



FÉDÉRATION SUISSE DE RUGBY

# RÈGLEMENT DES COMPÉTITIONS

## DEUXIÈME PARTIE : LICENCES ET TRANSFERTS DES JOUEURS

ER-012/ Version 1.1

Poste édictant	Résumé
BoD	Objet et but du règlement
Entité responsable	Le présent règlement fixe la procédure d'enregistrement des clubs, des joueurs et dirigeants de club pour les clubs affiliés à la FSR et fixe, avec le règlement pour l'organisation des matchs, les domaines de compétences de la Commission des licences (CL).
CEO	Tous les matchs et les tournois organisés en Suisse, ainsi que tous les joueurs, les fonctionnaires et collaborateurs des clubs membres de la FSR sont soumis aux dispositions du présent règlement.
Auteur	La Version 1.0 du règlement a été décidée par l'ExB le 08.12.2012 et est entrée en vigueur le 01.01.2013.
MHG	L'approbation de l'AD a été donnée le 15.06.2013.
Contact	
CEO/ CL	
Emission originale	
01.01.2013	
Dernière révision	Modifications
01.08.2013	Les modifications du 01.08.2013 concernent une restructuration du texte.
Approbation AD	
15.06.2013	
Entrée en vigueur	
01.08.2013	
Remplace	
Toutes les précédentes	
Langue originale	
Français	

## Abréviations

FSR	Fédération Suisse de Rugby
FIRA-AER	Fédération Internationale de Rugby Amateur – Association Européenne de Rugby
IRB	International Rugby Board
FFR	Fédération Française de Rugby
AD	Assemblée des Délégués
BoD	Board of Directors
ExB	Executive Board
CEO	Chief Executive Officer
CFO	Chief Financial Officer
CLO	Chief Legal Officer
CTE	Commission Technique des Ecoles
DTN	Direction Technique Nationale
CA	Commission des Arbitres
CCom	Commission des Compétitions
CD	Commission de Discipline
CL	Commission des Licences
CR	Commission de Recours
KOM	Kick-Off Meeting
RdC	Règlement des Compétitions
RdC-1	Règlement des Compétitions – Première Partie : Organisation des matchs
RdC-2	Règlement des Compétitions – Deuxième Partie : Licences et transfert des joueurs
RdC-3	Règlement des Compétitions – Troisième Partie : Règlement juridique

**Table des matières**

1	Enregistrements (licences)	4
1.1	Dispositions générales	4
1.2	Procédé pour l'enregistrement du joueur	6
1.2.1	Généralités	6
1.2.2	Documents	6
1.2.3	Enregistrement de la licence dans le logiciel de la FSR en ligne	7
2	Transfert/ changement des clubs des joueurs	7
2.1	Transfert entre clubs Suisses	7
2.2	Transfert d'un club étranger à un club Suisses	8
2.3	Transfert d'un club Suisse vers un club étranger	9
3	Contrôles	9
3.1	Généralités	9
3.2	Contrôle de l'autorisation de jouer aux matchs	9
4	Sanctions	10
5	Dispositions finales et transitoires	11

## 1 Enregistrements (licences)

### 1.1 Dispositions générales

#### Art. 1 But et champ d'application

Le présent règlement fixe la procédure d'enregistrement des clubs, des joueurs et dirigeants de club pour les clubs affiliés à la FSR et fixe, avec le règlement pour l'organisation des matchs, les domaines de compétences de la Commission des licences (CL).

#### Art. 2 Commission des licences

- 1 La CL est responsable pour le l'enregistrement des joueurs et dirigeants des clubs affiliés à la FSR. Le président représente la commission dans le ExB de la FSR et est soumis au CEO.
- 2 Les tâches suivantes incombent plus particulièrement à la CL :
  - Déroulement administratif de l'enregistrement,
  - Tenue des statistiques selon les feuilles de match concernant le nombre de matchs de chaque joueur.

