



Swiss Super 7's  
Senior Hommes & Femmes  
Saison 2022-23

---

MANUEL DU TOURNOI

Fédération Suisse de Rugby



## 1 Introduction :

Ce manuel du tournoi est conçu pour fournir tous les détails clés et les règles des tournois pour toutes les compétitions du Swiss Super Senior 7's homme and Swiss Super Senior 7's femme pour la saison 2020-21.

## 2 Processus de qualification pour le championnat des clubs organisé par Rugby Europe :

Les équipes qui termineront première de la finale du Swiss Super 7's homme et femme gagneront le titre de Champion de Suisse de Rugby à 7 et seront qualifiées pour le championnat d'Europe. En cas de refus du champion de participer au championnat d'Europe, l'équipe ayant eu le meilleur classement et désirant participer sera qualifiée.

## 3 Conditions de Participation :

La FSR s'est efforcée de fournir des conditions de participation qui servent de point de référence à tous les directeurs d'équipe et officiels.

L'inscription est faite dans les délais annoncés par fiche d'inscription auprès du secrétariat de la FSR et elle est validée lors de la réception de la fiche d'inscription par le secrétariat de la FSR.

En signant l'inscription, vous avez accepté toutes les règles et conditions décrites dans ce manuel.

La FSR souhaite rappeler à toutes les équipes que toutes les compétitions de 7's sont jouées selon TOUTES les Règles et Règlements de World Rugby <http://www.laws.worldrugby.org/index.php?variation=2>

## 4 Modification des conditions de participation :

La FSR se réserve le droit, à tout moment (que ce soit avant ou pendant le Tournoi), d'établir ou de modifier les règles et de donner des instructions sur le déroulement du Tournoi, ou sur des questions relatives au Tournoi, y compris le contenu des présentes Conditions de Participation. Toutes ces règles et instructions, lorsqu'elles sont établies et communiquées, sont immédiatement applicables pour chaque équipe participante et chaque Membre d'équipe, et ces règles et instructions seront considérées incluses automatiquement dans les présentes Conditions de participation.

## 5 Documents à fournir pour la Compétition :

Chaque équipe devra remplir une feuille de match sur Sportlomo avant le premier match.

Pour les équipes (entente ou mixed team) ne disposant pas de compte Sportlomo, une feuille de match (en annexe du présent document) devra être remise au directeur match commissioner avant le premier match avec les autorisations **signées** des présidents de clubs ou les joueurs sont licenciés (en annexe du présent document)

## 6 Critères de participation des équipes :

Les équipes suivantes peuvent participer au Swiss Super 7's :

### 6.1 Clubs :

Les clubs enregistrés auprès de la FSR avec des joueurs licenciés à la FSR pour ce club.

### 6.2 Equipes deuxièmes et troisièmes de clubs

Si un club participe avec deux ou plus d'équipes à un tournoi, le changement des joueurs entre les équipes n'est pas permis.

### 6.3 Clubs Rugby à 7

Les clubs de rugby à 7 enregistrés auprès de la FSR avec des joueurs licenciés à la FSR pour ce club et des joueurs licenciés à la FSR dans d'autres clubs. Dans ce dernier cas le joueur ne pourra participer qu'avec l'accord écrit (document en annexe) du Président du club ou le joueur possède la licence.

### 6.4 Ententes et Mixed Teams

Les Ententes ou Mixed-Teams sont autorisées à participer, Il s'agit d'équipes composées de joueurs qui sont licenciés au sein de différents clubs Suisses. Elles peuvent gagner le titre « Champion Suisse du Rugby à 7 ». La condition préalable est l'accord écrit (document en annexe) des Présidents des clubs ou les joueurs sont licenciés.

Les clubs sont responsables solidairement pour le paiement des frais et sanctions de Ententes/ Mixed-Teams. Des cartons rouges et jaunes contre des joueurs des Ententes et Mixed-Teams sont à la charge du club pour lequel le joueur est licencié.



## 7 Critères de participation des joueurs :

**Seuls les joueurs possédant une licence à la FSR peuvent participer au Swiss Super 7's.** Il n'est pas possible de faire de licence spécifiquement pour ce tournoi sauf les cas décrits dans l'article 16 bis du règlement des compétitions partie 2 de la FSR

([http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/documents/222\\_Reglement\\_Licences\\_2.1\\_FR.pdf](http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/documents/222_Reglement_Licences_2.1_FR.pdf))

Un joueur ne peut participer qu'à une seule rencontre a 15 ou tournoi à 7 par week-end.

