Challenge Rugby FFSE
Règlement Sportif

La fédération Française du Sport en Entreprise souhaite que ce règlement contribue à l'épanouissement sportif de ses pratiquants ainsi qu'à une plus grande convivialité, dans le respect des valeurs prônées par notre fédération.

Section 1 : Organisation des compétitions de rugby de la FFSE

Article 1.1 : Inscription au Challenge

Les clubs doivent faire part de leur intention de participer au challenge au plus tard 10 jours avant la date de la réunion d'information des clubs organisée en début de saison.

Article 1.2 : Participation aux matchs

Toute personne licenciée à la Fédération Française du sport d'entreprise et justifiant d'un certificat de non contre-indication à la pratique du rugby en compétition peut participer aux activités de rugby. Le challenge masculin Ile-de-France est ouvert aux licenciés masculins satisfaisant à ces conditions.

Avant le début de chaque rencontre, un responsable, licencié à la FFSE, de chaque équipe remet à l'arbitre la liste de ses joueurs participant à la rencontre. Cette liste doit comporter le nom, le prénom et le numéro de licence valide de chacun des joueurs. Le rédacteur, qui signe la liste de ses joueurs, est responsable de la véracité des informations portées sur cette liste (notamment en cas de blessure d'un joueur évoluant avec une licence périmée ou sous une licence d'emprunt ce qui est formellement interdit).

Toute personne licenciée et figurant sur la liste des participants à la rencontre, remise à l'arbitre en début de match, peut également faire l'objet d'un carton jaune ou d'un carton rouge avec, pour conséquence, une exclusion temporaire ou définitive de l'enceinte de jeu de cette personne, ainsi que la sortie pour la durée correspondante au carton, d'un joueur de champ. Ce joueur est désigné par le capitaine de l'équipe concernée, avant la reprise du jeu. Le joueur désigné temporairement ou définitivement sorti du terrain ne sera pas considéré comme ayant reçu une sanction à titre personnel. En cas de carton jaune il pourra revenir sur le terrain sans qu'on considère qu'il ait reçu ce carton à titre personnel. De la même façon, en cas de carton rouge, il ne sera pas considéré comme ayant reçu une sanction et ne sera donc pas suspendu à ce titre.

Les dirigeants de club incitent les joueurs à utiliser le modèle de certificat médical disponible sur le site de la FFSE.

Avant le match, un représentant de chaque équipe est désigné pour réaliser les formalités administratives avec l'arbitre.

Il présente à l'arbitre la liste des joueurs de son équipe ainsi qu'une copie d'une pièce d'identité pour chaque joueur.

La liste des joueurs comprend au minimum : - - - -

- le nom de l'équipe
- le nom de l'équipe adverse
- la date du match
- pour chaque joueur –
- son numéro de licence - -
- ses noms et prénoms
- son club d'appartenance

Une liste de joueurs pour une rencontre peut comporter jusqu'à 30 joueurs par équipe.

Avant le match, l'arbitre vérifie la cohérence entre le nombre de joueurs sur la liste et le nombre de joueurs présents.

En complément, sur demande du désignateur ou bien sur décision de l'arbitre, un contrôle individuel de la cohérence entre les joueurs indiqués sur la liste et les joueurs présents peut être effectué.

Article 1.3 : Règlement sportif

Sauf mention contraire dans le règlement spécifique d'une compétition, le rugby est pratiqué conformément aux règles du jeu édictées par world rugby avec les particularités suivantes :

- Toutes les mêlées sont simulées.
- En cas de mêlée écroulée, l'arbitre peut interdire de former des mêlées pour la suite du match et de les remplacer par des coups francs.
- Sur les touches, avant la formation d'un maul, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, peut amener le porteur du ballon de l'équipe adverse au sol.
- Si une équipe se retrouve à effectif réduit (carton, blessure), elle peut retirer le dernier joueur de la mêlée (la 3ème ligne centre). L'équipe adverse agit comme bon lui semble en veillant à avoir au moins le même nombre de joueurs dans la mêlée.
- L'arbitre peut être amené à arrêter le match avant son terme par souci de sécurité pour les joueurs.
- Les cuillères sont interdites
- Les placages doivent se faire sous le sternum et doivent se faire avec les deux bras.
- Le squeeze-ball est interdit.

