2021-2022

RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

PREMIÈRE PARTIE : ORGANISATION DES MATCHS

~~221/ Version 1.10~~

Poste édictant
ExB

Entité responsable
CEO

Auteur
SDX

Contact
CEO/ DTN/ CCom

Emission originale
01.01.2013

Dernière révision
05.09.2020

Approbation AD
30.7.2020/ 05.09.2020

Entrée en vigueur
05.09.2020

Remplace
Toutes les précédentes

Langue originale
Français

Résumé

Objet et but du règlement

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.
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.

Modifications

Les modifications du 05.09..201 touchent en particulier :

- Modification durée des matches Excellence A (art 46)
- Modification du format de la compétition de LND (art 92)
- Modification des classe d âge U16 et U18 (art 105)

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

Rautistrasse 12 CH-8047 Zurich T +41 44 516 66 18 fsr@suisserugby.com www.suisserugby.com

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

I. Partie Générale 4
I.1 Généralités et définitions 4
I.2 Dispositions générales d'organisation des matchs 8
I.3 Arbitres 10
I.4 Organisation des matchs d'équipes nationales, d'équipes représentatives, de matchs amicaux et de tournois 12
I.4.1 Équipes nationales et équipes représentatives 12
I.4.2 Match amical entre clubs suisses 14
I.4.3 Match amical contre une équipe étrangère 14
I.4.4 Tournois 14
2 Partie spéciale 16
2.1 Organisation du championnat suisse 16
2.1.1 Terrains, tenues et équipements 16
2.1.2 Championnat/ Calendrier 18
2.1.2.1 Planification du calendrier 18
2.1.2.2 Nouveaux clubs/ Retrait d'équipes/ Fusions/ Ententes/ Relégation volontaire 20
2.1.2.3 Annulation et renvoi à bref terme/ Interruption/ Retards 21
2.1.3 Forfaits 25
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 35
2.2 Organisation de la Coupe suisse et FSR 39
2.3 Organisation des compétitions féminines 39
2.4 Organisation des championnats juniors 41
2.5 Organisation du Swiss Super Sevens 45
3 Sanctions 46
4 Dispositions finales et transitoires 47

I. Partie Générale

I.I 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 ligues, que la saison suivante celle de la décision de ladite AD.

2 Des exceptions peuvent être décidées par l'AD avec une majorité de ¾ des votes.

3 L'AD délègue à la commission des compétitions la gestion des compétitions développement (LND et LNFB) et à la commission des jeunes la gestion des ligues jeunes (U18 et U16). Toutes les autres ligues sont gérées par l'AD.

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) et précisées dans les directives correspondant à la classe de jeu.

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 et la CTJ, édicter des dispositions différentes pour les écoles de rugby et les compétitions jeunes (U16, U18).

Art. 4 Interdiction de jouer contre les non-membres

1 Il est interdit aux clubs membres de la 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

4 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 de Suisse et des Coupes (Coupe de Suisse et de Coupe FSR) et des compétitions spécifiques féminines et des juniors (UI6 et UI8).

b) **Compétitions/ matchs officiels du rugby à VII** : Matchs du Swiss Super Seven's et les compétitions spécifiques féminines et des jeunes.

5 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, féminins 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 ou plusieurs saison(s) entière(s), selon les dispositions de l'art. 58 RdC-I. A la fin de la saison, le BoD examine à nouveau la situation. Les Clubs concernés formulent une demande à la commission des compétitions. Une Entente ne peut inscrire qu'une seule équipe dans chaque classe de jeu. Chaque club des équipes d'une entente conserve leur droit de vote en AD.

Les ententes doivent avoir une logique géographique (les clubs doivent être à une distance de moins de 100km) mais aussi correspondre soit un projet de développement ou du maintien de clubs de rugby.

4 Les fusions et les ententes doivent être annoncées au BoD et à la commission des compétitions au plus tard 2 mois avant le début des compétitions officielles. Pour ce qui concerne les effets au championnat, v. art. 58 RdC-I.

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.
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.

2 **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 (17ème anniversaire) ans sous certaines conditions formulées 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 (16ème anniversaire) ans sous certaines conditions formulées dans l'art. 116 et la directive CTJ.

3 **Licence de dirigeant de club :** Pour les dirigeants de clubs (présidents, entraîneurs, soigneurs, etc.) il existe une licence pour dirigeants.
Pour le droit de vote lors de l'AD la licence pour dirigeants au nom du représentant du club est une condition préalable.

4 **Accès au terrain :** seules les personnes ayant une licence active à la FSR de joueur ou d'entraineur, ou médical peuvent accéder à l'enceinte de jeu (terrain et zone technique) durant le match. Une exception peut être accordée pour le personnel médical sur justificatif. L'arbitre devra s'assurer de ce point avant le match. Les personnes non-licenciés devront rester dans la zone spectateurs en arrière de l'enceinte de jeu.

Art. 8bis 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
Pour la saison 2018-2019 et les suivantes : 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.
- S'il s'agit d'un joueur de nationalité étrangère qui a son domicile à l'étranger mais qui a été licencié durant les 2 années complètes précédentes dans son club actuel suisse. Il est tenu compte également les années licenciées 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. 8ter Accréditation des entraîneurs

Abrogé pour la saison 2019-2020

Art. 9 Assurance des membres

1 Les personnes Titulaire d'une licence FSR (les joueurs, dirigeants, 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.ex. 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 I 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.

