



REGLEMENTS DU CHALLENGE PLUS À XV LIGUE ILE-DE-FRANCE DE RUGBY Saison 2024-2025

Préambule :

L'organisation du « Challenge Plus » est basée sur le principe d'invitation d'équipes d'associations affiliées à la FFR. Ce principe d'invitation relève de la compétence de la Commission des Épreuves de la Ligue Régionale Île de France de Rugby.

Ce challenge est organisé à l'initiative de la LIFR à partir de l'historique de chaque équipe (qu'elle appartienne à un club FFR, qu'elle vienne d'une autre fédération affinitaire ou encore qu'elle relève d'une nouvelle création). Ainsi en fonction de l'évaluation par la Commission des Épreuves de la LIFR du niveau des différentes équipes, et de leur nombre, des groupes de niveaux pourront le cas échéant être mis en place afin de préserver l'équilibre du challenge.

Pour tous les cas non traités dans le présent document, il sera fait référence aux dispositions des différents articles des Règlements Généraux de la F.F.R. et en particulier le Titre VIII et l'entièreté des articles qui lui sont rattachés qui concernent le Rugby Loisir. Aussi, il sera fait référence aux Règles du Jeu « Rugby Loisir avec Plaquage ». Vous trouverez à ce sujet en Annexe, le tableau reprenant les différentes formes de jeu selon le nombre de joueurs présents.

Article 1 : Organisation du Challenge – Règles du jeu

Le présent règlement est mis en place au titre de la saison 2024-2025 et la Commission des Épreuves de la LIFR pourra le cas échéant procéder à des modifications ou aménagements dans l'organisation pour la saison en cours.

La Commission des Épreuves de la LIFR a la responsabilité de l'application du présent règlement. Elle a en charge l'établissement et la vérification des documents administratifs et en particulier des feuilles de matchs, de la classification des équipes, de l'établissement et de la gestion du calendrier. Aussi, elle se chargera de la transmission des dossiers ayant fait l'objet de la délivrance d'un carton rouge auprès du Conseil Régional de Discipline de la LIFR. Elle prend toute décision utile pour la bonne gestion de la pratique dont il a la charge.

La règle du jeu appliquée est celle de la catégorie C de la FFR adaptée aux dispositions qui figurent dans le Titre VIII des Règlements Généraux de la FFR qui concerne le Rugby Loisir.

Toutefois, et à titre exceptionnel, les transformations après essai, les coups de pieds de pénalité et les drops goal, dès lors qu'ils sont réussis, seront comptabilisés dans le score de la rencontre concernée.

Article 2 : Poules de répartition des équipes du Challenge

En préambule, il est nécessaire de rappeler que l'organisation définitive des poules et la répartition des équipes dans celles-ci, sont dépendantes des inscriptions, qui à ce jour ne sont pas clôturées.

Il est donc présenté ici un cadre organisationnel permettant à tous les clubs de pouvoir se projeter.

De ce fait, et après validation du niveau des équipes pour la saison 2024-2025, « le Challenge Plus » sera décomposé **en 2 compétitions distinctes**. Toutes les équipes inscrites seront réparties. D'une part **les équipes « Deux »** à XV des compétitions régionales, d'autre part les équipes « Loisir ».

(Encore une fois les éléments énoncés ici sont relatifs au nombre d'équipes inscrites)

- **Pour les équipes Loisirs :**

Les équipes seront réparties en 2 poules distinctes.

- D'une part la Poule A qui sera constituée des équipes Loisirs souhaitant programmer leurs rencontres le soir, en semaine.
- D'autre part la Poule B qui sera constituée des équipes Loisirs souhaitant programmer leurs rencontres le week-end.

Il est à noter que les matchs pour ces Poules seront programmés sous format Aller/Retour.

- **Pour les équipes Réserves de Régionale :**

Les équipes, selon leur nombre, seront réparties en 2 ou 3 poules.

Dans la mesure du possible, la constitution des poules sera similaire à celle de la Régionale 2, afin de faciliter les déplacements et l'organisation des clubs engagés dans cette Compétition.