Article 1.4 : Forfaits

Les rencontres se jouent à 15 joueurs.

Si une équipe est dans l'incapacité de présenter plus de 15 joueurs, 4 cas de figure se présentent :

a/ l'équipe est forfait (elle ne se présente pas) sans prévenir son adversaire et l'arbitre ou dans un délai ne permettant pas à l'arbitre de ne pas se déplacer. Elle doit donc régler, en totalité, l'indemnité de l'arbitre. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0 (5 essais)..

b/ si une équipe demande deux fois le report d'un même match, elle est considérée comme forfait. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0 (5 essais).

c/ l'équipe incomplète souhaite jouer. Elle joue en effectif réduit contre l'équipe adverse complète, à condition de pouvoir présenter au moins 11 joueurs. L'équipe n'est pas considérée comme forfait.

d/ l'équipe incomplète demande à l'équipe adverse de renforcer son effectif par le prêt de joueurs. Son match est alors perdu sur le score de 25 à 0 (5 essais). L'équipe n'est pas considérée comme forfait.

Une équipe subissant un forfait peut fournir une liste de 30 joueurs maximum afin d'être comptabilisée dans les matchs joués par ces joueurs dans l'optique des qualifications pour les phases finales.

Article 1.5 : Arbitrage

Les matchs sont dirigés par un arbitre désigné par un bénévole identifié en début de saison.

Les arbitres doivent participer à deux réunions par an minimum portant sur les règles du jeu et sur l'organisation administrative.

Une indemnité forfaitaire de 90 euros par rencontre est prévue pour l'arbitre. Elle est réglée par moitié par les deux équipes.

Si aucun arbitre assistant n'est désigné, chaque équipe devra alors mettre à disposition un joueur afin d'assurer le rôle de juge de touche. Si une équipe n'est pas en mesure de mettre à disposition un joueur (équipe n'ayant pas plus de 15 joueurs sur la feuille de match ou bien n'ayant plus de remplaçant apte à assurer ce rôle), il sera demandé à l'équipe adverse de mettre à disposition un second joueur.

Article 1.6 : Administration

Les rencontres officielles (dont challenge et coupe) font l'objet d'une feuille de match détaillant le score du match.

Elle est constituée de 3 feuillets, un est conservé par l'équipe hôte, un est conservé par l'équipe visiteuse et enfin, le dernier est conservé par l'arbitre. Une copie numérique doit être envoyée à la FFSE.

Les équipes fournissent deux listes de leurs licenciés classées dans l'ordre alphabétique des noms. Une des listes est remise à l'arbitre qui la fera suivre une copie numérique à la FFSE afin d'assurer le pointage des joueurs. L'autre est conservée par l'équipe.

Les copies numériques des documents sont à envoyer par l'arbitre via le formulaire permettant d'enregistrer les résultats.

Article 1.7 : Cartons

Un joueur sanctionné par un carton blanc ou jaune quitte le terrain pour 10 minutes. Si ce même joueur reçoit un second carton jaune, il est exclu définitivement.

Un joueur sanctionné par un carton rouge quitte immédiatement l'enceinte de jeu.

Un joueur sanctionné d'un carton rouge se voit suspendu automatiquement d'un minimum de 2 matchs de suspension. Il est donc exclu des deux matchs suivants de son club avec l'équipe avec laquelle il a subi le carton rouge, que ces matchs soient inscrits dans le challenge ou la coupe. Les matchs amicaux ainsi que les matchs gagnés ou perdus par forfait ne sont pas comptabilisés dans les matchs de suspension. Le joueur ne peut disputer aucun match avec aucune équipe tant qu'il n'a pas purgé les matchs avec l'équipe avec laquelle il a été sanctionné d'un carton rouge.

