



SUISSE
RUGBY

— FSR —

WETTKAMPFREGLLEMENT

ZWEITER TEIL : LIZENZEN UND SPIELERTRANSFERS

222/ Version 1.5

Erlassende Stelle

BoD

Verantwortliche Direktion

CEO

Autor

SDU

Kontakt

CEO

Ursprüngliche Ausgabe

07.09.2013

Letzte Überarbeitung

31.08.2022

Zustimmung DV

26.06.2022

In Kraft getreten

01.09.2022

Ersetzt

Alle früheren Ausgaben

Originalsprache

Französisch

Zusammenfassung

Gegenstand und Zweck des Reglements

Das vorliegende Reglement regelt das Verfahren für die Registrierung/ Lizenzierung von Clubs, von Spielern und von Clubverantwortlichen für die Clubs der FSR und legt, zusammen mit dem Reglement Spielbetrieb, die Kompetenzbereiche der Lizenzkommission (LK) fest.

Sämtliche in der Schweiz veranstalteten Matches und Turniere, wie auch alle den Mitgliederclubs des Verbandes angehörenden Spieler, Mitglieder und Mitarbeiter unterliegen diesem Reglement.

Die Version 1.0 des Reglements wurde vom CC am 08.12.2012 angenommen und ist auf den 01.01.2013 in Kraft getreten. Die letzte Zustimmung DV (Teilrevision) erfolgte am 24.04.2016.

Änderungen

Die Änderungen vom 31.08.2022 betreffen insbesondere:

Probeweise Einführung der Spielerausleihe

Fédération Suisse de Rugby - Schweizerischer Rugby Verband - Swiss Rugby Union

Rautistrasse 12

CH-8047 Zurich

T +41 44 516 66 18

fsr@suisserugby.com

www.suisserugby.com



Abkürzungen

BoD	Board of Directors
CC	Comité Central (Zentralvorstand) FSR
CEO	Chief Executive Officer
CFO	Chief Financial Officer
CLO	Chief Legal Officer
CTE	Commission Technique des Ecoles
CTF	Commission Technique Femmes
CTJ	Commission Technique Jeunes (U18/ U16)
CT7	Commission Technique Seven's
DK	Disziplinarkommission
DTN	Direction Technique National
DV	Delegiertenversammlung
FFR	Fédération Française de Rugby
FSR	Fédération Suisse de Rugby
KOM	Kick-Off Meeting
LK	Lizenzkommission
RK	Rekurskommission
SK	Schiedsrichterkommission
STC	Steering Committee
WK	Wettbewerbskommission
WR	Wettkampfglement
WR-1	Wettkampfglement – Erster Teil: Spielbetrieb
WR-2	Wettkampfglement – Zweiter Teil: Lizenzen und Spielertransfers
WR-3	Wettkampfglement – Dritter Teil: Rechtspflege

Zu Gunsten der einfacheren Lesbarkeit wird auf geschlechtsspezifische Bezeichnungen verzichtet. Das vorliegende Dokument richtet sich jedoch gleichermassen an Frauen wie an Männer.



Inhaltsverzeichnis

1	Registrierungen (Lizenzen).....	4
1.1	Allgemeine Bestimmungen.....	4
1.2	Prozedere zur Spielerregistrierung.....	6
1.2.1	Allgemeines.....	6
1.2.2	Dokumente.....	6
1.2.3	Registrierung der Spielberechtigung im Internet.....	7
2	Spielertransfers/ Clubwechsel von Spielern.....	7
2.1	Allgemeine Bestimmungen.....	7
2.2	Spielertransfer zwischen Clubs der FSR.....	8
2.3	Spielertransfers von einem Club eines ausländischen Verbandes zu einem Club der FSR.....	9
2.4	Spielertransfers von einem Club der FSR zu einem Club eines ausländischen Verbandes.....	10
3	Spielerausleihe.....	10
4	Kontrollen.....	11
4.1	Allgemeines.....	11
4.2	Kontrollen der Spielberechtigungen bei Spielen durch die Schiedsrichter.....	11
4.3	Nachträgliche Kontrollen.....	12
5	Sanktionen.....	13
6	Schluss- und Übergangsbestimmungen.....	13



1 Registrierungen (Lizenzen)

1.1 Allgemeine Bestimmungen

Art. 1 Zweck und Anwendungsbereich

Das vorliegende Reglement regelt das Verfahren für die Registrierung/ Lizenzierung von Clubs, Mannschaften, von Spielern und von Clubverantwortlichen für die Clubs der FSR und die entsprechenden Kontrollen und legt, zusammen mit dem Reglement Spielbetrieb, die Kompetenzbereiche der Lizenzkommission (LK) fest.

Art. 2 Lizenzkommission

- 1 Die LK ist verantwortlich für die Lizenzierung der Spieler und Clubverantwortlichen der Clubs der FSR. Der Präsident der LK vertritt die Kommission im CC der FSR und untersteht dem Bereich CEO.
- 2 Der LK obliegen insbesondere folgende Aufgaben:
 - Administrative Abwicklung der Lizenzierung und der Spielertransfers
 - Führen einer Statistik mit Hilfe der Matchblätter über die Anzahl Spiele jedes Spielers
 - Durchführung von Kontrollen im Zusammenhang mit Spielberechtigungen und Zusammensetzung der Mannschaften
 - Ausstellung von Clearance Letters für ausländische Verbände
 - Rechnungsstellung gemäss FR.

