



EUROPEAN RUGBY
CHALLENGE
— CUP —

PRINCIPALES REGLES DE LA CHALLENGE CUP 2020/2021

Voici un résumé du règlement pour la saison 2020/2021 de la Challenge Cup :

1. REGLES DU JEU

La compétition se joue conformément aux Règles du Rugby à XV promulguées par World Rugby (modifiées périodiquement), qui peuvent aussi être revues ou complétées par l'EPCR.

2. NOUVEAU FORMAT

Phase préliminaire

2.1 Quatorze clubs – six clubs de TOP 14, quatre clubs de Gallagher Premiership et quatre clubs de PRO14 – participeront à une phase préliminaire de quatre journées de rencontres.

2.2 Pendant cette phase, chaque club jouera deux matchs à domicile et deux matchs à l'extérieur.

2.3 Afin d'établir le calendrier des matchs, les clubs sont répartis dans deux chapeaux en fonction de leur position qualificative au sein de leur ligue, ou en fonction d'autres critères de qualification, de la manière suivante :

CHAPEAU 1 (7 clubs)

Les clubs de TOP 14 classés 9^{ème}, 10^{ème} et 11^{ème}

Les clubs de Premiership classés 9^{ème} et 10^{ème}

Les clubs de PRO14 classés 9^{ème} et 10^{ème}

CHAPEAU 2 (7 clubs)

Les clubs de TOP 14 classés 12^{ème}, 13^{ème} et 14^{ème}

Les clubs de Premiership classés 11^{ème} et 12^{ème}

Les clubs de PRO14 classés 11^{ème} et 12^{ème}

2.4 Les clubs les mieux classés se trouvant dans le chapeau 1 joueront uniquement contre des clubs du chapeau 2.

2.5 Les clubs d'un même chapeau ne joueront **pas** l'un contre l'autre et les clubs d'une même ligue ne joueront **pas** l'un contre l'autre.

2.6 Un club de Premiership et un club de PRO14 affronteront uniquement des clubs de TOP 14.

2.7 Quatre points de classement pour une victoire, deux points pour un match nul. Un point de bonus sera attribué à tout club ayant marqué quatre essais ou plus et à tout club ayant perdu avec un écart de sept points ou moins.

2.8 Les huit clubs les mieux classés à l'issue de la phase préliminaire se qualifieront pour les huitièmes de finale. Si plusieurs clubs sont à égalité en termes de points de classement, alors leur classement sera déterminé en prenant en compte :

(i) la meilleure différence de points, ou

(ii) si les clubs sont ex-æquo, le nombre d'essais inscrits, ou

(iii) si les clubs sont ex-æquo, le club ayant le moins de joueurs suspendus pour des incidents disciplinaires, or

(iv) si les clubs sont ex-æquo, par tirage au sort.

2.9 Huit clubs issus de la phase de poules de la Champions Cup (les clubs classés de 5 à 8 dans la Poule A et de 5 à 8 dans la Poule B) se qualifieront aussi pour ces huitièmes de finale.

Phase éliminatoire - huitièmes de finale

2.10 Le classement des clubs qualifiés pour les huitièmes de finale sera le suivant :

- (i) les quatre meilleurs clubs de Challenge Cup seront classés de 1 à 4
- (ii) les huit clubs de Champions Cup seront classés de 5 à 12 grâce aux critères habituels de points de classement, différence de points, essais inscrits etc.
- (iii) les quatre clubs de Challenge Cup restants seront classés de 13 à 16

2.11 Les quatre qualifiés de Challenge Cup les mieux classés et les quatre qualifiés de Champions Cup les mieux classés auront l'avantage de jouer à domicile pendant les huitièmes de finale de la manière suivante :

le **Challenge Cup n°1** (classé 1^{er}) affronte le **Champions Cup n°8** (classé 12^{ème})
le **Challenge Cup n°2** (classé 2^{ème}) affronte le **Champions Cup n°7** (classé 11^{ème})
le **Challenge Cup n°3** (classé 3^{ème}) affronte le **Champions Cup n°6** (classé 10^{ème})
le **Challenge Cup n°4** (classé 4^{ème}) affronte le **Champions Cup n°5** (classé 9^{ème})

le **Champions Cup n°4** (classé 8^{ème}) affronte le **Challenge Cup n°5** (classé 13)
le **Champions Cup n°3** (classé 7^{ème}) affronte le **Challenge Cup n°6** (classé 14)
le **Champions Cup n°2** (classé 6^{ème}) affronte le **Challenge Cup n°7** (classé 15)
le **Champions Cup n°1** (classé 5^{ème}) affronte le **Challenge Cup n°8** (classé 16)

Quarts de finale

2.12 Pour les quarts de finale, les clubs les mieux classés auront l'avantage de jouer à domicile, et les affiches seront les suivantes :

QF 1 : Challenge Cup n°1 ou Champions Cup n°8 contre Champions Cup n°4 ou Challenge Cup n°5

QF 2 : Challenge Cup n°3 ou Champions Cup n°6 contre Champions Cup n°2 ou Challenge Cup n°7

QF 3 : Challenge Cup n°2 ou Champions Cup n°7 contre Champions Cup n°3 ou Challenge Cup n°6

