



FEDERATION SUISSE DE RUGBY

SWISS SUPER SEVEN'S

CONCEPT ET REGLEMENT

SAISON 2013-2014

1 Organisation du Swiss Super Sevens

1.1 Le championnat Swiss Super Seven's

Art. 1 Seven's Rugby dans la FSR

- 1 Le Swiss Super Seven's est le championnat de Rugby à 7 organisé par la FSR. Il se compose de deux tournois d'une journée (joués en phase de groupe et phase finale) qui sont conduites par des clubs (Host Clubs) sur directive-cadre de la FSR.
- 2 Dans la Saison 2013-2014, le championnat Swiss Super Seven's est fait sur une base expérimentale. Le poids lourd des équipes qui participent est mis sur les clubs enregistrés auprès la FSR. Car la FSR considère le Rugby à 7 comme domaine de développement, est donnée, sur base expérimentale, la possibilité de participer au Swiss Super Seven's à des autres formes d'équipes, même si pas encore formellement enregistrées auprès la FSR (v. art. 2). Si ce concept s'avère, la FSR élabore, pour la Saison 2014-2015, un concept pur enregistrer des clubs spécifiques du Rugby à 7.
- 3 Dans la saison 2013-2014, l'attribution des tournois au Clubs est fait par la CD.
 - 28 juin 2014 : RC Bern (tournoi de qualification)
 - 5 juillet 2014 : RC Yverdon (tournoi final, conjointement avec la finale de la Coupe Suisse)
- 4 Après chaque tournoi sont distribués les points pour le classement total (Art. 3). Le vainqueur du championnat du Swiss Super Seven's (champion Suisse du Rugby à 7) est l'équipe qui a, après les deux tournois, le plus haut nombre des points des classements total.
- 5 Les règles de jeu de l'IRB pour le rugby à VII sont appliquées.

Art. 2 Autorisation de participation et qualification des joueurs

1 Clubs

Ont le droit de participer au Swiss Super Seven's les clubs registrés auprès la FSR avec des joueurs licenciés auprès la FSR pour ce club.

2 Clubs, Equipes deuxièmes et troisièmes

Seulement une équipe par club peut gagner des points pour le classement total du tournoi de Swiss Super 7. Les équipes 2 et 3 d'un club peuvent participer au tournoi pour faciliter l'organisation du tournoi, mais elles peuvent pas gagner des points pour le classement total, seulement pour le concrète tournoi.

Si un club participe avec deux ou plus d'équipes à un tournoi, le changement des joueurs entre les équipes n'est pas permis. En tous cas, le club peut changer la composition des équipes pour le tournoi suivant.

3 Ententes et Mixed Teams

Sont autorisé de participer en outre Ententes ou Mixed-Teams, c'est à dire une composition de joueurs qui sont licenciés auprès de différent équipes. Elles peuvent gagner le titre « Champion Suisse du Rugby à 7 ». 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 caronts rouges et jaunes contre des joueurs des Ententes et Mixed-Teams sont à la charge du club pour lequel le joueur est licencié.

Des changements des Ententes et Mixed-Teams pendant le championnat n'est pas possible. Est déterminant la feuille de match du premier tournoi à lequel l'Entente/ le Mixed-Team participe.

4 Clubs Rugby à 7

Est admis aussi la participation des clubs de rugby à 7 purs qui ne sont pas encore formellement enregistrés auprès de la FSR et dont leurs joueurs ne sont pas encore licenciés auprès de la FSR. Des joueurs déjà licencié pour un club ne peuvent pas participer dans ces clubs.

Est condition préalable pour ces équipes qu'elles se sont constituées comme club (association) qui est responsable envers la FSR et les Host Clubs (en particulier le paiement des frais et sanctions). Pour cette raison, est à indiquer à la FSR le nom et l'adresse (en particulier le numéro mobile et l'adresse e-mail) du président du club. Envers la FSR, celui est responsable pour les incombants du club.

Avec l'inscription au tournoi, le club l'oblige de s'annoncer, selon les dispositions de la FSR, en cas que cette dernière décide d'accepter des clubs de rugby à 7 (v. art. 1).