I.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 autorisée 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.ex. entraîneur, dirigeant, etc.) – pour transporter à l'hôpital le plus proche les blessés légers 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 formulaire 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 capitaines/ dirigeants de club des deux équipes.

3 Les documents doivent être envoyés immédiatement au bureau de la FSR. Le résultat 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 résultat 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 Les jeunes arbitres (U14, U16, U18) peuvent être comptabilisés pour répondre aux obligations du point 1 de cet article à partir du moment où ils sont licenciés comme arbitre et reçoivent une désignation officielle de la CA.

4 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.

5 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.

6 Chaque club doit signer et appliquer la charte de l'arbitrage.

Art. 21 Catégories d'arbitres

1 **Arbitre** : 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 (3 réunions ou formations par an).

2 **Arbitre stagiaire :** est considéré comme arbitre stagiaire de club, un arbitre licencié dans un club et à la FSR ayant réussi l'examen d'arbitre stagiaire et qui officie pour son club régulièrement ou au minimum 6 fois par demi-saison. Il doit suivre 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 I 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 avant le délai de deux années, devra terminer sa période de stage dans le nouveau club avant de pouvoir prétendre à passer arbitre de club.

6 **Arbitre en Cours de formation (ACF)** est considéré comme arbitre en cours de formation un arbitre nouvellement licencié dans un club et à la FSR. Il restera dans cette catégorie durant la saison a l'issue de laquelle il passera l'examen d'arbitre stagiaire. Il devra officier pour son club régulièrement ou au minimum 6 fois par demi-saison et suivre régulièrement les stages de formation et de formation continue ainsi que les soirées d'informations organisées par la CA.

7 **Jeune Arbitre :** est considéré comme jeune arbitre, un arbitre âgé entre I3 et I8 ans licencié comme arbitre 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 organisé par la CA ou au sein de l'école d'Arbitrage de son club. Il pourra arbitrer les matches de sa catégorie ou en dessous et sera désigné par la CA.

Art. 22 Priorité d'arbitrage

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

Art. 23 Absence de l'arbitre

I 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. L'arbitre désigné arbitra la totalité de la rencontre (pas de changement d'arbitre à la mi-temps)

3 L'arbitre déterminé dans cette manière a les mêmes obligations et droits d'un arbitre officiel et ces décisions ont le même effet, en particulier aussi quant aux cartons rouges et jaunes.

4 L'arbitre désigné de 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 résultat) 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. 23bisAides-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 à 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.

I.4 Organisation des matchs d'équipes nationales, d'équipes représentatives, de matchs amicaux et de tournois

I.4.I Équipes 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 Les dates des matchs de l'équipe nationale à l'extérieur seront utilisées pour des rencontres de championnat et de coupe.

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, UI8, U I7, UI6, 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.

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. Ce match amical doit cependant être déclaré à la commission des compétitions et des arbitres.

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 préalablement 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 établie 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 – LND – LNFA - LNFB - Excellence A – Excellence B - UI8 - UI6.

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 :

	LNA	LNB/ LNC/ LNFA/	LNFB	Excellence A	LND	UI8 UI6
Durée du match	2x 4O minutes	2x 4O minutes	2X35 minutes pour le jeu à I2) 4x IO minutes pour le jeu à IO (règles WR)	2x 4O minutes	2x 35 minutes	2x 35 minutes
Durée de la mi-temps	I5 minutes (si retour au vestiaire) sinon 5 minutes	5 minutes	5 minutes	5 minutes	5 minutes	5 minutes

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 CA et 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 les 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 II).

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 LND (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 fonction du classement de la saison précédente. Le perdant de la finale sera positionné en 2nde place. Les perdants des demi-finales seront positionnés en fonction de leur place à l'issue de la phase régulière (le mieux classé sera 3ème, le moins bien classé sera 4ème). L'équipe promue prendra la 8ème position, et l'équipe reléguée sera 1ère de la division inférieure. Les positions 5,6,7 seront attribué en fonction du classement acquis lors de la saison régulière

Round 1	Round 2	Round 3	Round 4	Round 5	Round 6	Round 7
1 - 5	3 - 1	1 - 7	2 - 1	1 - 6	4 - 1	1 - 8
6 - 2	2 - 4	8 - 2	3 - 4	5 - 2	2 - 3	7 - 2
7 - 3	5 - 7	5 - 3	6 - 5	8 - 3	8 - 5	3 - 6
4 - 8	6 - 8	4 - 6	7 - 8	4 - 7	6 - 7	5 - 4
Round 8	**Round 9**	**Round 10**	**Round 11**	**Round 12**	**Round 13**	**Round 14**
5 - 1	1 - 3	7 - 1	1 - 2	6 - 1	1 - 4	8 - 1
2 - 6	4 - 2	2 - 8	4 - 3	2 - 5	3 - 2	2 - 7
3 - 7	7 - 5	3 - 5	5 - 6	3 - 8	5 - 8	6 - 3
8 - 4	8 - 6	6 - 4	8 - 7	7 - 4	7 - 6	4 - 5

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 via la DTN envoie à chaque président de club et publie également dès que possible sur le 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, LNC, LND, Excellence A, Excellence B, LNF A et LNF B, et autres, coupes, UI8 et UI6, Swiss Super Sevens) les dates réservées aux différentes journées, tours de qualification ou matchs de rattrapage.