QF 4 : Challenge Cup n°4 ou Champions Cup n°5 contre Champions Cup n°1 ou Challenge Cup n°8

Demi-finales

2.13 Pour les demi-finales, les clubs les mieux classés auront l'avantage de jouer à domicile, et les affiches seront les suivantes :

Demi-finale 1 : le vainqueur du QF1 affronte le vainqueur du QF2

Demi-finale 2 : le vainqueur du QF3 affronte le vainqueur du QF4

Finale

2.14 La finale 2021 aura lieu à Marseille.

NB : en cas de match nul à la fin du temps réglementaire lors des huitièmes de finale, des quarts de finale, des demi-finales ou de la finale, des prolongations de 20 minutes (deux périodes de 10 minutes de chaque côté du terrain) seront ajoutées. Si les équipes ne peuvent toujours pas se départager, alors le vainqueur sera déterminé de la façon suivante :

(a) l'équipe qui aura marqué le plus d'essais au cours du match (y compris pendant les prolongations); ou

(b) en cas d'égalité, par séance de tirs au but.

3. ELIGIBILITE DES JOUEURS

3.1 Chaque club doit désigner un effectif mais il n'y a pas de limitation au nombre de joueurs composant l'effectif au moment de la première date d'inscription de la saison. Au moins 12 d'entre eux doivent être capables de jouer en position d'avants de première ligne. La première date limite d'inscription est 13h00 (heure d'Europe centrale) le **jeudi 19 novembre 2020** et tous ces joueurs doivent être correctement inscrits auprès de leur club et de leur fédération.

3.2 Un club doit désigner une équipe de 19 à 23 joueurs pour chaque match.

3.3 Chaque feuille de match doit être composée d'au moins six joueurs de première ligne afin de pouvoir remplacer ces joueurs la première fois qu'un remplacement est requis à chacun de ces postes. S'il faut jouer des mêlées simulées en raison de la sortie d'un joueur de première ligne et s'il n'y a pas de remplaçant adéquat disponible, alors le joueur dont la sortie a occasionné les mêlées simulées ne sera pas remplacé (par conséquent, l'équipe devra jouer à 14).

3.4 Chaque club peut inscrire jusqu'à cinq joueurs supplémentaires pendant la phase préliminaire, mais aucun pendant la phase éliminatoire, et ce pour remplacer un joueur précédemment inscrit. Au moins trois des joueurs supplémentaires doivent être des joueurs de première ligne, un joueur supplémentaire peut évoluer à n'importe quel poste et un joueur supplémentaire doit être un joker médical. Les joueurs doivent avoir signé un contrat de trois mois minimum avec leur club et ne doivent pas avoir joué pour un autre club dans le même tournoi. Les inscriptions de joueurs supplémentaires doivent être soumises avant 13h00 (heure d'Europe centrale) le mercredi qui précède le match. Les joueurs désinscrits peuvent être réinscrits (uniquement à la place des joueurs supplémentaires concernés) pendant la phase préliminaire.

3.5 Pour la deuxième date d'inscription, les clubs peuvent ajouter jusqu'à trois joueurs à leur effectif et l'un d'entre eux doit être un joueur de première ligne. La date limite pour la Deuxième Inscription est 13h00 (heure d'Europe centrale) le **25 mars 2021**.

3.6 Chaque club a le droit d'avoir un nombre illimité de « joueurs non européens » figurant sur chaque feuille de match pour la saison 2020/2021.

4. COULEURS DES MAILLOTS DES CLUBS

4.1 Pour les matchs de phase préliminaire, les huitièmes de finale, les quarts de finale et les demi-finales, si un club ne porte pas la bonne couleur de maillot désignée par l'EPCR et qu'il y a un conflit de couleurs, alors ce club devra changer de maillot. Pour la finale, en cas de conflit de couleurs, le club qui devra changer de maillot sera déterminé par l'EPCR.

5. PROGRAMME ANTIDOPAGE

5.1 Les joueurs seront soumis à des contrôles antidopage comme spécifié dans le programme de lutte contre le dopage de l'EPCR, qui repose sur l'article 21 (antidopage) du Règlement de World Rugby.

6. ABANDON

6.1 En cas d'abandon de match après 60 minutes de jeu, le score en cours sera définitif.

6.2 En cas d'abandon de match au bout de moins de 60 minutes de jeu, (a) si les deux clubs et le Conseil d'administration de l'EPCR sont d'accord, le score en cours sera définitif, ou (b) le match devra être rejoué en intégralité en attendant que se soient au moins écoulées 48 heures après le coup d'envoi du match abandonné (à moins que les clubs et l'EPCR n'en conviennent autrement) et les deux clubs auront le droit de choisir de nouvelles feuilles de match.

7. RÈGLEMENT MÉDIA : annonce des compositions d'équipe

7.1 Chaque club doit annoncer la composition de son équipe avant 13h00 (heure d'Europe centrale) le jeudi pour les matchs prévus le vendredi et le vendredi avant 13h00 (heure d'Europe centrale) pour les matchs prévus le week-end. La feuille de match annoncée ne devra pas différer de l'équipe qui jouera, hormis circonstances exceptionnelles. Les infractions au règlement de la composition des équipes peuvent entraîner des amendes imposées par le Conseil d'administration de l'EPCR.