de l'épreuve (horaire, lieux, ...) et cela **au moins une semaine à l'avance**.
- IV-11 **Pour une annulation, un délai de 48 heures est requis, sinon les frais seront perçus, sauf en cas de raison majeure (voir articleVII-3).**