Les joueurs participant pour ces clubs ne peuvent pas être licenciés auprès un autre Rugby club (soie auprès de la FSR, soie à l'étranger), doivent être adultes et avoir leur domicile en Suisse. Toutes les conditions pour un licenciement auprès de la FSR doivent être données. En cas de manquements ou d'indications fautes, toute l'équipe est disqualifiée du Swiss Super Seven's et des titres éventuellement gagnés sont refusés. Sont réservées des sanctions auprès la Fédération étrangère. Le jury de tournoi envoie les listes des joueurs à la CL qui fait des contrôles.

Avec l'inscription au Swiss Super Seven's auprès de la CCom, le club envoie :

Les clubs Rugby à 7 doivent verser à la FSR une taxe d'enregistrement de l'équipe de CHF 200.-- (en plus des frais d'inscription pour les tournois selon les dispositions du Host Club). Le jury contrôle au plus tard le jour du tournoi que la taxe a été payée.

5 Autres équipes

La CCom décide définitivement sur l'admission des autres équipes (p.e. des équipes hôtes suisses et étrangères). Elle admettre des équipes sans ou avec des conditions. Peut être un condition d'admettre la participation d'une équipe au Swiss Super Seven's sans possibilité de gagner le titre.

Ces équipes doivent verser à la FSR une taxe d'enregistrement de l'équipe de CHF 200.-- (en plus des frais d'inscription pour les tournois selon les dispositions du Host Club). Le jury contrôle au plus tard le jour du tournoi que la taxe a été payée.

- 6 Un joueur qui participe à une manche du Swiss Super Sevens ne peut pas disputer un match de Rugby à 15 dans le même weekend, et vice-versa. Un Club qui inscrit un même joueur sur plusieurs feuilles de match – de Rugby à 7 et à 15 – dans le même weekend, perd tous les matchs concernés par forfait.

Art. 3 Inscriptions/ Contrôles

1 Clubs, Equipes deuxièmes et troisièmes

- Inscription au Swiss Super Seven's : Les clubs et les équipes deuxièmes et troisièmes ne doivent pas s'inscrire spécialement au Swiss Super Seven's. Il suffit qu'ils s'inscrivent au tournoi individuel.
- Inscription au tournoi : Les clubs et les équipes deuxièmes et troisièmes s'inscrivent au Swiss Super Seven's selon les dispositions du Host Club et portent au tournoi la feuille de match Swiss Super Seven's et les licences. Le jury effectue le contrôle des licences au début du tournoi et envoie, à la fin du tournoi, les feuilles de match à la CL.

2 Ententes et Mixed Teams

- Inscription au Swiss Super Seven's : Les Ententes et les Mixed Teams s'inscrivent au plus tard 2 semaines avant le premier tournoi auprès de la CCom. L'inscription doit contenir

une liste avec les joueurs qui participent pour l'entente/ pour le mixed team. Elle doit contenir : Nom, prénom du joueur, Club, no. De licence. Les Présidents des clubs concernés doivent donner leur accord selon l'art. 2 al. 3 (par email). La CCom décide définitivement sur admission de l'équipe. Avec l'admission, la CCom informe les jurys de tournoi des Host Clubs et envoie la liste avec les joueurs admis.

- Inscription au tournoi : Après l'admission pour le Swiss Super Sven's, les ententes et les mixed teams s'inscrivent auprès du Host Club selon les dispositions du Host Club pour le tournoi et portent au tournoi la feuille de match Swiss Super Seven's et les licences. Le jury, au début du tournoi, contrôle les licences et si les joueurs indiqués sur la feuille de match correspondent avec l'admission de la CCom et, à la fin du tournoi, envoie les feuilles de match à la CL.

3 Clubs Rugby à 7

- Inscription au Swiss Super Seven's : Les clubs de Rugby à 7 s'inscrivent au plus tard 2 semaines avant le premier tournoi auprès de la CCom. L'inscription doit contenir une liste avec les indication suivante :
 - Nom et siège de l'association
 - Président, dirigeants et tous les joueurs, avec noms et prénoms complets (selon la Carte d'identité, passeport ou permis d'étranger), nationalité et domicile.