3 Après l'envoi du calendrier, les clubs ont 2 semaines pour coordonner le calendrier avec la disponibilité de leurs champs de jeu. En cas d'impossibilité le club doit prendre contact avec le club adverse et trouver un accord avec celui-ci pour une autre date (par exemple inversion des matches aller et retour). Il est interdit d'utiliser les dates de matches de l'Equipe nationale en Suisse ainsi que les dates de repli désignées par la Ccom.

4 Si les clubs concernés ne trouvent pas un accord, la CCom retiendra la date du calendrier original.

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 et en cas d'absence s'appliquent les sanctions du Règlement. 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 I^{ère} ligue. Des exceptions peuvent être prononcées par le BoD.

3 **Fusions** (cfr. art. 7 RdC-I): 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 toutes 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 LND. 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-I, faute de quoi il doit payer la relative amende.

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

1 Les sanctions qui peuvent être attribuées à un joueur déterminé (p.ex. 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.ex. pour certains forfaits), sont directement adressées/ à la charge du club/ de l'école de rugby/ de l'entente.

3 Il est devoir 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 Tout annulations ou forfait doit être porté 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, un document officiel (confirmation écrite du blocage) doit obligatoirement être fourni à la CD.

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 payement des frais se fait selon l'art. 70 RdC-I.

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 Une attestation écrite confirmant que le terrain a été fermé par le propriétaire doit être fournie à la CD

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 Pour un report de match la Ccom utilise la 1ère date de repli suivant le match initial. Les clubs doivent donc prendre en avance toutes les dispositions pour pouvoir accueillir ou se déplacer sur les dates de repli.

2 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.

3 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 de joueurs prêts à jouer dans un délai de 30 minutes avant 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 la 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 O essai et -I 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 Pour la LNA, LNB, LNC, LNFA si une équipe se trouve en dessous de l'effectif minimum réglementaire, l'arbitre devra interrompre celle-ci. C'est-à-dire que si une équipe est réduite à moins de II joueurs durant la rencontre, l'arbitre doit arrêter le match et transmettre son rapport à la commission de discipline.

4 Les conséquences pour le match et les équipes sont déterminées selon les art. 7I ss.

5 En outre, le ou les joueurs fautif(s) seront sanctionnés par la CD. La sanction peut aller jusqu'à la radiation.

6 Le club du ou des joueurs fautif(s) 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 (6O minutes) n'ont pas pu être joué 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 (6O 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. 7O 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'adveraire ou un terrain de substitution, sans que l'on puisse prouver une faute de la part des clubs concernés, le 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 IO jours depuis l'incident un arrangement est trouvé entre les clubs concernés. L'application de l'art. 73 al. 6 a caractère préférentiel.

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)
- Pour la LNA, LNB, LNC, LNFA, une équipe se présentant avant le début de la rencontre avec un effectif insuffisant, c'est-à-dire avec moins de II joueurs
- 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 3O : O (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'I point dans le classement.

2 Si l'équipe fautive a perdu un match par une différence d'essais plus défavorable que O : 6, le résultat restera acquis.

3 Si les deux équipes concernées sont fautives, elles sont toutes les deux déclarées perdantes avec un résultat de O : O (zéro essai partout) et moins un (-I) 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 obligatoire. 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 adversaire, l'équipe causant le forfait doit indemniser l'équipe adversaire comme suivi :

- indemnité base pour manquant revenus du match à domicile de CHF 5OO.-- ;

- 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 concernée.

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, LND Excellence A et Excellence B. En d'autres termes 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 à 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 1ère 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 1ère ligne) ou si les règlements de WORLD RUGBY, de RUGBY EUROPE ou de la FSR l'indiquent. Les joueurs aptes en 1ère ligne remplaçants peuvent être alignés dans la composition titulaire de l'équipe (par exemple en 3ème ligne). Pour les équipes de LND et LNFB 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. 76bis Sanctions pour des expulsions et Rugby à XV- Rugby à XII - Rugby à X – Rugby à VII

1 Il n'y a pas de système de sanction séparée. Un joueur puni dans une compétition l'est également pour les autres compétitions

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 la tenue de joueur.

2 **Suspension** : Dans les compétitions/ matchs officiels du rugby à XV, un joueur exclu ne peut pas participer aux matchs officiels de rugby organisés par la FSR, à, soit pour un nombre fixé par la CD de matchs officiels, 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 organisés par la FSR, après un carton rouge, entre en vigueur automatiquement pour le joueur concerné une suspension provisoire pour les prochains deux matchs officiels 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. 77bisJoueurs avertis (Cartons jaunes)

1 La conséquence d'un carton jaune est l'expulsion temporaire de IO 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. 77terCartons blancs

Est sanctionné par un carton blanc tout joueur qui commet une faute technique. La sanction est de IO 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.I.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) point. 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 articels 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. 79bis Ultérieurs Points Bonus

Abrogé par l'assemblée des délégués du 29 juin 2019.