Art. 4 Bedeutung der Registrierung

- 1 **Clublizenz:** Die Clublizenz stellt die formelle Berechtigung für eine oder mehrere Mannschaften eines Club dar, um an den Wettkämpfen während der laufenden Saison teilzunehmen. Die FSR vergibt eine Lizenz an Clubs, welche ihren Verpflichtungen gegenüber der FSR mindestens 15 Tage vor Beginn der Wettkampfsaison nachgekommen sind.
- 2 **Spielerlizenz:** Die Spielerlizenz stellt die formelle Berechtigung dar, um an Wettkämpfen der laufenden Saison teilzunehmen. Die FSR vergibt eine Spielerlizenz an Clubs, welche ihren Verpflichtungen gegenüber der FSR mindestens 15 Tage vor Beginn der Wettkampfsaison nachgekommen sind. Ein Club der FSR hat für jeden Spieler, den er einsetzen möchte, für jede Saison gemäss dem vorliegenden Reglement eine Spielerregistrierung zu beantragen. Spieler ohne Spielerregistrierung sind nicht spielberechtigt.

Diese Pflicht gilt für alle Spiele (insb. für alle Spielklassen) und für alle Rugby-Kategorien, welche in der Schweiz unter der Ägide der FSR gespielt werden (insb. XV, VII, U20, U18, Frauen, Rugby-Schulen, usw.).
- 3 **Clubverantwortlichen-Lizenz:** Für Clubverantwortliche (Präsidenten, Trainer, Betreuer, usw.) besteht eine Clubverantwortlichen-Lizenz. Für den Zutritt zur Technischen Zone während eines Spiels, muss der Clubverantwortliche die Bestimmungen der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder einhalten. Für den Zutritt zur Technischen Zone während eines Spiels, braucht der Trainer eine Trainer-Lizenz. Für das Stimmrecht des Clubs an der DV ist eine gültige Clubverantwortlichen-Lizenz des entsprechenden Vertreters Voraussetzung (s. Art. 8 WR-1).

Art. 4 Freundschaftsspiele

Auch für Freundschafts- oder Vorbereitungsspiele müssen die Spieler beim Verband registriert sein. Allerdings findet dort keine Spielerkontrolle statt.

Art. 5 Zeitpunkt der Registrierung

Die Registrierung und die Reaktivierung von Lizenzen können während der gesamten Saison erfolgen.

Der Clubwechsel/ Spielertransfer (welcher Spieler betrifft, die bereits Inhaber eine Lizenz sind oder waren) eines ausländischen zu einem Schweizer Club oder zwischen Schweizer Clubs kann nur während der



Transferperiode durchgeführt werden. Diese Regel trifft jedoch nur auf die Kategorien «Senioren» (Männer und Frauen) zu.

Art. 6 Dauer der Gültigkeit der Registrierung/ Erneuerung

- 1 Die Gültigkeit der Lizenz besteht ab Erteilen der Lizenz bis zum Ende der Laufenden Saison. Eine Saison dauert in der Regel vom 1. August eines Jahres bis zum 31. Juli des folgenden Jahres; Änderungen bleiben vorbehalten.
- 2 Zu Beginn jeder neuen Saison müssen die Lizenzen durch die Clubs vor der Wiederaufnahme der Matches (offizielle oder Freundschaftsspiele) erneuert werden.
- 3 Die LK ist jederzeit berechtigt, auch im Rahmen von Lizenz-Erneuerungen, die Nachreichung von Dokumenten zu verlangen. Dabei kann sie die Lizenz blockieren bis zum korrekten Erhalt der verlangten Dokumentation.

Art. 7 Gebühren

- 1 Für jede Lizenz wird eine Gebühr für jeden registrierten Spieler erhoben (Spielerlizenzgebühr).
- 2 Die Gebühren werden durch die DV der FSR festgelegt.
- 3 Die Rechnungsstellung der Wettbewerbspauschale erfolgt durch die WK, diejenige für die Lizenzbeiträge durch die LK. Verbuchung, Inkasso und Mahnwesen erfolgt durch den CFO (vgl. Art. 5 Finanzreglement).
- 4 Die Wettbewerbspauschale wird fällig mit dem Einschreiben des Clubs für die Meisterschaft/ mit der Lizenzierung des ersten Spielers. Die Lizenzgebühr wird fällig mit der Registrierung des Spielers. Sie wird in vollem Umfang erhoben, unabhängig davon, ob die Registrierung zu Beginn oder erst während der Gültigkeitsdauer der Lizenz erfolgt und unabhängig davon, ob der Spieler tatsächlich in einem Spiel eingesetzt wird, oder nicht.
- 5 Schuldner der Gebühren ist der Club, welcher die Lizenz beantragt hat, nicht der Spieler.

Art. 8 Fehlende oder fehlerhafte Registrierung

- 1 Grundsatz: Jede Mannschaft, welche an einem Spiel einen Spieler einsetzt, der nicht oder nicht korrekt lizenziert ist oder dessen Lizenz widerrufen, blockiert oder aufgrund falscher Angaben/ Dokumenten erlangt worden ist, verliert das entsprechende Spiel mit Forfait. Als Einsatz des Spielers gilt sowohl der effektive Einsatz auf dem Spielfeld, als Ersatzspieler oder dessen Erwähnung auf dem Matchblatt. Die DK oder RK kann weitere Sanktionen gegen den Club aussprechen.