Doit être annexé, pour chaque joueur et dirigeant, un formulaire anti-dopage soussigné

La CCom décide définitivement sur admission de l'équipe. Avec l'admission, la CCom informe les jurys de tournoi des Host Clubs et envoie la liste avec les joueurs admis.

- Inscription au tournoi : Après l'admission pour le Swiss Super Sven's, les clubs Rugby à 7 s'inscrivent auprès du Host Club selon les dispositions du Host Club pour le tournoi et portent au tournoi la feuille de match Swiss Super Seven's et les documents d'identité selon l'art. 2. Le jury, au début du tournoi, contrôle l'identité des joueurs et si les joueurs indiqués sur la feuille de match correspondent avec l'admission de la CCom et, à la fin du tournoi, envoie les feuilles de match à la CL.

4 Autres équipes

- Inscription au Swiss Super Seven's : Les autres équipes s'inscrivent au plus tard 2 semaines avant le premier tournoi auprès de la CCom. L'inscription doit contenir une liste avec les mêmes indication comme en-haute, al. 3.

Doit être annexé, pour chaque joueur et dirigeant, un formulaire anti-dopage soussigné

La CCom décide définitivement sur admission de l'équipe. Avec l'admission, la CCom informe les jurys de tournoi des Host Clubs et envoie la liste avec les joueurs admis.

- Inscription au tournoi : Après l'admission pour le Swiss Super Sven's, les équipes s'inscrivent auprès du Host Club selon les dispositions du Host Club pour le tournoi et portent au tournoi la feuille de match Swiss Super Seven's et les documents d'identité selon l'art. 2. Le jury, au début du tournoi, contrôle l'identité des joueurs et si les joueurs indiqués sur la feuille de match correspondent avec l'admission de la CCom et, à la fin du tournoi, envoie les feuilles de match à la CL.

Art. 4 Distributions des points pour les tournois (pour le classement total Swiss Super Seven's)

- 1 Après chaque tournoi sont distribués les points pour le classement total.
- 2 Le premier d'un tournoi reçoit 10 (dix) points pour le classement total. L'équipe qui devient deuxième au tournoi reçoit 9 (neuf) points, le troisième 8 (huit) points et en descendant jusqu'à 1 (un) point pour le 10^{ème} (et plus bas) du tournoi (1 point de participation).

Une équipe avec un (ou plusieurs) forfait(s) reçoit en tous cas 0 (zéro) point pour le tournois et 1 (un) point de déduction dans le classement total.

- 3 Critères en cas d'égalité de points (dans l'ordre suivant):
 1. Nombre de participation aux tournois.
 2. Le nombre des expulsions définitives (cartons rouges) d'une équipe dans l'ensemble des matchs du tournoi, en tenant compte de tous les cartons rouges quelle que soit leur origine (joueurs, entraîneurs, dirigeants, ecc.).
 3. La meilleure équipe au vu des confrontations directes (victoires)
 4. Le nombre d'essais marqués dans l'ensemble des matchs comptant pour ce classement.
 5. Le tirage au sort.
- 4 La CCom est responsable pour la distribution des points et le classement total.

1.2 Mode de jeu pour les tournois

Art. 5 Formation des groupes e phase de groupe

- 1 Selon le nombre des équipes inscrites sont à prévoir 1, 2 ou 4 groupes à 3 à 8 équipes. L'organisateur est compétent pour la formation des groupes. Elle est fait en tirant le sort. Le tirage de sort a lieu au début du tournois, en présence des équipes.
- 2 La phase de groupe consiste en matchs entre toutes les équipes d'un groupe (round robin).
- 3 Les jeux sont faits sans prolongation.
- 4 Sont attribués des points comme suivi :

- Victoire :	3 points
- Match nul :	2 points
- Défaite :	1 point
- Forfait :	0 points

