



FÉDÉRATION SUISSE DE RUGBY

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

PREMIÈRE PARTIE : ORGANISATION DES MATCHS

221/ Version 1.4

Poste édictant	Résumé
ExB	Objet et but du règlement
Entité responsable	Le présent règlement informe les associations et les organes de la Fédération sur l'organisation des matchs pour tous les matchs organisés par la FSR (matchs officiels et matchs d'entraînement). Il constitue la première partie des dispositions de la FSR sur les compétitions.
CEO	Tous les matchs et les tournois organisés en Suisse, ainsi que tous les joueurs, les fonctionnaires et collaborateurs des clubs membres de la FSR sont soumis aux dispositions du présent règlement.
Auteur	La Version 1.0 du règlement a été décidée par l'ExB le 08.12.2012 et est entrée en vigueur le 01.01.2013.
MHG	La dernière révision (version 1.3) est entrée en vigueur pour la saison 2015-2016 (...).
Contact	
CEO/ DTN/ CCom	
Emission originale	
01.01.2013	
Dernière révision	Modifications
31.08.2016	Les modifications du 30.08.2015 touchent en particulier :
Approbation AD	- Création de la Excellence A et B ; Suppression de la 1 ^{ère} Ligue
24.04.2016	- Création d'une Ligue Développement femmes
Entrée en vigueur	- Art. 79bis : Points Bonus pour équipes juniors et Écoles de Rugby
31.08.2016	- Suppression des dispositions du Swiss Super Sevens et création des directives
Remplace	- Art. 84 : Nouvelles dispositions pour matches éliminatoires
Toutes les précédentes	
Langue originale	
Français	

Abréviations

AD	Assemblée des Délégués
BoD	Board of Directors
CA	Commission des Arbitres
CCom	Commission des Compétitions
CD	Commission de Discipline
CEO	Chief Executive Officer
CFO	Chief Financial Officer
CL	Commission des Licences
CLO	Chief Legal Officer
Corm	Coordination Meeting
CR	Commission de Recours
CTE	Commission Technique des Ecoles
CTF	Commission Technique Femmes
CTH	Commission Technique Hommes
CTJ	Commission Technique Jeunes (U18/ U16)
CT7	Commission Technique Seven's
DTN	Direction Technique Nationale
ExB	Executive Board
FFR	Fédération Française de Rugby
FSR	Fédération Suisse de Rugby
KOM	Kick-Off Meeting
RdC	Règlement des Compétitions
RdC-1	Règlement des Compétitions – Première Partie : Organisation des matchs
RdC-2	Règlement des Compétitions – Deuxième Partie : Licences et transfert des joueurs
RdC-3	Règlement des Compétitions – Troisième Partie : Règlement juridique

Table des matières

1.	Partie générale	5
1.1	Généralités et définitions	5
1.2	Dispositions générales d'organisation des matchs	9
1.3	Arbitres	11
1.4	Organisation des matchs d'équipes nationales, d'équipes représentatives, de matchs amicaux et de tournois	13
1.4.1	Equipes nationales et équipes représentatives	13
1.4.2	Match amical entre clubs suisses	14
1.4.3	Match amical contre une équipe étrangère	14
1.4.4	Tournois	15
2	Partie spéciale	17
2.1	Organisation du championnat suisse	17
2.1.1	Terrains, tenues et équipements	17
2.1.2	Championnat/ Calendrier	18
2.1.2.1	Planification du calendrier	18
2.1.2.2	Admission de nouveaux clubs/ Retrait d'équipes/ Ententes/ Relégation volontaire	19
2.1.2.3	Annulation et renvoi à bref terme/ Interruption/ Retards	20
2.1.3	Forfaits	24
2.1.4	Avertissements et expulsions	26
2.1.5	Classement du championnat	27
2.1.6	Matchs éliminatoires	29
2.1.7	Déroulement des championnats	30
2.1.8	Détermination des champions de groupe/ Promotion et Relégation	33
2.2	Organisation de la Coupe suisse et FSR	36
2.3	Organisation des compétitions féminines	37
2.4	Organisation du championnat juniors	38
2.4.1	Généralités	38
2.4.2	Championnat U18	39
2.4.3	Championnat U16	39
2.4.4	Dispositions techniques Jeux	40
2.4.5	Sur- classement	41
2.5	Organisation Swiss Super Sevens	42
2.5.1	Le championnat Swiss Super Seven's	42
2.5.2	Mode de jeu pour les tournois	42
2.5.3	Règles générales pour les tournois	42
2.5.4	Swiss Super Seven's Women	42

2.5.5	Swiss Super Seven's Juniors (U18/ U16)	42
3	Sanctions	43
4	Dispositions finales et transitoires	43

1. Partie générale

1.1 Généralités et définitions

Art. 1 Champ d'application

- 1 Tous les matchs et les tournois organisés en Suisse, ainsi que tous les joueurs, les fonctionnaires et les collaborateurs des clubs membres de la FSR sont soumis aux dispositions du présent règlement.
- 2 Le BoD peut autoriser des exceptions dans des cas spéciaux.

Art. 2 Modifications de la « répartition des classes de jeu » (art. 15 des statuts)

- 1 Toute modification décidée par l'AD concernant la « répartition des classes de jeu » ou toute instruction obligatoire de l'AD concernant l'organisation du championnat suisse ne peut entrer en vigueur, dans toutes les ligue, que la saison suivant celle de la décision de ladite AD.
- 2 Des exceptions peuvent être décidées par l'AD avec une majorité de $\frac{3}{4}$ des votes.

Art. 3 Règles de jeu

- 1 Les règles de jeu en vigueur de WORLD RUGBY sont applicables.
- 2 Le BoD a la compétence d'apporter des modifications à ces règles dans le cadre de la fédération pour tenir compte des spécificités du rugby suisse. Les modifications sont publiées dans l'organe officiel de la FSR (site internet de la FSR).
- 3 La CA publie chaque année ses interprétations des règles de jeu de WORLD RUGBY pour garantir une application homogène.
- 4 La DTN peut, en collaboration avec la CTE, édicter des dispositions différentes pour les écoles de rugby.

Art. 4 Interdiction de jouer contre les non-membres

- 1 Il est interdit aux clubs membres FSR de jouer contre des clubs qui ne sont pas membres de celle-ci ou de WORLD RUGBY.
- 2 Cette interdiction s'applique aussi aux matchs organisés par des personnes privées ou par des organisations de n'importe quelle nature.
- 3 Cette interdiction ne s'applique pas aux matchs contre les clubs qui sont membres d'une fédération régionale affiliée à la FSR, mais qui n'appartiennent pas encore à cette dernière.
- 4 Le CEO (après avoir consulté la DTN et la CCom) peut autoriser, à titre exceptionnel, des matchs contre des équipes non affiliées, s'il s'agit de matchs de promotion ou de bienfaisance.
- 5 Il est interdit aux joueurs des clubs membres de la FSR de jouer, même occasionnellement, dans une équipe d'un club non affilié. Des exceptions peuvent être données, par écrit, par le CEO (après avoir consulté la DTN et la CCom).

Art. 5 Interdiction de jouer dans les localités ne possédant pas de club membre de la ligue

- 1 Il est interdit aux clubs membres de la FSR de jouer en Suisse sans autorisation dans les localités où n'existe aucun club affilié à la FSR ou à une fédération régionale.
- 2 Le CEO (après avoir consulté la DTN et la CCom) peut cependant accorder exceptionnellement une telle autorisation. Dans ce cas, le club ayant sollicité cette autorisation porte l'entière responsabilité de l'organisation.

Art. 6 Matchs d'entraînement et compétitions/ matchs officiels

- 1 La FSR organise chaque année toutes les compétitions pour les classes de jeu et les variantes du Rugby approuvées par l'AD comme **compétitions/ matchs officiels** qui sont classés comme suivi :
 - a) **Compétitions/ matchs officiels du rugby à XV** : Les matchs du championnat Suisse et des Coupes (Coupe de Suisse et de Coupe FSR) et les relatives compétitions des dames et des juniors.
 - b) **Compétitions/ matchs officiels du rugby à VII** : Matchs du Swiss Super Seven's et les compétitions relatives aux dames et aux jeunes.
- 2 Seuls les membres de la FSR ont le droit d'y participer. Des exceptions peuvent-être prévues dans ce règlement ou dans des Directives de la CCom, en particulier pour les matchs du rugby à VII, des dames et des juniors.
- 3 Leurs règlements respectifs doivent être approuvés par le BoD.
- 4 Les associations régionales et les clubs sont autorisés à organiser des compétitions spéciales en dehors du calendrier officiel. Leurs règlements respectifs doivent être conformes aux règles de WORLD RUGBY, de RUGBY EUROPE et de la FSR.
- 5 Un match officiel organisé par la FSR a toujours priorité sur tout autre match ou tournoi.

Art. 7 Enregistrement des Clubs

- 1 **Licence du club** : La licence du club est l'autorisation formelle pour une ou plusieurs équipes d'un club, de participer aux compétitions de la saison courante. Pour autres dispositions concernant la licence du club, voir RdC-2
- 2 **Fusions**: des fusions entre clubs (reprise d'un club par un autre ou réunion de deux ou plus clubs en un nouveau club) sont possibles dans le cadre des dispositions légales en vigueur. Les Clubs fusionnés peuvent participer au championnat avec une ou plusieurs équipes. Le droit de vote dans l'AD passe au nouveau Club.
- 3 **Ententes** : des ententes entre clubs (réunions temporaires des équipes de deux ou plus clubs) sont possibles, mais uniquement pour une saison entière, selon les dispositions de l'art. 58 RdC-1. A la fin de la saison, le BoD examine à nouveau la situation. Les Clubs concernés formulent une relative requête. Une Entente ne peut participer au championnat qu'avec une équipe. Les Clubs des équipes d'une entente maintiennent leur droit de vote en AD.
- 4 Les fusions et les ententes doivent être annoncées au BoD au plus tard 2 mois avant le début des compétitions officielles. Pour ce qui concerne les effets au championnat, v. art. 58 RdC-1.
- 5 Sont applicables des dispositions spéciales pour la participation aux compétitions officielles en Suisse par des club hôtes en provenance de l'étranger.

Art. 8 Enregistrement des joueurs et des dirigeants de club

- 1 **Licence du joueur** : La licence du joueur est l'autorisation formelle pour un joueur de participer pour un certain club et dans une certaine catégorie de jeu aux compétitions de la saison courante. Un club de la FSR doit demander l'enregistrement de chaque joueur et pour chaque saison au cours de laquelle il désire engager ce joueur, en conformité avec RdC-2. Les joueurs non enregistrés ne sont pas autorisés à disputer des matchs officiels de la FSR.
- 2 Les clubs qui laissent jouer un joueur/ une joueuse sans enregistrement valable, perdent le match concerné par forfait. D'autres sanctions sont possibles sur la base des règlements en vigueur.
- 3 **Participation des jeunes joueurs aux compétitions seniors**:
Chez les hommes la participation à la compétition des adultes est permise à partir de l'âge de 17 (17^{ème} anniversaire) ans sous certaines conditions formulés dans l'art. 116 et la directive CTJ.

Chez les femmes la participation à la compétition des adultes est permise à partir de l'âge de 16 (16^{ème} anniversaire) ans sous certaines conditions formulés dans l'art. 116 et la directive CTJ.

- 4 **Licence de dirigeant de club** : Pour les dirigeants de clubs (présidents, entraîneurs, soigneurs, etc.) il existe une licence pour dirigeants. Pour la présence d'un dirigeant dans la zone technique pendant un match sont appliquées les dispositions de la Directive pour l'organisation des terrains de Rugby. Pour les entraîneurs, voir en outre Art. 8^{ter} RdC-1, accréditation des entraîneurs. Pour le droit de vote lors de l'AD la licence pour dirigeants au nom du représentant du club est une condition préalable.

Art. 8^{bis} Augmentation des joueurs éligibles pour l'Equipe Nationale

- 1 Pour créer une base solide de recrutement des joueurs pour l'Equipe Nationale, les équipes de la LNA sont obligées d'augmenter graduellement la part des joueurs éligibles pour l'Equipe Nationale comme suivi :

Nombre joueurs sur la feuille de match	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Saison 2013-2014: 30% de joueurs éligibles par équipe	4	4	5	5	5	6	6	6	6
Saison 2014-2015: 35% de joueurs éligibles par équipe	5	5	5	6	6	7	7	7	7
Saison 2015-2016: 40% de joueurs éligibles par équipe	6	6	6	7	7	8	8	8	8
Saison 2016-2017: 45% de joueurs éligibles par équipe	6	7	7	8	8	9	9	9	9
Saison 2017-2018: 50% de joueurs éligibles par équipe	7	8	8	9	9	10	10	11	11

- 2 Par éligibilité pour l'Equipe Nationale s'entend (v. WORLD RUGBY Regulation no. 8):
- Le joueur est né en Suisse, ou
 - Un de ses parents ou grands-parents est né en Suisse, ou
 - Il a résidé trente six mois consécutivement en Suisse immédiatement avant la date du match.

Dans le sens du présent article la FSR considère également joueurs éligibles pour participer avec leurs équipes aux compétitions nationales FSR :

- Chaque joueur de nationalité étrangère et domicilié en Suisse
 - S'il s'agit d'un joueur de nationalité étrangère qui a son domicile à l'étranger mais qui a été licenciée durant 5 années consécutives en Suisse. Il est tenu compte également les années licenciées consécutivement pour une école de rugby Suisse.
- 3 Sanctions: si les équipes de la LNA ne respectent pas ces dispositions, elles sont punies, pour chaque match, par un forfait. Il est de la responsabilité des Club de contrôler et signaler à la FSR leurs joueurs éligibles.
- 4 Chaque joueur disputant pour une équipe de la LNA doit être déclaré par son équipe, au début de la saison, comme joueur éligible ou joueur non éligible dans le sens susmentionné. Si les conditions de joueur éligible ne se réalisent que pendant la saison, l'équipe peut le signaler. Les contrôles sont effectués par la CD.

Art. 8^{ter} Accréditation des entraîneurs

- 1 A partir de la saison 2017-2018, chaque équipe devra être entraînée par un entraîneur ayant obtenu une accréditation par la DTN. Les clubs qui présentent plusieurs équipes devront licencier un entraîneur accrédité pour chaque équipe. Le tableau ci-dessous illustre les différents types d'accréditation.

Niveau de formation J&S	Accréditation FSR	Catégorie de joueurs
Moniteur de base	FSR 1/moniteur	U10, U8, U6
Consolidation		U10, U8, U6

Educateur	FSR 2/éducateur	U14, U12, U10, U8 , U6
Entraîneur N1	FSR 3/entraîneur à XV	U18, U16
Entraîneur N2		Ligue de développement et ligue féminine, LNC
Entraîneur de la relève	FSR 4/entraîneur ligue nationale	LNA, LNB
Les formations étrangères ou les reconnaissances WORLD RUGBY sont soumises à équivalence et validation dans le système J+S. Après quoi une accréditation FSR sera donnée		

- 2 Les accréditations des entraîneurs, leurs formation et les dispositions transitoires sont réglés dans une directive séparée.
- 3 L'admission d'une équipe dépend de l'accomplissement des accréditations de leur entraîneur. Elle doivent être remplies au début et pendant toute la saison.
- 4 En tous cas, les entraîneurs doivent toujours être en possession de la licence de dirigeant de club selon le RdC-2.