Für den Zutritt eines Clubverantwortlichen zur Technischen Zone während eines Spiels sind die Bestimmungen der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder anwendbar

- 2 Eine gegnerische Mannschaft, welche die nicht korrekte Lizenzierung eines Gegenspielers geltend macht, hat dies vor dem Spiel anlässlich der Gesichtskontrolle oder während dem Spiel in Form eines Spielfeldprotests (vgl. WR-3) zu verzeichnen. Wird die nicht vorhandene oder nicht-korrekte Lizenzierung später festgestellt, hat der betroffene Club innerhalb 3 Tagen nach der Feststellung bei der DK Protest zu erheben.
- 3 Auf keinen Fall kann ein Club das Spiel verweigern, weil sie eine nicht-korrekte Lizenzierung eines Spielers der gegnerischen Mannschaft geltend macht.

Art. 9 Erteilung und Verweigerung der Spielerregistrierung

- 1 Die Spielerregistrierung für einen Spieler ist gültig erteilt, wenn die Lizenz des fraglichen Spielers auf der Lizenzliste der entsprechenden Mannschaft in der Website der FSR als freigegeben erscheint.
- 2 Das Freigeben der Lizenz gemäss Abs. 1 gilt als formeller zustimmender Entscheid der LK und braucht keine weiteren Formalitäten.
- 3 Verweigert die LK die Ausstellung der Registrierung, so hat sie dies dem betreffenden Club mit Begründung innerhalb von drei Werktagen seit dem Eingang der vollständigen Registrierungsdokumente mitzuteilen.



- 4 Anstelle eines formellen negativen Entscheids kann die LK vom antragsstellenden Club auch weitere/ergänzende Dokumente einfordern.
- 5 Rekurse gegen eine Verweigerung der Spielerregistrierung sind an die RK zu richten. Das Verfahren richtet sich nach WR-3.
- 6 Telefonisch werden keine Spielerregistrierungen erteilt.

Art. 10 Fristen

- 1 Nicht-Einhalten einer Frist in Zusammenhang mit einer Lizenz führt dazu, dass die entsprechende Lizenz nicht erteilt oder blockiert ist. Der betroffene Spieler oder Clubverantwortliche ist nicht (mehr) spielberechtigt, darf nicht (mehr) auf dem Matchblatt aufgeführt werden und hat keinen Zutritt zum Spielfeld/ zur Technischen Zone.
- 2 Wenn das Reglement es nicht ausdrücklich gestattet, ist eine Frist nicht verlängerbar.
- 3 Sollte ein in diesem Reglement bestimmtes Datum auf einen Samstag, Sonntag oder einen öffentlichen Feiertag fallen, so ist das Datum des nächstfolgenden Werktags erheblich.

Art. 11 Rechtspflege

Auf Streitigkeiten im Rahmen des vorliegenden Reglements findet das WR-3 Anwendung.

1.2 Prozedere zur Spielerregistrierung

1.2.1 Allgemeines

Art. 12 Erklärungen im Zusammenhang mit Lizenzen - Verantwortlichkeiten

- 1 Mit dem Antrag für die Spielerlizenz gibt der Spieler verschiedene Erklärungen ab. Mit der Unterzeichnung des Antrags bestätigt er die Richtigkeit dieser Erklärungen. Der Lizenzantrag wird dann von den Amtsträgern des Clubs genehmigt und versandt.
- 2 Mit Unterzeichnung des Antrags bestätigt der Clubverantwortliche insbesondere, dass die Lizenzierung nicht in rechtswidriger Weise erfolgt und dass sein Club nicht rechtswidrig in die Interessen eines anderen Schweizerischen Clubs oder der FSR oder eines ausländischen Clubs oder Landesverbandes eingreift.
- 3 Falsche Erklärungen und Bestätigungen führen automatisch dazu, dass der fehlbare Spieler gesperrt wird. Der Club verliert alle Spiele mit Forfait, an denen der fehlbare Spieler teilgenommen hat. Die DK behält sich weitere Sanktionen gegen den fehlbaren Spieler, den bestätigenden Clubpräsidenten oder den fehlbaren Club vor.
- 4 Besteht im Zusammenhang mit Lizenzdokumenten der Verdacht auf Begehung von Officialdelikten, behält sich die FSR vor, im In- und Ausland Strafanzeige einzureichen.

1.2.2 Dokumente

Art. 13 Einzureichende allgemeine Dokumente

- 1 Ein Club, welcher einen Spieler als „Neu-Lizenzierten“ registrieren lassen will (d.h. für Spieler, die noch nie bei einem schweizerischen Club registriert waren), muss folgende Dokumente einreichen:
 - a) Den Antrag auf eine Lizenz, auf welcher alle Namen und Vornamen des Spielers gemäss dem amtlichen Dokument (vgl. lit. c) erscheinen müssen. Das Formular ist vom Spieler und vom Clubpräsidenten zu unterzeichnen.
 - b) Die Anti-Doping-Verzichtserklärung von Swiss Olympic.



- c) Eine gut lesbare Kopie (Front- und Rückseite) des/ der gültigen Reisepasses, Identitätskarte oder Ausländerausweises.
 - d) Jugendliche (U 18) müssen die Einverständnis-Erklärung der Eltern gemäss Modell FSR beibringen.
 - e) Bei Clubwechseln werden weitere Dokumente benötigt (s. unten).
 - f) Die Kopie des Fotos des Spielers, welche auf der Webseite der Lizenzen verwendet wird.
- 2 Für Spieler, deren Registrierung für den letzten Club nach vorübergehender Aufhebung wieder aktiviert wird, sind nur die allenfalls noch fehlenden Dokumente erforderlich.
 - 3 Für die Clubverantwortlichen- und die Schiedsrichter-Lizenz braucht nur die Kopie eines gültigen Amtlichen Dokuments (s. oben, lit. c) eingereicht zu werden.