Exemple : Si le joueur a été exclu au cours d'un match de l'équipe 1 de son club, il n'est requalifié qu'après avoir purgé 2 matchs de suspension de l'équipe 1. Durant cet intervalle, il ne peut prendre part à aucun match de l'équipe 1 ou 2 de son club ni avec une autre équipe.

Les joueurs ou les représentants de l'équipe faisant l'objet d'un rapport complémentaire d'un officiel de la FFSE (arbitre, superviseur ou délégué) sont convoqués devant le Conseil de discipline.

La FFSE envoie aux différents protagonistes la convocation devant la structure disciplinaire de la FFSE (envoi par courriel avec avis de lecture, à l'adresse valide donnée par l'équipe lors de son inscription).

L'équipe doit accuser réception, par courriel, de la convocation et préciser sa présence ou son absence à la structure disciplinaire de la FFSE.

En cas de non-réponse, la convocation est considérée comme reçue.

La sanction peut être réduite d'un match si le joueur se porte volontaire pour arbitrer la touche lors d'une rencontre ne concernant pas son équipe.

Un joueur suspecté par l'arbitre d'avoir subi une commotion cérébrale pourra recevoir un carton bleu l'obligeant à être remplacé.

Section 2 : Organisation du challenge de rugby de la FFSE

Article 2.1 : Divisions

Les équipes sont réparties en 4 divisions

Les divisions se jouent en matchs aller uniquement.

Les modalités de promotion/relégation et d'organisation des phases finales sont décidées en début de saison. Ces modalités sont précisées en annexe du présent règlement.

Un club possédant 2 équipes ou plus, ne peut pas les inscrire dans la même division. En cas de relégation de l'équipe une dans la division dans laquelle se trouve sa 2ème équipe, cette dernière devra elle aussi descendre d'une division. Si l'équipe deux n'était pas relégable, les critères de l'article 2.7 s'appliquent pour déterminer l'équipe qui la remplacera. Ces dispositions ne s'appliquent pas à la D4.

En cas de promotion de l'équipe deux dans la division dans laquelle se trouve sa 1ère équipe, la promotion de l'équipe deux ne pourra avoir lieu. Les critères de l'article 2.8 seront appliqués pour déterminer l'équipe qui la remplacera dans la division supérieure.

Le calendrier prévisionnel du challenge est communiqué au plus tard aux équipes lors de réunion d'information des clubs. La liste sera fournie le plus tôt possible avant cette date.

Article 2.2 : Déplacements

La priorité est la recherche du compromis. Les deux équipes se mettent d'accord concernant la date, le lieu et l'heure de la rencontre et doivent fournir ces informations au plus tard, le mardi 18h précédant la rencontre. Le calendrier publié ne présume pas de qui sera l'hôte et qui sera le visiteur.

Dans le cas où aucun compromis ne serait trouvé, le chargé de division tranchera en fonction des priorités suivantes.

1. Si une des deux équipes ne possède pas de terrain ou ne peut en réserver, cette équipe se déplacera.
2. L'équipe s'étant déplacée lors du dernier match de challenge (sont donc exclus les matchs de coupes, les matchs amicaux, …) reçoit.
3. L'équipe ayant la plus grande ancienneté dans la division reçoit.
4. L'équipe ayant la plus grande ancienneté dans le Challenge reçoit.

Article 2.3 : Classement

Le classement du challenge s'établit sur les bases suivantes :

- Victoire : 4 points
- Match nul : 2 points
- Défaite : 0 point
- Forfait : - 1 point pour le premier forfait puis -2 points par forfait supplémentaire
- 1 point de bonus offensif est attribué à l'équipe ayant marqué 3 essais de plus que son adversaire.
- 1 point de bonus défensif est attribué à l'équipe ayant perdu par moins de 8 points d'écart ;
- Chaque carton rouge entraîne le retrait de 1 point au classement ;
- 4 cartons jaunes dans un même match peuvent entraîner le retrait de 1 point au classement sur décision de la direction arbitrale.