Art. 9 Assurance des membres

- 1 Les personnes Titulaire d'une licence FSR (tels que les joueurs, entraîneurs ou arbitres), doivent souscrire d'une assurance accidents couvrant aussi les frais de guérison (selon CGA) ainsi que les conséquences de l'invalidité. Il est de la responsabilité du joueur d'être couvert par une l'assurance correcte.
- 2 La FSR décline toute responsabilité en cas d'accidents survenus aux personnes non assurées.
- 3 Les clubs doivent être couverts par une assurance RC pour l'infrastructure des matchs.

Art. 10 Utilisation des documents de la fédération

- 1 La FSR se réserve tous les droits de commercialisation et droits de la propriété intellectuelle (p.e. Marketing, Sponsoring, Merchandising) pour toutes les compétitions organisées par elle-même.
- 2 Il est interdit, sans autorisation expresse du BoD :
 - d'employer, de publier, de reproduire ou de diffuser le calendrier des matchs de championnat ou d'autres compétitions organisées par la FSR.
 - d'employer, de diffuser ou de reproduire la désignation officielle « champion suisse de rugby » (ou fac-similé) pour des articles souvenirs de toute nature (monnaies, médailles, plaquettes, photos, vêtements, etc.).
 - de commercialiser ou de vendre des articles souvenirs de toute nature portant ou contenant le nom, les initiales ou l'emblème de l'association ou de plusieurs de ses clubs. Dans ce dernier cas, les clubs cèdent leurs droits sans restriction à l'association qui leur rétrocède des émoluments et des indemnités pour de telles autorisations. L'association peut définir le montant des émoluments ou des indemnités pour les autorisations qu'elle accorde.
- 3 Pour l'autorisation d'employer, de reproduire ou de commercialiser leur propre nom, calendrier, emblème, initiales, insignes, fanions ainsi que photos de leur propre équipe à des fins de toute nature ou en rapport avec des articles souvenirs, les clubs sont seuls compétents.

Art. 11 Corruption

- 1 Il est interdit de promettre, d'offrir, de donner, de demander ou d'accepter des prestations quelconques, d'autres avantages ou cadeaux, soit en espèces, soit sous une autre forme, dans le but d'influencer ou de fausser le résultat d'un match.

- 2 Si un joueur fait l'objet d'une telle offre avant ou au cours d'un match, il doit immédiatement en donner connaissance, pendant le jeu, au capitaine de son équipe ou au président du club. Le capitaine informe immédiatement l'arbitre.
- 3 L'arbitre est tenu de faire figurer cette déclaration dans son rapport.
- 4 Le président du club informe immédiatement par écrit le BoD.

Art. 12 Dopage (SOA)

- 1 Le dopage est contraire aux principes fondamentaux du sport et de l'éthique sportive, c'est pourquoi il est interdit. Est qualifié de dopage, l'usage d'un artifice (substance ou méthode) potentiellement dangereux pour la santé des athlètes et/ou susceptible d'améliorer la performance, ou la présence d'une substance interdite dans l'organisme de l'athlète, la constatation de l'usage d'une telle substance ou la constatation de l'application d'une méthode interdite selon la liste de Swiss Olympic Association concernant le dopage.
- 2 Les autres détails sont réglés par les statuts de Swiss Olympic Association concernant le dopage, prescriptions d'exécution et annexes 1 à 3 y comprises.
- 3 Les infractions commises à l'encontre des prescriptions antidopage sont jugées par le Conseil de discipline de Swiss Olympic Association pour les cas de dopage. Pour ce faire, il s'appuie sur ses propres règles de procédure et prononce les sanctions prévues par le Statut de Swiss Olympic Association concernant le dopage, respectivement par le règlement de la fédération internationale éventuellement compétente. Le jugement prononcé peut être porté devant le Tribunal Arbitral du Sport (TAS), à Lausanne.
- 4 Chaque joueur/joueuse, toutes catégories confondues, licencié(e) auprès de la FSR est tenu de prendre connaissance de la déclaration de soumission SOA, de la remplir et de la signer. Cette déclaration sera jointe à toute nouvelle demande de licence, quel que soit le pays d'origine du demandeur, sans quoi aucune licence ne sera délivrée par la commission en charge. La durée de validité de ce document est illimitée.

1.2 Dispositions générales d'organisation des matchs

Art. 13 Devoirs généraux des Clubs: ordre et tranquillité

- 1 Chaque club est responsable du comportement de ses représentants officiels, arbitres, joueurs et collaborateurs.
- 2 Il est également responsable du respect de l'ordre et de la tranquillité sur la place de jeu, y compris de la part des spectateurs.
- 3 Cette disposition est aussi valable pour des matchs disputés sur terrain neutre ou adverse.
- 4 Les joueurs, juges de touche, représentants officiels, dirigeants, membres de clubs et spectateurs sont tenus de se comporter correctement envers l'arbitre. Les clubs doivent aussi lui prêter assistance en cas d'incidents.
- 5 S'ils ne suivent pas ses devoirs, ils sont passibles de sanctions de l'arbitre (avertissements, cartons jaunes ou rouges) ou de sanctions selon le RdC-3.

Art. 14 Rôle des capitaines

- 1 Le capitaine est le véritable représentant de son club sur le terrain; il a les prérogatives et les devoirs que lui confère cette mission. Il est, pour ces raisons, indispensable que les clubs désignent comme capitaine un joueur hautement qualifié :
 - au plan technique par une excellente connaissance du jeu et de ses règles,
 - au plan humain par sa valeur morale, son caractère et son sens des contacts humains.

- 2 Sur le terrain, outre son rôle vis-à-vis de ses équipiers, le capitaine doit être un auxiliaire de l'arbitre. Il est le seul de son équipe autorisé à avoir des contacts avec l'arbitre. Il est, en particulier, autorisé à demander à l'arbitre le motif d'une sanction, mais n'a, en aucune manière, qualité pour la discuter.
- 3 En contrepartie, l'arbitre de la rencontre doit favoriser des rapports loyaux avec les capitaines. Il doit en particulier, prendre contact avec eux avant la partie et répondre de manière courtoise à toute question polie de leur part sur le terrain. Il doit informer les capitaines des avertissements et expulsions contre leurs joueurs.

Art. 15 Rôle des dirigeants

- 1 Sur et en dehors du terrain – vestiaires et buvette inclus – où un match se déroule, le président du club et, à défaut, les autres membres du comité du club sont responsables de la bonne tenue de leur équipe, de l'encadrement, des supporters et du public en général, ainsi que de celle des accompagnateurs.
- 2 A cet effet, le président ou les autres membres du comité du club doit prévenir et empêcher les excès.
- 3 L'équipe locale et ses dirigeants doivent en cas de besoin, assurer la protection de l'arbitre avant, pendant et après la partie.
- 4 Le président et les dirigeants du club recevant sont rendus responsables des cas de non-assistance à l'arbitre jusqu'à son départ effectif du stade.

Art. 16 Devoirs particuliers des clubs organisateurs

Le club organisateur a notamment les obligations suivantes :

- prendre toutes mesures pour que le champ de jeu corresponde aux prescriptions de la FSR et de WORLD RUGBY, à ses statuts, ses règlements, ses règles de jeu et ses directives,
- mettre une personne à disposition exclusive de l'arbitre,
- appuyer le personnel chargé des contrôles de dopage conformément aux règlements de la Fondation Antidoping Suisse.

Art. 17 Sécurité et soins

- 1 Le club recevant doit disposer d'une pharmacie près de l'aire de jeu.
- 2 Le club recevant est responsable que le transport dans l'hôpital le plus proche soit organisé et que l'ambulance soit atteignable. Au minimum, une personne du club recevant doit être à disposition pendant toute la durée du match – qui ne peut pas être engagée d'une autre manière (p.e. entraîneur, dirigeant, etc.) – pour transporter à l'hôpital le plus proche les blessés léger ou pour accompagner un tel transport.

Art. 18 Statuts, règlements et règles de jeu

Le club organisateur doit avoir à sa disposition sur l'aire de jeu lors de chaque match officiel les statuts, les règlements et les directives de la FSR ainsi que les règles de jeu de WORLD RUGBY en vigueur.

Art. 19 Rapports de match et documents

- 1 Pour chaque match officiel disputé en Suisse, les arbitres officiels ont l'obligation d'établir un rapport de match (composé du form. Rapport de match, des feuilles de match des deux équipes et du rapport de l'arbitre en cas d'évènement spéciales).

- 2 A la fin du match, le rapport de match doit être signé par l'arbitre, les éventuels assistants officiels et les capitains/ dirigeants de club des deux équipes.
- 3 Les documents doivent être envoyés immédiatement au bureau de la FSR. Le resultat du match est à envoyer au numéro de la FSR.
- 4 Il est obligatoire d'utiliser uniquement les formulaires officiels de la FSR. Tous les documents doivent être remplis avec soin et en majuscules.
- 5 Le club organisateur assume la responsabilité de l'établissement et la transmission du rapport de match et du resultat en absence de l'arbitre et doit veiller à ce que les formulaires se trouvent à la disposition des arbitres.
- 6 Les détails concernant les feuilles de match et leur contrôle sont réglés dans le RdC- 2.

1.3 Arbitres

Art. 20 Obligation des Clubs

- 1 Chaque club évoluant dans un des championnats organisés par la FSR, doit fournir un arbitre ou un candidat arbitre à la FSR. Au cas où un club participe avec plusieurs équipes, le club doit fournir pour chaque équipe un arbitre ou un candidat arbitre. Faute de quoi le club sera pénalisé d'une amende de CHF 1'500 par équipe et par saison.
- 2 L'arbitre ou le candidat arbitre doit exercer au moins 6 fois par demi-saison pour éviter la sanction à son club.
- 3 Si un arbitre ne respecte pas le nombre de matchs selon l'alinéa 2, l'amende selon alinéa 1 devient entièrement exigible pour le club concerné.
- 4 Les compétences internes à la FSR concernant l'amende sont la CA pour la facturation de l'amende et le CFO pour la comptabilisation, l'encaissement et les éventuels rappels.

Art. 21 Catégories d'arbitres

- 1 **Arbitre de club** : est considéré comme arbitre de club, un arbitre licencié dans un club et à la FSR qui officie pour son club régulièrement ou au minimum 6 fois par demi-saison et qui suit régulièrement les stages de formation et de formation continue ainsi que les soirées d'informations organisées par la CA.
- 2 **Arbitre stagiaire** (LCA – Licencié Capacitaire Arbitre): est considéré comme arbitre stagiaire de club, un arbitre stagiaire licencié dans un club et à la FSR qui officie pour son club régulièrement ou au minimum 6 fois par demi-saison et qui suit régulièrement les stages de formation et de formation continue ainsi que les soirées d'informations organisées par la CA.

Un arbitre stagiaire n'est en fonction pour son club que pour une durée limitée de 2 ans, après quoi il passera au statut d'arbitre de club pour autant qu'il passe avec succès les examens d'arbitre.

Si les efforts de formation ne sont pas respectés par l'arbitre stagiaire et son club, ce dernier se verra sanctionné selon le Règlement de la CA.

Un arbitre stagiaire passant à un autre club en deçà du délai de deux années, devra terminer sa période de stage dans le nouveau club avant de pouvoir prétendre à passer arbitre de club.

Art. 22 Priorité d'arbitrage

- 1 Au début de chaque saison, après consultation entre la CL et la CA, cette dernière établit une liste des clubs ayants droit en priorité et régulièrement à un arbitre officiel dans la mesure des disponibilités.
- 2 Cette liste des ayants droit est établie selon les critères suivants :

1. Le club a un arbitre de club exerçant selon les dispositions de l'art. 21,
2. Le club a un arbitre stagiaire exerçant selon les dispositions de l'art. 21,
3. L'ancienneté des efforts du club en matière d'arbitrage.

Art. 23 Absence de l'arbitre

- 1 Si l'arbitre désigné est absent au moment du match, les capitaines des deux équipes se mettront d'accord sur le nom d'un arbitre officiel présent sur le terrain, après avoir attendu l'arbitre désigné pendant trente minutes.
- 2 En cas d'absence d'arbitre officiel, chaque capitaine propose une personne suffisamment compétente et physiquement apte. Le sort désigne celle des deux qui est choisie.
- 3 L'arbitre déterminé dans cette manière a les mêmes obligations et droits d'un arbitre officiel et ces décisions on le même effet, en particulier aussi quand aus cartons rouges et jaunes.
- 4 L'arbitre déterminé dans cette manière doit remplir et signer le rapport de match.
- 5 Les autres formalités (en particulier envoyer tous les rapports au bureau de la FSR, envoyer le resultat) sont de la responsabilité du club recevant.
- 6 Une équipe ne peut refuser de jouer sous prétexte de l'absence de l'arbitre désigné officiellement. En cas de refus, elle perd le match par forfait.
- 7 La personne choisie est dédommagée selon le barème en vigueur.

Art. 23^{bis} Aides-Juges de touche

- 1 En cas d'absence de juges de touche, les Clubs doivent désigner, en priorité des aides-juges de touche des personnes présentes et mentionnées sur la feuille de match.
- 2 S'il n'y a pas des personnes aptes, il est aussi possible de désigner des personnes qui connaissent les règles et sont aptes (p.e. du cercle des supporters). En tous cas, les aides-juges de touche doivent avoir l'accord de l'arbitre.
- 3 Ces aides-juges de touche assument toutes les charges d'un juge de touche.
- 4 Le Club qui met à disposition l'aide-juge de touche est responsable pour ses actes et le comportement de ces personnes est imputé au Club concerné. En cas de comportement incorrect de leur côté, l'arbitre peut les avertir ou les sanctionner avec carton jaune ou rouge. Toutes les mesures prises par l'arbitre contre l'aide-juge de touche seront supportées par le club concerné (amendes, déductions des points, etc.). En cas de cartons jaunes ou rouges, un joueur de champ du club concerné, désigné par le capitaine de l'équipe concernée, doit remplacer l'aide juge de touche.

Art. 24 Prise de contact avec l'arbitre avant le match

- 1 Le club recevant a l'obligation de contacter l'arbitre désigné pour la rencontre au minimum 48 heures avant le coup d'envoi de la rencontre, afin de lui confirmer la tenue du match sans quoi l'arbitre ne se déplacera pas et sera disponible pour une autre rencontre.
- 2 **Sanctions** : En cas d'absence de contact, le match sera considéré comme perdu par forfait de l'équipe qui reçoit. La CD est responsable de la décision après avoir été informée directement par l'arbitre concerné.
- 3 La rencontre doit se tenir de toute façon.