Il est à noter que les matchs pour ces Poules seront programmés sous format Aller/Retour.

Article 3 – Dispositions particulières pour les équipes « Deux » appartenant à un club de Régionale 2 de la LIFR

Pour accéder au niveau supérieur (Régionale 1), les équipes de Régionale 2 doivent engager une équipe « Deux » dans le Challenge Plus de la LIFR. Cette équipe « Deux » doit participer à au moins 8 rencontres dans une Poule de 8 équipes ; 7 rencontres dans une Poule de 7 équipes, 6 rencontres dans une Poule de 6 équipes, et ainsi de suite. Les rencontres en effectif complet (15 joueurs) seront comptabilisées au Classement. Cela lui permettra ainsi une éventuelle montée de son équipe « Une » en Régionale 1 la saison suivante, sous réserve qu'elle respecte les autres obligations requises pour la montée en Régionale 1 (voir Règlement des Compétitions Séniors 2024/2025).

Pour rappel, il est obligatoire, pour que la Commission des Epreuves puisse comptabiliser une rencontre de l'équipe concernée, que cette dernière aligne au moins 11 joueurs de son club et/ou rassemblement, et ce quel

que soit l'effectif total de l'équipe le jour de la rencontre concernée.

Exemple : une équipe présente un effectif de 12 joueurs (avec le respect des 11 joueurs de son club et/ou rassemblement). Elle peut être renforcée par des joueurs de l'équipe adverse ou d'une autre équipe. Cela permettra au match de se dérouler dans des conditions plus confortables.

Cette rencontre sera comptabilisée dans le quota des matchs à respecter pour une potentielle montée en REG 1, même si l'équipe se trouve réglementairement parlant en situation de M.E.I.

Article 4 : Licences – Accessibilité du Challenge

4.1 : Licences

Les joueurs qui participent à une rencontre du Challenge Plus doivent être titulaires d'une licence validée pour la saison 2024-2025 :

- « Rugby Loisir avec placage » (RLO)
- ou
- « Rugby Compétition »

Précision importante : concernant les équipes de Régionale, tous les Juniors, nés en 2006, ayant 18 ans révolus lors de la rencontre en question possédant une licence du club d'appartenance, pourront participer sans contrainte aux rencontres.

4.2 : Participation à une rencontre

Pour la poule des équipes Réserves de Régionales « compétition », il n'est pas possible de « doubler » avec leur équipe Une ou Première. Vous pouvez vous référer aux dispositions particulières ci-dessous.

Disposition particulière :

Les clubs loisirs et de Réserves Régionales ayant engagé une équipe « Deux » peuvent faire jouer des joueurs d'un autre club dans la limite des dispositions qui figurent à l'article 4.1 du présent règlement.

Un joueur titulaire d'une licence « Rugby Compétition » devra respecter les dispositions de l'article 230-2 des Règlements Généraux de la FFR (limitation du nombre de rencontres durant une même période de 72 heures).
Rappel : Les joueurs ayant participé à la rencontre loisir ne peuvent pas participer à celle de l'équipe 1.

4.3 : Qualifications spécifiques et limitatives

Pour être autorisé à participer à une rencontre de la phase finale du « Challenge Plus », un joueur titulaire d'une licence « Rugby Compétition » devra avoir participé à au moins 50 % des rencontres de la phase qualificative de son équipe engagée en Challenge Plus (inclus rencontres gagnées ou perdues par forfait (un document officiel sera disponible à ce propos).

Pour précisions :

- Un joueur possédant une licence « Loisir » ne sera pas soumis à cette obligation. Il n'y aura donc pas quota minimal de match à respecter pour ce dernier.
- Un joueur **junior majeur au moment du match** concerné (année de naissance 2006) ne sera pas soumis à cette obligation également.

