

1. Concept
2. Calendrier
3. Organisation d'une date
4. Modalités administratives
5. Modalités financières
6. Formule sportive

### 1. CONCEPT

La Coupe Ile de France de rugby à 5 « Entreprises » est une manifestation à vocation essentiellement ludique et festive. Elle s'organise sur 2 dates réparties au cours de la saison sportive. (Une ou plusieurs dates peuvent être annulées en cas d'absence de club organisateur ou en raison des conditions climatiques.)

Les équipes doivent être mixtes. Toutefois, si une équipe n'est pas en mesure de disposer, en permanence, de 2 joueuses sur le terrain, elle pourra tout de même jouer mais l'équipe adverse aura 2 essais d'avance au début de la rencontre.

En fonction de leur classement à l'issue de la date, les équipes marqueront des points au classement général. Les 3ers seront récompensés par la LIFR à l'issue des 2 dates.

Les tournois ont lieu généralement le samedi matin ou le dimanche matin, au choix du club organisateur et sont suivis d'un repas.

Pour y participer, les équipes doivent s'inscrire auprès de la LIFR et s'acquitter des frais de participation auprès du club organisateur.

Dans un esprit de souplesse et de liberté qui caractérise le rugby à 5, les équipes participantes n'ont aucune obligation de participer à toutes les dates. La participation se fait sur inscription à chaque date et dans la limite des places disponibles. Généralement 1 terrain = 12 équipes.

**En cas de limitation du nombre d'équipes participantes à une date, la règle consiste à privilégier :**

- les équipes du club/de l'entreprise qui reçoit le plateau,
- les équipes qui n'ont jamais pu participer à une date de Coupe et pour qui ce serait une première expérience
- les équipes qui n'ont jamais participé à une date de Coupe depuis le début de saison
- les équipes qui ont été refusées lors de leur dernière inscription dont c'est la 1<sup>ère</sup> saison
- les équipes qui ont reçu une organisation LIFR au cours de la saison ou de la saison précédente (Coupes « Clubs et Entreprises », Féria, Championnat « Clubs et Entreprises », Formations) dans l'ordre de leur inscription,
- les équipes qui se seront inscrites les premières dans la limite des places disponibles. La LIFR sera alors garante des dates et heures de réception des demandes d'inscription.
- Une équipe qui annule sa participation à une date sans prévenir de son forfait (24 heures à l'avance) est automatiquement mise sur liste d'attente pour la prochaine date de Coupe à laquelle elle s'inscrit.

- Un club/Une entreprise peut inscrire plusieurs équipes. Toutefois, seule la 1<sup>ère</sup> sera acceptée d'office. Les autres seront mises sur liste d'attente jusqu'à la clôture des inscriptions. Leur participation ne sera validée que si des places sont restées libres.

## **2. CALENDRIER**

Le calendrier et les attributions des dates aux clubs sont disponibles sur le site internet de la LIFR, [ligueidf.ffr.fr](http://ligueidf.ffr.fr) (gérer mon club, sections, rugby à 5). Les fichiers sont régulièrement mis à jour.

## **3. ORGANISATION D'UNE ETAPE**

Pour accueillir une date de Coupe « Entreprises » sur ses installations, les clubs font acte de candidature auprès de l'équipe rugby à 5 de la LIFR, un seul terrain suffit afin de **pouvoir accueillir 12 équipes maximum**.

Il est recommandé de privilégier le samedi matin ou le dimanche matin pour recevoir une date de la Coupe Entreprises.

Pour organiser une étape, le club doit, idéalement, disposer :

- d'un 1 terrain de rugby ou foot
- du nombre suffisant de vestiaires pour accueillir 120 / 130 personnes
- d'une sonorisation pour faciliter la gestion du tournoi
- et d'un espace pour organiser le buffet d'après-tournoi

**POUR SOUTENIR LES CLUBS QUI ORGANISENT UN TOURNOI, LA LIFR offre 4 ballons.**

**SI VOUS SOUHAITEZ ORGANISER UNE ETAPE, MERCI DE NOUS CONTACTER : [rugbya5@idfrugby.fr](mailto:rugbya5@idfrugby.fr)**

## **4. MODALITÉS ADMINISTRATIVES**

### **4.1 JOUEURS/JOUEUSES :**

**Dans un esprit de découverte de la discipline et de recrutement pour les entreprises et les clubs, les 2 dates sont ouvertes aux non licenciés FFR.**

**Pour les joueurs non licenciés** : il est impératif de remplir un Pass rugby, sans cela, la personne ne sera pas assurée et ne pourra donc pas jouer ! L'assurance aura été préalablement souscrite pour le compte du club organisateur par la LIFR et par l'intermédiaire de la FFR.