1.4 Organisation des matchs d'équipes nationales, d'équipes représentatives, de matchs amicaux et de tournois

1.4.1 Equipes nationales et équipes représentatives

Art. 25 Match international

- 1 Un match international est un match entre équipes de deux fédérations reconnues par WORLD RUGBY et RUGBY EUROPE et pour lequel les deux fédérations alignent leur équipe nationale officielle. En ce qui concerne la Suisse, seule la FSR peut organiser ces matchs.
- 2 Tout joueur de nationalité suisse peut être désigné comme joueur national.
- 3 Un joueur de nationalité étrangère peut être désigné comme joueur national selon les directives de WORLD RUGBY et de RUGBY EUROPE en vigueur.
- 4 Pour les dates des matchs à domicile de l'équipe nationale suisse, le calendrier des matchs est réservé et il existe une interdiction d'organiser un match officiel à ce jour.
- 5 Lors d'un week-end pendant lequel un match de l'équipe nationale a lieu, le calendrier de la LNA et de la LNB, si possible, est à réserver. Toutefois, des matchs de rattrapage peuvent être organisés avec l'accord des dirigeants des deux clubs.

Art. 26 Match représentatif

- 1 Sont définis comme matchs représentatifs, toutes autres rencontres entre équipes de fédérations de WORLD RUGBY ou de RUGBY EUROPE autres que l'équipe nationale officielle (p. ex. Suisse A, Barbarians).
- 2 Seule la FSR peut conclure et organiser de telles rencontres, en particulier pour les équipes régionales, U20, U18, U 17, U16, féminines et Rugby à 7.

Art. 27 Sélection en équipe nationale

- 1 Lorsqu'il est convoqué par la DTN, tout joueur qualifié pour les matchs officiels est tenu de participer à toutes les compétitions organisées par la FSR ou en rapport avec celles-ci, ainsi qu'à la préparation de ces compétitions (WORLD RUGBY Regulation 9). Le club pour lequel le joueur est licencié est obligé de le libérer pour les engagements de l'équipe nationale.

Une copie de la convocation est adressée en temps au club qui est responsable de l'exécution par ses joueurs de leurs obligations envers la FSR.
- 2 Un joueur sélectionné par la FSR pour l'une des équipes nationales engagées en compétition internationale, ne peut refuser ni sa sélection aux stages d'entraînements, ni sa sélection en équipe nationale, sauf pour cas de force majeure.
- 3 Si un joueur ne souhaite pas être sélectionné dans l'une des équipes nationales, il lui faudra transmettre personnellement et directement la demande écrite au comité de sélection de sa catégorie ou cocher la case correspondante sur le formulaire lors de la première demande de licence déposée auprès de la CL, qui en informera les responsables techniques.
- 4 Les joueurs sélectionnés doivent se soumettre aux directives des représentants officiels de la FSR.
- 5 Ils ne doivent participer à aucun match officiel ou amical le weekend d'un match représentatif.
- 6 Tout joueur sélectionné peut demander à être dispensé de sélection pour les cas de force majeure suivants :
 - événement familial grave
 - maladie ou blessure
 - examen scolaire, universitaire ou professionnel

Le joueur devra impérativement informer les responsables techniques de la FSR de son impossibilité à donner suite à la convocation et devra fournir les pièces justificatives correspondantes.

- 7 Aucun refus ne sera accepté.
- 8 Si le joueur, qui n'a pas honoré une convocation, apparaît sur une feuille de match le week-end de la convocation proprement dite, le club est sanctionné avec défaite par forfait pour le match en question. La décision incombe à la CD après avoir reçu le dossier du BoD.
- 9 Un club à duquel 4 ou plus joueurs et/ou entraîneurs ont été sélectionnés pour une des équipes nationales ou représentatives lors d'un week-end de championnat ou de coupe a le droit de demander le renvoi du match de championnat ou de coupe relatif.

Art. 28 Organisation, prérogatives et collaboration des clubs

- 1 Les clubs sont tenus de mettre à disposition les terrains et les vestiaires pour les manifestations officielles de la FSR.
- 2 Les clubs se chargent de l'encaissement des entrées, du service d'ordre et de ravitaillement éventuellement aussi de la publicité nécessaire en temps voulu.
- 3 La FSR exerce la direction supérieure.
- 4 Les clubs peuvent être tenus d'organiser complètement la manifestation.
- 5 Pour chaque endroit et manifestation, un montant forfaitaire ou un pourcentage des recettes déterminé à l'avance est attribué à la FSR.
- 6 Le BoD se détermine en cas de refus d'un club.

1.4.2 Match amical entre clubs suisses

Art. 29 Liberté

Les clubs membres de la FSR ont le droit d'organiser entre eux un match amical à leur convenance, pour autant que ce match ne gêne en rien le déroulement du championnat, des matchs internationaux, ou l'activité des équipes nationales et des équipes représentatives.

Art. 30 Renfort

- 1 Pour un match amical, une équipe peut être renforcée par des joueurs d'autres clubs, pour autant que l'adversaire et le club auquel appartient le joueur appelé en renfort aient donné leur accord auparavant.
- 2 L'appellation « renforcé » doit, dans ce cas, figurer clairement dans la publicité de toute nature, après le nom du club en question, et sur le rapport de match.

1.4.3 Match amical contre une équipe étrangère

Art. 31 Autorisation

- 1 L'organisation d'un match auquel prend part une équipe étrangère en Suisse ou une équipe suisse à l'étranger est subordonnée à l'obtention préalable d'une autorisation écrite de la FSR.
- 2 La demande d'autorisation doit être adressée par le club suisse concerné au CEO via le formulaire « Autorisation de jouer ». Le CEO a la compétence de décision, après avoir entendu la DTN et la CCom.

Art. 32 Renfort

L'équipe du club suisse peut, dans ce cas, se renforcer sans l'autorisation de l'adversaire. Pour le reste, l'art. 30 demeure applicable.

Art. 33 Organisation de tournée

La demande d'organisation d'une tournée d'une équipe étrangère en Suisse doit être adressée par le club suisse concerné au CEO via le formulaire « Autorisation de jouer ». Le CEO a la compétence de décision, après avoir entendu la DTN et la CCom.

1.4.4 Tournois**Art. 34 Définitions**

- 1 Est considéré comme tournoi, toute manifestation de rugby à laquelle prennent part plus de deux équipes, en vue de l'obtention d'un prix ou d'un titre.
- 2 S'il s'agit d'un tournoi ouvert, toute équipe d'un club membre de la FSR ou affiliée à WORLD RUGBY doit être admise, pour autant qu'elle appartienne à la classe de jeu pour laquelle le tournoi est réservé, et que le nombre d'équipes participantes n'ait pas été limité dans les prescriptions d'organisation.
- 3 Un tournoi sur invitation (tournoi fermé) est, par contre, réservé aux seules équipes invitées.

Art. 35 Autorisation

Les clubs membres de la FSR ou d'une fédération régionale qui lui est affiliée ne peuvent pas organiser un tournoi sans l'autorisation de la FSR.

Art. 36 Requête

- 1 Les demandes d'organisation de tournoi doivent être adressées par le club concerné au CEO via le formulaire « Autorisation de jouer ». Le CEO a la compétence de décision, après avoir entendu la DTN et la CCom.
- 2 Lors de l'établissement du calendrier des championnats, il ne sera pas tenu compte des tournois.

Art. 37 Renvoi

- 1 Le renvoi d'un tournoi doit être évité autant que possible. Il n'est admis que si la nouvelle date prévue ne gêne en rien les matchs de championnat, les activités de l'équipe nationale ou d'une équipe représentative, ou d'un autre tournoi régulièrement annoncé.
- 2 Si tel n'est pas le cas, le tournoi est annulé.

Art. 38 Règlement du tournoi

- 1 Le règlement de chaque tournoi doit être remis à la DTN pour approbation.
- 2 Ce règlement doit indiquer pour quelle classe de jeu le tournoi est réservé, son caractère (tournoi ouvert ou sur invitation) et les conditions pour l'attribution d'un éventuel titre.
- 3 Les dispositions du règlement du tournoi qui sont en contradiction avec celles de la FSR, de WORLD RUGBY ou de RUGBY EUROPE sont nulles et sont remplacées par les dispositions de ces fédérations.

Art. 39 Invitation et publication

- 1 L'invitation ou l'avis d'organisation doit contenir les précisions suivantes :
 - a) le nom de l'organisateur,
 - b) le caractère du tournoi (ouvert ou sur invitation) et l'éventuel nombre maximum de participants,
 - c) la classe de jeu pour laquelle le tournoi est réservé,
 - d) la date du tournoi et le délai d'inscription,
 - e) les droits d'inscription et les conditions financières,
 - f) le moment et le lieu d'un éventuel tirage au sort,
- 2 Le règlement du tournoi doit être joint à l'invitation.

Art. 40 Convocation

- 1 Les clubs inscrits doivent avoir connaissance, en temps utile, du plan de jeu, des noms des arbitres et des détails concernant l'entretien des équipes participantes.
- 2 Si l'inscription d'un club n'est pas admise, cette décision doit lui être communiquée par écrit en indiquant les motifs.

Art. 41 Retard et annulation

- 1 L'annonce tardive d'une équipe ou le non-paiement des droits d'inscription dans le délai prévu, entraîne l'annulation de la participation au tournoi.
- 2 Un club inscrit qui ne peut pas se présenter, doit en informer l'organisateur au plus tard 24 heures avant le tirage au sort.
- 3 Si le tournoi doit être supprimé, les clubs inscrits doivent être avertis à temps. Les droits perçus doivent leur être remboursés.

Art. 42 Nombre de matchs (rugby à 15)

- 1 Aucune équipe ne peut être obligée, lors d'un tournoi, de disputer le même jour plus d'un match d'une durée normale.
- 2 Entre deux matchs, chaque équipe doit pouvoir disposer d'un repos d'au moins 5 jours.

Art. 43 Litiges

- 1 L'organisateur d'un tournoi doit désigner un directeur du tournoi qui tranche tous les litiges.
- 2 A la demande d'un participant au tournoi qui ne se déclare en accord avec une décision du directeur du tournoi, le cas est soumis à la DTN.

2 Partie spéciale

2.1 Organisation du championnat suisse

2.1.1 Terrains, tenues et équipements

Art. 44 Terrains

- 1 Le club recevant doit fournir un terrain de jeu répondant aux exigences des règles de jeu et homologué par la FSR (DTN). La FSR établit une Directive spéciale pour l'organisation des terrains de Rugby. Les règles de WORLD RUGBY s'appliquent.
- 2 Pour les terrains artificiels, les règles WORLD RUGBY (Règle WORLD RUGBY 22). La DTN est compétente pour son homologation.
- 3 Un match officiel peut se dérouler en nocturne pour autant que l'éclairage ait été homologué par la DTN et corresponde aux prescriptions de WORLD RUGBY et de RUGBY EUROPE.
- 4 Est considéré comme terrain neutre celui qui n'appartient à aucun des clubs concernés ou qui n'est utilisé régulièrement par aucun d'entre eux. Si le terrain d'un club est requis comme terrain neutre pour un match officiel, le club intéressé doit veiller à ce que ce terrain soit marqué, que les vestiaires soient ouverts et qu'il y ait des douches à disposition. L'art. 51 statue sur l'indemnité versée au club hôte.

Art. 45 Plusieurs rencontres de championnat sur le même terrain

- 1 Lorsque plusieurs rencontres de championnat doivent avoir lieu sur le même terrain, et que, pour n'importe quelle raison, celui-ci n'est praticable que pour une seule rencontre, celle de la classe de jeu supérieure sera disputée en priorité.
- 2 L'ordonnance de classes de jeu s'établit comme suit :
LNA – LNB – LNC – 1^{ère} Ligue – LNF Excellence A – Excellence B - U18 - U16.

Art. 46 Durée des matchs

- 1 La durée des matchs est déterminée de manière générale par les règlements de WORLD RUGBY et, en fonction de la ligue, par les règlements et directives spécifiques de la FSR.
- 2 L'art. 83 statue sur les matchs éliminatoires avec prolongation.

Art. 47 Remplacement de joueurs

- 1 Le remplacement de joueurs doit être conforme aux règlements en vigueur de WORLD RUGBY, sauf directive spécifique de la FSR décrite au début de chaque saison par le DTN.
- 2 Si une équipe remplace plus de joueurs que ne le prévoit le règlement, elle perd le match par forfait.

Art. 48 Tenue des joueurs/ Analogie des couleurs des tenues

- 1 Les joueurs doivent disputer un match en tenue complète (maillot de rugby, short, bas et chaussures de sport).
- 2 L'équipement (crampons, protège épaule, etc.) doit être conforme aux normes en vigueur par WORLD RUGBY et aux décisions de la CR, après avoir entendu la DTN. Les arbitres décident si la tenue/ l'équipement des joueurs est correct.
- 3 En cas d'analogie de couleur des tenues lors d'un match de championnat, le club recevant a le droit de porter sa tenue originale. Le club visiteur doit se présenter dans une tenue d'une couleur différente. Il incombe au club visiteur de vérifier à l'avance les couleurs.

Sur terrain neutre, la décision est prise par tirage au sort.

Les arbitres décident s'il y a conflit de couleurs entre tenues. Si un match ne peut pas commencer ou continuer par le refus d'une équipe d'appliquer la décision de l'arbitre, celle-ci perd le match par forfait.

- 4 Une équipe ne peut pas refuser de jouer sous prétexte d'un défaut dans l'équipement de l'adversaire.
- 5 Un protège dents n'est pas obligatoire, mais fortement conseillé.

Art. 49 Publicité

Les équipes sont autorisées à l'apposition de la publicité sur les maillots et les terrains dans le respect du règlement de WORLD RUGBY (Règle WORLD RUGBY 11).

Art. 50 Répartition des frais pour matchs de championnat aller et retour

- 1 Pour les matchs de championnat aller et retour de toutes les ligues, chaque club prend à sa charge ses propres frais de voyage, de logement, d'entretien et de location du terrain. Les frais d'arbitrage sont à la charge du club organisateur.
- 2 L'AD fixe les frais d'arbitrage, sur recommandation du BoD et de la CA.

Art. 51 Répartition des frais pour les matchs de championnat sur terrain neutre

Pour les matchs de championnat sur terrain neutre, la CCom fixe les conditions financières concernant les frais de voyage, de logement, d'entretien, l'arbitrage et la location du terrain. Elle en avise les clubs.

2.1.2 Championnat/ Calendrier

2.1.2.1 Planification du calendrier

Art. 52 Fixation des calendriers des matchs - Compétences

- 1 Les calendriers de jeu des ligues sont établis par la Ccom sur la base d'éventuelles directives du BoD.
- 2 La CCom fixe pour chaque catégorie de jeu, le début et la date du dernier match de promotion, d'appui ou de finales.
- 3 Les dates et heures des rencontres des épreuves fédérales - championnat et coupes - sont fixées par la CCom et s'imposent à tous les clubs affiliés FSR.

