



# Challenge Masculin Île de France

## Rugby FFSE

# Règlement Sportif

La fédération Française du Sport en Entreprise souhaite que ce règlement contribue à l'épanouissement sportif de ses pratiquants ainsi qu'à une plus grande convivialité, dans le respect des valeurs prônées par notre fédération.

## Section 1 : Organisation des compétitions de rugby de la FFSE

### Article 1.1 : Inscription au Challenge

Les clubs doivent faire part de leur intention de participer au challenge au plus tard 10 jours avant la date de la réunion d'information des clubs.

### Article 1.2 : Participation aux matchs

Toute personne licenciée à la Fédération Française du sport d'entreprise et justifiant d'un certificat de non contre-indication à la pratique du rugby en compétition peut participer aux activités de rugby. Le challenge masculin Ile-de-France est ouvert aux licenciés masculins satisfaisant à ces conditions.

Avant le début de chaque rencontre, un responsable, licencié à la FFSE, de chaque équipe remet à l'arbitre la liste de ses joueurs participant à la rencontre. Cette liste doit comporter le nom, le prénom et le numéro de licence valide de chacun des joueurs. Le rédacteur, qui signe la liste de ses joueurs, est responsable de la véracité des informations portées sur cette liste (notamment en cas de blessure d'un joueur évoluant avec une licence périmée ou sous une licence d'emprunt ce qui est formellement interdit). Il tiendra à la disposition de l'arbitre le jour du match, la licence et le certificat médical de chaque joueur.

Les dirigeants de club incitent les joueurs à utiliser le modèle de certificat médical disponible sur le site de la FFSE.

L'identité des joueurs est contrôlée, avant chaque match, par l'arbitre officiel de la rencontre.

Celui-ci vérifie les justificatifs d'identité fournis par le joueur, en sa présence, ou l'ensemble des pièces présentées par le rédacteur de la liste des joueurs.

Sont acceptées comme justificatifs d'identité les pièces citées dans le code électoral et en particulier les articles 1 et 2 de l'arrêté du 12 décembre 2013 pris en application des articles R.5 et R.60 du code électoral. Les licences FFSE avec photos sont également acceptées.

Les copies lisibles des justificatifs d'identité ainsi que les versions numériques sont également acceptées.

L'arbitre se réserve le droit de refuser l'entrée sur le terrain d'un joueur ne pouvant justifier de son identité.

### Article 1.3 : Règlement sportif

Sauf mention contraire dans le règlement spécifique d'une compétition, le rugby est pratiqué conformément aux règles du jeu édictées par world rugby avec les particularités suivantes :

- Toutes les mêlées sont simulées.
- En cas de mêlée écroulée, l'arbitre peut interdire de former des mêlées pour la suite du match et de les remplacer par des coups francs.
- Sur les touches, avant la formation d'un maul, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, peut amener le porteur du ballon de l'équipe adverse au sol.
- Si une équipe se retrouve à effectif réduit (carton, blessure), elle peut retirer le dernier joueur de la mêlée (la 3ème ligne centre). L'équipe adverse agira comme bon lui semble en veillant à avoir au moins le même nombre de joueurs dans la mêlée.
- L'arbitre peut être amené à arrêter le match avant son terme par soucis de sécurité pour les joueurs.
- Les cuillères sont interdites
- Les placages doivent se faire sous le sternum et doit se faire avec les deux bras.
- Le squeeze-ball est interdit.

### Article 1.4 : Forfaits

Les rencontres se jouent à 15 joueurs.

Une liste de joueurs pour une rencontre peut comporter jusqu'à 30 joueurs par équipe.