Art. 6 Classement après la phase de groupe

- 1 Sont déterminants pour le classement dans le groupe après la phase de groupe le nombre des points obtenus.
- 2 En cas d'égalité des points, à la fin de la phase de groupe, entre deux équipes, est déterminant pour la position du classement le résultat du rencontre direct entre les deux équipes. Se le rencontre direct était match nul, les mêmes critères sont appliqués comme en cas d'égalité de points entre plus de deux équipes (v. al. 3).
- 3 En cas d'égalité des pointes entre plus de deux équipes à la fin de la phase de groupe, le classement est déterminé comme suivi et dans cet ordre:
 1. Différence entre tous les points réalisés pour et contre l'équipe dans tous les jeux de la phase de groupe (points pour minus points contre). L'équipe avec le plus haut nombre des points positifs est classée le plus haut.
 2. Différence entre tous les essais réalisés pour et contre l'équipe dans tous les jeux de la phase de groupe (essais pour minus points contre). L'équipe avec le plus haut nombre des essais positifs est classée le plus haut.
 3. Nombre de tous les points réalisés dans tous les jeux de la phase de groupe. L'équipe avec le plus haut nombre des points positifs est classée le plus haut.
 4. Nombre de tous les essais réalisés dans tous les jeux de la phase de groupe. L'équipe avec le plus haut nombre des essais positifs est classée le plus haut.
 5. Tirage au sort.

Art. 7 Phase finale, phase de consolation et classement final

- 1 Les jeux de la phase finale (play-offs) sont joués selon le principe de knock-out, avec demi-finale et finale (places 1 – 4 dans le classement final).
 - Demi-finales : l'équipe première d'un groupe joue contre l'équipe deuxième de l'autre groupe et vice-versa.
 - Finale : les vainqueurs des demi-finales jouent la finale et se classent dans les places 1 et 2 du classement final.
 - Petite finale : les perdants des demi-finales jouent la petite finale et se classent dans les places 3 et 4 du classement final.
- 2 Les jeux du groupe de consolation se jouent aussi selon le principe de knock-out, avec demi-finale et finale (places 5 – 8 dans le classement final).
 - poule éliminatoire : l'équipe troisième d'un groupe joue contre l'équipe quatrième de l'autre groupe et vice-versa.
 - Match final place 5 et 6: Les vainqueurs de la poule éliminatoire jouent le jeu pour les places 5 et 6 du classement final.
 - Match final place 7 et 8: Les perdants de la poule éliminatoire jouent le jeu pour les places 7 et 8 du classement final.
- 3 En cas d'un seul groupe ou en cas de 4 groupes de la phase de groupe, ces dispositions sont à adapter conformément. En cas d'un nombre impair des équipes, aux équipes classées en mieux est à attribuer un « jeu nul ».
- 4 Pour des raisons de temps on peut annuler les jeux de consolation. Dans ce cas, par rapport au classement final, les places qui ne se sont pas qualifiés pour les play-offs est appliqué le classement après la phase de groupe (v. art. 5).
- 5 Si, dans les jeux qui se jouent selon le principe de knock-out, il y a match à la fin du temps régulier, sont appliqués les règles suivantes :
 - Il est jouée une prolongation jusqu'au moment du prochain point (sudden death). L'équipe qui réalise le point a gagné le match.
 - La prolongation est jouée dans des périodes de 5 minutes. Après chaque période le côté est changé, sans pause.
 - L'équipe, qui a eue le premier kick-off, a le kick-off dans la première période de prolongation. Dans les prochaines période de la prolongation, le kick-off est alterné.

1.3 Règles générales pour les tournois

Art. 8 Prescriptions pour le tournoi/ jury du tournoi

- 1 Les prescriptions pour le tournoi sont à édicter par l'organisateur selon les dispositions de ce règlement.
- 2 Pour chaque tournoi doit être établie :
 - a) le jury du tournoi (min. 3 membres qui doivent disposer d'une licence de joueur ou de dirigeant);
 - b) la commission des protêts (min. 3 membres qui doivent disposer d'une licence de joueur ou de dirigeant), dont les membres ne doivent appartenir, ni au jury du tournoi, ni à une équipe participant.

- 3 Les prescriptions pour le tournoi doivent être remises par écrit à la CCom et aux clubs participants au plus tard 1 semaine avant le tournoi au moins en Français et en Allemand. Elles doivent contenir :
 - a) le lieu et la date du tournoi ;
 - b) le nombre des équipes participantes et les couleurs ;
 - c) les groupes (resp. attribution des groupes et tirage au sort);
 - d) le plan des matchs et les modalités pour les finales ;
 - e) le montant de la taxe d'inscription ;
 - f) les prescriptions concernant la remise des prix ;
 - g) la composition du jury du tournoi ;
 - h) la composition de la commission des protêts, e ;
 - i) le coordonnées du responsable de la sécurité.