Art. 53 Création du calendrier - Principes généraux

- 1 La LNA, LNB et LNC sont des ligues nationales. Lors de la répartition des groupes dans la 1^{ère} Ligue (Ligue de développement), il doit être tenu compte d'une répartition aussi équitable que possible des déplacements pour toutes les équipes.
- 2 Les matchs de championnat doivent être fixés de façon à ce que l'équipe en déplacement ait la possibilité d'effectuer le voyage aller et retour le même jour.
- 3 Les matchs officiels seront fixés en tenant compte des dispositions légales des cantons et des communes et, dans la mesure du possible, des desiderata des clubs.
- 4 Les desiderata des clubs concernant la programmation des matchs et l'inscription des équipes dans les diverses compétitions doivent parvenir à la CCom avant de la création du calendrier (v. art. 54). Il en va de même pour les régions et leurs tournois.

- 5 A l'exception des finales de coupes et des matchs internationaux, un match ne peut être fixé un jour de semaine (soit du lundi au vendredi) qu'avec l'accord des deux clubs.
- 6 Aucune équipe ne peut refuser de jouer à l'une de ces dates sous des prétextes divers, sans un accord préalable écrit de la CCom.
- 7 La disponibilité du terrain a priorité sur les desiderata des clubs quant au choix de la date et de l'heure du match.

Art. 54 Déroulement de la planification du calendrier

- 1 Au minimum 8 semaines avant le début du championnat, la CCom publie au site internet de la FSR :
 - un calendrier synoptique spécifiant les dates réservées aux compétitions officielles.
 - un calendrier détaillé des matchs.
- 2 Le calendrier synoptique indique pour chaque compétition (LNA, LNB, LN C, Excellence A, Excellence B, LN F, 1^{ère} Ligue et autres, coupes, tournois des écoles de rugby, Swiss Super Sevens) les dates réservées aux différentes journées, tours de qualification ou matchs de rattrapage.
- 3 Après publication du calendrier sur site internet de la FSR, les clubs ont 4 semaines pour coordonner le calendrier avec la disponibilité de leurs champs de jeu. Les propositions de renvoi des matchs doivent être communiquées à la CCom après accord préalable de l'adversaire.
- 4 Si les clubs concernés ne trouvent pas un accord, la CCom tranche en appliquant les principes du présent règlement.
- 5 Après cette phase de coordination, et au plus tard 4 semaines avant le début du championnat, la CCom publie le calendrier officiel, composé du calendrier synoptique et du calendrier détaillé.

Art. 55 FSR Sport & Technical Meetings

Le calendrier officiel est présenté aux clubs par le DTN/ CEO lors des FSR Sport & Technical Meeting avant le commencement du championnat. La participation au meeting est obligatoire pour les clubs. Il est conseillé aux clubs de faire participer leurs entraîneurs.

Art. 56 Effet du calendrier

- 1 Après publication du calendrier, un report de match ne peut être accordé que selon les dispositions du présent règlement.
- 2 Les modifications ponctuelles apportées au calendrier seront publiées dans l'organe officiel de la FSR. En cas de changements, une nouvelle version sera publiée.

Art. 57 Convocation

Dans toutes les catégories de jeu disposant de calendriers obligatoires, ceux-ci font office de convocation pour les équipes et les arbitres.

2.1.2.2 Nouveaux clubs/ Retrait d'équipes/ Fusions/ Ententes/ Relégation volontaire

Art. 58 Retraits d'équipes/ Admission de nouveaux clubs/ Fusions/ Ententes

- 1 Les annonces d'admission, de retrait ou d'entente d'équipes à la CCom ne peuvent être admises au plus tard 2 mois avant le début des compétitions officielles.
- 2 Les nouvelles équipes commencent à jouer en 1^{ère} ligue. Des exceptions peuvent être prononcées par le BoD.

- 3 **Fusions** (cfr. art. 7 RdC-1): La nouvelle équipe du nouveau Club peut jouer dans la classe du jeu du club classé plus haut. Si le nouveau Club veut constituer une deuxième équipe, celle-ci doit jouer dans la respective ligue des équipes de réserve. Dans ce cas, il est uniquement possible de demander des licences du club, des dirigeants, des joueurs, au nom du nouveau club. Les nouvelles licences sont seulement activées, si tous les dettes des vieux clubs envers la FSR sont payées.
- 4 **Ententes** : La nouvelle équipe peut jouer dans la classe du jeu du club classé plus haut. A la fin de l'Entente, un des clubs qui ont participé à l'Entente peut jouer dans la classe du jeu du club de l'entente. L'autre club joue dans la 1ère ligue. La décision est des clubs concernés. Les licences du club, des dirigeants, des joueurs, restent aux clubs. Le droit de vote dans l'AD reste aux clubs. Les licences des joueurs continuent à nom des Clubs. La taxe d'enregistrement de l'équipe est divisée également entre les Clubs participants à l'entente. Chaque Club qui participe à l'entente doit continuer à fournir un arbitre selon l'art. 20 RdC-1, faute de quoi il doit payer la relative amende.

Art. 58^{bis} Attribution de sanctions en cas d'ententes

- 1 Les sanctions qui peuvent être attribuées à un joueur déterminé (p.e. des sanctions pour des cartons jaunes et rouges) sont adressées/ à la charge du club ou de l'école de rugby dans lequel le joueur est licencié.
- 2 Les sanctions qui ne peuvent pas être attribuées à (un/ des) joueurs déterminés et, pour cette raison, sont attribués à l'équipe (p.e. pour certains forfaits), sont directement adressées/ à la charge du club/ de l'école de rugby/ de l'entente.
- 3 Il est de la responsabilité de l'entente de trouver une formule de distribution entre les clubs et écoles de rugby participants.
- 4 En tous cas, les clubs et écoles de rugby qui participent à une entente sont responsables solidairement.

Art. 59 Relégation volontaire

- 1 La relégation volontaire d'une équipe dans la ligue de son choix est possible, pour la fin de la saison. Pendant la saison en cours est possible uniquement le retrait selon l'art. 81.
- 2 Une relégation volontaire est à annoncer à la CCom jusqu'au 15 juillet.
- 3 Toutes les relégations volontaires annoncées après le délai mentionné sous chiffre 2 sont considérées comme un retrait d'équipe selon l'art. 81.
- 4 La décision concernant le nouveau classement est du ressort de la CCom.

2.1.2.3 Annulation et renvoi à bref terme/ Interruption/ Retards

Art. 60 Communication d'annulation ou de forfait

- 1 Toute annulation ou forfait doit être portée à la connaissance de l'adversaire, du corps arbitral et de la CD par écrit, au plus tard 2 jours avant le match à midi. La CD informe la CCom et la CA.
- 2 Sauf force majeure, chaque match annulé ou renvoyé est perdu par forfait par l'équipe qui a causé l'annulation ou le renvoi (vgl. art. 61).
- 3 Le non respect de cette prescription engage la responsabilité du club organisateur pour les frais éventuels.
- 4 Pour chaque cas d'annulation, de renvoi ou de forfait, la CD ouvre une enquête. La CCom informe la CD.
- 5 En cas de blocage du terrain par l'autorité compétente ou le propriétaire, la CD se réserve le droit d'exiger une confirmation écrite.

Art. 61 Annulation et renvoi de matchs de championnat à court terme

- 1 Le renvoi d'un match de championnat ne peut être autorisé que pour des motifs de force majeure et selon l'art. 27.
- 2 Est considéré comme cas de force majeure un événement imprévisible et inévitable, qui pénètre depuis l'extérieur avec une violence inévitable.
- 3 La demande de report d'un match est à soumettre à la CD.
- 4 La CD décide immédiatement et de manière définitive au sujet de la demande formulée.
- 5 La décision concernant l'annulation de la rencontre doit être communiquée par la CD au plus tard jusqu'à 16h00 h le jour avant la rencontre aux clubs concernés, aux arbitres et à la CA.
- 6 Si la demande est approuvée entrent en force les conséquences de l'art. 65. Au cas contraire, l'équipe demandant perd par forfait.

Art. 62 Indisponibilité du terrain plus de 48 heures avant le match

- 1 Si un terrain est bloqué par le propriétaire ou l'autorité compétente plus de 48 heures avant le match, le club organisateur doit rechercher de sa propre initiative dans sa région et, le cas échéant, avec l'appui de son association régionale, un terrain de substitution afin que chaque rencontre programmée puisse se dérouler selon le calendrier prévu par la CCom.
- 2 Le terrain de substitution sera choisi de sorte que les conditions de trajet pour l'équipe visiteuse ne soient pas notablement aggravées. Le club visiteur n'a pas la possibilité de refuser ce changement de terrain. Il est appelé à collaborer étroitement avec le club organisateur pour ne pas renvoyer la (les) rencontre(s) en question(s).
- 3 Les clubs ne pouvant assurer à temps un terrain de substitution doivent automatiquement jouer le même jour sur le terrain de leur adversaire qui a l'obligation de réserver son terrain pour cette éventualité. Le match retour sera automatiquement inversé. Si, pour le match retour, les conditions sont telles que l'équipe alors recevant ne peut assurer son match à domicile, les alinéas susmentionnés sont applicables.
- 4 La CCom peut en dernier lieu fixer la rencontre sur un autre terrain si le bon déroulement de la compétition l'exige.
- 5 Le club organisateur doit communiquer les coordonnées du terrain de remplacement et informer des modifications intervenues au club visiteur, au corps arbitral, à d'éventuels superviseurs, à la CA et, le cas échéant, aux délégués et sélectionneurs officiels annoncés, afin de leur éviter un déplacement et des frais inutiles.
- 6 Le paiement des frais se fait selon l'art. 70 RdC-1.
- 7 Si, malgré tous les efforts, le match ne peut pas avoir lieu, la CCom passe le dossier à la CD. L'équipe fautive perd le match par forfait.
- 8 La CD peut demander une attestation écrite confirmant que le terrain a été fermé par le propriétaire.

Art. 63 Indisponibilité du terrain moins de 48 heures avant le match

- 1 Un match est renvoyé si le terrain est fermé par le propriétaire du terrain ou par l'administration compétente moins de 48 heures avant le match ou s'il est jugé impraticable par l'arbitre.
- 2 Si un club annonce que son terrain est impraticable, l'arbitre du match ou un autre arbitre officiel peut être envoyé sur place pour constater l'état du terrain et son rapport décidera de la suite à donner au renvoi.
- 3 Sur le terrain même, l'arbitre est le seul compétent pour décider s'il est praticable ou non.
- 4 Si le terrain est jugé ou déclaré impraticable, il est interdit d'y jouer un match amical.

- 5 Lorsque l'état du terrain est déclaré impraticable par l'arbitre ou s'il est fermé par le propriétaire du terrain, moins de 60 minutes avant le début officiel de la rencontre, les frais d'arbitrage devront être acquittés.
- 6 S'il est en outre prouvé que le terrain, déclaré impraticable par l'arbitre le jour du match, était déjà dans cet état le jour précédent, sans que le club organisateur n'ait demandé le renvoi de la rencontre, le club visiteur aura le droit d'exiger de son adversaire le remboursement des frais effectifs. De plus, le club fautif est puni d'une défaite par forfait.
- 7 En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure fixée par la convocation, sauf entente écrite entre les 2 clubs. Les personnes autorisées à signer sont celles, qui signent la composition des équipes sur la feuille de match. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.
- 8 Chaque cas d'indisponibilité du terrain selon cet article doit être soumis à la CD. L'éventuelle équipe fautive perd le match par forfait.
- 9 La CD peut demander une attestation écrite confirmant que le terrain a été fermé par le propriétaire.
- 10 Si la CD approuve le renvoi du match, la CCom fixe la nouvelle date (art. 65).

Art. 64 Organisation locale insuffisante

- 1 Si les arbitres déclarent que l'organisation locale est insuffisante, et que le club organisateur ne peut y remédier dans les 30 minutes après l'heure officielle du début du match, respectivement après une panne ou des endommagements, l'équipe du club organisateur perd le match par forfait si l'autre équipe en fait la demande à l'arbitre et si ce dernier ne connaît aucun fait qui permettrait de conclure à un empêchement de force majeure. En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure fixée par convocation, sauf entente écrite entre les clubs. Les personnes autorisées à signer sont celles qui signent la composition des équipes sur la feuille de match. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.
- 2 Chaque cas d'organisation locale insuffisante selon cet article doit être soumis à la CD. L'équipe fautive perd le match par forfait.

Art. 65 Fixation de la nouvelle date en cas de renvoi

- 1 Avant de fixer la nouvelle date d'un match de championnat, la CCom consulte les clubs intéressés.
- 2 La CCom fixe en dernier ressort la date et le lieu.
- 3 Si l'équipe visiteuse passe la nuit à l'endroit où se dispute le match, celui-ci peut être rejoué dans les 24 heures s'il s'agit d'un samedi ou d'un dimanche.
- 4 Si un match de championnat de n'importe quelle ligue n'est pas joué jusqu'à la fin de la saison, ce fait est considéré comme un forfait.

Art. 66 Retard d'une équipe

- 1 Les équipes participantes au match, de même que l'arbitre, doivent arriver assez tôt pour que toutes les formalités à établir puissent commencer 90 minutes avant l'heure fixée pour le début de la rencontre.
- 2 Toute équipe qui n'est pas en mesure de présenter sur le champ de jeu le nombre prévu des joueurs prêts à jouer dans un délai de 30 minutes fixé pour le début du match le perd par forfait technique si l'équipe qui s'est présentée à temps en fait la demande aux arbitres, et si ces derniers ne connaissent aucun fait qui permettrait de conclure à un empêchement de force majeure. En aucun cas, les arbitres ne pourront fixer le début du match plus tard que 30 minutes après l'heure

fixée par la convocation, sauf entente écrite entre les clubs (exception : L'arbitre et/ ou les équipes du Nord des Alpes attendront les équipes du Tessin 60 minutes et vice versa). Les personnes autorisées à signer sont celles qui signent la composition des équipes sur le feuille de match. Aucun début de rencontre ne peut être fixé avec un retard supérieur à 2 heures.

- 3 Le contrôle des licences des joueurs effectué avec retard est traité selon le RdC-2 (art. 24 al. 5 let. b).
- 4 L'arbitre est tenu de mentionner dans son rapport de match l'heure du début de la rencontre et les causes du retard si celui-ci dépasse cinq minutes.
- 5 Si un cas de force majeure occasionne le retard d'une des équipes, la CD décidera si le match sera reprogrammé.
- 6 Si la CD approuve le renvoi du jeu, la CCom fixe la nouvelle date (art. 65).

Art. 67 Interruption de la rencontre

- 1 Une rencontre est considérée comme interrompue si une équipe ne se présente pas à un match, si elle ne reprend pas le jeu après une interruption en cours de rencontre, si elle interrompt la rencontre contrairement aux règles officielles de WORLD RUGBY ou si l'arbitre interrompt la rencontre pour des raisons graves.
- 2 L'équipe responsable de l'interruption de la rencontre perd la rencontre par forfait. Si l'équipe qui n'est pas responsable de l'interruption a inscrit un score plus important, ce dernier sera validé.
- 3 Si les deux équipes ont causé l'interruption de la rencontre, une défaite par forfait est attribuée aux deux équipes avec un résultat de 0 essai et --1 pt. au classement.
- 4 Le cas est soumis à la CD pour décision et pour déterminer d'éventuelles autres mesures à prendre.