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, etc.).
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 le 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 matches 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 pour les catégories séniors et si à la fin du temps réglementaire, les deux équipes sont à égalité au score, deux prolongations de dix minutes chacune (2x10') 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 le 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 Pour participer aux matchs éliminatoires (Coupe ou Championnat) les joueurs d'un club doivent être licenciés dans le club avant le 1er mars de la saison en cours.

2 Le BoD peut concéder des exceptions (mutations professionnelles, armée, études, etc.). Les requêtes motivées sont adressées à la CL avant le début des matchs éliminatoires.

Art. 85 Admission des équipes aux matchs 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 matchs éliminatoires.

2.I.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 matchs nécessaires et doit permettre un déroulement régulier.

3 La répartition des classes de jeu à 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
- Éviter 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, LNC
- Ligue développement masculine : LND, Excellence B
- Ligues des équipes de réserve : Excellence LNA, Excellence LNB, LND
- Ligue nationale féminine (LNFA)
- Ligue développement féminine (LNFB)
- Ligues espoirs : UI8, UI6

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 structurées dans les différentes catégories~~,~~ la LNA est constituée de 8 équipes.

2 La **LNB** est la compétition de niveau intermédiaire. La LNB constituée de 8 équipes. L'attribution des équipes aux groupes est faite par la DTN.

3 La **LNC** est la compétition de niveau intermédiaire. La LNC est constituée de 8 équipes.

4 **Ligue Excellence A** : championnats des équipes réserve LNA. Il n'y a pas de promotion ou de relégation, seulement le classement de l'équipe 1ère compte. Les matchs ont lieu le même jour et le même lieu que celui de l'équipe 1ère. L'Excellence A est composée de 8 équipes

5 **Ligue Excellence B** : championnats des équipes réserve LNB. Il n'y a pas de promotion ou de relégation, seulement le classement de l'équipe 1ère compte. Les matchs ont lieu le même jour et le même lieu que celui de l'équipe 1ère. Si le nombre d'équipes d'excellence B est insuffisant pour

faire un championnat cohérent alors les équipes d'excellence B sont reversées dans le championnat de LND

6 La **LND** est le championnat réservé aux équipes en développement et aux 2nde équipe des clubs de LNB ou LNC (équipe réserve). Il s'agit d'un championnat géographiquement régional dans la mesure du possible.

7 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 Équipes en LNA et LNB

1 Pour participer au championnat de LNA, les clubs ont obligation d'aligner une équipe réserve dans la ligue Excellence A (LNA).

2 En cas de défaut de 2ème équipe, le BoD sanctionne un club de LNA par la relégation en ligue inférieure.

3 Les équipes de LNB ne peuvent être promues en LNA que si elles ont une 2ème équipe qui a participé au championnat d' Excellence B ou LND.

4 Trois (3) Forfaits (techniques inclus) de la 2ème équipe pendant une saison sont équivalents à un retrait de l'équipe et par conséquent un cas de défaut

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

1 L'équipe première d'un club est celle qui joue dans la ligue la plus élevée à laquelle appartient le club ou entente/fusion. Les autres équipes sont considérées comme équipes réserves, féminines, espoirs ou équipes 2, 3, etc.

2 Deux équipes d'un même club ou entente/fusion ne peuvent pas jouer dans une même ligue de rugby à XV.

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

1 Pour les équipes qui évoluent en LNA, LNB LNC, aucune limitation à l'application des règles de WORLD RUGBY (comme p.ex., règles U19, etc.) n'existe.

2 Peuvent-être engagés/ inscrits sur la feuille de match max. 23 joueurs. Le DTN établi les règles par rapport aux joueurs aptes à jouer 1ère ligne.

3 Concernant le nombre minimum des joueurs - notamment le nombre des remplaçants et des joueurs dûment entrainés et expérimentés pour la 1ère ligne – il faut se référer à la Règle 3 de WORLD RUGBY.

Nombre de joueurs désignés dans le groupe	Nombre minimum de joueurs de première ligne dans le groupe	Obligation au premier besoin d'être en mesure de remplacer
15 ou moins	3	-
16,17, 18	4	Pilier ou talonneur
19, 20, 21, 22	5	Pilier ET talonneur

23	6	Pilier Gauche et talonneur et Pilier droit

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 expérimentées 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 Durant un match un entraineur peut demander le passage en mêlée non contestée s'il estime que la sécurité des joueurs n'est pas assurée. Dans ce cas il devra sortir un joueur du terrain et son équipe jouera à 14. Les mêlées seront non contestées et devront obligatoirement se faire avec 8 joueurs pour les 2 équipes

7 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.