Art. 13bis Einzureichende Dokumente im Zusammenhang mit Sicherheit und Gesundheit der Spieler. Diese Dokumente sind empfohlen, jedoch nicht obligatorisch.

1. Ärztliches Attest:

Für alle Lizenzanträge ist ein ärztliches Attest, dass bestätigt Rugby ohne Kontraindikation auszuüben, nötig. Im Rahmen des Lizenzantragsprozesses ist das Formular von der FSR-Webseite herunterzuladen und von einem Arzt, der die Prüfung des Antragstellers durchführt, auszufüllen. Diese Bescheinigung muss den Stempel des Arztes, das Datum und die Unterschrift enthalten. Dieses Zertifikat, das 2 Jahre gültig ist, muss bei der Beantragung einer Lizenz an den FSR abgegeben werden.

2. Reisepass 1. Linie:

Jeder Verein muss technische Tests für seine Spieler organisieren, die für alle Kategorien, außer denen der Rugby School an vorderster Front spielen wollen, gemäß dem auf der FSR-Website beschriebenen Protokoll. Nur Spieler, die die Erlaubnis des FSR erhalten haben, dürfen in der ersten Reihe, als Inhaber oder Ersatz spielen.

Eine Mannschaft, deren Spieler an einer Frontposition an einem offiziellen Spiel teilnimmt, ohne dafür qualifiziert zu sein, verliert durch Disqualifikation.

Ein Lizenznehmer, der zu Beginn der Saison nicht berechtigt ist, auf Positionen der 1. Linie zu spielen, kann während der Saison die Genehmigung zum Training auf Positionen der 1. Linie beantragen. Es genügt, wenn der Verein diesen Spieler testet und das Ergebnis an den DTN sendet.

Der Club muss das Excel-Dokument, das von der FSR-Webseite heruntergeladen werden kann, zur Überprüfung an das DTN senden.

1.2.3 Registrierung der Spielberechtigung im Internet

Art. 14 Prozedere der Spielerregistrierung

- 1 Die Lizenzen werden durch die Clubs online auf der Webseite der FSR bestellt. Gleichzeitig sind der LK die notwendigen Dokumente einzureichen.
- 2 Spätestens sieben (7) Tage nach Erhalt der vollständigen und korrekten Dokumentation wird die Lizenz freigeschaltet. Die Lizenz hat Gültigkeit bis zum Ende der laufenden Saison.
- 3 Wenn die Dokumente nicht oder nicht vollständig eingereicht werden wird der Club von der LK benachrichtigt. Erst nach Erhalt der vollständigen und korrekten Dokumentation wird die Lizenz aufgeschaltet und der Spieler spielberechtigt (Frist: siehe Abs. 2).

2 Spielertransfers/ Clubwechsel von Spielern

2.1 Allgemeine Bestimmungen

Art. 15 Grundsatz



Ein Spieler kann im selben Zeitpunkt nur für einen Club und nur für einen Rugby-Landesverband lizenziert sein. Sollte ein Spieler in ungültiger Weise eine zweite Lizenz erhalten oder zu erhalten versucht haben, wird die Lizenz der FSR automatisch aberkannt. Gegen den Spieler und allenfalls die Clubverantwortlichen wird eine Disziplinarverfahren eröffnet. Der Club kann mit Forfaitniederlagen, Punkteabzügen im Klassement, der Relegation bis in die unterste Spielklasse und Bussen sanktioniert werden. Im Falle von schwerwiegenden Verstößen, kann dem fehlbaren Spieler eine Spielsperre bis zu einem Jahr oder sogar der definitive Ausschluss aus der FSR auferlegt werden. Die LK meldet Vorfälle unverzüglich der DK.

Art. 15^{bis} Gebühren

- 1 Spielertransfers/ Clubwechsel von einem Club der FSR zu einem anderen Club der FSR sind im Rahmen der Lizenzgebühr, welche der neue Club zu entrichten hat, abgegolten. Die neue Lizenzgebühr wird in vollem Umfang erhoben, unabhängig davon, ob der Spielertransfers/ Clubwechsel zu Beginn oder erst während der Gültigkeitsdauer der Lizenz erfolgt. Eine allfällig durch den vorherigen Club bezahlte Lizenzgebühr wird nicht zurückerstattet, auch nicht teilweise.
- 2 Für Spielertransfers/ Clubwechsel von einem Club eines ausländischen Verbandes zu einem Club der FSR, ist, zusätzlich zur Lizenzgebühr, eine von der DV festgelegte Gebühr für das Einholen der Clearance Letter beim ausländischen Verband (Art. 19) zu entrichten, sofern diese durch die FSR eingeholt wird.