Art. 68 Interruption de la rencontre par l'arbitre pour raisons graves

- 1 L'arbitre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu en raison d'incidents graves, mais cette décision ne doit être prise que lorsqu'il y a impossibilité absolue de continuer à jouer.
- 2 Les voies de faits sur l'arbitre ou les juges de touche entraînent automatiquement l'arrêt de la partie.
- 3 Les conséquences pour le match et les équipes sont déterminées selon les art. 71 ss.
- 4 En outre, le ou les joueurs fautifs seront sanctionnés par la CD. La sanction peut aller jusqu'à la radiation.
- 5 Le club du ou des joueurs fautifs sera pénalisé d'une amende pour chaque joueur impliqué.

Art. 69 Match interrompu en cas de force majeure

- 1 L'arbitre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu en raison d'événements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles par exemple).
- 2 Un match officiel qui ne s'est pas joué ou dont les trois quarts au moins (60 minutes) n'ont pas pu être joués pour cas de force majeure, doit être joué à nouveau. La CCom fixe la date pour le nouveau match.
- 3 Un match qui n'a pu être joué entièrement, mais dont les trois quarts (60 minutes) ont été joués, sera homologué sur le score acquis au moment de l'arrêt si celui-ci ne résulte pas de la faute de l'une ou l'autre équipe.
- 4 En aucun cas la décision de l'arbitre d'arrêter le match par suite d'incidents ne saurait être assimilée à un cas de force majeure.

- 5 Chaque cas d'interruption de match selon cet article doit être soumis à la CD. L'équipe fautive perd le match par forfait.
- 6 Si la CD approuve le renvoi du jeu, la CCom fixe la nouvelle date (art. 65).

Art. 70 Conséquences financières en cas d'annulation de rencontres

- 1 Si à la suite d'un cas de force majeure une rencontre de championnat doit être annulée, reportée ou interrompue, s'il doit être disputé sur le terrain de l'adversaire ou un terrain de substitution, sans que l'on puisse prouver une faute de la part des clubs concernés, les frais seront répartis de la manière suivante :
 - Voyage : A la charge du club visiteur
 - Frais de terrain, d'organisation du match: A la charge du club organisateur
- 2 Pour les matchs amicaux et les matchs d'entraînement, la répartition des frais est fixée d'un commun accord. Seuls les accords écrits peuvent être protégés par la FSR.

Si une rencontre de championnat doit être annulée, reportée, interrompue ou déclarée forfait ou s'il doit être disputé sur le terrain de l'adversaire ou un terrain de substitution suite à une faute de la part d'un ou des deux clubs, les frais seront mis à charge du(des) club(s) fautif(s) selon la décision de la CD, sauf si dans les 10 jours depuis l'incident un arrangement est trouvé entre les clubs concernés. L'application de l'art. 73 al. 6 a caractère préférenciel.
- 3 La FSR est dégagée de toute responsabilité en lien avec le report, l'annulation, l'arrêt, ou le retard du début de la rencontre ou le forfait, pour autant qu'une faute grave de sa part ne soit pas avérée.

2.1.3 Forfaits

Art. 71 Forfaits

- 1 Les forfaits sont prononcés par la CD dans les cas prévus dans ce règlement.
- 2 Un forfait occasionné par la violation des statuts et règlements est considéré comme une annonce de forfait.
- 3 En outre, si l'annonce de forfait est tardive, la CD peut condamner le club fautif à indemniser l'autre club de la totalité du dommage subi.

Art. 72 Autres cas de forfait

Les autres causes ci-dessous entraînent la perte de la rencontre par pénalisation au club fautif :

- équipe faisant jouer un joueur exclu définitivement lors du match précédent et dont le cas n'a pas encore été traité par la CD (Art. 49)
- toute raison valable pouvant amener la CD à prendre une telle sanction

Art. 73 Conséquences pour les forfaits

- 1 Le résultat obtenu sera annulé par la CD et remplacé par un résultat par un forfait de 30 : 0 (six essais non transformés à zéro) au détriment de l'équipe fautive. L'équipe qui gagne avec forfait, reçoit 5 points dans le classement. L'équipe fautive subit en outre une déduction d'1 point dans le classement.
- 2 Si l'équipe fautive a perdu un match par une différence d'essais plus défavorable que 0 : 6, le résultat restera acquis.
- 3 Si les deux équipes concernées sont fautives, elles sont toutes les deux déclarées perdantes avec un résultat de 0 : 0 (zéro essai partout) et moins un (-1) point pour chaque équipe au classement.

- 4 En aucun cas, l'équipe fautive ne peut recevoir un point bonus.
- 5 L'équipe fautive est punie avec une amende selon le barème des amendes.
- 6 Lorsqu'un club visiteur annonce/ cause forfait au match aller du championnat, le match retour aura lieu sur le terrain de l'équipe adverse de manière certaine. Lorsqu'un club visiteur annonce/ cause forfait au match retour du championnat et ce match doit/ aurait dû avoir lieu sur le terrain de l'équipe adverse, l'équipe causant le forfait doit indemniser l'équipe adverse comme suivi :
 - indemnité base pour manquant revenus du match à domicile de CHF 500.-- ;
 - indemnité pour les frais de transport du match aller, calculé par CHF 1.—par km de distance entre les 2 terrains de jeu des 2 équipes concernées.

Ces sommes sont calculées par la CD. L'encaissement est fait par la FSR (qui applique, le cas échéant, les sanctions prévues par le RF) et les rembourse à l'équipe concernée.

Cette règle sera appliquée pour tous les matches des compétitions de LNA, LNB, LNC, Excellence A et Excellence B. En d'autre terme si une équipe d'excellence A ou B fait forfait au match aller alors qu'elle devait se déplacer chez l'adversaire, le match retour se fera automatiquement a nouveau chez l'adversaire. Il en est de même pour l'application de l'indemnité si c'est un forfait au match retour.

Cette règle n'est pas applicable en cas de forfaits selon art. 8 al. 2, art. 8bis al. 3, art. 24 al. 2, art. 27 al. 8, art. 47 al. 2, art. 65, art. 67, art. 69, art. 76, art. 81 (forfaits, mais match joué), dans la 1^{ère} ligue, et dans les compétitions féminines et le championnat juniors.

- 7 Le CC peut décider qu'une équipe de LNA, LNB ou LNC qui a annoncé ou causé un forfait au moins deux fois dans la saison soit sanctionnée. La sanction peut aller jusqu'à l'exclusion et la relégation en ligue inférieure à la fin de la saison (v. art. 95).

Art. 74 Forfait technique

- 1 Un Forfait technique est prononcé lorsqu'une équipe ne se présente pas conformément aux règlements de WORLD RUGBY ou de RUGBY EUROPE à un match (par exemple avec un nombre insuffisant de joueurs aptes en 1^{ère} ligne) ou si les règlements de WORLD RUGBY, de RUGBY EUROPE ou de la FSR l'indiquent. Les joueurs aptes en 1^{ère} ligne remplaçants peuvent être alignés dans la composition titulaire de l'équipe (par exemple en 3^{ème} ligne). Pour les équipes de 1^{ère} ligue et d'Excellence A et B des dispositions spéciales sont applicables.
- 2 Le résultat obtenu sera annulé par la CD et remplacé par un résultat par un forfait de 30 : 0 (six essais non transformés à zéro) au détriment de l'équipe fautive. L'équipe fautive ne subit pas de déduction de points au classement. Si l'équipe fautive a perdu un match par une différence d'essais plus défavorable que 0 : 6, le résultat restera acquis.
- 3 Si les deux équipes concernées sont fautives, elles sont toutes les deux déclarées perdantes avec un résultat de 0 : 0 (zéro essai partout), sans déduction de points au classement.
- 4 D'autres conséquences en cas de forfait technique ne sont pas prévues sauf la possibilité de relégation sur décision du CC selon l'art. 95.

Art. 75 Enquête sur tous les forfaits/ autres sanctions

- 1 La CD examine chaque cas particulier de forfait et décide de la sanction à appliquer au club fautif et le au(x) joueur(s) impliqué(s) selon le règlement juridique.
- 2 Sont réservés toutes les sanctions, en particulier les sanctions de caractère financier.

2.1.4 Avertissements et expulsions

Art. 76 Avertissements/ expulsions - Généralités

- 1 L'arbitre devra signaler à la CD les joueurs exclus définitivement (carton rouge) ou avertis (carton jaune) au cours d'un match de championnat, de coupe, amical ou toute autre rencontre officielle.
- 2 Tout arbitre qui ne signalerait pas l'exclusion ou l'avertissement d'un joueur s'exposerait à des sanctions.
- 3 Lorsqu'un joueur refuse de quitter le terrain alors qu'il a été exclu ou averti par l'arbitre, ce dernier fera appel au capitaine de l'équipe du joueur expulsé pour l'assister. Si le capitaine ne réussit pas à se faire obéir ou si le capitaine refuse de prêter son assistance à l'arbitre, le match sera arrêté et l'arbitre relatera les faits dans son rapport.
- 4 Dans ce cas, l'équipe du joueur expulsé/ averti perd par forfait.
- 5 Après chaque match, l'arbitre doit signaler dans son rapport les sanctions prises et donner tous les renseignements utiles pour que la CD puisse prendre les décisions qui conviennent.

Art. 76^{bis} Sanctions pour des expulsions et Rugby à XV – Rugby à VII

- 1 Application du principe des systèmes de sanctions séparés pour les compétitions/ matchs de rugby à XV et les compétitions/ matchs de rugby à VII.
- 2 En particulier, une expulsion (carton jaune ou rouge) prononcée lors d'une compétition/ des matchs de rugby à 7 n'est pas attribuée au joueur/ à l'équipe dans le cadre des compétitions/ matchs de rugby à XV et vice versa.
- 3 En particulier, une suspension/ sanction prononcée lors d'une compétition/ des matchs de rugby à XV ne peut pas être purgée dans le cadre des compétitions/ matchs de rugby à VII et vice versa.

Art. 77 Joueur exclu (carton rouge)

- 1 L'exclusion définitive (carton rouge) signifie que le joueur concerné doit quitter le terrain et son environ immédiat. Il doit se rendre dans la zone du publique et ne peut plus porter le tenue de joueur.
- 2 **Suspension** : Dans les compétitions/ matchs officiels du rugby à XV, un joueur exclu ne peut pas participer au matchs officiels de rugby à XV, soit pour un nombre fixé par la CD de matchs officiels du rugby à XV, soit pour une durée déterminée ou indéterminée, fixée par la décision de la CD. La CD peut prononcer d'autres sanctions (v. RdC-3).
- 3 **Suspension provisoire** : Dans les compétitions/ matchs officiels du rugby à XV, après un carton rouge, entre en vigueur automatiquement pour le joueur concerné une suspension provisoire pour les prochains deux matchs officiels du rugby à XV de son équipe. Le joueur et son équipe sont seuls responsables pour le respect de la suspension. La CD peut prononcer une suspension provisoire plus long (art. 47 f RdC-3).
- 4 Autres dispositions concernant les suspensions et leur exécution, v. Art. 63 RdC-3.

Art. 77^{bis} Joueurs avertis (Cartons jaunes)

- 1 La conséquence d'un carton jaune est l'expulsion temporaire de 10 minutes (resp. selon les prescriptions de WORLD RUGBY) et la sanction financière selon le barème des amendes. Le deuxième carton jaune contre le même joueur dans le même match lui vaut un carton jaune-rouge.
- 2 Cumulation des cartons jaunes par le même joueur pendant une saison : le troisième carton jaune qu'un joueur reçoit pendant la même saison est sanctionné d'un match de suspension pour le joueur et est comptabilisé pour le Club comme un carton rouge « traditionnel ». Ensuite, on recommence à comptabiliser les cartons rouges sur le même joueur.

Art. 77^{ter} Cartons blancs

Est sanctionné par un carton blanc tout joueur qui commet une faute technique. La sanction est de 10 minutes d'exclusion du jeu. Les cartons blancs ne sont pas mentionnés sur la feuille du match et ne sont pas suivis d'une sanction financière.

2.1.5 Classement du championnat

Art. 78 Classement de Groupe

- 1 Le classement de groupe (p.ex pour la phase qualification, ev. pour la phase finale) s'établit aux points.
- 2 Les classements de groupe sont actualisés par la CCom et publiés sur le site internet FSR.

Art. 79 Nombre de points

- 1 Dans la mesure où le championnat se dispute selon le système des points et pour autant que rien d'autre ne soit définit, un match gagné compte pour 4 (quatre) points et un match perdu pour 0 (zéro) points. Si le résultat d'un match est nul après le temps régulier, chaque équipe reçoit 2 (deux) points.
- 2 **Points Bonus :**
 - Chaque équipe – c'est-à-dire également l'équipe ayant perdu ou les équipes ayant fait match nul - peut gagner un (1) autre point (de bonus), si elle marque 4 (quatre) essais ou plus.
 - L'équipe perdante peut gagner un (1) point (de bonus) si elle perd le match par une différence de 7 (sept) points ou moins.

Ces points de bonus peuvent être cumulés.

- 3 Les conséquences d'un forfait ou d'un forfait technique selon les articles 73 ss demeurent réservées.
- 4 Dès la 3ème expulsion (carton rouge) pour une équipe dans l'ensemble des matchs comptant pour ce classement, 1 point de pénalisation est soustrait aux points de classement pour chaque autre carton rouge attribué (ex. : 2 cartons rouges = 0 point soustrait, 3 cartons rouges = 1 point soustrait, 4 cartons rouges = 2 points soustraits, etc.), quel que soit le destinataire du carton rouge (joueur, entraîneur, dirigeant, ecc.).

Art. 79^{bis} Ultérieurs Points Bonus

- 1 Dans le cadre de la promotion de création des équipes des jeunes pendant les saisons 2016-2017 et 2017-2018, aux équipes de la LNA et LNB élite et LNB qui ont des propres joueurs **U18 et U16** dans les championnats juniors sont accordés des Points-Bonus selon les critères suivants :
 - **U18 :**
 - 2 points si 10 joueurs ou plus licenciés U18 et ayant participé au championnat U18 (participation d'au moins 10 joueurs à 5 matches du championnat).
 - 1 point si de 5 à 9 joueurs licenciés U18 et ayant participé au championnat U18 (participation d'au moins 5 joueurs à 5 matches du championnat).
 - 0 point si moins de 4 joueurs licenciés U18.
 - **U16 :**
 - 2 points si 10 joueurs ou plus licenciés U16 et ayant participé au championnat U16 (participation d'au moins 10 joueurs à 5 matches du championnat).

- 1 point si de 5 à 9 joueurs licenciés U16 et ayant participé au championnat U18 (participation d'au moins 5 joueurs à 5 matches du championnat).
- 0 point si moins de 4 joueurs licenciés U16.

Cas particulier des clubs déléguant les équipes U16 et U18 à un autre club :

- Une convention de délégation doit être signée entre tous les clubs
- Les obligations sont multipliées par le nombre de clubs profitant de la délégation. Le calcul se fait sur la base du tableau suivant :

Nombre de clubs profitant de la délégation de formation	Nombre de joueurs devant effectuer 5 matchs sur la saison pour obtenir 2 points de Bonus	Nombre de joueurs devant effectuer 5 matchs sur la saison pour obtenir 1 points de Bonus
2	20	10
3	30	15
4	40	20

- Chaque club recevra le même bonus soit 2, soit 1 soit 0 point(s) en fonction du tableau ci dessus et ceci quelque soit son niveau.