#### Art. 3 Signification de l'enregistrement

- 1 **Enregistrement des clubs** : La FSR délivre une licence aux clubs ayant réglé leur dû à la FSR au minimum 15 jours avant le début officiel de la saison des compétitions. Tout club qui désire s'inscrire à une compétition officielle de la FSR doit être affilié à l'association régionale dont il dépend géographiquement. La FSR ne délivre la licence annuelle de jeu qu'avec l'accord préalable de l'association régionale respective. Autres dispositions, v. art. 7 RdC-1.
- 2 **Licence du joueur** : La licence de jeu est l'autorisation formelle de participer 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 le présent règlement. Les joueurs non enregistrés ne sont pas autorisés à disputer des matchs officiels de la FSR.

Ce devoir vaut pour tous les matchs officiels (en particulier pour toutes les classes de jeu) et pour tous les formes de rugby jouées en Suisse sous l'égide de la FSR (en particulier XV, VII, U20, U18, Feminiens, Ecoles, etc.).

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

#### Art. 4 Rencontres amicales

Tout joueur participant à une rencontre amicale doit également être enregistrés auprès de la FSR. Cependant, un contrôle des visages n'a pas lieu.

#### Art. 5 Moment de l'enregistrement

L'enregistrement, le transfert d'un joueur ou la réactivation de sa licence peuvent être fait à tout moment.

## **Art. 6 Durée de la validité de l'enregistrement**

- 1 L'enregistrement est valide du moment où il est validé jusqu'à la fin de l'année civile (31 décembre).
- 2 Au début de l'année civile, la licence doit être renouvelée par le clubs.

## **Art. 7 Taxes**

- 1 Pour chaque licenciement, une taxe d'enregistrement est appliquée par équipe enregistrée (taxe d'enregistrement de l'équipe) et une taxe d'enregistrement par joueur (taxe sur les licences de joueur).
- 2 Les montants des taxes sont fixées par l'AD de la FSR.
- 3 Le responsable de la facturation des taxes d'enregistrement de l'équipe est la CCom, et des taxes des licences de joueur la CL. La comptabilisation, l'encaissement et les rappels incombent au CFO (voir art. 5 Règlement des finances).
- 4 La taxe d'enregistrement de l'équipe est due avec l'enregistrement du club au minimum avec l'enregistrement du premier joueur d'un club. La taxe d'enregistrement du joueur est due avec l'enregistrement du joueur. Elle doit être payée entièrement, indépendamment si l'enregistrement a lieu au commencement ou à la fin de la validité de la licence.
- 5 Le débiteur des taxes est le club qui a demandé l'enregistrement, pas le joueur.

## **Art. 8 Régistration manquante ou fautive**

- 1 Principes : Une équipe qui fait participer à un match un joueur qui n'a pas de licence, qui n'a pas de licence active ou dont la licence a été annulée ou bloquée voire a été reçu avec des indications ou des documents faux, perd ce match par forfait. « faire participer » signifie le jeu effectif sur le terrain ou comme remplaçant ou la mention du joueur sur la feuille de match. La CD ou la CR peut prononcer autres sanctions contre le club.

Pour le séjour d'un dirigeant dans la zone technique pendant un match sont appliquées les dispositions de la Directive pour l'organisation des terrains de Rugby.

- 2 Une équipe qui veut faire constater une licence manquante ou incorrecte d'un joueur adverse, doit en faire la demande avant le match à l'occasion du contrôle des visages ou pendant le match sous la forme d'un protêt en cours de rencontre (cf. RdC-3). Si l'enregistrement manquant ou incorrect est constaté plus tard, l'équipe intéressée doit déposer un protêt auprès de la CD dans les 3 jours suivant la constatation.
- 3 En aucun cas un club ne pourra refuser de jouer sous prétexte d'irrégularités dans les licences adverses.

## **Art. 9 Attribution et refus de l'enregistrement du joueur**

- 1 L'enregistrement du joueur est valable lorsque sa licence figure comme active sur la liste des licences de son club dans le site internet dédié de la FSR.
- 2 La validité de la licence selon premier alinéa vaut comme décision affirmative formelle de la CL et ne nécessite pas d'autres formalités.
- 3 Si la CL refuse l'enregistrement, elle devra informer le club concerné - en le justifiant - dans les trois jours ouvrables depuis la réception des documents d'enregistrement complets.
- 4 Au lieu d'une décision négative formelle, la CL peut aussi demander au club requérant des documents complémentaires.
- 5 Des recours contre un refus d'enregistrement sont à adresser à la CR. La procédure est régie dans le RdC-3.