8 Le DTN peut définir dans les directives des autres dérogations.

Art. 91 Dispositions spéciales pour les équipes de LNA, LNB, LNC, Exc A, LNFA

Nombre des joueurs

1. Il faut un minimum de 15 joueurs n'ayant pas été inscrits sur la feuille de match d'excellence A ou B ou LND.
2. Si l'équipe d'excellence A ou B ou LND a fait forfait (no-show ou forfait technique), l'équipe de LNA ou LNB ne pourra inscrire que 16 joueurs sur la feuille de match. Le remplaçant sera obligatoirement un joueur de 1ère ligne. L'équipe adverse (si elle ne déclare pas également forfait) pourra inscrire sur la feuille de match de LNA ou LNB le nombre de joueur qu'elle désire.
3. Pour pouvoir inscrire 16, 17 ou 18 joueurs sur la feuille de match de l'équipe en LNA (lors de la phase de qualification), il faut au moins 15 joueurs présents sur la feuille de match de l'équipe en Excellence A
4. Pour pouvoir inscrire 16, 17 ou 18 joueurs sur la feuille de match de l'équipe en LNB (lors de la phase de qualification), il faut au moins 12 joueurs présents sur la feuille de match de l'équipe en Excellence B ou LND
5. Pour avoir inscrire 19, 20, 21, 22 ou 23 joueurs sur la feuille de match de l'équipe en LNA (lors de la phase de qualification), il faut au moins 18 joueurs présents sur la feuille de match de l'équipe en Excellence A
6. Pour avoir inscrire 19, 20, 21, 22 ou 23 joueurs sur la feuille de match de l'équipe en LNB (lors de la phase de qualification), il faut au moins 15 joueurs présents sur la feuille de match de l'équipe en Excellence B ou LND
7. Un joueur senior peut prendre part à un maximum de 3 mi-temps pas week end. Un joueur mineur surclassé ne peut prendre part qu'a 2 mi-temps.

Art. 91bis Dispositions spéciales pour les équipes Exc A, LND et LNFB

A-Ligue développement LND et LNFB

1 Mêlées ordonnées

Les mêlées sont disputées, sans pouvoir être tournées, poussée sur maximum I.5 mètres. L'arbitre 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. Les 2 équipes en présence de l'arbitre se mettent d'accord avant le match sur le nombre de joueurs sur le terrain (de IO minimum à I5 maximum) et l'organisation des mêlées (de 5 à 8). Cependant les mêlées devront se faire avec le même nombre de joueurs dans chaque équipe et avec un nombre minimum de 5 joueurs (3 en première ligne et 2 en deuxième ligne).

b. Si une ou les deux équipes a moins de IO joueurs présents elle sera automatiquement déclarée forfait technique dans les conditions décrites dans l'article 74. Un match de développement sera organisé.

c. Si une équipe ne se présente pas (« no-show ») ou avec un nombre de joueurs inférieur à 6 (c'est-à-dire de I à 5) elle sera déclarée forfait suivant les conditions décrites dans l'article 73.

d. Si un ou plus de joueurs de l'équipe d'Excellence B ou LND doit sortir en cours de match (sur blessure ou pour être remplaçant lors du match suivant de LNB ou LNC sans être remplacé alors l'équipe adverse n'est pas obligée de respecter la règle de l'égalité numérique et elle conserve le nombre de joueurs qu'elle avait au coup d'envoi du match.

e. Si un joueur d'une équipe d'Excellence B ou LND sort sur blessure lors du match, il ne peut en aucun cas être inscrit sur la feuille de match d'un match de LNA ou LNB le même week-end

3 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.

4 Le DTN peut définir des dispositions d'exécution.

B-Ligue réserve Exc A

I Mêlées ordonnées

Les mêlées sont disputées, sans pouvoir être tournées, poussée sur maximum I.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 de joueurs

a. Si un ou plus de joueurs de l'équipe d'Excellence A doit sortir en cours de match (sur blessure ou pour être remplaçant lors du match suivant de LNA sans être remplacé alors l'équipe adverse

n'est pas obligée de respecter la règle de l'égalité numérique et elle conserve le nombre de joueurs qu'elle avait au coup d'envoi du match.

b. Si un joueur d'une équipe d'Excellence A sort sur blessure lors du match, il ne peut en aucun cas être inscrit sur la feuille de match d'un match de LNA le même week-end

c. Si une équipe d'Excellence A devait terminer le match avec II joueurs ou moins, elle sera automatiquement déclarée forfait technique. Les joueurs présents sur cette feuille de match ne peuvent en aucun cas être inscrits sur la feuille de match d'une équipe de LNA le même week-end. Si tel est le cas l'équipe LNA serait déclarée forfait.

d. Si une équipe d'excellence A a moins de I2 joueurs inscrits sur la feuille de match, un match dit de développement peut se jouer, le résultat officiel sera de 3O-O pour l'équipe ayant plus de I2 joueurs et forfait technique pour l'équipe avec moins de I2 joueurs sera déclaré. Les joueurs présents sur cette feuille de match ne peuvent en aucun cas être inscrits sur la feuille de match d'une équipe de LNA le même week-end. Si tel est le cas l'équipe LNA serait déclarée forfait.

e. Si les 2 équipes ont moins de I2 joueurs, le résultat sera de O-O, aucun point au classement pour les 2 équipes. Un match dit de développement devra se dérouler et il y aura forfait technique pour les 2 équipes. Les joueurs présents sur cette feuille de match ne peuvent en aucun cas être inscrits sur la feuille de match d'une équipe de LNA le même week- end. Si tel est le cas l'équipe LNA serait déclarée forfait.

f. Si une équipe d'excellence A a entre I2 et I4 joueurs inscrits sur la feuille de match, l'équipe adverse doit adapter son nombre de joueurs sur le terrain au début de la rencontre mais elle conserve autant de remplaçant qu'elle le désire (dans la limite des joueurs sur la feuille de match). Si au cours du match un joueur de l'équipe ayant entre I2 et I4 joueurs inscrits sur la feuille de match devait sortir l'équipe adverse conserve son effectif de départ comme décrit dans le chiffre a.