Critères d'âge : tout joueur âgé de moins de 18 ans ne participe normalement pas au rugby adulte, cependant des sur-classements sont possibles pour les joueurs âgés de 17ans comme défini dans l'article 116 du règlement des compétitions partie1 ([http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/administration/regulations/2020-21\\_FR\\_Reglement\\_des\\_Compétitions\\_1\\_V0.4\\_CLEAN.pdf](http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/administration/regulations/2020-21_FR_Reglement_des_Compétitions_1_V0.4_CLEAN.pdf)).

Assurance des joueurs : application l'art. 9 du règlement des compétitions partie 1([http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/administration/regulations/2020-21\\_FR\\_Reglement\\_des\\_Compétitions\\_1\\_V0.4\\_CLEAN.pdf](http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/administration/regulations/2020-21_FR_Reglement_des_Compétitions_1_V0.4_CLEAN.pdf)).

**L'assurance est de la responsabilité du joueur.** La FSR et le Club organisateur déclinent toute responsabilité.

## 8 Contrôle :

Pour les tournois du Swiss Super 7's, les officiels de la FSR pourront procéder à un contrôle sur l'identité de tous les joueurs. Chaque joueur devra être en mesure de fournir une pièce d'identité à jour.

## 9 Format de compétition et dates 2022/23 :

Swiss super 7's Homme et Femme :

- Etape 1= 1<sup>er</sup> octobre à Lausanne
- Etape 2= 29 octobre à Solothurn
- Etape 3=18 février (lieu à définir)
- Etape 4= 12 mars (lieu à définir)
- Etape 5= 27 et 28 mai à Neuchatel

Finale Swiss super 7's Homme et Femme :

- Finale= 1 et 2 Juillet (lieu à définir)

## 10 Processus de qualification pour la finale :

Pour les hommes 12 équipes seront qualifiées pour la finale. Les équipes totaliseront des points en fonction de leur participation et de leur classement aux 5 étapes :

- 1 point par participation (pour les étapes 1, 2, 3, 4, 5)
- 4 points pour les perdants des 1/2 finales (pour les étapes 1, 2, 3, 4)
- 8 points pour le perdant de la finale (pour les étapes 1, 2, 3, 4)
- 10 points pour vainqueur (pour les étapes 1, 2, 3, 4)

Il n'y aura pas de point attribué par rapport au classement de l'étape 5 (Neuchâtel) car des équipes étrangères et donc non qualifiables pour la finale du Swiss super 7's participent à ce tournoi

Les 12 premières équipes à l'issue des 4 étapes seront qualifiées pour la finale. Les autres équipes pourront participer au tournoi open. Si des équipes ont le même nombre de points elles seront départagées comme suit :

1. L'équipe qui a participé au plus grand nombre d'étapes
2. Le nombre des expulsions définitives (cartons rouges) d'une équipe dans l'ensemble des matchs comptant pour ce classement, en tenant compte de tous les cartons rouges quelle que soit leur origine (joueurs, entraîneurs, dirigeants, etc.).
3. La meilleure équipe au vu des confrontations directes (victoires)
4. Le nombre d'essais marqués dans l'ensemble des matchs comptant pour ce classement.
5. Le tirage au sort.

Pour les femmes, toutes les équipes sont qualifiées dans la limite de 12. S'il y a plus d'équipes qualifiées alors le même système que celui des hommes sera mis en place

## 11 Composition des équipes :

Les équipes doivent être composées de 12 joueurs et de 4 membres d'encadrement maximum



Tous les joueurs doivent conserver le même numéro de maillot pendant toute la durée du tournoi. Le non-respect de cette règle peut entraîner une sanction. Tous les membres de l'encadrement, doivent être licenciés à la FSR. Il est de la responsabilité de toutes les clubs participants que la composition de leurs équipes soit conforme aux Lois et Règlements du Jeu de World Rugby et plus particulièrement aux recommandations en matière de retour au jeu après cette période d'arrêt due à la crise du Coronavirus.