6 Aucun enregistrement de joueur par téléphone n'est autorisé.

#### **Art. 10 Délais**

- 1 Le disrespect d'un délai concernant la procédure d'enregistrement a pour conséquence que la licence ne sera pas activée voire qu'elle sera bloquée. Le joueur ou le dirigeant de club concerné ne sera donc pas en mesure de jouer.
- 2 Si le règlement ne le permet pas explicitement, un délai n'est pas renouvelable.
- 3 Si une date mentionnée dans le présent règlement devait tomber sur un samedi, un dimanche ou un jour férié officiel, la date du prochain jour ouvrable sera prise en considération.

#### **Art. 11 Juridiction**

Les dispositions du RdC-3 sont applicables pour les différends dans le cadre du présent règlement.

### **1.2 Procédé pour l'enregistrement du joueur**

#### **1.2.1 Généralités**

#### **Art. 12 Déclarations au contexte des licences - responsabilités**

- 1 Avec la demande de licence, le joueur fait des diverses déclarations. Par la signature de la demande il confirme que ces déclarations sont correctes. Partiellement, ces déclarations sont confirmées par les dirigeants du club.
- 2 Par la signature de la demande, le dirigeant du club confirme en particulier que l'enregistrement n'est pas illégal et que son club ne viole pas - de manière illégale - les intérêts d'un autre club suisse, de la FSR, d'un club étranger ou d'une fédération étrangère.
- 3 Des déclarations et des confirmations fautives ont pour conséquence que la licence du joueur est bloquée. Le club perd tous les matchs par forfait, auxquels le joueur fautif a participé. La CD se réserve autres sanctions contre le joueur fautif, le président fautif qui a donné la confirmation ou contre le club fautif.
- 4 S'il y a la suspicion d'un délit officiel dans le contexte des documents d'enregistrement, la FSR se réserve de déposer une plainte pénale, en Suisse ou à l'étranger.

#### **1.2.2 Documents**

#### **Art. 13 Documents à fournir**

- 1 Un club qui veut annoncer un joueur comme "nouveau licencié" (c'est à dire pour un joueur qui n'a encore jamais été enregistré par un club en Suisse) doit fournir les documents suivants :
  - a) une demande de licence signée sur laquelle tous les prénoms et les noms du joueur doivent être inscrits dans le formulaire selon pièce d'identité officielle. Cette document doit être contresignée par le président du club ,
  - b) La déclaration de soumission de Swissolympic concernant l'antidoping,
  - c) Une photocopie – recto et et verso - bien lisible d'une pièce d'identité officielle valable (cf. art. 13 al.1).
  - d) Les mineurs (U18) doivent fournir l'autorisation parentale selon le modèle de laFSR,
  - e) En cas de transfert depuis un autre club, d'autres documents sont nécessaires (cf. ci-dessous).
- 2 Pour les joueurs dont l'enregistrement par le dernier club a été passagèrement suspendu et doit être réactivé seuls les éventuels document manquants seront requis.

- 3 Pour la licence des dirigeants et des arbitres, seule la copie d'une pièce d'identité doit être fournie (cf. art. 13 al.1).

### **1.2.3 Régistration de la licence dans le logiciel de la FSR en ligne**

#### **Art. 14 Procédure de la régistration du joueur dans l'Internet**

- 1 Les données du joueur sont inscrites en ligne le logiciel dédié de la FSR par les clubs. Dans le même temps les documents nécessaires sont à transmettre à la CL.
- 2 Trois (3) jours après avoir reçu les documents complets et corrects, la licence est activée dans le système. La licence est valable jusqu'à la fin de l'année civile.
- 3 Si les documents ne sont pas fournis ou s'ils ne sont pas fournis de manière complète et correcte, la CL informe le club. La licence est activée dans le système et le joueur a le droit de jouer uniquement après avoir fourni les documents complets et corrects.