3. 3 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.

4. 4 Le DTN peut définir des dispositions d'exécution.

Art. 9Ister « 22 de base », « 32 de base » et « I5 de base » pour les équipes Excellence A et B et LND

I Un joueur qui a participé à 7 rencontres ou plus comme titulaire durant la phase régulière de championnat avec une équipe de LNA ou LNB ne peut pas participer à un match éliminatoire (coupe ou championnat) avec une équipe d'Excellence A et B ou LND

2 Si le match éliminatoire de LNA ou LNB se joue le même week-end que le match éliminatoire d'Excellence A et B ou LND, alors le point I ne s'applique pas. Tous les joueurs peuvent jouer dans l'une ou l'autre équipe. Cependant le joueur ne pourra être inscrit que sur une seule feuille de match.

3 La commission des licences fournira à la fin de la saison régulière la liste des joueurs ayant disputé 7 matches ou plus

Art. 92 Déroulement du championnat

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

LNA/LNB/LNC

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

Ligues Excellence A

Le championnat d'excellence A est identique à celui de LNA.

LND et Excellence B

Si le nombre d'équipes inscrites le permet, le championnat est joué avec une phase de qualification et une phase finale. La phase de qualification est jouée dans 2 poules géographiques. La position dans le classement à la fin de la phase de qualification détermine la participation à la phase finale. Les trois premières équipes de chaque poule pouvant être promues (c'est-à-dire respectant les critères de stabilité) constitueront la poule des **"Challenge group"**

Les autres équipes constitueront la **poule développement**. La commission des compétitions proposera en début de saison lors de la réunion technico sportive un format de compétition en fonction du nombre d'équipes.

Si le nombre d'équipes est insuffisant, le championnat est joué sous la forme d'une poule unique.

2 Le DTN et la Ccom établissent 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 1ère après la phase préliminaire reçoit e 4ème. L'équipe classée 2ème après la phase préliminaire le 3ème.

  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 93bis). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNA.

- LNB

  A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées 1 et 2 participent à la finale. Le classement se détermine selon les art. 78 ss.

  L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNB

- LNC

  A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées 1 et 2 participent à la finale. Le classement se détermine selon les art. 78 ss.

  L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNC.

- Excellence A

A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées I 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 I^{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 93bis). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse excellence A.

- LND ,LNFB et Excellence B

  Dans le cas d'un format avec plusieurs poules, le vainqueur du "Challenge Group" sera déclaré champion de LND LNFB, Excellence B

  Dans le cas d'un format avec une poule unique l'équipe terminant première de la poule est déclarée champion de LND, LNFB, Excellence B

- LNFA

  A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées I 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 I^{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 93bis). 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 exceptions motivées.

Art. 93bis Journée de finale

1 Si possible, les matches finales de la LNA, LNB, LNC, Excellence A, Excellence B, LNFA et LNFB et des ligues juniors ont 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 repartis entre le club hôte et la FSR.

4 La part qui revient à la FSR sera reversée pour les 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 reléguée en LNB.

- L'équipe de LNB ayant remportée la finale de LNB sera promue en LNA si elle remplit les conditions suivantes:
  - aucun forfait de l'équipe de LNB sur la saison
  - 15 joueurs ou plus étaient présents sur la feuille de match de tous les matches de LNB

- Si l'équipe vainqueur de la finale de LNB ne remplit pas ces 3 conditions, alors l'équipe perdante de la finale sera promue en LNA sous réserve qu'elle réponde à ces 3 mêmes conditions. Si tel n'est pas le cas alors l'équipe dernière du championnat de LNA sera maintenue.

- LNB/ LNC

-A l'issue de la phase préliminaire, la dernière équipe de LNB est reléguée en LNC.

- L'équipe de LNC ayant remportée la finale de LNC sera promue en LNB si elle remplit les conditions suivantes:

- aucun forfait de l'équipe sur la saison

- 15 joueurs ou plus présents sur la feuille de match de tous les matches

- Si l'équipe vainqueur de la finale de LNC ne remplit pas ces 2 conditions, alors l'équipe perdante de la finale sera promue en LNB sous réserve qu'elle réponde aux conditions. Si tel n'est pas le cas alors l'équipe dernière du championnat de LNB sera maintenue.

- LNC/LND

Deux matches de barrage (aller et retour) sont organisés entre les deux dernières équipes de LNC (7éme et 8 éme) et les deux équipes de LND auant le meilleur classement à l'issue de la saison régulière et répondant aux critères de stabilité. Le 8éme de LNC joue contre l'équipe ayant le meilleur classement et le 7éme de LNC jouant l'autre équipe de LNC. Le match aller se déroule chez le club de LND.