2.2 Spielertransfer zwischen Clubs der FSR

Art. 16 Grundsätze/ Freistellungsbrief

- 1 Für Clubwechsel zwischen Clubs der FSR wird die schriftliche Zustimmung des bisherigen und des neuen Clubs verlangt.
- 2 Der bisherige Club kann seine Unterschrift verweigern, wenn
 - der Austritt des Spielers nicht ordnungsgemäss nach den Statuten erfolgt ist (z.B. Austrittsschreiben), wobei die Statuten nicht rechtswidrig hohe Hürden für den Austritt festlegen dürfen, oder wenn
 - offene finanzielle, materielle oder vertragliche Verpflichtungen des Spielers gegenüber dem Club bestehen.
- 3 Die FSR geht im Moment davon aus, dass in der Schweiz kein arbeitsrechtliches oder dienstrechtliches Verhältnis zwischen den Clubs und den Spielern bestehen. Sollte dies für einen Club nicht zutreffen, kann der betroffene Club noch weitere Gründe gegen einen Clubwechsel geltend machen.
- 4 Wird ein Clubwechsel ohne Unterschrift des bisherigen Clubs bei der LK beantragt, stellt die LK diesem das Gesuch zur Stellungnahme zu. Bleibt diese aus, entscheidet die LK aufgrund der Akten.

Art. 16^{bis} Transferperioden der FSR

- 1 Der Spielertransfer von einem Schweizer Club zu einem anderen Schweizer Club («Spielertransfer zwischen Clubs der FSR») kann nur während der Transferperiode getätigt werden.
- 2 Diese geht jeweils am 1. März der laufenden Saison zu Ende/ dauert jeweils vom 1. August bis zum 1. März der laufenden Saison.
- 3 Nach diesem Datum sind keine Spielertransfers (Clubwechsel) mehr möglich. Alle die für die Schaffung der neuen Lizenz notwendigen Dokumente müssen vor dem 1. März beigebracht werden. Jedes am 1. März unvollständige Dossier wird abgelehnt.
- 4 Ausserordentliche Ausnahmen können durch den DTN bewilligt werden, wenn der Clubwechsel mit einem Berufs- oder Ausbildungswechsel des Spielers verbunden ist, welche einen Wohnortswechsel zur Folge hat.
- 5 In diesem Fall muss der Spieler ein Beweis für den Wechsel liefern.
- 6 Spieler mit Wohnsitz in der Schweiz (auf ihren Namen lautende Wohnsitzbescheinigung), die einen Berufs- oder Ausbildungs-/Universitätswechsel nachweisen können, welcher einen Wohnortswechsel zur Folge hatte



und welche seit Beginn der laufenden Saison an keinem Match der Schweizer oder der ausländischen Meisterschaft teilgenommen haben, sind der Transferperiode nicht unterworfen.

Art. 17 Dokumente

Zusätzlich zu den Dokumenten, welche bei einer Spielerregistrierung eingereicht werden müssen, ist der LK der Freistellungsbefreiung des ehemaligen Clubs einzureichen.

2.3 Spielertransfers von einem Club eines ausländischen Verbandes zu einem Club der FSR

Art. 18 Grundsätze

- 1 Falls im ausländischen Verband Transferperioden vorgesehen sind, liegt es in der Verantwortung des Spielers und des Schweizerischen Clubs, diese zu respektieren.
- 2 Von Seiten der FSR bestehen diesbezüglich keine Vorschriften und keine Kontrollen. Die FSR übernimmt diesbezüglich auch keine Haftung.
- 3 Falls der Spieler durch irgend ein Rechtsverhältnis an seinen ausländischen Club oder seinen Landesverband gebunden ist, liegt es in der Verantwortung des Spielers und des beantragenden Schweizerischen Clubs, dass dieses Verhältnis korrekt aufgelöst worden ist und allenfalls geschuldete Beträge bezahlt worden sind.
- 4 Falls die Lizenzierung des ausländischen Spielers für den Club der FSR irgendwelche Kostenfolgen für diesen haben sollte (z.B. Bezahlung von Ausbildungsbeiträgen), liegt es in der Verantwortung des Clubs, diese ohne Verzug zu bezahlen.
- 5 Mit seinem Lizenzantrag bestätigt der Club der FSR, dass er allfällige im Zusammenhang mit dem Spielertransfer gegen ihn, einen Regionalverband und/oder die FSR gesprochenen Sanktionen bezahlt/übernimmt, dass er eventuelle , Kosten für die Vertretung des Regionalverbandes und/oder der FSR übernimmt, sowie dass er gegen Sanktionen nur Rechtsmittel ergreift, soweit dies keine nachteiligen Folgen für die FSR, deren Regionalverbände oder ihr angeschlossene Clubs haben kann.

Art. 18^{bis} Transferperioden der FSR

- 1 Der Spielertransfer von einem ausländischen Club zu einem Schweizer Club («Spielertransfer von einem Club eines ausländischen Verbandes zu einem Club der FSR») kann nur während der Transferperiode getätigt werden.
- 2 Diese geht jeweils am 1. März der laufenden Saison zu Ende/ dauert jeweils vom 1. August bis zum 1. März der laufenden Saison.
- 3 Nach diesem Datum sind keine Spielertransfers (Clubwechsel) mehr möglich. Alle die für die Schaffung der neuen Lizenz notwendigen Dokumente müssen vor dem 1. März beigebracht werden. Jedes am 1. März unvollständige Dossier wird abgelehnt.
- 4 Ausserordentliche Ausnahmen können durch den DTN bewilligt werden, wenn der Clubwechsel mit einem Berufs- oder Ausbildungswechsel des Spielers verbunden ist, welche einen Wohnortswechsel zur Folge hat.
- 5 In diesem Fall muss der Spieler ein Beweis für den Wechsel liefern.
- 6 Spieler mit Wohnsitz in der Schweiz (auf ihren Namen lautende Wohnsitzbescheinigung), die einen Berufs- oder Ausbildungs-/Universitätswechsel nachweisen können, welcher einen Wohnortswechsel zur Folge hatte und welche seit Beginn der laufenden Saison an keinem Match der Schweizer oder der ausländischen Meisterschaft teilgenommen haben, sind der Transferperiode nicht unterworfen.