## **2 Transfert de joueur entre clubs**

### **Art. 15 Principe**

Un joueur ne peut pas être licencié dans deux clubs et dans deux fédérations nationales en même temps. En cas qu'un joueur a reçu ou a essayé de recevoir une deuxième licence en manière illicite, la licence de la FSR est automatiquement refusée. Une procédure disciplinaire est ouverte contre le joueur et éventuellement les dirigeants du club. Le club s'expose à des forfaits, des déductions de points dans le classement voire à la relégation jusqu'à la ligue la plus basse. En cas de faute grave avérée, le joueur est passible d'une suspension pouvant aller jusqu'à 1 an ou à l'expulsion pure et simple de la FSR. La CL informe la CD immédiatement sur chaque incident.

### **2.1 Transfert entre clubs Suisses**

#### **Art. 16 Changement de club**

- 1 Le transfert entre clubs exige l'accord écrit de l'ancien et du nouveau club du joueur.
- 2 L'ancien club peut refuser sa signature si :
  - la démission n'est pas intervenue conformément aux statuts (par exemple, lettre de démission), en considérant que les statuts ne peuvent pas définir des obstacles illicitement graves pour le départ, ou si
  - des obligations financières, matérielles ou contractuelles du joueur envers son club ne sont pas réglées.
- 3 La FSR part du principe qu'au moment de la rédaction du présent règlement n'existe pas de relation du droit de travail ou de service entre les clubs et les joueurs en Suisse. Si un cas était avéré, d'autres obstacles pourraient exister en cas de changement de club.
- 4 Si un transfert est déposé auprès de la CL sans signature de l'ancien club, celui est invité par la CL à prendre position. En cas d'omission, la CL tranche sur la base du dossier.

#### **Art. 17 Documents**

En sus des documents à transmettre au moment de l'enregistrement du joueur, le club compétent doit fournir à la CL la lettre de sortie de l'ancien club

## 2.2 Transfert d'un club étranger à un club Suisses

### Art. 18 Généralités

- 1 Si la fédération étrangère a des périodes de transfert, il est la responsabilité du joueur et du club Suisse de les respecter.
- 2 La FSR n'a pas de prescriptions et des contrôles à ce sujet et n'en assume aucune responsabilité.
- 3 Dans le cas où le joueur est lié par quelque rapport juridique à son club étranger ou à sa fédération étrangère, il est de la responsabilité du joueur et du club suisse requérant que ce rapport ait dissout de manière correcte et que toutes les éventuelles dettes à cet égard aient été payées.
- 4 Si l'enregistrement du joueur dans le club Suisse devait avoir une conséquence financière pour ce dernier (par exemple paiement des frais de formation), il est de la responsabilité du club suisse de payer ces dettes sans délai.
- 5 Avec la demande de licence, le club suisse confirme payer sans délai les éventuelles sanctions résultants du transfert du joueur, qu'elles soient contre le club, contre la fédération régionale ou contre la FSR et qu'il s'assume, dans ce cadre, tous les frais de défense pour la fédération régionale ou la FSR. Enfin, le club requérant confirme se défendre contre d'éventuelles sanctions dans ce contexte uniquement si cette défense n'a pas des conséquences négatives pour la FSR, les fédérations régionales et/ou un/des autre(s) club(s) suisse(s).

### Art. 19 Demande et motivation de transfert

- 1 Toute demande de transfert d'un joueur enregistré en dernier lieu dans un club étranger doit comporter, en outre des documents à transmettre avec l'enregistrement du joueur, les documents suivants :
  - une lettre de sortie du club quitté,
  - une lettre de sortie de la fédération quittée.
- 2 Lorsque le joueur est déjà licencié dans un club, la CL n'autorisera le transfert que si elle a la conviction que le joueur ne pourra matériellement plus participer aux activités sportives de son club actuel.
- 3 Le terme "matériellement" se réfère à la durée, aux coûts, aux horaires des déplacements résultant d'un changement de lieu de domicile, de travail ou de tout autre événement d'ordre privé. Sont exclues en particulier, toutes les justifications de transfert relatives au fonctionnement interne du club tels que conflit de personnes, mésentente, non-sélection etc.