**Pour les joueurs licenciés**, le club organisateur a la responsabilité de contrôler les numéros de licences qui devront être inscrits sur la feuille de match. Les licences peuvent être spécifiques pour le 5 (Nouvelles Pratiques) sachant que les licenciés Compétition ou Loisir à XV sont également acceptés. En cas de non présentation de sa licence (les photocopies sont acceptées), le joueur ne pourra pas jouer à moins de remplir un Pass rugby. **Attention : la licence doit comporter une photo et être signée.**

**Il appartient au club organisateur de s'assurer que tous les participants remplissent un Pass rugby ou disposent d'une licence.**

#### **4.2 ÉQUIPES :**

Une équipe est constituée librement par plusieurs personnes dont l'effectif pourra être complété, dans la limite du nombre de joueurs ou joueuses autorisés, jusqu'à la date du Tournoi.

Dans un esprit de découverte de la discipline et de développement du rugby, tout regroupement d'un minimum de 5 joueurs/joueuses peut s'inscrire à la Coupe de rugby à 5 « Entreprises », y compris en cours de saison. Cependant, si l'équipe veut renouveler l'expérience la saison suivante, elle doit s'engager à se rapprocher d'un club afin de prendre des licences FFR ou se structurer en club en créant une association qui devra être affiliée à la FFR. Si la LIFR constate que l'équipe n'est pas dans cet esprit, elle est libre de refuser son inscription.

La dénomination d'une équipe est libre et ne doit pas être contraire aux bonnes mœurs.

**Equipes mixtes (Masc +18 / Fém +16):** 11 joueuses/joueurs au maximum (dont 5 de joueuses/joueurs de champ, et au minimum 2 joueuses et 1 joueur en permanence sur le terrain).

Afin de permettre au plus grand nombre de jouer,

- les équipes disposant de plus de 11 joueurs pour un tournoi, sont invitées à le mentionner lors de l'inscription afin que la LIFR diffuse l'information aux équipes incomplètes qui ont accepté d'accueillir des joueurs d'autres clubs. La LIFR se charge de diffuser l'information aux autres équipes.
- Une équipe n'est pas forfait si elle a entre 3 et 5 joueurs de disponible. L'équipe sera complétée, le jour du tournoi, par des joueurs d'une autre équipe.

**Un club/une entreprise peut inscrire plusieurs équipes. Toutefois, seule la 1<sup>ère</sup> sera acceptée d'office. Les autres seront mises sur liste d'attente jusqu'à la clôture des inscriptions. Leur participation ne sera validée que si des places sont restées libres.**

#### **En cas de forfait d'une équipe :**

- Si les délais ne permettent pas de la remplacer par une autre, de refaire le programme sportif, une équipe « Barbarians » sera créée le jour du tournoi, chaque équipe du plateau apportant des joueurs/joueuses pour la constituer.
- L'équipe forfait devra s'acquitter des 35 euros de frais de participation si son forfait intervient après la clôture des inscriptions, c'est-à-dire le mardi de la semaine du tournoi, 9h. De plus, si elle n'a pas informé de son forfait avant le tournoi (24 heures à l'avance), elle ne sera pas prioritaire pour la date d'inscription suivante.

#### **4.3. CATÉGORIES :**

Les équipes doivent être mixtes. Toutefois, si une équipe n'est pas en mesure de disposer, en permanence, de 2 joueuses sur le terrain, elle pourra tout de même jouer mais l'équipe adverse aura 2 essais d'avance au début de la rencontre.

## **5. MODALITÉS FINANCIÈRES**

Les frais d'inscription à une date de Coupe « Entreprises » **sont obligatoires** et de **35 euros par équipe**. Ils permettent au club organisateur de restaurer les équipes à l'issue des matches. En cas de paiement par chèque, celui-ci se fera **à l'ordre du club**.

Tous les clubs participants n'étant pas organisateur d'une étape, cette participation est importante pour récompenser le travail du club organisateur et pour un principe d'équité entre les clubs qui font l'effort d'accueillir une date et les autres. Elle permet juste de couvrir les frais de la réception d'après match.

**Dans le même esprit, il est interdit de venir avec de l'alcool afin de faire fonctionner la buvette du club qui reçoit.**

**Afin d'éviter le gaspillage alimentaire, les équipes s'engagent, lors de l'inscription, à mentionner le nombre de joueurs/joueuses qui resteront au repas (dans la limite de 11 par équipe).**

**En cas de non-paiement, le Jour J, ou d'un forfait après la clôture des inscriptions (le mardi de la semaine du tournoi, 9h), les frais d'inscription seront prélevés, par la LIFR, directement sur le compte du club « Joueur » pour être crédités sur le compte du club « Organisateur ».**

**Dans le cas d'une entreprise, elle a l'obligation de les régler sur place. Si ce n'est pas le cas, elle ne pourra pas jouer. En cas de forfait en amont du tournoi, elle devrait les adresser au club organisateur. Elle ne pourra pas s'inscrire à un autre tournoi tant qu'elle n'aura pas réglé sa dette.**

## **6. FORMULE SPORTIVE**

Celle-ci sera définie pour chaque date par la LIFR en fonction des équipes inscrites, de la durée de temps de jeu disponible.