2 Aux équipes de la LNA, LNB élite et LNB qui ont leur propre **école de rugby ou par délégation** et participant aux tournois des écoles sera accordé des Points-Bonus selon les critères suivants

- 2 points si au min. 30 enfants licenciés ont participé à au moins 5 tournois (= 150 présences aux tournois). Les conditions sont cumulatives.
- 1 point si 20 enfants licenciés ont participé à au moins 5 tournois (= 100 présences aux tournois). Les conditions sont cumulatives.
- 0 point si moins de 20 enfants licenciés ou participation à moins de 5 tournois.

Cas particulier des clubs déléguant leur école de rugby à un autre club :

- Une convention de délégation doit être signée entre tous les clubs
- Les obligations sont multipliées par le nombre de clubs profitant de la délégation. Le calcul se fait sur la base du tableau suivant :

Nombre de clubs profitant de la délégation de formation	Nombre de joueurs participant aux tournoi pour obtenir 2 points de Bonus	Nombre de joueurs ayant participant aux tournois pour obtenir 1 points de Bonus
1	30 soit 150 enfants présents sur la saison	20 soit 100 enfants présents sur la saison
2	60 soit 300 enfants présents sur la saison	40 soit 200 enfants présents sur la saison
3	90 soit 450 enfants présents sur la saison	60 soit 300 enfants présents sur la saison

- Chaque club recevra le même bonus soit 2, soit 1 soit 0 point(s) en fonction du tableau ci dessus et ceci quelque soit son niveau.

3 Les points sont attribués à la fin de la phase de qualification du championnat, par le DTN, qui se base sur les données de la CTJ et la CTE.

- 4 Le DTN définit les dispositions d'exécution et peut prolonger le champ d'application temporaire de cette règle. Dans des cas particuliers, il peut déterminer un régime spécial.

Art. 80 Critères en cas d'égalité de points

Le classement final par la fin d'une phase de championnat (p.ex. phase de qualification) est établi selon les critères suivants (dans l'ordre suivant) en cas d'égalité de points de deux ou plusieurs équipes:

1. 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, ecc.).
2. La meilleure équipe au vu des confrontations directes (victoires)
3. Le nombre d'essais marqués dans l'ensemble des matchs comptant pour ce classement.
4. Le tirage au sort.

Art. 81 Retrait d'équipe pendant le championnat

- 1 La demande de retrait d'équipe (forfait général) est à adresser au CEO. Jusqu'à la publication de la décision/ du retrait, les dispositions concernant les forfaits techniques sont applicables à tous les matchs fixés et non disputés.
- 2 Les résultats de tous les matchs disputés par une équipe retirée sont annulés et remplacés par forfait technique. Les éventuelles sanctions disciplinaires prises lors des matchs restent valides.

Art. 82 Litiges

Dans le cas des articles 78 – 81, le BoD tranche les différends.

2.1.6 Matchs éliminatoires

Art. 83 Déroulement des matchs éliminatoires

- 1 Lors de matchs éliminatoires et si à la fin du temps réglementaire, les deux équipes sont à égalité au score, deux prolongations de quinze minutes chacune (2x15') seront jouées après une pause de deux minutes (2'). Il n'y a pas de pause entre les deux prolongations. Avant les prolongations, on procédera à un nouveau tirage au sort pour le choix du terrain et de l'engagement.
- 2 Si, après ladite prolongation, il y a toujours égalité au score, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui dans l'ordre a :
 1. marqué le plus grand nombre d'essais au cours du match
 2. eu le moins de personnes (joueurs/ entraîneurs/ dirigeants etc.) exclus (cartons rouges) au cours du match
 3. réussi le plus grand nombre de buts de pénalité au cours du match (nombre absolu)
 4. réussi le plus grand nombre de tirs au but dans les conditions ci-après :
 - position 1 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 22 mètres face aux buts
 - position 2 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 30 mètres face aux buts
 - position 3 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 35 mètres face aux buts
 - position 4 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 40 mètres face aux buts
 - position 5 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 45 mètres face aux buts
 - position 6 : 5 coups de pied tentés sur la ligne de 50 mètres face aux buts

- 3 Les tentatives de coup de pied seront effectuées, pour chacune des positions, par les cinq mêmes joueurs désignés par les capitaines immédiatement après la fin du match et pris parmi les joueurs figurant sur le terrain à la fin du match. C'est également parmi ces derniers que, le cas échéant, seront choisis les remplaçants. Il est précisé que la phase de tirs au but fait partie intégrante de la rencontre concernée.
- 4 Les cinq joueurs en question buteront à tour de rôle dans un ordre alterné : équipe A, équipe B, équipe A, équipe B, etc.
- 5 Avant le début des tirs au but, il sera procédé à un tirage au sort entre les deux capitaines. Le gagnant choisira le côté, l'équipe du perdant commencera les tirs.
- 6 Le passage à la position suivante se fera pour autant que les tirs précédents n'aient pas départagé les équipes. En position 6, les coups de pied seront tentés jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage à nombre égal de coups de pied.

Art. 84 Participation des joueurs aux matches éliminatoires

- 1 Ne peuvent participer aux matches éliminatoires (Coupe ou Championnat) que les joueurs d'un club qui étaient licencié dans le club avant le 1^{er} mars 2017.
- 2 Le BoD peut concéder des exceptions (mutations professionnelles, armée, études, etc.). Les requêtes motivées sont adressés à la CL avant le début des matches éliminatoires.

Art. 85 Admission des équipes aux matches éliminatoires

Si une équipe s'est reléguée volontairement en ligue inférieure à la fin de la dernière ou de la saison d'avant, la CCom décide de l'admission aux matches éliminatoires.

2.1.7 Déroulement des championnats

Art. 86 Détermination des objectifs

- 1 Le championnat doit être planifié et organisé de manière simple et claire. Il sera tenu compte des intérêts des équipes nationales autant que de ceux des clubs ou des régions. On s'efforcera d'atteindre le plus grand nombre possible de spectateurs dans toutes les ligues, par une planification adéquate du déroulement du championnat.
- 2 L'organisation du championnat doit être adaptée au niveau de jeu des ligues, au nombre de matches nécessaires et doit permettre un déroulement régulier.
- 3 La répartition des classes de jeu a les objectifs suivants :
 - Augmenter le niveau dans chaque catégorie
 - Réduire les frais de transports
 - Réduire le nombre de forfaits ou de matches à effectif incomplet
 - Eviter les écarts de niveau entre les équipes d'une même catégorie
 - Préparer l'accès à la LNA
- 4 Les ligues sont catégorisées en ligues nationales, réserve, féminine et espoirs.
 - Ligues nationales : LNA, LNB (LNB élite et LNB) , LNC elite
 - Ligue développement masculine : LNC
 - Ligues des équipes de réserve : Excellence LNA, Excellence LNB
 - Ligue nationale féminine (LNF)
 - Ligue développement féminine

- Ligues espoirs : U18, U16
- 5 Les Ligues Excellence A et B et les Ligues de développement masculine et féminine suivent des règles spéciales.
- 6 Les objectifs et les structures pour la Ligue nationale féminine et les ligues espoirs sont déterminés dans les respectives chapitres.

Art. 87 Structure et nombre d'équipes par groupe

- 1 La **LNA** est le plus haut niveau suisse. A ce titre, les clubs y accèdent, doivent être structurés dans les différentes catégories. Pour la saison 2016-2017, la LNA est constituée de 8 équipes.
- 2 La **LNB** est la compétition de niveau intermédiaire. La **LNB Elite** est la compétition préparatoire à la montée en LNA. Elle est constituée de Clubs qui disposent déjà d'une équipe de réserve au sens de l'art. 88 RdC-1. La **LNB Regular** est constituée de Clubs qui ne disposent pas encore d'équipes de réserve. Pour la saison 2016-2017, la LNB constituée de 12 équipes. L'attribution des équipes aux groupes est faite par la DTN.
- 3 La **LNC Elite** est la compétition de niveau intermédiaire. Pour la saison 2016/17, la LNC est constitué de 8 équipes
- 4 La **LNC** est la compétition pour les nouveaux clubs ou en cours de structuration ou encore le clubs dont les ressources humaines et/ ou financière ne permettent pas d'accéder aux compétitions supérieures. Pour la saison 2016-2017, la Ligue Développement est constituée de 4 équipes
- 5 **Ligue Excellence A et B** : championnats des équipes réserve LNA et LNB. La répartition entre ces 2 championnats se fait en fonction de l'équipe 1^{ère}. Il n'y a pas de promotion ou de relegation, seulement le classement de l'équipe 1^{ère} compte. Les matchs ont lieu le même jour et le même lieu que celui de l'équipe 1^{ère}. L'Excellence A est composée de 8 équipes et l'Excellence B de 4 équipes.
- 6 En raison des équipes à disposition, le DTN peut dans les Directives modifier le nombre d'équipes par ligue et la composition des classes de jeu.

Art. 88 Equipes en LNA et LNB élite

- 1 Pour participer au championnat de LN A ou de la LNB élite, les clubs ont obligation d'aligner une équipe réserve dans la ligue Excellence.
- 2 En cas de défaut de 2^{ème} équipe, le BoD peut sanctionner un club de LN A par la relégation en ligue inférieure.
- 3 Pour équipes en LNB élite, le DTN peut conférer des exceptions. En tous cas, celles-ci ne peuvent pas être promu en LNA à la fin de la saison.
- 4 Cinq (5) Forfaits (techniques inclus) de la 2^{ème} équipe pendant une saison sont équivalents à un retrait de l'équipe et par conséquent à un cas de défaut.

Art. 89 Equipes première/ deuxième/ troisième etc. d'un club

Abrogé le 31.08.2016

Art. 90 Règles du Jeu WORLD RUGBY/ LNA, LNB, LNC Elite

- 1 Pour les équipes qui évoluent en LNA, LNB et LNC aucune limitation à l'application des règles de WORLD RUGBY (comme p.e., règles U19, ecc.) n'existe.
- 2 Peuvent-être engagés/ inscrits sur la feuille de match max. 23 joueurs. Le DTN établit les règles par rapport aux joueurs aptes à jouer 1^{ère} ligne.

- 3 Concernant le nombre minimum des joueurs - notamment le nombre des remplaçants et des joueurs dûment entraînés et expérimentés pour la 1^{ère} ligne – il faut se référer à la Règle 3 de WORLD RUGBY et des directives de la DTN.
- 4 Les équipes qui demandent des limitations ou qui ne disposent pas du nombre nécessaire de joueurs au commencement du match s'exposent aux sanctions prévues par les règlements applicables (forfait technique).
- 5 Lorsque, pendant le Match, des mêlées simulées sont ordonnées du fait d'un manque de remplaçants de première ligne dûment entraînés et expérimentés pour quelque raison que ce soit, l'équipe concernée n'aura pas le droit de remplacer le joueur dont la sortie est à l'origine de la tenue des mêlées simulées.
- 6 L'arbitre doit rapporter sur le rapport de match chaque événement par rapport à un mêlée simulée. Chaque situation de mêlée simulée définitive (i.e. pas pour les situations temporaires causée par une exclusion temporaire ou un remplacement temporaire autorisé pour saignement) est traitée selon l'art. 95 du présent règlement.
- 7 Le DTN peut définir dans les directives des autres dérogations.

Art. 91 Dispositions spéciales pour les nouvelles équipes en LNC, Excellence A et B

1 Mêlées ordonnées

Les mêlées sont disputées, sans pouvoir être tournées, poussée sur maximum 1.5 mètres. L'arbitre décidera, en consultant éventuellement les 2 entraîneurs, de disputer des mêlées simulées. Il est seul responsable et prend sa décision en rapport avec la sécurité des joueurs. Un match disputé avec des mêlées simulées n'a pas comme conséquence le forfait technique de l'équipe qui cause la mêlée simulée.

Exemple: Equipe A a une première ligne jeune et encore inexpérimentée, B une première ligne de vétérans roublards et truqueurs. Dès qu'il sent les joueurs de A en danger en raison de l'attitude des joueurs de B, il commande des mêlées simulées.

2 Nombre des joueurs

- a) Si une équipe a moins de 12 joueurs, un match dit de développement peut se jouer, le résultat officiel sera de 30-0 pour l'équipe ayant plus de 11 joueurs (forfait technique pour l'équipe avec moins de 12 joueurs).

Exemple: A a 10 joueurs, B 20. Le match peut se jouer à 15 x 15 ou 14 x 14, avec 1 remplaçant de chaque côté (match de développement). Quel que soit le résultat final, le résultat enregistré sera de 30 à 0 pour B.

- b) Si une équipe a entre 12 et 14 joueurs, l'équipe adverse doit adapter son nombre de joueurs.

Exemple: A a 13 joueurs, B en a 22: le match se déroule à 13 x 13, avec 9 remplaçants pour l'équipe B. Si un joueur de A se blesse et ne peut être remplacé, B doit réduire son nombre de joueurs.

- c) Si les 2 équipes ont moins de 12 joueurs, le résultat sera de 0-0, aucun point au classement pour les 2 équipes. Un match dit de développement peut néanmoins se dérouler.
- d) Si les 2 équipes ont entre 12 et 14 joueurs, le match officiel a lieu et le résultat du terrain est enregistré.

Exemple: A a 12 joueurs et B 14, le match a lieu à 12 x 12 (+ 2 remplaçants pour B). Si un joueur de A se blesse et doit sortir, B sort également un joueur.

- e) Si les 2 équipes ont 15 joueurs ou plus, tout est parfait.

- 5 L'égalité numérique doit être respectée en les cas de blessures de joueurs mais pas pour les cas de sanctions sportives (cartons rouges, jaunes ou blancs) ou des retards de joueurs

- 6 L'article 73-7 du présent règlement sera appliqué lors du 3ème forfait. Le CC pourra prononcer la relégation dans la ligue inférieure pour la saison suivante de l'équipe jouant dans la ligue la plus élevée.
- 7 Cas particulier des joueurs d'excellence A et B : Un joueur ayant participé à la rencontre de lever de rideau (le même jour, sur le même terrain ou sur un terrain différent) de l'équipe excellence de son club durant une seule des deux mi-temps au maximum (quel que soit le temps de jeu effectué par ce joueur au cours de cette mi-temps), peut participer à la rencontre de l'équipe LNA ou LNB elite de son club en qualité de remplaçant uniquement.

Art. 92 Déroulement du championnat

- 1 En principe, le déroulement du championnat se détermine comme suivi :

LNA

Le championnat est joué avec un phase de qualification et une phase finale. La phase de qualification est jouée dans un poule unique (matches aller/ retour). La position dans le classement à la fin de la phase de qualification détermine la participation à la phase finale.