### Art. 20 Examen et contrôles

- 1 La CL peut demander un complément d'information au joueur concerné si le motif du transfert n'est pas suffisamment clair.
- 2 La CL se réserve de faire à n'importe quel moment et sans requête spécifique, des contrôles à cet égard. Les contrôles peuvent aussi comporter des demandes auprès de clubs étrangers, de fédérations nationales étrangères, d'autorités pour les étrangers, d'autorités communales, des employeurs, etc.
- 3 Dans ces cas, le club requérant et le joueur sont obligés de collaborer pleinement.
- 4 En cas de refus, la FSR peut prononcer la suspension provisoire du joueur.

## 2.3 Transfert d'un club Suisse vers un club étranger

### Art. 21 Autorisations

- 1 Un joueur suisse qui désire passer dans un club étranger, ne peut le faire qu'avec l'autorisation de la FSR et selon les conditions de transfert établies par l'IRB.
- 2 L'accord du club suisse quitté est nécessaire dans tous les cas de figure.
- 3 Un joueur étranger qui désire passer dans un club étranger doit demander une lettre de sortie à son club ainsi qu'à la FSR.

## 3 Contrôles

### 3.1 Généralités

#### Art. 22 Feuille de match

- 1 La feuille de match fait partie du rapport de match et sont à envoyer, à la fin du match, au bureau de la FSR.
- 2 Tous les joueurs, remplaçants, entraîneurs et soigneurs (selon la Directive pour l'organisation des terrains de Rugby) doivent être mentionnés sur la feuille de match.
- 3 Toutes les personnes mentionnées sur la feuille de match doivent disposé d'une licence valable.

#### Art. 23 Preuve d'identité

- 1 Chaque joueur doit pouvoir s'identifier à chaque match par le biais d'un document officiel d'identité valable. Sont considérés comme document officiels d'identité : Le passeport, la carte d'identité et le permis de séjour. L'arbitre peut procéder à un contrôle d'identité auprès des joueurs.
- 2 Les joueurs, qui ne peuvent pas présenter de document officiel d'identité au moment du contrôle avant le jeu, ne peuvent pas participer à la rencontre et doivent être barrés sur les feuilles de match. Un alignement d'un tel joueur provoque un forfait de l'équipe qui aligne un tel joueur.

### 3.2 Contrôle de l'autorisation de jouer aux matchs

#### Art. 24 Contrôle de l'autorisation de jouer

- 1 L'arbitre utilise les licences officielles de jeu (licences) des clubs et les feuilles de match comme instrument de contrôle.
- 2 90 minutes avant le début de la rencontre, l'arbitre a une réunion avec les capitaines et les entraîneurs des deux clubs. Dans cette réunion, les clubs délivrent à l'arbitre les feuilles de match remplies ensemble avec les licences valables. Les capitaines se mettent d'accord avec l'arbitre sur le moment et le lieu du contrôle des licences (contrôle visages).
- 3 Au contrôle des licences d'une équipe doit participer le capitaine ou un dirigeant du team adverse.
- 4 L'arbitre compare les noms des joueurs qui figurent sur la feuille de match avec ceux des licences. Si pour un joueur il n'existe pas une licence, il ne peut pas participer à la rencontre et il doit être barré sur la feuille de match.
- 5 Au meeting de contrôle des licences (contrôle visages), l'arbitre contrôle, en particulier :
  - a) Si le joueur mentionné sur la feuille de match et sa licence corresponde avec le joueur présent (contrôle de l'identité).
  - b) Si tous les joueurs mentionnés sur les feuilles de match sont présent. Des joueurs mentionnés mais pas présents doivent être barrés sur les feuilles de match.