Il est recommandé, pour un tournoi sur une ½ journée, de faire jouer les équipes un maximum de 60 minutes et de privilégier des matches de 2 x 5 minutes ou 2 x 7 minutes avec simplement un changement de côté pour marquer la mi-temps (sans pause)

**Autant que possible, afin de permettre aux équipes de jouer contre des équipes de leur niveau, la formule sportive d'un tournoi sera établie de la manière suivante :**

**-Phase 1, phase de brassage :** les poules sont constituées par tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> date et en utilisant la méthode du serpent à partir du classement de la 1<sup>ère</sup> date pour la 2<sup>ème</sup> date de Coupe. Les équipes non présentes à la date n°1 seront classées en dernières, dans l'ordre d'inscription.

**-Phase 2, poules par niveau :** à l'issue de la phase 1, un classement est établi et les équipes sont désormais réparties dans les poules en fonction de leur niveau.

### **6.1 RÈGLES :**

L'ensemble des rencontres, pour toutes les catégories, est régi par les règles du jeu du Rugby à 5 de la Fédération Française de Rugby (elles sont disponibles sur le site de la FFR : [www.ffr.fr](http://www.ffr.fr), Rubrique « jouer au rugby »)

## 6.2. ARBITRAGE :

L'arbitrage est effectué par les joueurs /joueuses ou les entraîneurs des équipes. Ainsi, chaque équipe devra proposer 2 joueurs pour l'arbitrage des matchs => **N'oubliez pas vos sifflets ! Et vos chasubles arbitres.**

Afin de conserver le bon état d'esprit de cette discipline, les arbitres se doivent de :

- sanctionner les joueurs ayant un **MAUVAIS COMPORTEMENT de 2 minutes d'expulsion. sanctionner les joueurs FAISANT PREUVE DE VIOLENCE PHYSIQUE OU VERBALE, d'une expulsion définitive sur le match. Ce joueur ne pourra pas être remplacé.**
- le capitaine est responsable de ses joueurs sur et en-dehors du terrain. Il doit lui-même sortir son joueur en cas de problème.

Autant que possible,

- l'arbitrage des matchs sera effectué par des joueurs/joueuses d'une autre poule. Ils devront anticiper leur présence sur le terrain afin de ne pas perdre du temps.
- un **arbitre officiel de la LIFR sera présent, dans la mesure du possible, sur chaque plateau.** Il aura pour mission de :
  - o briefier, avant les matches, les capitaines et « auto-arbitres »
  - o les conseiller, les aider dans l'arbitrage des matches mais sans pour autant interrompre une rencontre.
  - o débriefier les « auto-arbitres » après le tournoi

## 6.3. ÉTABLISSEMENT DES SCORES :

Match gagné : 4pts

Match nul : 2pts

Match perdu : 0pt

Bonus Offensif : gagné par au moins 4 essais d'écart : 1pt

Bonus Défensif : perdu par au plus 2 essais d'écart : 1 pt

Match gagné par forfait : 5pts

Equipe forfait : 0 pt

En cas d'égalité, l'équipe qui a la plus grande différence d'essais, sera classée 1<sup>ère</sup>. S'il y a toujours égalité, c'est l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre d'essais qui l'emporte.

## 6.4. ATTRIBUTION DES POINTS SUR UNE ÉPREUVE

1<sup>er</sup> = 6 points

2<sup>ème</sup> = 5 points

3<sup>ème</sup> = 4 points

4<sup>ème</sup> = 3 points

5<sup>ème</sup> = 2 points

6<sup>ème</sup> = 1 point

Au-delà = 1 point

## 6.5. ÉTABLISSEMENT DU CLASSEMENT GÉNÉRAL

Afin de créer un fil rouge au cours de la saison et à des fins d'animation mais non de compétition puisque la participation à toutes les dates n'est pas requise, **un classement sera effectué en totalisant au fur et à mesure des journées les points acquis.**

En cas d'égalité, les équipes seront départagées de la manière suivante :

1. En premier, l'équipe qui a la **plus grande différence entre le nombre d'essais marqués et le nombre d'essais concédés**  
Si toujours égalité,
2. En premier, **l'équipe qui a le plus grand nombre d'essais marqués**  
Si toujours égalité,
3. En premier, **l'équipe qui a participé au plus grand nombre de dates de la Coupe de l'Île de France.**

Les classements seront publiés dans le Bulletin Officiel de la LIFR ainsi que sur le site internet [ligueidf.ffr.fr](http://ligueidf.ffr.fr).