## 12 Règlement du tournoi :

### 12.1 Règles du jeu World Rugby

Les tournois se déroulent conformément aux règles du Jeu de World Rugby et aux Règlements du Jeu de World Rugby en vigueur, sous réserve des spécifications supplémentaires contenues dans les présentes Conditions de Participation. [https://www.laws.worldrugby.org/?domain=7&modified\\_form=2&mf\\_section=31&language=FR](https://www.laws.worldrugby.org/?domain=7&modified_form=2&mf_section=31&language=FR)

### 12.2 Organisation de la compétition

Le nombre d'équipes participant aux différentes étapes étant variable le format de compétition sera communiqué en même temps que l'ordre des matches au plus tard le lundi précédent la compétition.

Cependant nous utiliserons toujours le même modèle pour les matches de poule sur la base d'un round robin. Aucune prolongation ne sera jouée dans les matchs de poule. Les points seront attribués pour ces matchs sur la base suivante :



Si une équipe refuse délibérément de jouer, ou abandonne délibérément un match en cours, sans le consentement préalable de l'arbitre, alors cette équipe sera expulsée du tournoi.

Si une équipe a été expulsée du tournoi, pour quelque raison que ce soit :

- Cette équipe sera considérée comme n'ayant reçu aucun point lors des matches de poule et n'ayant marqué aucun essai ou point dans les matches de poule
- Pour déterminer le classement de la poule, tous les résultats des matchs contre cette équipe seront considérés comme nuls et non venus. Cela signifie que tous les points attribués dans les matchs contre l'équipe expulsée seront annulés et les essais et les points marqués ou concédés dans les matches contre cette équipe ne seront pas pris en compte pour déterminer les classements de poule.
- Ces équipes peuvent également faire l'objet de mesures disciplinaires supplémentaires.

En fonction du format de l'étape des phases finales seront organisées et communiquées également au plus tard le lundi précédent l'étape

### 12.3 Détermination du classement de la phase de poule

**12.3.1** Le classement de la poule sera déterminé par les points de compétition comme indiqué dans la Section 12.2 ci-dessus.

**12.3.2** Si, à la fin de la phase de poule, deux équipes sont à égalité de points alors le classement de ces 2 équipes sera déterminée par le résultat du match opposant ces 2 équipes. L'équipe ayant gagné ce match sera placée devant (plus haut) dans le classement de la poule.

**12.3.3** Si le match entre les deux équipes à égalité de points à la fin de la phase de poule est un match nul, le processus suivant sera utilisé pour déterminer les places.

(i) La différence de points "pour et contre" (points marqués- points encaissés) pour chaque équipe respective dans tous les matches de poule sera prise en compte. L'équipe ayant la meilleure différence de points sera classée plus haut dans le classement de la poule - si l'égalité n'est pas résolue :



- (ii) La différence d'essais marqués "pour et contre" par chaque équipe respective dans tous les matches de poule sera prise en compte. L'équipe ayant la meilleure différence d'essais sera classée plus haut dans le classement de la poule : si l'égalité n'est toujours pas résolue alors :
- (iii) L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points dans les matchs de poule sera mieux classée dans le tableau de compétition de la poule : si l'égalité n'est toujours pas résolue, alors. ;
- (iv) L'équipe qui a marqué le plus grand nombre d'essais dans les matchs de poule sera classée plus haut dans le classement de la poule : si l'égalité n'est toujours pas résolue alors :
- (v) L'égalité sera résolue par tirage au sort entre les capitaines des équipes concernés.

**12.3.4** Si à la fin de la phase de poule, plus de deux équipes sont à égalité de points, le processus suivant sera utilisé pour déterminer le classement :

- (i) La différence des points marqués "pour et contre" par chaque équipe respective dans tous les matches de poule sera prise en compte. L'équipe ayant la meilleure différence de points sera classée plus haut dans le classement de la poule : si l'égalité n'est pas résolue, alors. :
- (ii) La différence d'essais marqués "pour et contre" par chaque équipe dans tous les matches de poule sera prise en compte. L'équipe ayant la meilleure différence d'essais sera classée plus haut dans le classement de la poule, si l'égalité n'est pas résolue :
- (iii) Les équipes concernées seront classées en fonction du nombre de points marqués dans tous les matches de poule. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points dans les matches de poule sera mieux classée dans le classement de la poule : si l'égalité n'est pas résolue, alors. :
- (iv) Les équipes concernées seront classées en fonction du nombre d'essais marqués dans tous les matches de poule. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre d'essais lors des matches de poule sera classée plus haut dans le classement de la poule : si l'égalité n'est pas résolue, alors... :
- (v) L'égalité sera résolue par un tirage au sort entre les capitaines d'équipes concernés.