Art. 19 Transforgesuch und Begründung

- 1 Ein Transforgesuch eines Spielers, welcher zuvor in einem ausländischen Club lizenziert war, muss, zusätzlich zu den Dokumenten, welche für eine Spielerregistrierung eingereicht werden müssen, folgende Dokumente aufweisen:



- Freibrief des Clubs, aus dem der Spieler ausgetreten ist
 - Freibrief des nationalen Verbandes (Clearance Letter), aus dem der Spieler ausgetreten ist, gemäss den Bestimmungen von WORLD RUGBY.
- 2 Wenn der Spieler bereits in einem Club lizenziert war, bewilligt die LK den Transfer nur, wenn sie zur Überzeugung gelangt, dass der Spieler materiell nicht mehr mit seinem aktuellen Club an dessen sportlichen Aktivitäten teilnimmt.
 - 3 Der Begriff „materiell“ bezieht sich auf die Dauer, die Kosten, die Fahrpläne der Verschiebungen, welche aufgrund eines Wechsels des Wohnortes, der Arbeitsstelle oder in privaten Verhältnissen ergeben. Ausgeschlossen dabei sind insbesondere alle Begründungen der Verschiebungen bezüglich auf interne Vorgänge des Vereins, wie Konflikte zwischen Personen, Meinungsverschiedenheiten, nicht-Selektion, usw.

Art. 20 Prüfung und Kontrollen

- 1 Die LK kann vom betroffenen Spieler ergänzende Informationen und Dokumente verlangen, wenn sie die Begründung des Transfers nicht für genügend klar hält
- 2 Die LK behält sich vor, jederzeit und unaufgefordert Kontrollen vorzunehmen. Diese können auch Anfragen bei nationalen Verbänden, ausländischen Clubs, Ausländerbehörden, Gemeindebehörden, Arbeitgeber, usw. beinhalten.
- 3 Der beantragende Club und der Spieler sind diesbezüglich zur vollen Zusammenarbeit verpflichtet.
- 4 Verweigern sie die Zusammenarbeit, kann eine vorläufige Spielsperre ausgesprochen werden.

2.4 Spielertransfers von einem Club der FSR zu einem Club eines ausländischen Verbandes

Art. 21 Bewilligungen/ Bestätigungen

- 1 Ein Schweizer Spieler, welcher in einem ausländischen Club spielen möchte, kann dies nur mit Bewilligung der FSR tun und gemäss den Transfer-Konditionen von WORLD RUGBY.
- 2 Die Einwilligung des zu verlassenden Schweizerischen Clubs der FSR ist in jedem Fall nötig.
- 3 Auf Anfrage des Spielers, des Clubs der FSR oder des neuen ausländischen Clubs oder Verbandes erlässt die FSR Bestätigungen gemäss den Bestimmungen von WORLD RUGBY. Zuständig ist die LK. Frist für die Erstellung: 7 Tage nach Eingang der erforderlichen Bestätigungen (siehe Abs. 4).
- 4 Falls notwendig holt sie vorgängig weitere Bestätigungen ein, wie zum Beispiel:
 - a) Bestätigung des Clubs der FSR, ob der Spieler Vertragsspieler war oder nicht und ob er im Zeitpunkt der Bestätigung noch eine Verpflichtung aus irgendwelchem Grund mit dem Club hat.
 - b) Bestätigung der DK, ob sich der Spieler im Zeitpunkt der Bestätigung unter einer Spielsperre aus Disziplinargründen befindet.
 - c) Bestätigung von Swiss Antidoping, ob sich der Spieler im Zeitpunkt der Bestätigung unter einer Spielsperre oder in einem laufenden Verfahren wegen Dopingfragen befindet.

3 Spielerausleihe (Probeweise für die Saison 2022-23)

Art. 22 Allgemeines

Ein Spieler oder eine Spielerin eines Vereins kann in derselben Spielzeit als Spieler oder Spielerin eines anderen Vereins autorisiert werden.

Der Spieler, dem eine solche Erlaubnis erteilt wurde, bleibt beim ersten Verein lizenziert. Der Spieler oder die Spielerin bleibt in seinem/ihrem ersten Verein und ist einzig bei diesem als Mitglied angeschlossen. Im Falle eines Konflikts zwischen den beiden Vereinen hat der Verein, bei dem die erste Lizenz (primary licence) registriert wurde, Vorrang.



Spielerinnen und Spieler, denen nach diesem Artikel eine Genehmigung erteilt wurde, dürfen an Begegnungen beider betroffenen Vereine teilnehmen, sofern die Bestimmungen von Artikel 23 des vorliegenden Reglements einhalten werden.

Innerhalb einer Sportsaison darf ein Spieler oder eine Spielerin nur folgende Rechte haben nur eine einzige Erlaubnis für eine Zweitlizenz (dual license) erhalten.

Anträge auf Spielerausleihe müssen vor dem 1. März der laufenden Saison erfolgen per "Dual-Membership" in der SportLomo-Software.