Si une équipe est dans l'incapacité de présenter plus de 15 joueurs, 4 cas de figure se présentent :

a/ l'équipe est forfait (elle ne se présente pas) sans prévenir son adversaire et l'arbitre ou dans un délai ne permettant pas à l'arbitre de ne pas se déplacer. Elle doit donc régler, en totalité, l'indemnité de l'arbitre Match forfait score 25/0 (5 essais) et sera pénalisé d'un point au classement pour le premier forfait puis de deux points par forfait supplémentaire.

b/ l'équipe déclare forfait, en prévenant l'équipe adverse au minimum 72 heures avant le coup d'envoi prévu. L'équipe adverse a la possibilité de lui proposer une autre date ;

c/ l'équipe incomplète souhaite jouer. Elle joue en effectif réduit contre l'équipe adverse complète, à condition de pouvoir présenter au moins 11 joueurs ;

d/ l'équipe incomplète demande à l'équipe adverse de renforcer son effectif par le prêt de joueurs. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0. Elle ne sera sanctionnée d'aucun point au classement.

## Article 1.5 : Arbitrage

Les matchs sont dirigés par un arbitre désigné par un bénévole identifié en début de saison.

Les arbitres doivent participer à deux réunions par an minimum portant sur les règles du jeu et sur l'organisation administrative.

Une indemnité forfaitaire de 80 euros par rencontre est prévue pour l'arbitre. Elle est réglée par moitié par les deux équipes.

## Article 1.6 : Administration

Les rencontres officielles (dont challenge et coupe) font l'objet d'une feuille de match détaillant le score du match.

Elle est constituée de 4 feuillets, un est renvoyé à la FFSE par l'arbitre, un est conservé par l'équipe hôte, un est conservé par l'équipe visiteuse et enfin, le dernier est conservé par l'arbitre.

Les équipes fournissent deux listes de leurs licenciés classées dans l'ordre alphabétique des noms. Une des listes est remise à l'arbitre qui la fera suivre à la FFSE afin d'assurer le pointage des joueurs. L'autre est conservé par l'équipe.

## Article 1.7 : Cartons

Un joueur sanctionné par un carton blanc ou jaune quitte le terrain pour 10 minutes. Si ce même joueur reçoit un second carton jaune, il est exclu définitivement.

Un joueur sanctionné par un carton rouge quitte immédiatement l'aire de jeu et l'équipe.

Un joueur sanctionné d'un carton rouge se voit suspendu automatiquement d'un minimum de 2 matchs de suspension. Il est donc exclu des deux matchs suivants de son club avec l'équipe 1 ou 2, que ces matchs soient inscrits dans le challenge ou la coupe.

La sanction peut être réduite si le joueur se porte volontaire pour arbitrer la touche lors d'une rencontre ne concernant pas son équipe. Il sera désigné au même titre que les arbitres officiels.

Les joueurs ou les représentants de l'équipe faisant l'objet d'un rapport complémentaire d'un officiel de la FFSE (arbitre, superviseur ou délégué) sont convoqués devant le Conseil de discipline.

La FFSE envoie aux différents protagonistes la convocation devant la structure disciplinaire de la FFSE (envoi par courriel avec avis de lecture, à l'adresse valide donnée par l'équipe lors de son inscription).

L'équipe doit accuser réception, par courriel, de la convocation et préciser sa présence ou son absence à la structure disciplinaire de la FFSE.

En cas de non-réponse, la convocation est considérée comme reçue.

## Section 2 : Organisation du challenge de rugby de la FFSE

### Article 2.1 : Divisions

Les équipes sont réparties en 4 divisions

- Les divisions 1, 2 et 3, regroupent 14 équipes avec matchs aller uniquement. Les 8 premières sont qualifiées pour les phases finales à élimination directe : 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6, 4 vs 5.

- En divisions 1 et 2, la 12<sup>e</sup> équipe au classement de la phase régulière affrontera la 3<sup>e</sup> de la division en dessous. En cas de défaite, l'équipe sera reléguée. En cas de victoire, l'équipe sera maintenue. Les équipes 13<sup>e</sup> et 14<sup>e</sup> du classement seront reléguées en division inférieure.

- En division 2 et 3, les équipes classées 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> de la phase régulière seront promues dans la division supérieure. L'équipe arrivant 3<sup>e</sup> jouera un match de barrage contre la 12<sup>e</sup> équipe de la division au-dessus. En cas de victoire, elle sera promue en division supérieure. En cas de défaite, elle restera dans la même division.

- En division 3, les équipes classées 14<sup>e</sup>, 13<sup>e</sup>, 12<sup>e</sup> et 11<sup>e</sup> seront reléguées en division 4 la saison suivante.