#### **12.4 Durée des matches**

La durée des matches, y compris les finales, sera de sept (7) minutes par mi-temps avec une pause de deux minutes à la mi-temps.

#### **12.5 Matches nuls**

Lors des phases finales, en cas de match nul à la fin du temps réglementaire, des prolongations seront jouées jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé. Une pause de deux (2) minutes est prévue à la fin du temps réglementaire et avant de reprendre le match. Les prolongations sont jouées par périodes de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de camp sans interruption. Lors des prolongations, l'équipe qui marque en premier sera immédiatement déclarée gagnante.

Les managers des équipes et l'arbitre procéderont à un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui donnera le coup d'envoi de la prolongation et pour choisira le camp.

#### **12.6 Interruption de match**

A l'exception de l'interruption volontaire d'un match et d'expulsions consécutives dans le cas où un match doit être arrêté après son commencement la procédure suivante s'applique :

##### **12.6.1 Matches de poule**

- (i) Lorsqu'un match de poule est interrompu à la mi-temps ou à tout moment de la seconde mi-temps, le résultat et les points et essais marqués par chaque équipe au cours du match sont maintenus.
- (ii) Lorsqu'un match de poule est abandonné au cours de la première mi-temps, le résultat est déclaré nul.
- (i) Lorsqu'un match de poule a été déclaré nul, chaque équipe se verra attribuer deux points de match pour ce match et tous les points et essais marqués seront comptabilisés dans le total des points et essais marqués par chaque équipe dans tous ses matches de poule.

##### **12.6.2 Matches à élimination directe**

(i) Lorsqu'un match est interrompu à la mi-temps ou à tout moment de la seconde mi-temps, le résultat est maintenu. Si les deux équipes sont à égalité, l'article 14.3.3 sera utilisé pour déterminer le vainqueur en tenant compte des points marqués dans tous les matches du tournoi. Toutefois, si l'une des équipes a participé à une poule où une équipe



a été expulsée, pour quelque raison que ce soit, la question sera soumise à la Commission de discipline qui décidera de la méthode la plus appropriée pour déterminer le vainqueur du match à élimination directe.

(ii) Si un match a été abandonné pendant la première mi-temps, le résultat sera déclaré nul et l'article 14.3.3 sera utilisé pour déterminer le vainqueur en tenant compte des points marqués dans tous les matchs du tournoi.

Toutefois, si l'une des équipes a participé à une poule où une équipe a été expulsée, pour quelque raison que ce soit, la question sera soumise à la Commission de discipline qui décidera de la méthode la plus appropriée pour déterminer le vainqueur du match à élimination directe.

## 12.7 Remplacements

**12.7.1** Un match sera disputé par un maximum de sept joueurs de chaque équipe sur l'aire de jeu. Un joueur peut être remplacé en cas de blessure ou substitué. Une équipe peut faire un maximum de cinq changements. Le remplacement temporaire d'un Joueur pour cause de blessure par saignement ou commotion est autorisé y compris lorsque les 5 remplacements ont déjà été réalisés.

Un joueur qui a été remplacé pour cause de blessure ne peut pas reprendre le jeu dans le même match.

Aucun remplacement ou substitution ne peut être effectué sans l'autorisation de l'arbitre, et seulement pendant un arrêt de jeu.

**12.7.2** En tant qu'entité ayant la responsabilité globale du tournoi, FSR fera la promotion du message de World Rugby " Reconnaître et retirer " (Recognize & Remove) sur les commotions cérébrales pendant ce tournoi. Cela signifie que tout joueur qui a perdu connaissance pendant un certain temps ou qui présente des symptômes de commotion cérébrale DOIT ETRE immédiatement retiré de l'aire de jeu pour des soins et une surveillance et NE PEUT PAS revenir sur l'aire de jeu, voir paragraphe concernant les commotions. Veuillez consulter le lien suivant vers World Rugby pour en savoir plus sur la gestion des commotions cérébrales et la nécessité de " Recognise and Remove ". [www.playerwelfare.com/concussion](http://www.playerwelfare.com/concussion)

## 12.8 Joueurs expulsés

Un joueur expulsé du terrain (carton rouge), ne sera pas autorisé à rejouer pour le reste du tournoi et son dossier sera ensuite traité par la commission de discipline.