Pour les équipes de Réserves Régionales : elles pourront aligner, concernant les matchs de la Phase Finale, **et sans quota minimal de match à respecter** :

- Des joueurs avec une licence Loisirs
- Des joueurs Juniors, nés en 2006, ayant 18 ans révolus lors de la rencontre citée
- 4 joueurs **maximum** possédant des licences Compétition qui n'auraient fait 50 % des matchs de l'équipe 2 loisir

Pour rappel, tout joueur participant à une rencontre en méconnaissance des dispositions du présent article est considéré comme non qualifié au sens de l'article 230 des Règlements Généraux de la FFR et les sanctions et mesures prévues par le Titre V de ces mêmes Règlements Généraux de la FFR seront appliqués.

Article 5 : – Points terrain - Forfaits

5.1 – Points « terrain »

a) Il est attribué à chaque équipe, à l'issue d'un match de phase qualificative ou à l'issue d'un match de phase finale, le nombre de points dits points « terrain » suivants :

- **4 points** pour match gagné ;
- **2 points** pour match nul ;
- **0 point** pour match perdu ;
- **0 point** à l'équipe qui s'est présentée avec un effectif incomplet (moins de 15 joueurs) ; dans ce cas, 5 points au bénéfice de l'équipe non fautive et « Goal Average » + 25.
- **Moins 2 points** à l'équipe ayant match perdu par disqualification ou par forfait et dans ces cas, 5 points au bénéfice de l'équipe non responsable du match perdu et « Goal Average » + 25.

b) En outre, il sera accordé, selon les principes ci-dessous, des points « terrain » supplémentaires dits « points bonus » :

- **1 point de « bonus »** au bénéfice de l'équipe ayant marqué au moins 3 essais de plus que son adversaire ;
- **1 point de « bonus »** au bénéfice de l'équipe ayant perdu par un écart inférieur ou égal à 7 points.

Les points de « bonus » attribués selon les principes ci-dessus s'ajoutent aux points « terrain » obtenus par l'équipe concernée sauf pour l'équipe ayant match perdu par disqualification, par forfait ou pour cause de « Match à Effectif Incomplet ».

En cas de match interrompu et rejoué, seuls sont pris en compte pour l'attribution des « points bonus » les essais et points marqués par chaque équipe lors du second match (match rejoué).

5.2 – Match à Effectif Incomplet (M.E.I.) : précisions.

En cas d'équipe se déplaçant avec un effectif incomplet, à savoir moins de 15 joueurs, le match pourra se dérouler, mais l'équipe concernée aura match perdu par M.E.I.

Néanmoins, il sera toujours possible pour les équipes de jouer jusqu'à une forme de jeu opposant les équipes en 7 vs 7 minimum. Vous retrouverez dans le tableau ci-dessous, toutes les possibilités de jeu :

NOMBRE DE JOUEURS	DIMENSIONS TERRAIN	TEMPS DE JEU	NOMBRE DE JOUEURS EN MELEE	DUREE EXCLUSION TEMPORAIRE
15C15	Terrain normal	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	8C8	Temps de jeu 80' = 10' Temps de jeu 60' = 5'
14C14	Terrain normal	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	7C7 (pas de N°8)	Temps de jeu 80' = 10' Temps de jeu 60' = 5'
13C13	Longueur : terrain normal Largeur : moins 5 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 80 minutes Tournoi 1 journée = maxi 80 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	6C6 (pas de 3 ^{ème} ligne aile)	Temps de jeu 80' = 10' Temps de jeu 60' = 5'
12C12	Longueur : terrain normal Largeur : moins 5 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
11C11	Longueur : terrain normal Largeur : moins 10 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
10C10	Longueur : terrain normal Largeur : moins 10 mètres de chaque côté	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 60 minutes Tournoi 1 journée = maxi 60 minutes Tournoi 2 journées = maxi 120 minutes	5C5 (pas de 3 ^{ème} ligne)	5'
9C9	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 40 minutes Tournoi 1 journée = maxi 40 minutes Tournoi 2 journées = maxi 80 minutes	3C3	3'
8C8	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 30 minutes Tournoi 1 journée = maxi 30 minutes Tournoi 2 journées = maxi 60 minutes	3C3	2'
7C7	Demi-terrain (56m X 45m)	Match sec : accord entre les deux équipes (mi-temps, tiers temps, quart temps) mais maximum 30 minutes Tournoi 1 journée = maxi 30 minutes Tournoi 2 journées = maxi 60 minutes	3C3	2'