- La division 4 est composée de deux poules. Les équipes seront, dans la mesure du possible, répartie géographiquement. Les équipes arrivant 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> du classement des phases régulières dans leur poule seront promues en division 3. Les équipes arrivant 1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup>, 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> du classement des phases régulières dans leur poule joueront les phases finales : 1<sup>e</sup> poule A vs 4<sup>e</sup> poule B, 2<sup>e</sup> poule B vs 3<sup>e</sup> poule A, 1<sup>e</sup> poule B vs 4<sup>e</sup> poule A, 2<sup>e</sup> poule A vs 3<sup>e</sup> Poule B.

Un club possédant 2 équipes ou plus, ne peut pas les inscrire dans la même division. En cas de relégation de l'équipe une dans la division dans laquelle se trouve sa 2<sup>e</sup>me équipe, cette dernière devra elle aussi descendre d'une division. Si l'équipe deux n'était pas reléguable, les critères de l'article 2.7 s'applique pour déterminer l'équipe qui la remplacera.

En cas de promotion de l'équipe deux dans la division dans laquelle se trouve sa 1<sup>ère</sup> équipe, la promotion de l'équipe deux ne pourra avoir lieu. Les critères de l'article 2.7 seront appliqués pour déterminer l'équipe qui la remplacera dans la division supérieure.

Les rencontres se déroulent en semaine ou le week-end selon la disponibilité des terrains. Une date butoir est définie en début de saison. Si une rencontre n'a pu se jouer avant cette date suite à un report, l'équipe à l'origine de la demande de report sera déclarée forfait (voir article 3)

Le calendrier prévisionnel du challenge est communiqué au plus tard aux équipes lors de la 1<sup>re</sup> réunion des dirigeants des clubs organisés en début de saison. La liste sera fournie le plus tôt possible avant cette date.

## Article 2.2 : Déplacements

La priorité est la recherche du compromis. Les deux équipes se mettent d'accord concernant la date, le lieu et l'heure de la rencontre et doivent fournir ces informations au plus tard, le mardi 18h précédant la rencontre. Le calendrier publié ne présume pas de qui sera l'hôte et qui sera le visiteur.

Dans le cas où aucun compromis ne serait trouvé, le chargé de division tranchera en fonction des priorités suivantes.

1. Si une des deux équipes ne possède pas de terrain ou ne peut en réserver, cette équipe se déplacera.
2. L'équipe s'étant déplacée lors du dernier match de challenge (sont donc exclus les matchs de coupes, les matchs amicaux, ...) reçoit.
3. L'équipe ayant la plus grande ancienneté dans le challenge reçoit.

## Article 2.3 : Classement

Le classement du challenge s'établit sur les bases suivantes :

- Victoire : 4 points
- Match nul : 2 points
- Défaite : 0 point
- Forfait : - 1 point pour le premier forfait puis -2 points par forfait supplémentaire
- 1 point de bonus offensif est attribué à l'équipe ayant marqué 3 essais de plus que son adversaire.
- 1 point de bonus défensif est attribué à l'équipe ayant perdu par moins de 8 points d'écart ;
- Chaque carton rouge entraîne le retrait de 1 point au classement ;
- 4 cartons jaunes dans un même match entraînent le retrait de 1 point au classement.

En cas d'égalité de point, leur classement sera établi en tenant compte des facteurs suivants, dans l'ordre des priorités :

- Équipes ayant reçu le moins de cartons rouges ;
- Goal-Average sur l'ensemble des rencontres de la compétition ;
- Plus grand écart entre le nombre d'essais marqué et le nombre d'essais concédés ;
- Résultat du match entre les deux équipes (non valable si trois équipes ou plus sont à égalité).
- Plus grand nombre de licenciés dans l'équipe.

## Article 2.4 : Prêts de joueurs

Dans le cadre du challenge, les équipes peuvent être renforcées par des joueurs licenciés dans une autre équipe FFSE ou possédant une licence événementielle.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 3 joueurs d'une équipe évoluant dans une division supérieure.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 2 joueurs sous licence événementielle.

