



CHAMPIONS
— CUP —

PRINCIPALES REGLES DE LA CHAMPIONS CUP 2020/2021

Voici un résumé du règlement pour la saison 2020/2021 de la Champions 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

Tirage au sort des poules

2.1 Les 24 clubs (huit de chaque ligue) sont répartis dans quatre chapeaux en fonction de leurs performances pendant les phases finales de leur ligue respective, et/ou en fonction de leur classement à l'issue de la phase régulière de leur ligue respective, de la manière suivante :

Chapeau 1 (6 clubs): clubs classés 1^{ers} et 2^{èmes} de chaque ligue

Chapeau 2 (6 clubs): clubs classés 3^{èmes} et 4^{èmes} de chaque ligue

Chapeau 3 (6 clubs): clubs classés 5^{èmes} et 6^{èmes} de chaque ligue

Chapeau 4 (6 clubs): clubs classés 7^{èmes} et 8^{èmes} de chaque ligue

NB : *S'il n'est pas déjà classé premier, alors le vainqueur 2020 de la Champions Cup deviendra le club classé 2^{ème} de sa ligue. S'il n'est pas déjà qualifié, alors le vainqueur 2020 de la Challenge Cup prendra la place du club classé 8^{ème} de sa ligue.*

2.2 A partir de ces quatre chapeaux, les clubs sont ensuite tirés au sort et/ou placés dans deux poules de 12 clubs : Poule A et Poule B. Les clubs issus d'une même ligue au sein et qui sont dans un même chapeau **ne peuvent pas** se retrouver dans la même poule.

2.3 Pour les besoins du calendrier des matchs, les clubs d'une même ligue ne **peuvent pas** jouer l'un contre l'autre, et les clubs affronteront uniquement d'autres clubs au sein de la **même** poule.

Les clubs du Chapeau 1 et les clubs du Chapeau 4 qui ont été tirés au sort dans la même poule, mais qui ne sont pas issus de la même ligue, joueront l'un contre l'autre en matchs aller-retour.

Les clubs du Chapeau 2 et les clubs du Chapeau 3 qui ont été tirés au sort dans la même poule, mais qui ne sont pas issus de la même ligue, joueront l'un contre l'autre en matchs aller-retour.

Phase de poules

2.4 Pendant la phase de poules, chaque club jouera quatre matchs : deux à domicile et deux à l'extérieur.

2.5 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.

Si plusieurs clubs dans une même poule terminent la phase de poules avec le même nombre de points de classement, alors leur classement sera déterminé en prenant en compte :

- (i) la meilleure différence de points enregistrée pendant la phase de poules; ou
- (ii) si les clubs sont ex-æquo, le nombre d'essais inscrits pendant la phase de poules; ou
- (iii) si les clubs sont ex-æquo, le club ayant le moins de joueurs suspendus pour des incidents disciplinaires pendant la phase de poules; ou
- (iv) si les clubs sont ex-æquo, par tirage au sort.

Quarts de finale

2.6 Les quatre clubs les mieux classés dans la Poule A et les quatre clubs les mieux classés dans la Poule B se qualifieront pour les quarts de finale qui se joueront en deux manches, aller et retour, de la manière suivante :

QF1 : Le club classé 1^{er} de la Poule A affronte le club classé 4^{ème} de la Poule B

QF2 : Le club classé 2^{ème} de la Poule B affronte le club classé 3^{ème} de la Poule A

QF3 : Le club classé 2^{ème} de Poule A affronte le club classé 3^{ème} de la Poule B

QF4 : Le club classé 1^{er} de la Poule B affronte le club classé 4^{ème} de la Poule A

NB : Les clubs classés 1ers et 2èmes de la Poule A et de la Poule B joueront à domicile la deuxième manche de leurs quarts de finale.

2.7 Les clubs classés de 5 à 8 dans la Poule A et de 5 à 8 dans la Poule B se qualifieront pour les huitièmes de finale de la Challenge Cup.

Demi-finales

2.8 Les demi-finales, jouées en une seule manche, auront lieu dans des stades désignés par l'EPCR et les clubs les mieux classés à l'issue de la phase de poules auront l'avantage du territoire pour leurs demi-finales respectives.

Le vainqueur du QF1 affronte le vainqueur du QF2

Le vainqueur du QF3 affronte le vainqueur du QF4

Finale

2.9 La finale 2021 aura lieu à Marseille.

NB : En cas de match nul ou d'égalité de scores cumulés à la fin du temps règlementaire, des prolongations auront lieu pendant les phases finales, à l'exception de la première manche des quarts de finale. 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 (y compris pendant les prolongations);

(b) ou, 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 de poules, mais aucun pendant les phases éliminatoires, 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 de poules.

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 poule et les quarts de finale, 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 les demi-finales et 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

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

7.2 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.

8. RÉGLEMENT MÉDIA : annonce des compositions d'équipe

8.1 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.