



# 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 organisée en début de saison.

### 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.

Avant le match, un représentant de chaque équipe est désigné pour réaliser les formalités administratives avec l'arbitre.

Il présente à l'arbitre la liste des joueurs de son équipe, la licence de chaque joueur avec une photo d'identité récente ainsi qu'une copie d'une pièce d'identité.

La liste des joueurs comprend au minimum :

- le nom de l'équipe
- le nom de l'équipe adverse
- la date du match
- pour chaque joueur
  - son numéro de licence
  - ses noms et prénoms
  - son club d'appartenance

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

Avant le match, l'arbitre vérifie la cohérence entre le nombre de joueurs sur la liste et le nombre de joueurs présents.

En complément, sur demande du désignateur ou bien sur décision de l'arbitre, un contrôle individuel de la cohérence entre les joueurs indiqués sur la liste et les joueurs présents peut être effectué.

### 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 agit 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 souci de sécurité pour les joueurs.
- Les cuillères sont interdites
- Les placages doivent se faire sous le sternum et doivent se faire avec les deux bras.
- Le squeeze-ball est interdit.

## Article 1.4 : Forfaits

Les rencontres se jouent à 15 joueurs.

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. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0 (5 essais)..

b/ si une équipe demande deux fois le report d'un même match, elle est considérée comme forfait. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0 (5 essais).

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. L'équipe n'est pas considérée comme forfait.

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 (5 essais). L'équipe n'est pas considérée comme forfait.

Une équipe subissant un forfait peut fournir une liste de 30 joueurs maximum afin d'être comptabilisée dans les matchs joués par ces joueurs dans l'optique des qualifications pour les phases finales.

## 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 90 euros par rencontre est prévue pour l'arbitre. Elle est réglée par moitié par les deux équipes.

Si aucun arbitre assistant n'est désigné, chaque équipe devra alors mettre à disposition un joueur afin d'assurer le rôle de juge de touche. Si une équipe n'est pas en mesure de mettre à disposition un joueur (équipe n'ayant pas plus de 15 joueurs sur la feuille de match ou bien n'ayant plus de remplaçant apte à assurer ce rôle), il sera demandé à l'équipe adverse de mettre à disposition un second joueur.

## 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 3 feuillets, un est conservé par l'équipe hôte, un est conservé par l'équipe visiteuse et enfin, le dernier est conservé par l'arbitre. Une copie numérique doit être envoyée à la FFSE.

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 une copie numérique à la FFSE afin d'assurer le pointage des joueurs. L'autre est conservé par l'équipe.

Les copies numériques des documents sont à envoyer par l'arbitre via le formulaire permettant d'enregistrer les résultats.

## 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'enceinte de jeu.

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. Les matchs amicaux ainsi que les matchs gagnés ou perdus par forfait ne sont pas comptabilisés dans les matchs de suspension.

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.

La sanction peut être réduite d'un match si le joueur se porte volontaire pour arbitrer la touche lors d'une rencontre ne concernant pas son équipe.

# 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 cas de relégation diffèrent en fonction du mode de fonctionnement de la division 4.

- La division 4 a deux modes de fonctionnement avec ou sans poule, décidé et communiqué aux équipes au plus tard lors de la réunion d'information des clubs. Les modes de fonctionnement sont les suivants :

1. La division 4 regroupent toutes les équipes avec matchs aller uniquement<sup>1</sup>.
  - Les équipes classées 1<sup>e</sup> et 2<sup>e</sup> de la phase régulière de division 4 seront promues en division 3.
  - Les équipes 13<sup>e</sup> et 14<sup>e</sup> du classement de division 3 seront reléguées en division 4.
  - L'équipe arrivant 3<sup>e</sup> (respectivement 4<sup>e</sup>) de la phase régulière de division 4 jouera un match de barrage contre la 12<sup>e</sup> (respectivement 11<sup>e</sup>) équipe de la division 3. Les équipes gagnantes évolueront en division 3 la saison suivante alors que les équipes perdantes évolueront en division 4
  - Les 8 premières équipes sont qualifiées pour les phases finales à élimination directe.
2. La division 4 est composée de deux poules.
  - 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 de division 3 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.
  - 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.

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'appliquent 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 2.8 seront appliqués pour déterminer l'équipe qui la remplacera dans la division supérieure.

Le calendrier prévisionnel du challenge est communiqué au plus tard aux équipes lors de réunion d'information des clubs. 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.

---

<sup>1</sup> En fonction du nombre d'équipes engagées et du nombre de journées disponibles dans le calendrier, il est possible que toutes les équipes ne puissent affronter l'ensemble des équipes.

## 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 : Reports de match

La date initiale du match est réputée être celle dans le calendrier annoncé en début de saison, au plus tard à la réunion d'information des clubs. Il est toléré pour des raisons d'organisation pratique que le match pour planifier +/- 6 jours autour de cette date.

Si une équipe (A) souhaite un report, la demande doit être effectuée au plus tard 3 jours avant le match.