En cas de dépassement des limites du nombre de joueurs renforçant l'équipe lors d'un match du challenge, l'équipe fautive ne pourra ni participer aux phases finales, ni être promue en division supérieure.

## Article 2.5 : Forfaits

Une équipe ayant déclaré forfait plus de trois fois en ne pourra ni participer aux phases finales, ni être promue.

## Article 2.6 : Finales

Les finales seront organisées pour toutes les divisions dans un lieu unique.

Pourront être qualifiés pour les phases finales, les joueurs ayant joué, avec leur équipe, au moins la moitié des matchs de phase régulière. Si le nombre de matchs joués est impair, on retiendra l'entier immédiatement inférieur à la moitié comme étant le nombre de matchs nécessaire qu'un joueur soit qualifié avec l'équipe.

Dans le cas des clubs possédant plus d'une équipe, un joueur ne pourra être qualifié dans l'équipe évoluant dans la division la plus basse que s'il a joué la majorité de ses matchs dans cette équipe.

Les certificats médicaux ne seront pas pris en compte pour qualifier un joueur pour les phases finales.

Seuls sont pris en compte les matchs du challenge. Les matchs de coupes ne sont pas comptabilisés.

## Article 2.7 : Demande de non-promotion ou de relégation.

Une équipe promue en vertu de l'article 2.1 peut demander à ne pas être promue. Cette demande sera acceptée dans les cas suivants, dans l'ordre :

- Une équipe reléguée de la division au-dessus accepte de rester dans sa division. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement.
- Une équipe de la division de l'équipe faisant la demande accepte de monter (pour la D4, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du nombre de points au classement quelle que soit la poule).

Une équipe peut également demander à jouer dans la division en dessous. Cette demande sera acceptée dans les cas suivants, dans l'ordre :

- Une équipe reléguée de la division de l'équipe accepte de rester dans sa division. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement.
- Une équipe de la division au-dessous de l'équipe qui fait la demande accepte de monter (pour la D4, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du nombre de points au classement quelle que soit la poule ; pour les autres divisions, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement).

Par conséquent, les demandes ne pourront se faire qu'après les barrages pour les divisions pour lesquelles ces matchs sont organisés.

Les demandes seront envoyées à toutes les équipes concernées. Un délai de 5 jours sera accordé aux équipes pour faire part de leur volonté ou non d'accepter cette promotion. L'équipe promue sera déterminée après l'expiration du délai de réponse, parmi les équipes ayant répondu favorablement, selon l'ordre de priorité déterminé précédemment.

L'acceptation ou le refus de la non-promotion est prononcé au plus tard un mois après la fin du championnat.

Dans le cas où des barrages ne pourraient pas se jouer avant le mois précédent la première réunion des présidents de clubs, la commission rugby statuera.

## Section 3 : Organisation des coupes rugby FFSE

### Article 3.1 : Compositions

Deux coupes sont organisées. La coupe « Ultra Petita » ouverte aux équipes de la division 4 du challenge et la coupe « Rugby Corner » ouverte aux équipes des divisions 1, 2 et 3.

Un club ne peut inscrire qu'une seule équipe en coupe. Les oppositions du 1<sup>e</sup> tour sont tirées au sort lors de la 1<sup>re</sup> réunion des dirigeants d'équipe se tenant en début de saison.

Dans chaque rencontre, l'équipe tirée au sort en premier, reçoit.

### Article 3.2 : Équipes

Les équipes voulant fusionner dans le cadre de cette compétition peuvent le faire à la condition de se déclarer au plus tard 48h avant le tirage au sort. L'équipe résultant de la fusion évoluera dans la compétition correspondant à la division la plus forte.

### Article 3.3 : Prêts de joueurs

Dans le cadre des coupes, les équipes peuvent être renforcées par des joueurs licenciés dans une autre équipe FFSE ou possédant une licence événementielle.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 3 joueurs d'une équipe évoluant dans une autre coupe.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 2 joueurs sous licence événementielle.

En cas de dépassement des limites du nombre de joueurs renforçant l'équipe lors d'un match de coupe, l'équipe fautive sera disqualifiée.

-