En cas d'égalité de point, leur classement sera établi en tenant compte des facteurs suivants, dans l'ordre des priorités :

- Équipes ayant reçu le moins de cartons rouges ;
- Goal-Average sur l'ensemble des rencontres de la compétition ;
- Plus grand écart entre le nombre d'essais marqué et le nombre d'essais concédés ;
- Résultat du match entre les deux équipes (non valable si trois équipes ou plus sont à égalité).
- Plus grand nombre de licenciés dans l'équipe.

Article 2.4 : Prêts de joueurs

Dans le cadre du challenge, les équipes peuvent être renforcées par des joueurs licenciés dans une autre équipe FFSE ou possédant une licence évènementielle.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 3 joueurs d'une équipe évoluant dans une division supérieure.

Une feuille de match ne peut comporter plus de 2 joueurs sous licence évènementielle.

En cas de dépassement des limites du nombre de joueurs renforçant l'équipe lors d'un match du challenge, l'équipe fautive ne pourra ni participer aux phases finales, ni être promue en division supérieure.

Article 2.5 : Reports de match

La date initiale du match est réputée être celle dans le calendrier annoncé en début de saison, au plus tard à la réunion d'information des clubs.

[J1 à J3 2026/2027] Il est toléré pour des raisons d'organisation pratique que le match puisse être planifié +/- 6 jours autour de cette date. En cas de match décalé en semaine à +/- 6 jours de la date prévue dans le calendrier, le coup d'envoi ne pourra pas avoir lieu avant 20h, sauf accord de l'équipe se déplaçant.

[à partir de J4 2026/2027] Il est toléré, sous réserve de l'accord des deux équipes, qu'un match puisse se tenir à une autre date que celle annoncée par le calendrier officiel, dans un délai de +/- 6 jours autour de cette dernière. En cas de désaccord de la part d'une des deux équipes, le match se jouera à la date initialement prévue (sauf cas de demande de report présentée par une des

deux équipes). En cas de match décalé en semaine à +/- 6 jours de la date prévue dans le calendrier, le coup d'envoi ne pourra pas avoir lieu avant 20h, sauf accord de l'équipe se déplaçant.

Si une équipe (A) souhaite un report, elle doit soumettre sa demande à l'équipe (B) au plus tard 5 jours avant le match (avant le lundi soir 20h00 pour un match programmé le samedi). Tout report présenté hors de ce délai entraînera le forfait de l'équipe (A), sauf si l'équipe (B) accepte le report.

L'équipe (B) est tenue d'accepter le report mais dispose alors du choix de la date, de l'horaire et du lieu du match.

Au plus tard une semaine après la date prévue pour le match, l'équipe (B) devra proposer à l'équipe (A) au moins une nouvelle date pour jouer ce match dans un délai de 4 journées de challenge maximum (par exemple, si le match reporté est le match de la journée 2, le match report devra être effectué avant la date de la journée 6 du challenge). Par dérogation, le match pourra se jouer au-delà de ce délai de 4 journées si la date proposée par l'équipe (B) correspond à la date de la première journée de rattrapage disponible au-delà du délai de 4 journées. Si le match reporté concerne une journée au-delà de la 9ème journée, alors la date de report maximale est la date limite fixée lors de la réunion d'information des clubs.

Afin de protéger l'intégrité physique des joueurs, la ou les dates proposées ne peuvent pas être à moins de 6 jours avant ou 6 jours après un match déjà programmé de l'équipe (A). Si l'équipe (B) ne propose pas de nouvelle date, le match sera considéré comme annulé et aucun point ne sera attribué. Si l'équipe (A) n'est pas en mesure de présenter une équipe à la (aux) date(s) proposée(s), elle sera considérée comme forfait pour le match.

Une fois la date de report fixée, l'équipe (A) ne peut demander un nouveau report. Si elle n'est pas en mesure de présenter une équipe pour jouer le match, elle sera considérée comme forfait.

Si l'équipe (B) souhaite un report, la demande devra être effectuée au plus tard 5 jours avant le match. Dans ce cas, les équipes devront se mettre d'accord sur une nouvelle date. Si l'une des équipes n'est pas disponible à la date convenue, elle sera considérée comme forfait pour ce match.