Art. 9 Dispositions techniques

- 1 Toutes les équipes participantes doivent se soumettre au plan des matchs.
- 2 L'organisateur assigne dans le plan des matchs à chaque équipe sa place sur le terrain et désigne l'équipe qui exécute le coup d'envoi.
- 3 Si deux clubs portent les mêmes couleurs, l'équipe désignée en premier lieu dans le plan des matchs gardera ses couleurs. L'adversaire doit se procurer un équipement de remplacement.
- 4 L'heure du jury du tournoi est déterminante.
- 5 Lorsqu'une équipe ne se présente pas à un match ou un tournoi, elle peut être disqualifiée par le jury du tournoi (exclusion du tournoi, conséquences de forfait).
- 6 Si un team quitte un match ou le tournoi avant sa fin, le cas sera jugé comme forfait. Le jury du tournoi signale le cas à la CD . Le forfait n'a pas des conséquences pour le Club dans le championnat à XV.
- 7 Conséquence d'un forfait par rapport au tournoi :
 - Pour l'équipe : privation de tous les points, essais et points de classement
 - Classement : tous les résultats réalisés contre cette équipe sont radiés (points réalisés, essais, points de classement)
- 8 Conséquence des forfaits par rapport au Swiss Super Seven's : le deuxième forfait pendant le Swiss Super Seven's amène automatiquement à la disqualification de l'équipe du championnat Swiss Super Seven's.

Art. 10 Avertissements et expulsions

- 1 Un joueur sanctionné avec carton rouge ou le deuxième carton jaune pendant le tournoi ne peut plus participer aux autres matchs du tournoi.
- 2 Les cartons jaunes et rouges sont purgés selon les dispositions du RdC. Ils ne sont pas attribués à l'équipe du XV du même club.
- 3 Le jury du tournoi signale tous les cas spéciaux et tous les cartons jaunes et rouges à la CD (en particulier les rapports des arbitres).

Art. 11 Protêts

1 Licences

Pendant le tournoi, les protêts contre l'enregistrement d'un joueur ou la composition d'une équipe doivent être déposés auprès de la commission des protêts du club organisateur.

Elle tranche définitivement les questions d'exclusion d'un joueur ou d'une équipe du tournoi et informe la CD qui traite le cas selon les dispositions du RdC.

Après la terminaison du tournoi, ne sont plus possibles des protêts à ce sujet.

2 Classement final

Avant la fin du tournoi, les protêts contre le classement final du tournoi doivent être déposés auprès de la commission des protêts du club organisateur.

Elle tranche définitivement les questions du classement final du tournoi.

Après la fin du tournoi ne sont plus possible des protêts à ce sujet.

3 Autres protêts

Tous les autres protêts par rapport à un tournoi doivent être déposés, pendant le tournoi, auprès la commission des protêts du club organisateur qui tranche définitivement.

4 Protêts par rapport au classement total du Swiss Super Seven's

Les protêts par rapport au classement total du Swiss Super Seven's ou à l'attribution des points dans le classement total doivent être déposés auprès la CCom.

Art. 12 Arbitres est assistants

- 1 L'organisateur peut proposer le nombre et les noms des arbitres et assistants en remettant la demande d'autorisation à la CA. La CA procède à leur désignation.
- 2 Les arbitres engagés ne peuvent pas faire partie du jury du tournoi ou de la commission des protêts.
- 3 Les indemnités sont payées selon les dispositions de l'AD.

Art. 13 Prix

- 1 L'organisateur du tournoi décide de l'attribution de prix. Le gagnant d'un challenge peut prétendre à la défendre lors du prochain tournoi. Il doit y être invité par l'organisateur.
- 2 La remise de challenges et de prix de bonne tenue doit être fixée par un règlement.

Art. 14 Finances

- 1 A l'exception de l'art. 2 al. 4, la FSR ne réclame pas de taxe d'enregistrement pour le Swiss Super Seven's 2013-2014.
- 2 Les Host Clubs peuvent réclamer une taxe d'enregistrement qui ne peut pas excéder CHF 200.--.