LNB

Le championnat est joué en 2 poules avec une phase de qualification et une phase finale. La phase de qualification est jouée en 2 groupes à 6 équipes : LNB Élite et LNB Regular et consiste d'un tour aller et retour entre les 6 équipes formant un groupe de phase de qualification (LNB Élite, LNB Regular).

LNC Élite

Le championnat est joué avec un phase de qualification et une phase finale. La phase de qualification est jouée dans un poule unique (matches aller/ retour). La position dans le classement à la fin de la phase de qualification détermine la participation à la phase finale.

LNC

Le championnat se déroule selon le principe « aller et retour », ce qui signifie que toutes les équipes inscrites s'affrontent en match aller/retour; chaque équipe doit jouer un match sur son terrain et un match chez l'adversaire.

Ligues Excellence A et B

Le championnat des ligues reserves se détermine du championnat des 1ères équipes. N'est pas jouée de phase finale.

- 2 Le DTN établie des dispositions d'exécution dans lesquelles il peut aussi établir des exceptions motivées.

2.1.8 Détermination des champions de groupe/ Promotion et Relégation

Art. 93 Détermination des champions de groupe

- 1 En principe, le déroulement du championnat se détermine comme suivi :

- LNA

A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées 1 à 4 participent à la **phase finale**. Le classement se détermine selon les art. 78 ss.

La **phase finale** se déroule en 2 tours avec des matchs à élimination directe:

Demi-finales : L'équipe classée 1^{ère} après la phase préliminaire reçoit e 4^{ème}.

L'équipe classée 2^{ème} après la phase préliminaire le 3^{ème}.

Finale : L'équipe vainqueur en demi-finale la mieux classée à l'issue de la phase préliminaire reçoit l'autre vainqueur sauf si une journée des finales est organisée (voir article 93^{bis}). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNA.

- **LNB**

Après la phase qualification, les trois premières équipes de la LNB Élite et les trois premières équipes de la LNB Regular sont qualifiées pour la phase finale (« Play Off »), les trois dernières équipes de la LNB Élite et les trois dernières équipes de la LNB Regular pour la phase de consolation (« Play Down »). La Phase finale et de consolation est joué dans un simple tournoi (uniquement tour aller) avec classement selon RdC. L'art. 84 est appliqué. Le vainqueur de la phase finale (« Play Off ») est champion Suisse de la LNB.

- **LNC Elite**

A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées 1 à 4 participent à la phase finale. Le classement se détermine selon les art. 78 ss.

La **phase finale** se déroule en 2 tours avec des matchs à élimination directe (art. 83) :

Demi-finales : L'équipe classée 1^{ère} après la phase préliminaire reçoit e 4^{ème}.

L'équipe classée 2^{ème} après la phase préliminaire le 3^{ème}.

Finale : L'équipe vainqueur en demi-finale la mieux classée à l'issue de la phase préliminaire reçoit l'autre vainqueur sauf si une journée des finales est organisée (voir article 93^{bis}). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNC.

Exception : Si la LNC est divisée en groupes (v. art. 87 al. 2), les critères pour la détermination du champion suisse de LNC sont définis dans les Directives d'organisation des matchs DTN.

- **LNC**

L'équipe la mieux classée après la phase préliminaire est désignée champion suisse de LNC.

- **Ligues Excellence**

Excellence A: L'équipe la mieux classée après la phase préliminaire est désignée champion de la ligue Excellence A. N'est pas disputés une phase finale.

Excellence B: L'équipe la mieux classée après la phase préliminaire est désignée champion de la ligue Excellence B. N'est pas disputée une phase finale.

- **LNF**

L'équipe classée 1^{ère} après la phase préliminaire reçoit e 2^{ème} pour la finale, sauf si une journée des finales est organisée (voir article 93^{bis}). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNF.

- 2 Le DTN établie des dispositions d'exécution dans lesquelles il peut aussi établir des exeptions motivées.

Art. 93^{bis} Journée de finale

- 1 Si possible, les matchs finales de la LNA, LNC, LNF et des ligues juniors on lieu le même jour sur le même site.
- 2 La réalisation de de la manifestation suive les dispositions du Swiss Rugby Day.
- 3 Les bénéfices financiers de la manifestation sont réarties entre le club hôte et la FSR.
- 4 La part qui revient à la FSR serà reverséepour le clubs qui investissent dans la formation des jeunes sous forme de dotation matériel.
- 5 Le DTN établie des dispositions d'exécution.

Art. 94 Promotion et Relégation

- LNA/LNB

A l'issue de la phase préliminaire, la dernière équipe de LNA est réléguée en LNB.

L'équipe de LNB elite ayant obtenu le meilleur classement lors de la phase de play off sera promue en LNA.

L'avant-dernière de la LNA et la 2^{ème} de la LNB participent à la finale de promotion LNA/relégation LNB sur le terrain de l'équipe de LNB (Barrage).

Exception : Si la LNB ne dispose pas d'un numéro suffisant des équipes qui sont capables ou disposées de jouer la prochaine saison en LNA, il est possible d'abandonner le jeu de barrage. La décision est à la CCom. L'abandon du jeu de barrage décidé au début de la saison est à régler dans les Directives d'organisation des matchs DTN.

- LNB/LNC

A l'issue de la phase play down, la dernière équipe de LNB est réléguée en LNC.

La 1^{ère} équipe en LNC est promue en LNB.

L'avant-dernière de la LNB et la 2^{ème} de la LNC participent à la finale de promotion LNB/relégation LNC sur le terrain de l'équipe de LNC (Barrage).

Exception : Si la LNC ne dispose pas d'un numéro suffisant des équipes qui sont capables ou disposées de jouer la prochaine saison en LNB, il est possible d'abandonner le jeu de barrage. La décision est à la CCom. L'abandon du jeu de barrage décidé au début de la saison est à régler dans les Directives d'organisation des matchs DTN.

- Ligue Excellence A et B

Seul le classement de la première équipe du club détermine, dans quelle ligue de réserve l'équipe de réserve est classée.

Art. 94^{bis} Refus de la Promotion

- 1 Une équipe postulant à la promotion dans une ligue supérieures – du fait de son classement ou/et par sa participation aux matchs éliminatoires - s'engage automatiquement à accepter l'éventuelle promotion. Le club champion (LNB et ligues inférieures) ne peut en aucun cas refuser la promotion en ligue supérieure (à l'exception de la LNC).
- 2 Une équipe qui ne veut pas promouvoir pour des raisons de stabilité doit informer la Ccom le plus tard au début de la deuxième moitié du championnat. Elle peut continuer à participer au championnat. Cependant, elle ne peut pas, indépendamment de son rang à la fin de la phase préliminaire, devenir champion de sa classe de jeu et elle ne peut pas participer au jeu de finale de promotion/ relégation.
- 3 A sa place, l'équipe 2^{ème} à la phase préliminaire devient champion de la classe de jeu et est automatiquement promu dans la classe de jeu supérieure. L'équipe classé immédiatement derrière suivi relativement et peut participer au jeu de finale de promotion/ relégation.
- 4 Si l'équipe classée 2^{ème}, 3^{ème}, etc. refuse à sa part la promotion pour de raisons de stabilité, entre en vigueur les mêmes règles et l'équipe classé le plus proche suivi relativement.
- 5 Si, dans ce cas, il n'y a pas d'équipe qui a l'intention de promouvoir, il n'y a pas de relégation de la ligue supérieure ou pas de jeu de promotion/ relégation. Es responsable la CCom de la décision.

Art. 95 Relégation par décision du BoD

- 1 En supplément des cas prévus par l'art. 73, le BoD peut, à la fin de la phase préliminaire, décider de la relégation d'une équipe de la LNA, LNB ou LNC, qui ne s'est révélée suffisamment solide pour la

classe de jeu dans laquelle elle se trouve. Sont considéré en particulier le cas suivants (chacun d'eux rélevant pour soi-même, pas cumulatif) :

- Causer de plus d'un (1) forfait,
 - causer de plus d'un (1) forfait technique,
 - demander ou causer des mêlées simulées lors de plus de 3 (trois) matchs,
 - jouer plusieurs matchs sur un terrain de remplacement,
 - écoper d'un nombre important de cartons rouges ou jaunes,
 - avoir des problèmes financiers au niveau du club,
 - tout autre événement extraordinaire.
- 2 L'équipe peut être alors reléguée dans une classe de jeu inférieure ou directement en LNC.
- 3 Les conséquences de la relégation sont :
- a) L'équipe concernée descend pour la saison suivante dans la classe de jeu inférieure ou directement dans la LNC;
 - b) Pour la saison en cours, elle ne participe plus aux matchs éliminatoires ;
 - c) Si l'équipe aurait pu participer aux jeux de playoff ou au match éliminatoire pour monter, l'équipe suivante prend sa place ;
 - d) Si l'équipe aurait pu participer au match éliminatoire de relégation elle descend directement et l'équipe de la ligue inférieure qui aurait dû être son adversaire est promue.
 - e) S'il s'agit d'une deuxième (troisième, etc.) équipe, le BoD peut décider des autres mesures :
- 4 La CCom prépare à cet égard, à la fin de la phase préliminaire, un rapport pour le BoD indiquant pour chaque équipe de la LNA, LNB ou LNC les cas des forfaits causés (avec motivation) e les cas selon le 1^{er} alinéa.
- 5 Avant sa décision, le BoD peut auditionner le président du club concerné et le président de la région concernée.

2.2 Organisation de la Coupe suisse et FSR

Art. 96 Dispositions générales

- 1 La FSR organise une Coupe Suisse (disputée entre les équipes de la LNA et LNB) et une Coupe FSR (disputée sur la base du volontariat entre les autres équipes que la LNA et LNB).
- 2 Les matchs de coupes se déroulent en match à élimination directe (art. 83 RdC-1).
- 3 Pour la Coupe FSR est nécessaire l'inscription d'au moins 4 équipes. Si plus de 8 équipes s'inscrivent sera appliquée une formule qui tient compte des classes de jeu. Le DTN établie des Directives.

Art. 97 Dates de coupes

La coupe FSR aura lieu pendant les mêmes dates que la Coupe Suisse. 3 dates sont prévues.

Art. 98 Tirage des coupes

Le tirage du premier tour des coupes se déroule de préférence lors de l'AD.

Art. 99 « 22 de base »

Abrogé le 31.08.2016

Art. 100 Designation des terrains de Coupe

- 1 Pour les matchs de coupe, jusqu'aux demi-finales incluses, le choix du terrain sera déterminé par les critères suivants:
 1. chez le club évoluant dans la ligue la plus basse
 2. chez le club tessinois
 3. chez le club tiré en premier
- 2 Si le terrain du club recevant est impraticable, le match se jouera sur le terrain de l'autre club qui devra le réserver pour cette éventualité. La CCom peut en dernier lieu fixer la rencontre sur un autre terrain si le bon déroulement de la compétition l'exige.
- 3 Les finales seront disputées sur un terrain désigné au plus tard à l'intersaison du championnat courant.

2.3 Organisation des compétitions féminines

Art. 101 Organisation des compétitions féminines

Les compétitions féminines se composent de deux parties :

- Le Swiss Super Sevens Womens composé de 5 tournois de Rugby à 7 disputé suivant le chap. 2.5.
- Le championnat de LNF (Ligue Nationale Féminines) disputé en ligue de Rugby à 15 qui se jouera selon les règles suivantes de l'art. 102
- La ligue développement est disputée sous forme de tournoi à effectif réduit (7, 10 ou 12). Cette compétition, qui a pour but de développer la pratique féminine ne proposera pas de classement.

Art. 102 Ligue de rugby à XV

- 1 Les compétitions féminines sont assujetties au RdC de la FSR au même titre que toutes les autres compétitions.
- 2 Les compétitions sont organisées par un organisme désigné par le BoD.
- 3 Les matchs sont disputés selon les Règles WORLD RUGBY de Rugby à XV sans limitations quant à l'application des règles de WORLD RUGBY (comme p.e., règles U19, etc.). Toutefois, pour garantir la sécurité des joueuses, c'est à la seule discrétion de l'arbitre de limiter la mêlée ordonnée aux règles pour les U19 (1,50 mètres de poussée et 45 degrés de rotation), si cela est rendu nécessaire pendant le déroulement du match.
- 4 Le minimum des joueuses par équipe est 12 qui doivent être officiellement licenciés dans leur club. Si une équipe se présente avec moins de 12 joueuses pour un match, elle perd par forfait technique (un match dit de développement doit être toutefois disputé dont le résultat officiel publié sera 30-0).
- 5 Si une équipe n'est pas complète (de 12 à 14 joueuses), l'équipe adverse doit adapter son nombre de joueuses. L'égalité numérique doit être respectée en les cas de blessures de joueuses mais pas pour les cas de sanctions sportives (cartons rouges, jaunes ou blancs) ou des retards de joueuses. La durée des matchs est de deux fois 40 minutes, sauf accord entre les capitaines.
- 6 Si une équipe a moins de 12 joueuses, le résultat est de 30-0 pour l'équipe adverse. Un match dit de développement doit alors être joué, avec prêt de joueuses d'une équipe vers l'autre. Lorsque le quota de joueuses n'est pas atteint et connu à l'avance, des joueuses licenciées dans d'autres clubs peuvent participer à la rencontre de développement. Dans tous les cas, les prénom/ nom/ numéro de licence et club doivent être indiqués sur la feuille de match.
- 7 L'équipe qui reçoit est responsable de vérifier si un arbitre officiel est prévu. Dans le cas contraire, elle doit en rechercher un officiel ou non.

- 8 En cas de manquement au RdC, les sanctions sont appliquées selon le catalogue des sanctions en vigueur.

2.4 Organisation des championnats juniors

2.4.1 Généralités

Art. 103 Définition et buts des championnats juniors / Compétences

- 1 Le championnat juniors se compose d'un championnat U18 et U16. C'est principalement une ligue de développement qui doit habituer les jeunes joueurs (catégories U18 et U16) de toute la Suisse à jouer un championnat régulier. La sécurité et l'apprentissage (expériences sous conditions de championnat) sont les points les plus importants.
- 2 Le Rugby des juniors est sous la responsabilité des clubs et de leurs Ecoles de Rugby. Il est important pour le développement à long terme de leur club.
- 3 Sauf indication explicite contraire, les dispositions des règlements (en particulier, Règlement des compétitions) de la FSR sont applicables (en substance).
- 4 Sauf indication explicite contraire, toutes les dispositions s'appliquent de même manière pour les équipes U18 et U16.
- 5 Le DTN/ la CTJ peut établir des dispositions d'exécution ou des dispositions provisoires différées dans la Directive d'organisation des matchs CTJ.

Art. 104 Autorisation de participation et qualification des joueurs

1 Clubs

Ont le droit de participer au championnat juniors les clubs et écoles enregistrés auprès la FSR avec des joueurs de rugby licenciés auprès la FSR pour ce club.

2 Ententes et Mixed Teams

Sont autorisé de participer en outre Ententes ou Mixed-Teams, c'est à dire une composition de joueurs qui sont licenciés auprès de différent équipes. Condition préalable est l'accord écrit des Présidents des clubs concernés.

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.