**Joueurs arrivant en retard** : Les joueurs arrivant en retard sont à noter sur la feuille de match. Après leur arrivée, ils ne peuvent entrer en jeu qu'après qu'après avoir été annoncés à l'arbitre. Leur entrée en jeu est qualifiée comme changement de joueur ordinaire. Le contrôle d'identité du joueur concerné est fait immédiatement après le match. S'il ne s'annonce pas jusqu'à la fin du match, son nom est écarté de la feuille de match et RdC-1 est applicable à la situation.

- c) Si tous les joueurs présents et les dirigeants (selon la Directive pour l'organisation des terrains de Rugby) sont mentionnés sur la feuille de match.
- 6 Au plus tard 30 minutes avant le début du match a lieu le meeting des signatures des feuilles de match. Dans ce moment, les contrôles susmentionnés sont terminés. A l'occasion de ce meeting, les feuilles de match des deux équipes doivent être signées des deux capitaines en guise de confirmation de l'exactitude. Un capitaine peut signer sous protêt. La procédure est réglée dans le RdC-3 (protêt en cours de rencontre).
- 7 Les délais mentionnés en al. 2 et 6 peuvent être raccourcis avec l'accord des deux équipes et l'arbitre.
- 8 Après le match, l'arbitre envoie le rapport de match et les feuilles de match au bureau de la FSR. En cas d'absence de l'arbitre, l'arbitre substituant et le club organisateur est responsable de l'envoi (art. 23 RdC-1).
- 9 Dans 48 heures qui suivent la fin du match, les feuilles de match doivent être accessibles à tous les clubs sur un domaine protégé du site de la FSR, auquel tous les clubs ont accès avec un mot de passe.
- 10 Si l'arbitre constate pendant le contrôle visages qu'une photo n'est plus visible ou actuelle, il informe la CL. La CL fait renouveler ou actualiser la photo et fixe à cet égard un délais au club.

## 4 Sanctions

### Art. 25 Sanctions

- 1 Tout match auquel un joueur ou dirigeant de club non qualifié a pris part est perdu par forfait par l'équipe fautive. Le club fautif est, en outre, puni d'une amende.
- 2 Sont sanctionné pour les équipes concernées en particulier :
- La participation au jeu/ séjour dans la zone technique par des joueurs, remplaçants, entraîneurs ou soigneurs (les trois derniers selon la Directive pour l'organisation des terrains de Rugby) pas mentionnés sur la feuille de match
  - De mentionner sur la feuille de match des joueurs, remplaçants, entraîneurs ou soigneurs sans licence valable
- 2 Lorsqu'il est établi qu'il y a eu tentative de fraude :
- joueur utilisant la licence d'un autre joueur
  - joueur se faisant établir une licence sous fausse identité
  - joueur ayant acquis une licence en donnant de fausses indications
  - joueur évoluant avec double licence (CH et un pays membre de la FIRA-AER ou IRB)
- alors, le joueur fautif s'expose à une suspension pouvant aller jusqu'à un an ou plus.
- Le capitaine de l'équipe pourra également faire l'objet d'une suspension s'il est prouvé qu'il était informé de la fraude.
- Le club fautif sera sanctionné financièrement ou pourra être relégué.

**Art. 26 Compétences**

La CL peut effectuer ou être appelée à effectuer des contrôles ad Hoc. S'il est constaté qu'un joueur non qualifié a été aligné, la CL transférera le dossier à la CD.

**5 Dispositions finales et transitoires****Art. 27 Texte de référence**

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

**Art. 28 Règlements de référence**

- 1 En cas de divergences entre les dispositions du RdC-1 et du RdC-2, les dispositions du RdC-2 font foi.
- 2 Les procédures suivent la disposition du RdC-3.

**Art. 29 Entrée en vigueur**

Le présent règlement entre en vigueur le 1. Janvier 2013 (saison 2012-2013).

**Art. 30 Annulation des règlements antérieurs**

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

**Art. 31 Responsabilités**

Les responsabilités des clubs et des joueurs décrites par rapport à un joueur d'un club étranger s'appliquent aussi aux joueurs déjà licenciés au moment de l'entrée en vigueur du présent règlement, en particulier, en cas de renouvellement de la licence.

Sig. Veronika Muehlhofer  
CEO

Sig. Matthias Herzig  
CLO