Si le match n'est pas joué avant la date limite fixée lors de la réunion d'information des clubs, le match est considéré comme annulé et aucun point n'est attribué.

Le nombre de demandes de report susceptible d'être introduit au cours de la saison est limité à 2 par équipe :

- Un report utilisable sur la journée 1 ou la journée 2 du championnat ;
- Un report utilisable sur l'une des autres journées de championnat.

Si un match doit être reporté en raison d'un terrain jugé impraticable par l'arbitre ou déclaré comme tel par le gestionnaire du terrain le jour du match ou dans la semaine de celui-ci, et en l'absence d'un autre terrain disponible et praticable pour jouer à la date du match, aucune des deux équipes n'est considérée comme ayant demandé le report. Les deux équipes doivent alors s'entendre pour convenir d'une date de report. En cas de désaccord entre les deux équipes, le match aura lieu à la prochaine date de rattrapage disponible. Si le match ne peut pas se jouer à cette date, aucun point ne sera attribué.

Article 2.6 : Forfaits

Une équipe déclarant forfait est pénalisée d'un point au classement pour le premier forfait. Tout nouveau forfait dans une saison entraînera une pénalité de deux points au classement.

Une équipe ayant déclaré forfait trois fois dans une saison ne pourra ni participer aux phases finales, ni être promue.

Une équipe ayant déclaré forfait plus de trois fois dans une saison sera considérée comme forfait général. Les résultats éventuellement obtenus face à cette équipe ne seront pas comptabilisés.

Article 2.7 : Phases finales (y compris barrages)

Les dates des phases finales sont annoncées en début de saison, au plus tard à la réunion d'information des clubs.

Pourront être qualifiés pour les phases finales, les joueurs ayant joué, avec leur équipe, le nombre de matchs défini à l'annexe 1 du présent règlement. Cette annexe sera mise à jour chaque saison après consultation des clubs des différentes divisions.

Les joueurs éligibles aux phases finales avec 2 équipes différentes devront choisir, avant le début des quarts de finale, l'équipe avec laquelle ils souhaiteront disputer les phases finales. Ces dispositions ne sont pas applicables aux joueurs des clubs disposant d'une équipe 1 et d'une équipe 2.

Les certificats médicaux ne seront pas pris en compte pour qualifier un joueur pour les phases finales.

Seuls sont pris en compte les matchs du challenge. Les matchs de coupes ne sont pas comptabilisés.

Dans le cas des clubs possédant plus d'une équipe, un joueur ne pourra être qualifié dans l'équipe évoluant dans la division la plus basse que s'il a joué la majorité de ses matchs dans cette équipe.

Le nombre de clubs qualifiés et les modalités d'organisation des phases finales par division sont précisées en annexe 3 du présent règlement. Cette annexe sera mise à jour chaque saison après consultation des clubs des différentes divisions.

Dans le cas où le forfait d'une équipe serait connu plus de 7 jours avant d'éventuels quarts de finales ou barrages, il sera proposé aux équipes classées au-delà de la dernière place qualificative à l'issue de la saison de prendre la place de l'équipe défaillante. Toutefois, les équipes relégables ne peuvent prendre part aux phases finales. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement. Si aucune des équipes éligibles ne souhaite participer aux phases finales, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en demi-finale.

Dans le cas où le forfait d'une équipe serait connu moins de 7 jours avant les éventuels quarts de finale ou barrages, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en demi-finale.

En cas de forfait d'une équipe qualifiée pour les demi-finales, l'équipe forfait ne sera pas remplacée et l'autre équipe ira directement en finale.

Les éventuels quarts de finale, barrages ainsi que les demi-finales doivent être, dans la mesure du possible et avec l'accord des clubs concernés, regroupées par deux ou quatre sur une même journée et sur un même terrain.

Dans le cas où les regroupements ne seraient pas possibles, l'équipe la mieux classée à l'issue de la saison régulière reçoit. Il est toléré pour des raisons d'organisation pratique que le match puisse être reporté, sous réserve de l'accord des deux équipes concernées.