5.3- Forfait général d'une équipe et/ou non-participation à la Phase Finale

Si une équipe se déclare en situation de forfait général, les dispositions des Règlements Généraux de la FFR seront appliquées, et de ce fait, l'équipe sera automatiquement classée en dernière position de sa poule et ne pourra pas participer aux phases finales. Pour les équipes ayant rencontré l'équipe forfait général, les points acquis face à cette équipe seront annulés.

Pour les équipes « Deux » des clubs de Régionale 2 engagées dans le Challenge Plus, les matchs disputés contre une équipe se trouvant par la suite en situation de forfait général, seront comptabilisés dans le quota des 8 matchs qu'elles doivent effectuer comme précisé dans l'article 3 du présent règlement.

En outre, une équipe ayant accumulé 3 forfaits simples restera en course dans le Challenge mais ne pourra pas participer à la Phase Finale de celui-ci.

Article 6 : Calendrier des rencontres

Selon le nombre d'inscrits, et selon la nature de votre équipe (Loisirs ou Réserves Régionales), un calendrier spécifique (sous format de dates précises et/ou de semaine de compétition) sera disponible.

Pour rappel, et concernant les équipes Loisirs, une poule en semaine et l'autre poule jouera prioritairement le samedi.

Article 7 : Modifications au calendrier officiel

Les possibilités de modifications de rencontres prévues au calendrier officiel sont celles reprises à l'article 312 des Règlements Généraux de la FFR.

Pour toute modification, la Commission des Epreuves Régionales doit être informée au plus tard avant la date prévue ci-dessous :

- Inversion match aller / retour : 15 jours avant la date de la rencontre
- Changement de date : 10 jours avant la date de la rencontre
- Changement d'horaire : mardi (14h) avant la date de la rencontre
- Changement de terrain du club (*) : jeudi (14h) avant la date de la rencontre

(*) Il n'est pas nécessaire d'obtenir l'accord du club adverse, mais un mail doit être envoyé à rugby-loisir@idfugby.fr.

Cette demande doit être réalisée au moyen de la fonctionnalité disponible sur Oval-e et avec l'accord des clubs.

La possibilité de décaler les jours des rencontres est envisageable, même si cela est 2 mois plus tard que la date officielle ; tout en respectant l'article 230-2 des Règlements Généraux (72 heures d'écart entre 2 rencontres). Une équipe pourra être déclarée forfait si elle refuse de jouer lors de la date officielle ou bien sur les reports demandés.

Article 7 : Matchs reportés

Dans le cas d'un arrêté municipal d'interdiction d'utilisation du terrain, le responsable de l'équipe devra :

- 1) Envoyer par mail l'arrêté municipal à l'adresse rugby-loisir@idfrugby.fr;
- 2) Prévenir l'arbitre **par tous moyens disponibles** ;
- 3) Prévenir l'adversaire **par tous moyens disponibles**.

L'équipe ne disposant plus de son terrain à cause des conditions évoquées précédemment, devra s'en justifier. Elle pourra également disputer sa rencontre chez l'adversaire, ou avec l'accord de ce dernier, proposer une autre date pour disputer la rencontre.

Les rencontres reportées doivent se dérouler impérativement avant le 26 Avril 2025.

Article 8 : Arbitrage – Frais d'arbitrage

8.1 : Arbitrage

Dans la mesure du possible, les rencontres sont dirigées par des arbitres officiels de la LIFR désignés ou par des Capacitaires en Arbitrage Loisir (C.A.L) désignés.

Les équipes possédant un arbitre officiel auront la possibilité de lui faire arbitrer les rencontres à condition que cette désignation soit validée par la Commission Régionale des Arbitres de la LIFR.