Les clubs de LND pour pouvoir accéder aux matches de barrages doivent répoundre aux critères de stabilité suivant

a- Aucun forfait sur la saison

b- 15 joueurs ou plus présents sur chaque feuille de match.

c- 28 joueurs différents ont participés à au moins 2 matches dans la saison.

d- Ne pas être une seconde équipe de LNB ou LNC

- Dans le cas où aucune équipe ne répond aux critères ci-dessus, il n'y a pas de promu/ relégué entre la LNC et la LND.

- Le vainqueur des jeux du barrage jouera la prochaine saison en LNC, le perdant en LND.

- Excellence A et B

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

L'équipe 2 ou 3 des clubs de LNB ou LNC disputant le championnat de LND ne peuvent pas être promues dans des classes de jeu supérieures autres que les championnats d'Excellence

- LNFA/LNFB

Un match de barrage (sur le terrain de l'équipe de LNFB) est organisé entre la dernière équipe de LNFA et le champion de LNFB si celui remplit les conditions d'accession suivantes:

- Aucun forfait sur la saison

- 15 joueurs ou plus présents sur chaque feuille de match.

- Ne pas être une seconde équipe de LNFA

- Si l'équipe vainqueur de la LNFB ne remplit pas ces conditions, alors le match de barrage se jouera contre l'équipe répondant aux critères ci-dessus et ayant obtenu le meilleur classement lors de la saison régulière.

- Dans le cas où aucune équipe ne répond aux critères ci-dessus, il n'y a pas de promu/ relégué entre la LNFA et la LNFB.
- Le vainqueur du jeu du barrage jouera la prochaine saison en LNFA, le perdant en LNFB.

Art. 94bis Refus de la Promotion

1 Une équipe postulant à la promotion dans une ligue supérieurs – 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 LNC) ne peut en aucun cas refuser la promotion en ligue supérieure

2 Une équipe qui ne veut pas être promue 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.

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 relevant pour soi-même, pas cumulatif) :

- Causer de plus d'un (l) forfait,
- causer de plus d'un (l) 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 Une équipe d'Excellence A ou B se relevant pas assez solide pour la classe de jeu dans laquelle elle se trouve (voir condition dans le Ier alinéa de cette article) ne pourra pas participer aux phases éliminatoires.

5 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 Ier alinéa.

6 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-I).

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 », « 32 de base » et « 15 de base »

Abrogé de l'AD du 29 juin 2019, voir article 91ter.

Art. 100 Désignation 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 trois parties :

- Le Swiss Super Sevens Womens composé de 3 tournois de Rugby à 7 disputé suivant le chap. 2.5.
- Le championnat de LNF-A (Ligue Nationale Féminines A) est un championnat de Rugby à 15 qui se jouera selon les règles suivantes de l'art. 102

- Le championnat de LNF-B est un championnat de rugby à 12 qui se jouera selon les règles de l'art

Art. 102 Ligue de rugby à XV/ LNF-A

1 La LNF-A est assujettie au RdC de la FSR au même titre que toutes les autres compétitions.

2 La compétition est organisée par un organisme désigné par le BoD, la Commission technique féminine (CTF) et la CCom. Cette compétition se déroule en 2 phases :

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. L'équipe terminant dernière est reléguée en LNF-B sous réserve que l'équipe championne de LNF-B remplisse les conditions pour participer à un championnat à 15

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

Demi-finales : L'équipe classée 1ère après la phase préliminaire reçoit le 4ème. L'équipe classée 2ème après la phase préliminaire le 3ème.

Finale : La finale a lieu lors de la journée des finales (voir article 93bis). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNF-A.

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

4 Le minimum des joueuses par équipe est 11 qui doivent être officiellement licenciés dans leur club. Si une équipe se présente avec moins de 11 joueuses pour un match, elle perd par forfait selon les conditions de l'article 73. 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 11 à 14 joueuses), l'équipe adverse ne doit pas adapter son nombre de joueuses. La durée des matchs est de deux fois 40 minutes

6 Si une équipe a moins de 11 joueuses, avant ou pendant le match elle sera déclarée forfait avec l'application de l'art 73.

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.

9 Les détails sont réglés dans les Directives CTF.

Art. 102bis Ligue de développement LNF-B

a. La LNF-B est assujettie au RdC de la FSR au même titre que toutes les autres compétitions.

b. La compétition est organisée par un organisme désigné par le BoD, la Commission technique féminine (CTF) et la CCom :

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

A l'issue de la phase préliminaire, les équipes classées 1 à 2 participent à la phase finale. Le classement se détermine selon les art. 78

Finale : La finale a lieu lors de la journée des finales (voir article 93bis). L'équipe vainqueur de la finale est désignée champion suisse LNF-B

c. Les matchs sont disputés avec le règlement définie dans la directive DTN organisation des matches championnats féminins

2.4 Organisation des championnats juniors

2.4.1 Généralités

Art. 103 Définition et buts des championnats juniors / Compétences

1 Le championnat junior 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 junior 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 différentes équipes. La condition préalable est l'accord écrit des Présidents des clubs concernés.