Les finales sont organisées pour toutes les divisions dans un lieu unique. En cas d'impossibilité de faire se tenir les finales sur un lieu unique, la direction du Challenge déterminera les modalités d'organisation de celles-ci.

En cas de barrage d'accession, l'équipe appartenant à la division inférieure reçoit.

Article 2.8 : Demande de non-promotion ou de relégation

Une équipe promue en vertu de l'article 2.1 peut demander à ne pas être promue. Cette demande sera acceptée dans les cas suivants, dans l'ordre :

- Une équipe reléguée de la division au-dessus accepte de rester dans sa division. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement.

- Une équipe de la division de l'équipe faisant la demande accepte de monter (pour la D4, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du nombre de points au classement quelle que soit la poule).

Une équipe peut également demander à jouer dans la division en dessous. Cette demande sera acceptée dans les cas suivants, dans l'ordre :

- Une équipe reléguée de la division de l'équipe accepte de rester dans sa division. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement.

- Une équipe de la division au-dessous de l'équipe qui fait la demande accepte de monter (pour la D4, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du nombre de points au classement quelle que soit la poule ; pour les autres divisions, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement).

Par conséquent, les demandes ne pourront se faire qu'après les barrages pour les divisions pour lesquelles ces matchs sont organisés.

Les demandes seront envoyées à toutes les équipes concernées. Un délai de 5 jours sera accordé aux équipes pour faire part de leur volonté ou non d'accepter cette promotion. L'équipe promue sera déterminée après l'expiration du délai de réponse, parmi les équipes ayant répondu favorablement, selon l'ordre de priorité déterminé précédemment.

L'acceptation ou le refus de la non-promotion est prononcé au plus tard un mois après la fin du championnat.

Dans le cas où des barrages ne pourraient pas se jouer avant le mois précédent la réunion d'information des clubs, la commission rugby statuera.

Article 2.9 : Non réinscription d'une équipe

Dans le cas où une équipe évoluant en D1, D2 ou D3 venait à ne pas se réinscrire en début de saison, la place libérée dans la division serait alors attribuée, dans l'ordre, à :

- Une équipe reléguée dans la division inférieure à l'issue de la saison précédente. L'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement de la saison précédente
- Une équipe évoluant dans le division inférieure la saison précédente et n'ayant pas été promue à l'issue de la saison. Pour la D4, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du nombre de points au classement quelle que soit la poule ; pour les autres divisions, l'ordre de priorité sera déterminé en fonction du classement.

Article 2.10 : Cas des équipes 2

Les équipes 2 ou équipes réserves sont considérées, pour les modalités de déplacement / réception des matchs, comme des équipes distinctes de l'équipe 1 de leur club.

A ce titre, les dispositions de l'article 2.2 leur sont applicables de façon indépendante.

L'ancienneté dans le challenge de ces équipes est calculée à partir de l'année d'engagement en championnat en tant qu'équipe 2 (ex : Servals 2 en 2023/2024 ; Implacables 2 en 2025/2026).

Les joueurs licenciés dans un club disposant de 2 équipes sont considérés comme joueurs des deux équipes.

Annexe 1 : Quotas de match par division – saison 2026/2027

Pour la saison 2026/2027, le quota de matchs devant être joué par chaque joueur en vue d'être éligibles aux phases finales et barrages est de :

- 5 matchs pour la division 1 composée de 14 clubs. Aucune négociation entre équipe ne permettra de déroger à ce quota.
- 6 matchs pour la division 2 composée de 14 clubs. Par dérogation, chaque équipe disposera de la possibilité de qualifier, pour chaque match de phases finales ou barrage deux joueurs ayant disputé 5 matchs de championnat et un joueur ayant joué 4 matchs de championnat. Aucune autre dérogation ne sera acceptée.
- 6 matchs pour la division 3 composée de 14 clubs. Par dérogation, chaque équipe disposera de la possibilité de qualifier, pour chaque match de phases finales ou barrage deux joueurs ayant disputé 5 matchs de championnat et un joueur ayant joué 4 matchs de championnat. Aucune autre dérogation ne sera acceptée.
- 5 matchs pour la division 4 composée de 12 clubs. Par dérogation, chaque équipe disposera de la possibilité de qualifier, pour chaque match de phases finales ou barrage deux joueurs ayant disputé 4 matchs de championnat et un joueur ayant joué 3 matchs de championnat. Aucune autre dérogation ne sera acceptée.