Anwendungsbereich:

a. Betroffene Spieler und Spielerinnen:

Die Bestimmungen dieses Artikels können von allen qualifizierten Spielern und Spielerinnen mit Ausnahme von NLA-Spielern in Anspruch genommen werden. Als NLA-Spieler gilt jeder Spieler, der in der laufenden Saison mindestens einmal auf dem Spielblatt eines NLA-Spiels gestanden hat.

b. Wettkampfniveau des zweiten Vereins:

Der zweite Verein, in dem ein Spieler oder eine Spielerin zugelassen ist, darf nicht auf der gleichen Wettkampfebene wie der erste Verein in der Altersklasse des betreffenden Spielers oder der betreffenden Spielerin sein.

Dauer:

Die Erlaubnis, Rugby in einem zweiten Verein zu spielen, ist nur für die Dauer der laufenden Saison gültig. Sie kann unter denselben Bedingungen fünfmal verlängert werden.

Die Erlaubnis, in einem zweiten Verein zu spielen, wird beendet, wenn der Spieler seinen Verein wechselt. Ein erneuter Antrag auf Spielerausleihe (Doppel-Lizenz, dual membership) desselben Spielers in der laufenden Saison, ist nicht gestattet.

Maximale Anzahl von Spielern oder Spielerinnen:

Ein Verein darf als Zweitverein nicht mehr als 3 Spieler annehmen, die in einen anderen Verein spielen und nach diesem Artikel die Genehmigung einer Doppel-Lizenz erhalten haben.

4 Kontrollen

4.1 Allgemeines

Art. 23 Matchblatt

- 1 Das Matchblatt gehört zum Spielbericht und ist nach dem Match an das Büro der FSR zu senden (Art. 19 WR-1).
- 2 Alle Spieler, Reservespieler, Trainer und Betreuer (gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder), welche an einem Match teilnehmen, sind auf dem Matchblatt aufzuführen.
- 3 Alle auf dem Matchblatt aufgeführten Personen müssen über eine gültige Lizenz verfügen.

Art. 24 Identitäts-Nachweis

- 1 Jeder Spieler und jede Spielerin muss sich anlässlich jeden Spiels mittels gültigem amtlichen Ausweises identifizieren können. Als amtlicher Ausweis gelten der Reisepass, die Identitätskarte sowie der Ausländerausweis. Der Schiedsrichter kann bei den Spielern eine Identitätskontrolle durchführen.
- 2 Spieler, welche bei einer Kontrolle vor dem Spiel keinen amtlichen Ausweis vorzeigen, können am Spiel nicht teilnehmen und sind vom Matchblatt zu streichen. Ein Einsatz eines solchen Spielers zieht die Forfait-Niederlage für die Mannschaft nach sich, die den Spieler einsetzt.

4.2 Kontrollen der Spielberechtigungen bei Spielen durch die Schiedsrichter



Art. 25 Kontrolle der Spielberechtigung

- 1 Als Kontrollinstrument für die Spielberechtigung dienen dem Schiedsrichter die offiziellen Spielerlizenzen (Lizenzen) des Clubs sowie die Matchblätter. Diese Dokumente können in Papier- und/ oder digitaler mobiler Form (z.B. auf Smartphone, Tablet, Notebook) präsentiert werden. Werden sie in digitaler Form präsentiert, kann sich der Schiedsrichter jederzeit Dokumente in unveränderbarer Form senden lassen (z.B. das Matchblatt vor dem Spiel in Pdf-Format). Ausserdem gehen technische Probleme zu Lasten des Clubs; insbesondere werden Dokumente, welche aus technischen Gründen nicht vorgelegt werden können, als nicht-existent betrachtet.
- 2 90 Minuten vor Spielbeginn trifft sich der Schiedsrichter mit den Captains und den Trainern der beiden Mannschaften. Bei diesem Treffen müssen dem Schiedsrichter die ausgefüllten Matchblätter der Teams („feuille de match“) zusammen mit den gültigen Lizenzen übergeben werden. Die Captains vereinbaren mit dem Schiedsrichter den für die Mannschaften günstigen Zeitpunkt und Ort der Lizenzkontrollen (Gesichtskontrollen).
- 3 Bei der Lizenzkontrolle eines Teams hat der Captain oder Clubverantwortliche der gegnerischen Mannschaft teilzunehmen.
- 4 Der Schiedsrichter vergleicht die Spieler auf dem Matchblatt mit den Namen auf den Lizenzen. Ist für ein Spieler keine gültige Lizenz vorhanden, kann er am Spiel nicht teilnehmen und er ist vom Matchblatt zu streichen.
- 5 Anlässlich den vereinbarten Lizenzkontrollen (Gesichtskontrolle) kontrolliert der Schiedsrichter insbesondere:
 - a) Ob die Spieler auf dem Matchblatt / den Lizenzen den Anwesenden entsprechen (Identitätskontrolle).
 - b) Ob alle auf dem Matchblatt erwähnten Spieler anwesend sind. Nicht anwesende sind vom Matchblatt zu streichen.