Un joueur expulsé temporairement (carton jaune) 3 fois durant le tournoi, ne sera pas autorisé à rejouer pour le reste du tournoi et son dossier sera ensuite traité par la commission de discipline.

### 12.8.1 Joueur suspendu temporairement

Lorsqu'un joueur a été temporairement suspendu (expulsion), il doit se placer dans la zone d'expulsion désignée et doit y rester pendant toute la durée de la suspension temporaire.

**La durée d'exclusion (2 minutes) commence dès que l'arbitre siffle la reprise de match après l'attribution du carton.**

La gestion des exclusions sera assurée par l'arbitre avec le Tournament Commissioner



### 12.9 Maillots des équipes - Conflits de couleurs

Les équipes doivent disposer si possible de 2 jeux de maillots aux couleurs majoritairement distinctes les unes des autres. Pour tous les matchs où il y a un conflit de couleurs, un tirage au sort (coin toss) détermine quelle équipe doit changer de couleur maillot. REMARQUE : Veuillez-vous assurer avant le début du match qu'il n'y a pas de conflit de maillot au moment du toss pour le coup d'envoi (cf. 13.13)

### 12.10 Accès au champ de jeu

Seuls les joueurs, l'arbitre, les arbitres assistants, les directeurs de tournois, les porteurs d'eau et les personnes ayant reçu une formation médicale, afin de soigner un joueur blessé, peuvent pénétrer sur l'aire de jeu. Pendant la pause, les entraîneurs et les porteurs d'eau peuvent pénétrer sur l'aire de jeu, mais ils doivent partir avant la reprise du jeu et ne doivent rien faire qui puisse retarder la reprise du jeu.

### 12.11 Toss

#### 1er match de chaque journée

Le tirage au sort pour décider du coup d'envoi et du choix du terrain aura lieu 10 minutes avant le coup d'envoi.

#### Tous les autres matches

Le tirage au sort aura lieu pendant la mi-temps du match précédent. Un membre de chaque équipe doit être présent lors du toss. Il n'est pas obligatoire que ce soit le capitaine, ce peut être un autre joueur ou un membre de l'équipe dirigeante. Si le représentant d'une équipe ne se présente pas au tirage au sort, le tirage au sort est automatiquement remporté par l'équipe qui était présente à l'heure.

**Tous les tirages au sort auront lieu près de la table des officiels, au bord du terrain, à la ligne médiane.**

## 13 Déroulement des matches

### 13.1 Echauffement

#### Échauffement d'avant-match

Les équipes s'échaufferont pour leur match sur un terrain d'entraînement proche du terrain principal du match. La priorité pour l'échauffement des équipes sera donnée à celles qui participeront au match suivant.

Pour les premiers matches de chaque jour de match, les équipes qui joueront ensuite auront le droit de s'échauffer sur le terrain de jeu principal avant leur match.

#### Échauffement des remplaçants

Les joueurs remplaçants sont autorisés à s'échauffer dans l'en-but de l'équipe adverse sans ballon ni sac de plaquage.

### 13.2 Officiels du tournoi

Les officiels du tournoi sont des représentants nommés par la FSR pour être responsables du déroulement d'un tournoi conformément aux règles du jeu de World Rugby, y compris les arbitres, les arbitres assistants, et/ou tout autre spécifié par écrit par la FSR :

- Directeur du Tournoi
- Commissionner du terrain
- 1 Responsable des arbitres
- Les arbitres

## 14 Dispositif médical

La FSR fournira une équipe d'assistance médicale (samaritain) sur le terrain 1. Le terrain 2 est situé à proximité de l'hôpital et des pompiers.

Les détails concernant les hôpitaux et les autres services d'assistance médicale seront fournis avant le tournoi.

Veillez noter que si un joueur doit être retiré du terrain de jeu et emmené à l'hôpital, le directeur d'équipe doit désigner un membre de son personnel pour accompagner le joueur pendant toute la durée de l'hospitalisation. En outre, si un joueur doit être hospitalisé au-delà de la durée du séjour de l'équipe à Lugano le directeur d'équipe doit désigner une personne pour rester avec le joueur jusqu'à ce qu'il puisse être rapatrié.