Annexe 2 : Modalités de promotion / relégation – saison 2026/2027

Pour la saison 2026/2027, les modalités de promotion / relégation entre les différentes divisions sont les suivantes :

➢ Division 1 (14 clubs) :

• Relégation : la 13ème équipe et 14ème du classement de la phase régulière sont reléguées en division inférieure.

➢ Division 2 (14 clubs) :

• Promotion : la 1ère équipe de la phase régulière est promue en division supérieure avec l'équipe vainqueure de la phase finale. Si l'équipe ayant remporté la phase régulière est la même équipe que celle ayant remporté la phase finale, la 2ème équipe de la phase régulière est promue en division supérieure.

• Relégation : la 13ème équipe et 14ème du classement de la phase régulière sont reléguées en division inférieure.

➢ Division 3 (14 clubs) :

• Promotion : la 1ère équipe de la phase régulière est promue en division supérieure avec l'équipe vainqueure de la phase finale. Si l'équipe ayant remporté la phase régulière est la même équipe que celle ayant remporté la phase finale, la 2ème équipe de la phase régulière est promue en division supérieure.

• Relégation : la 13ème équipe et 14ème du classement de la phase régulière sont reléguées en division inférieure.

➢ Division 4 (12 clubs) :

• Promotion : la 1ère équipe de la phase régulière est promue en division supérieure avec l'équipe vainqueure de la phase finale. Si l'équipe ayant remporté la phase régulière est la même équipe que celle ayant remporté la phase finale, la 2ème équipe de la phase régulière est promue en division supérieure.

.

Annexe 3 : Modalités d'organisation des phases finales – saison 2026/2027

Pour la saison 2026/2027, les modalités d'organisation des phases finales entre les différentes divisions sont les suivantes :

➢ Division 1 (14 clubs) :

- 6 clubs qualifiés en phases finales
- Le 1er et le 2ème de la saison régulière sont qualifiés en demi-finale
- Les équipes classées de la 3ème à la 6ème place disputent des barrages dont les oppositions sont les suivantes :
  - 3ème – 6ème
  - 4ème – 5ème
- En demi-finale, le vainqueur du match entre le 3ème et le 6ème affronte le 1er ; le vainqueur du match entre le 4ème et le 5ème affronte le 2ème

➢ Division 2 (14 clubs) :

- 6 clubs qualifiés en phases finales
- Le 1er et le 2ème de la saison régulière sont qualifiés en demi-finale
- Les équipes classées de la 3ème à la 6ème place disputent des barrages dont les oppositions sont les suivantes :
  - 3ème – 6ème
  - 4ème – 5ème
- En demi-finale, le vainqueur du match entre le 3ème et le 6ème affronte le 1er ; le vainqueur du match entre le 4ème et le 5ème affronte le 2ème

➢ Division 3 (14 clubs) :

- 6 clubs qualifiés en phases finales
- Le 1er et le 2ème de la saison régulière sont qualifiés en demi-finale
- Les équipes classées de la 3ème à la 6ème place disputent des barrages dont les oppositions sont les suivantes :
  - 3ème – 6ème
  - 4ème – 5ème
- En demi-finale, le vainqueur du match entre le 3ème et le 6ème affronte le 1er ; le vainqueur du match entre le 4ème et le 5ème affronte le 2ème

➢ Division 4 (12 clubs) :

- 6 clubs qualifiés en phases finales
- Le 1er et le 2ème de la saison régulière sont qualifiés en demi-finale
- Les équipes classées de la 3ème à la 6ème place disputent des barrages dont les oppositions sont les suivantes :
  - 3ème – 6ème
  - 4ème – 5ème
- En demi-finale, le vainqueur du match entre le 3ème et le 6ème affronte le 1er ; le vainqueur du match entre le 4ème et le 5ème affronte le 2ème

.