Au plus tard deux semaines après la date prévue pour le match, l'équipe (B) devra proposer à l'équipe (A) une ou plusieurs nouvelles dates pour jouer ce match dans un délai de 4 journées de challenge maximum (par exemple, si le match reporté est le match de la journée 2, le match report devra être effectué avant la date de la journée 6 du challenge). Si le match reporté concerne une journée au-delà de la 9<sup>ème</sup> journée, alors la date de report maximale est la date limite fixée lors de la réunion d'information des clubs. Afin de protéger l'intégrité physique des joueurs, la ou les dates proposées ne peuvent pas être à moins de 6 jours avant ou 6 jours après un match déjà programmé de l'équipe (A). Si l'équipe (B) ne propose pas de nouvelle date, le match sera considéré comme annulé et aucun point ne sera attribué. Si aucune date n'est possible du fait des matchs déjà programmés pour les deux équipes et des temps de repos, un délai supplémentaire pourra éventuellement être accordé par le responsable de division. Si l'équipe (A) n'est pas en mesure de présenter une équipe à la (aux) date(s) proposée(s), elle sera considérée comme forfait pour le match.

Une fois la date de report fixée, l'équipe (A) ne peut demander un nouveau report. Si elle n'est pas en mesure de présenter une équipe pour jouer le match, elle sera considérée comme forfait.

Si l'équipe (B) souhaite un report, la demande devra être effectuée au plus tard 3 jours avant le match. Dans ce cas, les équipes devront se mettre d'accord sur une nouvelle date. Si l'une des équipes n'est pas disponible à la date convenue, elle sera considérée comme forfait pour ce match.

Si le match n'est pas joué avant la date limite fixée lors de la réunion d'information des clubs, le match est considéré comme annulé et aucun point n'est attribué.

Un logigramme explicatif est disponible en annexe 1. En cas d'incohérence entre le logigramme et le présent article, l'article fait foi.

## Article 2.6 : Forfaits

Une équipe déclarant forfait est pénalisée d'un point au classement pour le premier forfait. Tout nouveau forfait dans une saison entraînera une pénalité de deux points au classement.

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

## Article 2.7 : Phases finales (y compris barrages)

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.

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.

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 oppositions pour les quarts de finale sont définies en fonction du classement de la saison régulière.

Pour les divisions 1, 2, 3 et 4 (dans le mode de fonctionnement sans poule) :

- (1) 1<sup>er</sup> – 8<sup>ème</sup>
- (2) 2<sup>ème</sup> – 7<sup>ème</sup>
- (3) 3<sup>ème</sup> – 6<sup>ème</sup>
- (4) 4<sup>ème</sup> – 5<sup>ème</sup>

Dans le mode de fonctionnement par poule pour la division 4 :

- (1) 1<sup>er</sup> poule A – 4<sup>ème</sup> poule B
- (2) 2<sup>ème</sup> poule A – 3<sup>ème</sup> poule B

(3) 1<sup>er</sup> poule B – 4<sup>ème</sup> poule A

(4) 2<sup>ème</sup> poule B – 3<sup>ème</sup> poule A

Dans le cas où le forfait d'une équipe serait connu plus de 7 jours avant les quarts de finales, il sera proposé aux équipes classées au-delà de la 8<sup>ème</sup> place à l'issue de la saison de prendre la place de l'équipe défaillante. Toutefois, les équipes relégables (y compris l'équipe barragiste) ne peuvent prendre part aux phases finales. 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. Si aucune des équipes éligibles ne souhaite participer aux phases finales, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en demi-finale.

Dans le cas où le forfait d'une équipe serait connu moins de 7 jours avant les quarts de finale, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en demi-finale.

Les oppositions pour les demi-finales sont définies de la façon suivante :

- (1) – (4)
- (2) – (3)

En cas de forfait d'une équipe qualifiée pour les demi-finales, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en finale.

Les dates des phases finales sont annoncées en début de saison, au plus tard à la réunion d'information des clubs.

Les quarts de finale ainsi que les demi-finales doivent être regroupées par deux ou quatre sur une même journée et sur un même terrain. Les horaires des matchs sont définis par l'organisation et communiqués dès que les disponibilités des terrains sont connus. Aucun report ne peut être accepté.

Dans le cas où les regroupements ne seraient pas possibles, l'équipe la mieux classée à l'issue de la saison régulière reçoit. Il est toléré pour des raisons d'organisation pratique que le match pour planifier +/- 6 jours autour de cette date. Aucun report supplémentaire ne sera autorisé.

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

## Article 2.8 : 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 réunion d'information des clubs, la commission rugby statuera.

## Article 2.9 : Non réinscription d'une équipe

Dans le cas où une équipe évoluant en D1, D2 ou D3 venait à ne pas se réinscrire en début de saison, la place libérée dans la division serait alors attribuée, dans l'ordre, à :

- Une équipe reléguée dans la division inférieure à l'issue de la saison précédente. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement de la saison précédente
- Une équipe évoluant dans la division inférieure la saison précédente et n'ayant pas été promue à l'issue de la saison. 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

## Annexe 1 : Logigramme report de match