**DANS CE CAS, LE DIRECTEUR DU TOURNOI DOIT ÊTRE IMMÉDIATEMENT INFORMÉ.**



## 15 Antidoping

Chaque club participant et chaque membre des équipes acceptent de se conformer aux dispositions et aux exigences du règlement 21 de World Rugby et du statut concernant le dopage 2021 de Swiss Olympic, ainsi qu'à toute décision prise à ce titre.

## 16 Règlement disciplinaire du tournoi

### 16.1 Obligations générales

Il est rappelé aux clubs participants qu'ils sont responsables de la conduite de leurs membres d'équipe et autres personnes présentes au Tournoi à titre officiel et qu'ils doivent s'assurer que leur conduite correspond aux exigences et que les matches sont joués conformément à un comportement sportif.

Chaque club participant et chaque membre d'équipe acceptent les dispositions et les exigences du Règlement disciplinaire du Tournoi et de toute décision prise en vertu de celui-ci, et de s'y conformer. Chaque club participant reconnaît également sa responsabilité et son obligation de rendre compte des actes et/ou omissions d'autres personnes présentes au tournoi à titre officiel pour le club.

Toutes les équipes participantes doivent vérifier que les joueurs devant participer au Tournoi :

- (i) n'ont aucune quelconque procédure disciplinaire en cours concernant un acte de jeu déloyal et/ou une mauvaise conduite ;
- (ii) n'ont aucune quelconque procédure d'appel en cours en rapport avec ce qui précède ;
- (iii) ne font pas l'objet d'une suspension du Jeu à la suite d'une procédure disciplinaire, d'une procédure d'appel ou autre.

### 16.2 Protêts

Tous les protêts durant le tournoi doivent être déposés, (avant, pendant ou après le tournoi), auprès du directeur de tournoi qui tranchera définitivement en s'appuyant sur les règlements de la FSR. Les protêts pour être retenus devront être déposés conformément aux règlements de la FSR.

([http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/documents/226\\_Reglement\\_juridique\\_1.2\\_FR\\_COMPLET.pdf](http://www.suisserugby.com/fileadmin/content/documents/226_Reglement_juridique_1.2_FR_COMPLET.pdf))

## 17 Documents administratifs





# FEDERATION SUISSE DE RUGBY

## FEUILLE DE MATCH SWISS SUPER SEVEN'S MATCH SHEET SWISS SUPER SEVEN'S MATCHBLATT SWISS SUPER SEVEN'S

LIEU / VENUE ORT	DATE DATUM	HOST CLUB
EQUIPE / TEAM / MANNSCHAFT <sup>*1</sup>	CLUBS <sup>*1</sup>	

No.	NOM / NAME	PRÉNOM / 1 <sup>ST</sup> NAME / VORNAME	LICENCE, ID / LICENSE, ID	CHECK <sup>*2</sup> <input type="checkbox"/>

### OFFICIELS / OFFICIALS / OFFIZIELLE

1				
2				
3				
4				

### VALIDATION / VALIDATION / BESTÄTIGUNG

	EQUIPE / TEAM / MANNSCHAFT	HOST CLUB
NOM / NAME		
SIGNATURE / UNTERSCHRIFT		

<sup>\*1</sup> En cas d'ententes et Mixed Teams: indiquer les clubs participants / In case of Ententes and Mixed Teams: specify participating Clubs / Bei Ententes und Mixed Teams : teilnehmende Clubs angeben

<sup>\*2</sup> A remplir par le Host Club / to fill in by Host Club / Auszufüllen durch den Host Club



AUTORISATION DE JEU POUR UNE MIXED TEAM  
AUTHORIZATION PLAYING FOR MIXED TEAM

Je soussigné \_\_\_\_\_, Président du club de \_\_\_\_\_  
I, the undersigned, \_\_\_\_\_, club's President of \_\_\_\_\_

autorise les joueurs suivants à participer aux Swiss super 7's avec l'équipe \_\_\_\_\_  
authorises the following players to participate in the Swiss super 7's with the team

Liste des joueurs/Players List

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

Signature et cachet du club