En l'absence d'arbitre désigné, la rencontre devra être dirigée en priorité par un CAL (Capacitaire en Arbitrage Loisir) désigné. En l'absence d'un CAL désigné, la rencontre sera dirigée par un CAL non désigné ou par un entraîneur qualifié pour le faire.

Dans tous ces cas, l'arbitre de la rencontre sera désigné par les deux équipes et si aucun accord n'est trouvé, il sera procédé à un tirage au sort.

8.2 : Les frais d'arbitrage

Pour les Arbitres Officiels désignés, les frais sont prélevés sur l'équipe recevant ou à l'équipe ayant fait la demande d'un arbitre à la Ligue.

Pour un CAL désigné, l'indemnité est fixée à 70 euros pour la saison 2024/2025 et est répartie à parité entre les deux équipes. Le règlement est effectué à l'issue de la rencontre et un reçu est délivré à chaque équipe.

Article 9 : Feuille de match et cartons

9.1 : Feuille de match

Pour chaque rencontre, les Présidents des associations concernées ou leurs délégataires sont tenus de préparer une feuille de match une heure avant le coup d'envoi.

La feuille de match pourra comprendre au maximum 30 joueurs. Elle se compose de trois parties, une pour l'équipe qui reçoit, une autre pour les visiteurs et une pour l'arbitre.

Sur les feuilles de match, **il faudra libeller les noms de clubs ou d'équipes en entier : pas de sigles, pas de nom de club en abrégé, pas d'acronyme...**

La liste globale des joueurs de l'équipe pourra être pré-saisie et dans ce cas, les équipes n'auront plus qu'à « cocher » la case des joueurs présents.

A l'issue de la rencontre, la feuille de match avec la mention du score et les rubriques annexes sera signée par les deux représentants des équipes en présence ainsi que par l'arbitre.

Quel que soit la personne qui arbitre la rencontre, elle doit impérativement adresser par mail la feuille de match à l'adresse suivante : rugby-loisir@idfrugby.fr.

9.2 : Cartons

Un joueur étant sanctionné par un carton jaune au cours de la rencontre quitte le terrain pendant 10 minutes.

Il sera sanctionné par un carton rouge avec exclusion définitive de la rencontre s'il reçoit un deuxième carton jaune.

Si l'arbitre donne un carton rouge directement, le joueur est exclu immédiatement de la rencontre. A l'issue du match, l'arbitre rédigera un rapport sur la feuille de match et le joueur concerné sera convoqué devant le Conseil Régional de Discipline de la LIFR. Le barème des sanctions est celui qui figure dans le Titre V des Règlements Généraux de la FFR.

L'alinéa d) de l'article 40 du règlement disciplinaire du Titre V des Règlements Généraux de la FFR ne s'applique que si le joueur est licencié dans un des clubs des 2 équipes concernées par la rencontre à prendre en considération dans le décompte des semaines de suspension.

Article 10 : Phase qualificative

*L'articulation définitive de la phase qualificative sera déterminée selon le nombre d'équipes inscrites.
Tous les éléments vous seront communiqués prochainement.*

Article 11 : Phases finales

*L'articulation définitive de la phase finale sera déterminée selon le nombre d'équipes inscrites.
Tous les éléments vous seront communiqués prochainement.*

Article 12 : Egalités

Pour les rencontres des phases finales, si à l'issue de la rencontre le score du match est nul, il n'y aura pas de Prolongation et la rencontre ne sera pas rejouée.

L'équipe déclarée gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

- 1- Marqué le plus grand nombre d'essais au cours du match ;
- 2- Reçu le moins de carton rouge sur le match
- 3- Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués dans les conditions définies dans les règles du jeu n° 8.

Article 13 – Dispositions prévues ou non prévues dans le présent Règlement

Le Comité Directeur de la Ligue Régionale Ile de France de Rugby pourra prendre toute décision qu'il jugera conforme à l'intérêt général du rugby, sur toutes les questions sportives qui seront soumises à son examen et qui ne se trouveraient pas expressément résolues par les Commissions ad hoc, ou résolues dans le présent Règlement ou dans les Règlements Généraux de la FFR en vigueur.