Art. 105 Classes autorisées à la participation

- 1 Sont autorisé au jeu dans la catégorie U18 les joueurs qui accomplissent dans l'année de la deuxième moitié de la saison en question leur 18^{ème} ou leur 17^{ème} anniversaire.

Exemple : Dans la saison 2016-2017, l'année de la deuxième moitié de la saison est l'an 2017.

Ont leurs 18^{ème} resp. 17^{ème} anniversaire, dans l'an 2017, les joueurs nés dans les ans 1999 resp. 2000. En conséquence, sont autorisées de jouer dans la catégorie U18, dans la saison 2016-2017, les joueurs nés dans les ans 1999 et 2000.

- 2 Sont autorisé au jeu dans la catégorie U16 les joueurs qui accomplissent dans l'année de la deuxième moitié de la saison en question leur 16^{ème} ou leur 15^{ème} anniversaire.

Exemple : Dans la saison 2016-2017, l'année de la deuxième moitié de la saison est l'an 2017.

Ont leurs 16^{ème} resp. 15^{ème} anniversaire, dans l'an 2017, les joueurs nés dans les ans 2001 resp. 2002. En conséquence, sont autorisées de jouer dans la catégorie U16, dans la saison 2016-2017, les joueurs nés dans les ans 2001 et 2002.

- 3 La CTJ précise dans la Directive Championnat U18/ U16 les classes autorisées et confère des exceptions.

Art. 106 Championnat de XV et championnat de 7's

- 1 Pour une équipe qui participe au championnat de Rugby à XV U18/ U16, la participation aux jeux du Swiss Super Seven's Juniors est obligatoire.
- 2 Il est interdit de disputer des match du championnat du Rugby à XV jours qui sont réservés pour le Swiss Super Seven's Juniors, même pas des matchs de rattrapage.
- 3 Des exceptions sont conférées par la CTJ.
- 4 Chaque non-participation à un tournoi du Swiss Super Seven's Juiors est traité comme un forfait pour l'équipe. La CTJ peut prononcer autres sanctions.
- 5 Pour les manches du Swiss Super Sevens, une équipe est composée de 12 joueurs, les mêmes 12 pour l'ensemble du tournoi.

Art. 107 Planification du calendrier

- 1 La CTJ effectue la planification du calendrier pour la phase préliminaire ensemble avec la planification générale du calendrier selon les dispositions du RdC-1.
- 2 Si le championnat est joué avec une phase finale, la CTJ établie immédiatement à la fin de la phase préliminaire, le calendrier pour la phase finale. Les dispositions du RdC-1 sont également applicable.

Art. 108 Dispositions de forfait dur RdC pas applicable aux catégories juniors

- 1 La CTJ peut régler dans ses Directives des exceptions pour l'application des règles des forfaits prévus dans le RdC, déterminer des sanctions plus clémentes en cas d'infractions du règlements ou déterminer d'autres conditions.
- 2 Les exceptions doivent être motivées et doivent servir à la promotion de l'entier Rugby Juniors en Suisse.

2.4.2 Championnat U18

Art. 109 Dispositions générales

- 1 Le format et le déroulement du championnat, la division en ligues et groupes, les dispositions pour la détermination du champion de groupe et des éventuelles dispositions de promotion et relégation entre les groupes s'orientent selon les criètres suivants :
 - Selon les buts principaux du Rugby U18 : la sécurité e l'apprentissage
 - Selon le nombre d'équipes participantes
 - Selon des critères géographiques et de prestation.
- 2 Les détails sont réglés dans les Directives CTJ championnat U18/ U16.

2.4.3 Championnat U16

Art. 110 Dispositions générales

- 1 Le format et le déroulement du championnat, la division en ligues et groupes, les dispositions pour la détermination du champion de groupe et des éventuelles dispositions de promotion et relégation entre les groupes s'orientent selon les criètres suivants :

- Selon les buts principaux du Rugby U16 : la sécurité e l'apprentissage
 - Selon le nombre d'équipes participantes
 - Selon des critères géographiques et de prestation.
- 2 Les détails sont réglés dans les Directives CTJ championnat U18/ U16.

2.4.4 Dispositions techniques Jeux

Art. 111 Règles du jeu applicables et interprétation des règles

- 1 Les règles du jeu de WORLD RUGBY pour les U19 s'appliquent.
- 2 Les règles du jeu sont à interpréter dans les sans des buts principaux du Rugby juniors, la sécurité et l'apprentissage.

Art. 112 Nombre des joueurs

- 1 Un maximum de 23 joueurs peut apparaître sur la feuille de match.
- 2 Les équipes qui pensent être trop juste en effectif peuvent inscrire une équipe à 12, et seront enregistrées en tant que tel. Les matchs contre ces équipes se jouent normalement à 12 contre 12 (18 joueurs maximum sur la feuille de match). Si les équipes inscrites avec 12 joueurs estiment avoir un effectif suffisant pour jouer à XV pour un match donné, elles peuvent en faire la demande à l'équipe adverse au moins 5 jours avant le match, et, si les 2 équipes sont d'accord, l'équipe demandeuse avertit l'arbitre. Dans ce cas, le match se joue à XV, avec une feuille de match normale (23 joueurs).
- 3 Si une équipe est en sous-effectif, et ce, jusqu'à 11 joueurs présents sur le terrain durant tout le match, un match officiel se joue et le résultat sera enregistré. Le nombre de joueurs sur le terrain est adapté à l'équipe au plus faible effectif. L'autre équipe peut utiliser jusqu'à 23 joueurs.
- 4 Si une équipe se présente avec entre 7 et 10 joueurs, elle a match perdu (30-0, 6 essais à 0). Un match amical à effectif incomplet se joue. Dans cette situation, l'équipe qui a le plus grand nombre de joueurs décide du nombre de joueurs dans chaque équipe, et prête à l'adversaire le nombre de joueurs manquants, l'objectif étant de donner un maximum de temps de jeu à tous les joueurs. Dès le troisième match à effectif incomplet, le match sera considéré comme forfait.
- 5 Si une équipe se présente avec moins de 7 joueurs ou ne se présente pas, elle reçoit un forfait (match perdu 30-0, 6 essais à 0, -1 point au classement), sans compter les sanctions financières.

Art. 112^{bis} Remplacements

- 1 Les remplacements se font lors d'interruption du match et avec accord de l'arbitre.
- 2 Une équipe peut opérer autant de remplacements tactiques qu'elle a de joueurs remplaçants.
- 3 Un joueur sorti sur remplacement tactique peut rentrer à nouveau uniquement pour remplacer un joueur blessé.

Art. 113 Règle de miséricorde

- 1 Lorsqu'une équipe a marqué 7 essais de plus que son adversaire, le score est gelé et acquis. L'arbitre interrompt le jeu, et consulte les capitaines des 2 équipes et leurs coachs afin de décider si :
 - les équipes sont réorganisées afin d'équilibrer les niveaux. On essaiera en particulier de faire en sorte qu'un maximum de joueurs présents puissent jouer.

- Le match est arrêté.
 - Le match se poursuit en l'état (dans ce cas, le match continue avec le score au moment de l'arrêt du jeu).
- 2 En cas de désaccord entre les 2 équipes, la décision revient à l'arbitre qui aura pour préoccupation première la sécurité des joueurs, et la maximisation du temps de jeu pour tous.

Art. 114 Mêlées ordonnées

Les mêlées sont disputées, sans pouvoir être tournées, poussée sur maximum 1.5 mètres. L'arbitre décidera, en consultant éventuellement les 2 entraîneurs, de disputer des mêlées simulées. Il est seul responsable et prend sa décision en rapport avec la sécurité des joueurs. Un match disputé avec des mêlées simulées n'a pas comme conséquence le forfait technique de l'équipe qui cause la mêlée simulée.

Art. 115 Règles pour les matchs en élimination directe

Car selon les règles U19 n'est pas prévu un temps supplémentaire, si à la fin du temps réglementaire, les deux équipes sont à égalité au score, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui dans l'ordre a :

1. marqué le plus grand nombre d'essais au cours du match.
2. eu le moins de personnes (joueurs/ entraîneurs/ dirigeants etc.) exclus (cartons rouges) au cours du match.
3. réussi le plus grand nombre de buts de pénalité au cours du match (nombre absolu).
4. réussi le plus grand nombre de tirs au but selon les conditions décrites dans l'art. 83 RdC-1.

2.4.5 Sur-Classement

Art. 116 Participation des juniors aux compétitions seniors

- 1 La participation des joueurs qui n'ont pas encore 17 ans aux compétitions des adultes est interdite.
- 2 Pour des raisons de sécurité, la participation des joueurs U18 en senior est soumise aux conditions suivantes:
 - a) Au moins 17 ans (17^{ème} anniversaire)
 - b) Passage et réussite de tests techniques : une demande écrite doit être faite au DTN, qui transmettra le protocole
 - c) Passage et réussite de tests médicaux
 - d) Autorisation explicite des détenteurs de l'autorité parentale pour que le jeune puisse jouer contre des adultes (voir formulaire « Autorisation parentale »).

Le DTN et la CTJ édictent des dispositions d'exécution.

- 3 Il n'est pas permis de faire jouer un U18 dans le 5 de devant (piliers, talonneurs et secondes lignes). Les U18 prêts à jouer avec des adultes et évoluant dans leur catégorie en positions 1,2, 3, 4 ou 5 devront jouer en 3^{ème} ligne ou derrière.
- 4 Le Club et son Président ne respectant pas cette démarche devra assumer l'entière responsabilité juridique et financière en cas d'accident.
- 5 La FSR se décharge de toute responsabilité.

Art. 116^{bis} Participation de joueurs U14 ou U16 aux compétitions supérieures

- 1 Sont applicables les dispositions de WORLD RUGBY.

- 2 Les catégories et la procédure pour le sur-classement sont établies dans les directives du DTN/ de la CTJ.

Art. 117 Contrôles des arbitres/ Dispositions disciplinaires

- 1 Avant le match l'arbitre doit refuser l'accès au terrain à tout joueur n'ayant pas l'autorisation du DTN pour jouer dans une catégorie supérieure.
- 2 Après le match si il s'avère qu'un joueur a joué sans autorisation du DTN l'équipe de ce joueur sera déclarée forfait.

2.5 Organisation du Swiss Super Sevens

2.5.1 Le championnat Swiss Super Seven's

Abrogé le 31.08.2016/ sera remplacé par les directives CT7

2.5.2 Mode de jeu pour les tournois

Abrogé le 31.08.2016/ sera remplacé par les directives CT7

2.5.3 Règles générales pour les tournois

Abrogé le 31.08.2016/ sera remplacé par les directives CT7

2.5.4 Swiss Super Seven's Women

Art. 134 Application des mêmes principes

- 1 Le Swiss Super Seven's Women se déroule selon les mêmes principes comme le Swiss Super Seven's des hommes.
- 2 La CCome se concerta avec les équipes des dames concernant les dates et les lieux des tournois.

2.5.5 Swiss Super Seven's Juniors (U18/ U16)

Art. 135 Application des mêmes principes

- 1 Le Swiss Super Seven's Juniors (U18/ U16) se déroule selon les mêmes principes comme le Swiss Super Seven's des hommes.
- 2 Les tournois de qualification et le tournoi finale se déroule, si possible au niveau organisationnel, ensemble avec les tournois du Swiss Super Seven's des hommes (dates et lieux des tournois). Si cela n'est pas possible, sont à organiser de tournois spéciaux pour les juniors.
- 3 Le ressort de la CT7 dans le cadre du Swiss Super Seven's Mens incombe dans le cadre du Swiss Super Seven's Juniors à la CTJ.

Art. 136 Autorisation de participation et qualification des joueurs

- 1 Les ententes créées entre les équipes de Rugby à XV Juniors pour le championnat du Rugby à XV Juniors (Nions) peuvent être dissolues pour le Swiss Super Seven's Juniors et les joueurs peuvent jouer pour leurs clubs pour lesquelles ils sont licenciés. Des solutions sont à convenir entre les Unions.
- 2 Les juniors ne peuvent pas participer à un match d'une équipe des adultes (Rugby à XV ou à 7) à un weekend ou a été fixé un tournoi de Junior Sevens'. En cas d'infraction, l'équipe des adultes perd son match par forfait.

Art. 137 Arbitres/ jeunes arbitres

- 1 Le jeu U18 et U16 sont à diriger, dans le cadre du possible, par des arbitres U18 et U16.
- 2 La FSR met à disposition des arbitres experts pour apprendre les arbitres U18 et U16 et les instruire sur le champ de jeu.

3 Sanctions**Art. 138 Compétences de la Commission de discipline (CD)**

- 1 La CD est chargée de surveiller l'application des prescriptions du règlement de jeu.
- 2 Si le règlement ne prévoit pas d'autres dispositions, la CD est compétente pour prononcer les sanctions nécessaires.
- 3 Les mesures disciplinaires, les sanctions et le barème sont énoncés dans le Règlements de Discipline.

Art. 139 Autres cas de sanctions**1 Attitude incorrecte vis-à-vis des arbitres ou juges de touche :**

Dans le cas d'attitude incorrecte, propos insolents ou injurieux à l'égard du corps arbitral, les joueurs fautifs pourront être suspendus pour une durée déterminée, même s'ils n'ont pas été exclus du terrain (p.e. en cas d'incident après la fin du match).

2 Nervosité, brutalité, jeu déloyal :

Les joueurs exclus ou avertis par l'arbitre pour de tels actes seront sanctionnés selon le barème de la CD en vigueur.

3 Désordres et troubles occasionnés par le public ou des dirigeants :

- a) Lorsqu'un arbitre aura signalé dans son rapport que les dirigeants ou les spectateurs du club local ont été la cause directe d'incidents graves, le terrain sera suspendu pour la ou les prochaines rencontres officielles organisées par la FSR.
- b) Si ces mêmes incidents sont provoqués sur terrain adverse par des dirigeants ou des spectateurs dûment identifiés de l'équipe visiteuse ou s'ils ont lieu à l'occasion d'un match sur terrain neutre, le club responsable pourra voir son terrain suspendu selon a).

Art. 140 Amendes

Les amendes infligées pour des infractions au présent règlement figurent dans le barème des sanctions de la CD en vigueur.

4 Dispositions finales et transitoires**Art. 141 Texte de référence**

En cas de divergence de texte, le texte français fait foi.

Art. 142 Publications par l'organe officiel de la FSR

- 1 Le BoD peut proposer des changements du RdC à n'importe quel moment. Les propositions devront paraître dans l'organe officiel de la FSR (site internet FSR).

- 2 L'entrée en vigueur d'un changement de règlement par la voie du chiffre 1 ci-dessus sera publiée par l'organe officiel de la FSR (site internet FSR) et sont envoyés (par e-mail) parallèlement aux présidents de club.

Art. 143 Entrée en vigueur

Le présent règlement entre en vigueur le 30 août 2015 (saison 2015-2016).

Art. 144 Annulation des règlements antérieurs

Avec l'entrée en vigueur du présent règlement, les règlements précédents sont annulés.

Art. 145 Dispositions transitoires

Abrogé 01.08.2013.

Sig. Veronika Muehlhofer
CEO

Sig. Sébastien Dupoux
DTN