Les clubs sont responsables solidairement pour le payement 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 pour toute la saison les joueurs qui auront 17 ans ou 18 ans cours de la saison *Pour la saison 2021-2022, les joueurs remplissant les conditions sont les joueurs nés en 2004 et nés 2005.*

2 Sont autorisés au jeu dans la catégorie U18 les joueurs qui auront 19 ans au cours de la saison mais n'étant pas encore prêts (physiquement ou techniquement) pour jouer en senior.
Le DTN fournira une liste des joueurs non autorisés à faire une année supplémentaire en U18 car ils sont déjà prêts à jouer en senior.
Un joueur qui aura 19 ans au cours de la saison et qui participe à une rencontre sénior n'est plus autorisé à jouer avec la catégorie U18 dès lors qu'il a été inscrit sur une feuille de match senior.

Pour la saison 2021-2022, les joueurs pouvant remplir les conditions sont les joueurs nés en 2003.

3 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 16ème ou leur 15ème anniversaire.

Pour la saison 2020/21-2021/22 les joueurs remplissant les conditions sont les joueurs, nés en 2006 et nés 2007.

4 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 matches 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 d'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-I.

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-I sont également applicable.

Art. 108 Dispositions de forfait du 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 de 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 critères suivants :

- Selon les buts principaux du Rugby U18 : la sécurité et 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 critères suivants :

- Selon les buts principaux du Rugby U16 : la sécurité et 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 sauf pour les modifications du point 3 ci-dessous

2 Les règles du jeu sont à interpréter selon les buts principaux du Rugby juniors, la sécurité et l'apprentissage.

3 Modification de la règle 14 du placage : Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, **de la taille** jusqu'aux pieds. La taille est la partie du corps située entre les côtes (ou thorax) et les hanches. C'est la partie la plus étroite du torse

Art. 112 Nombre des joueurs

1 Un maximum de 23 joueurs peut apparaître sur la feuille de match.

2 Si une équipe est en sous-effectif (moins de 15 joueurs), et ce, jusqu'à 11 joueurs présents sur le terrain durant tout le match, un match officiel se joue et le résultat sera enregistré. Cependant l'équipe en sous-effectif sera déclarée forfait technique avec un résultat de 30 : 0 (six essais non transformés à zéro). L'équipe fautive ne subit pas de déduction de points au classement ni d'amende financière. Si l'équipe fautive a perdu un match par une différence d'essais plus défavorable que 0 : 6, le résultat restera acquis.

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 sur la feuille de match.

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 jeux 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. 112bis 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 coaches 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 jeux 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 règlementaire, 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-I.

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 soumis aux conditions suivantes:

a) Au moins 17 ans (17ème anniversaire)

b) Passage et réussite de tests techniques : une demande écrite doit être faite au DTN, qui transmettra le protocole.

Le DTN peut dispenser certains joueurs ayant été sélectionnés dans les équipes nationales jeunes des tests techniques.

Les entraîneurs J+S peuvent faire passer les tests techniques et devront signer et fournir une attestation de réussite du joueur.

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 UI8 dans le 5 de devant (piliers, talonneurs et secondes lignes). Les UI8 prêts à jouer avec des adultes et évoluant dans leur catégorie en positions 1,2, 3, 4 ou 5 devront jouer en 3ème 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. II6bis Participation de joueurs UI4 ou UI6 aux compétitions supérieures

1 Sont applicables les dispositions de WORLD RUGBY.

2 Pour des raisons de sécurité, la participation des joueurs UI6 et UI4 dans la catégorie supérieure est soumis aux conditions suivantes:

a) Au moins respectivement 14 ans et 16 ans

b) Passage et réussite de tests techniques : une demande écrite doit être faite au DTN, qui transmettra le protocole.

Le DTN peut dispenser certains joueurs ayant été sélectionnés dans les équipes nationales jeunes des tests techniques

Les entraîneurs J+S peuvent faire passer les tests techniques et devront signer et fournir une attestation de réussite du joueur

c) Passage et réussite de tests médicaux

d) Autorisation explicite des détenteurs de l'autorité parentale pour que le jeune puisse jouer dans la catégorie supérieure/ les catégories supérieures (voir formulaire « Autorisation parentale »).

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

3 Il n'est pas permis de faire jouer un joueur surclassé dans le 5 de devant (piliers, talonneurs et secondes lignes).

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. II7 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 CCom se concerte avec les équipes des dames concernant les dates et les lieus des tournois.

2.5.5 Swiss Super Seven's Juniors (UI8/ UI6)

Art. 135 Application des mêmes principes

1 Le Swiss Super Seven's Juniors (UI8/ UI6) 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 lieus 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 Serven'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 Seven's. En cas d'infraction, l'équipe des adultes perd son match par forfait.

Art. 137 Arbitres/ jeunes arbitres

1 Le jeux UI8 et UI6 sont à diriger, dans le cadre du possible, par des arbitres UI8 et UI6.

2 La FSR met à disposition des arbitres experts pour apprendre les arbitres UI8 et UI6 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 **Nervosités, brutalités, 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 1er septembre 2019 (saison 2019-2020).

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	Sig. Sébastien Dupoux
CEO	DTN