Verspätung einzelner Spieler: Spieler mit angekündigter Verspätung sind zu melden und auf dem Matchblatt zu verzeichnen. Nach ihrer Ankunft dürfen sie erst ins Spiel eingreifen, wenn sie sich beim Schiedsrichter angemeldet haben. Ihr Einsatz ist als ordentliche Einwechslung zu behandeln. Die Identitätskontrolle des betreffenden Spielers findet unmittelbar nach dem Spiel statt. Meldet er sich bis zum Ende des Spiels nicht, ist er vom Matchblatt zu streichen und WR-1 findet Anwendung.
 - c) Ob alle anwesenden Spieler und die Clubverantwortlichen (Trainer, Betreuer, usw. gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder) auf dem Matchblatt verzeichnet sind.
- 6 Mind. 30 Minuten vor Spielbeginn trifft sich der Schiedsrichter erneut mit den Captains. In diesem Zeitpunkt müssen die obenerwähnten Kontrollen abgeschlossen sein. Bei diesem Treffen müssen die Matchblätter beider Teams von beiden Captains als Bestätigung der Richtigkeit unterzeichnet werden. Ein Captain kann auch unter Protest unterzeichnen. Das Verfahren richtet sich nach WR-3 (Spielfeldprotest).
- 7 Die in Ziff. 2 und 6 genannten Fristen können mit dem Einverständnis beider Mannschaften und des Schiedsrichters verkürzt werden.
- 8 Nach dem Spiel sendet der Schiedsrichter den Matchbericht sowie die Matchblätter unverzüglich an das Büro der FSR. Bei Fehlen des Schiedsrichters, ist der Ersatzschiedsrichter und der Heimclub dafür verantwortlich (Art. 23 WR-1).
- 9 Innerhalb von 48 Stunden nach Spielende müssen die Matchblätter der Teams auf einem geschützten Bereich der Website der FSR, zu welchem die Clubs passwortgeschützten Zugang haben, erscheinen.
- 10 Wenn der Schiedsrichter anlässlich der Gesichtskontrolle feststellt, dass das Foto eines Spielers nicht lesbar oder veraltet ist, informiert er die LK. Die LK lässt das Foto erneuern/ aktualisieren und setzt dazu dem Club eine Frist.

4.3 Nachträgliche Kontrollen

Art. 25^{bis} Kontrollen LK

Die LK führt selbständig oder auf Aufforderung hin Kontrollen durch, ob die an einem Spiel teilnehmenden Spieler korrekt lizenziert waren und ob die Zusammensetzung der Mannschaft den Vorschriften der FSR entsprach. Sie kann dies nach dem Spiel auf Platz oder später aufgrund des Matchblattes durchführen



5 Sanktionen

Art. 26 Sanktionen

- 1 Jeder Match, an welchem ein nicht oder nicht korrekt lizenziertes Spieler oder Clubverantwortlicher teilgenommen hat, wird für den fehlbaren Club als durch Forfait verloren gewertet. Der fehlbare Club wird zusätzlich mit einer Busse bestraft.
- 2 Mit Forfait für die betreffende Mannschaft wird insbesondere bestraft:
 - Wenn Spieler, Ersatzspieler, Clubverantwortliche, Trainer oder Betreuer (die drei letztgenannten gemäss der Weisung über die Organisation der Rugbyfelder) am Spiel teilnehmen/ sich in der Coaching Zone aufhalten, welche nicht auf dem Matchblatt aufgeführt sind
 - Wenn Spieler, Ersatzspieler, Clubverantwortliche, Trainer oder Betreuer auf dem Matchblatt aufgeführt sind und nicht über eine entsprechende Spieler- oder Clubverantwortlichenlizenz verfügen
- 3 Wenn folgende fehlerhafte Verhalten oder der Versuch dazu festgestellt werden:
 - dass ein Spieler die Lizenz eines anderen Spielers benutzte
 - dass ein Spieler sich eine Lizenz unter falscher Identität ausstellen liess
 - dass ein Spieler eine Lizenz erhielt, indem er falsche Angaben machte
 - dass ein Spieler mit doppelter Lizenzierung spielt (CH und ein Land, welches WORLD RUGBY oder RUGBY EUROPE angehört)

so kann der fehlbare Spieler mit einer temporären Spielsperre von einem Jahr und mehr bestraft werden.

Der Captain des betroffenen Clubs kann ebenfalls mit einer Spielsperre belegt werden, wenn festgestellt ist, dass er vom fehlerhaften Verhalten des betroffenen Spielers wusste.

Der fehlerhafte Club wird mit einer Busse belegt und/ oder zwangs-relegiert.

Art. 27 Zuständigkeiten

Die LK ist zuständig für Kontrollen. Stellt sie Verstösse gegen Bestimmungen der FSR fest, übergibt sie das Dossier der DK, welche ein Disziplinarverfahren durchführt.

6 Schluss- und Übergangsbestimmungen

Art. 28 Massgeblicher Text

Für den Fall von Widersprüchen in den sprachlichen Fassungen dieses Reglements ist die französische Version massgeblich.

Art. 29 Massgebliche Reglemente

- 1 Im Fall von Widersprüchen zwischen Bestimmungen des WR-1 und WR-2, gehen die Bestimmungen des WR-2 vor.
- 2 Verfahren richten sich nach dem WR-3.

Art. 30 Inkrafttreten

Das vorliegende Reglement tritt am 01. September 2022 in Kraft.

Art. 31 Aufhebung bisheriger Reglemente



Mit Inkrafttreten sind die bisherigen Reglemente aufgehoben.

Art. 32 Verantwortlichkeiten

Die in Art. 20 beschriebenen Verantwortlichkeiten der Spieler und der Clubs, insbesondere im Zusammenhang mit Spielern ausländischer Clubs, gelten auch mit Bezug auf die im Moment des Inkrafttretens dieses Reglements lizenzierten Spieler, insbesondere, wenn deren Lizenzen erneuert werden.

Sig. Stéphane Desprez

CEO

Sig. Sébastien Dupoux

DTN