



# challenge rugby corpo



# TOULOUSE

# 2024-2025





## **SOMMAIRE**

**I. Présentation du Challenge 2024/2025**

**II. Les Partenaires**

**III. Le Palmarès**

### **REGLEMENT**

**IV. L'Equipe**

**V. L'Organisation des Matches**

**VI. L'Arbitrage**

**VII. Les Sanctions - La Commission de discipline**

**VIII. Règles particulières**

**IX. Organisation Sportive du Challenge**

**X. La journée des Finales (7 Juin 2025)**

**XI. Composition des Poules**

**XII. Coordonnées des Equipes**

**XIII. Calendrier Général de l'Edition 2024/2025**

**XIV. Calendrier des Matches de poules**

**XV. Soirée de clôture**

**XVI. Communications**

**XVII. Feuille de match 40<sup>ième</sup> Edition**



## I - PRESENTATION du CHALLENGE 2024/2025

Le Challenge de Rugby Corpo THALES ALENIA SPACE entame sa **40<sup>ième</sup> Edition**.

L'objectif du Challenge est d'organiser des matchs de rugby ayant un caractère amical, pratiqué dans le meilleur esprit. Ce n'est pas un championnat de France ! Son but est de faire vivre les joies du rugby au personnel des Entreprises, des grandes Ecoles et Universités, des Administrations qui ne le pratiquent pas le dimanche. Ce brassage permet de tisser des liens entre les différentes entreprises et/ou corps d'armée, mais aussi entre les étudiants et le monde du travail.

Depuis 3 ans maintenant, le Challenge a rejoint la communauté rugbystique et s'est affilié à la **Ligue Occitanie Rugby**. Les modalités associées pour les participants sont précisées ci-après, cette évolution permet entre autres avantages de pérenniser le Challenge, d'offrir une assurance identique à tous les licenciés FFR pour les participants, et de bénéficier d'arbitres officiels.

L'Edition 2024/2025 du Challenge débute à partir d'Octobre 2024 pour se terminer  
Le 7 Juin 2025

Les matchs se déroulent sur les terrains des différentes équipes (voir programme des matches), à l'exception des finales qui auront lieu toutes au même endroit le 7 Juin 2025, à Léguevin.

**L'ensemble des matches sera dirigé par des arbitres désignés par la Ligue et les organisateurs du Challenge.**

Le soir des finales, un cocktail sera offert aux équipes, aux partenaires et aux arbitres. La remise des récompenses se fera en présence des personnalités régionales. Un repas avec animation, sur invitation/réservation, clôturera cette 40<sup>ième</sup> grande fête du rugby Inter Entreprise. **Toutes les équipes doivent être présentes à cette soirée.**



## **II- LES PARTENAIRES**

Pour la 40<sup>ième</sup> Edition du Challenge, les entreprises qui permettent au Challenge de vivre sont les suivantes :

- **THALES ALENIA SPACE**
- **LIGUE OCCITANIE DE RUGBY**
- **MAIRIE DE TOULOUSE**
- **VIGNERONS DE BUZET**
- **CAPITAL CONSEIL**
- **MIDI OLYMPIQUE**
- **MINISTERE DE LA SANTE, DE LA JEUNESSE, ET DES SPORTS**
- **BMW – CONCESSION PELRAS**
- **SOCIETE RICARD**



### III - PALMARES

#### TROPHEE THALES ALENIA SPACE

84/85 : AMICALE DES POMPIERS DE TOULOUSE  
85/86 : MICROTURBO  
86/87 : CARREFOUR  
87/88 : MATRA MARCONI SPACE  
88/89 : ALCATEL ESPACE  
89/90 : INRA  
90/91 : ALCATEL ESPACE  
91/92 : AMICALE DES POMPIERS DE HAUTE-GARONNE  
92/93 : AMICALE DES POMPIERS DE HAUTE-GARONNE \*

93/94 : ELF BOUSSENS  
94/95 : AMICALE DES POMPIERS DE TOULOUSE  
95/96 : SEMVAT / PASTORELLO  
96/97 : HOPITAUX AGENAIS  
97/98 : ECOLE DE POLICE DE TOULOUSE \*

98/99 : HOPITAUX AGENAIS  
99/00 : AS PIERRE FABRE  
00/01 : AS PIERRE FABRE  
01/02 : AS PIERRE FABRE  
02/03 : AS PIERRE FABRE  
03/04 : ASSOCIATION STADE TOULOUSAIN  
04/05 : HOPITAUX AGENAIS  
05/06 : HOPITAUX AGENAIS  
06/07 : HOPITAUX AGENAIS  
07/08 : CAPITOLE XV  
08/09 : TRIC  
09/10 : TRIC  
10/11 : CAPITOLE XV  
11/12 : TRIC  
12/13 : CAPITOLE XV  
13/14 : ARLE XV  
14/15 : TRIC  
15/16 : ARLE XV  
16/17 : ARLE XV  
17/18 : ARLE XV  
18/19 : ARLE XV  
19/20 : VAINQUEUR COVID  
20/21 : ANNULE  
21/22 : ARUP  
22/23 : TRIC  
23/24 : ARLE XV



# REGLEMENT





#### IV - L'EQUIPE

- A)** Les joueurs devront être en priorité des salariés des « entreprises » engagées, ceci ne constitue pas une obligation. Pour la liste exhaustive des joueurs, voir le point G ci-dessous.
- B)** La participation de joueurs évoluant en championnat FFR de **Top14, ProD2, Nationale, Nationale 2 Fédérale 1 et 2 (dont réserve), Espoirs, Reichels et Crabos (à XV), Espoir ou Elite (à XIII) n'est pas autorisée** dans ce Challenge.
- C)** Aucun joueur ayant **moins de 20 ans** (à la date de fin de cette édition du Challenge) ne sera autorisé à participer.
- D)** Les femmes sont les bienvenues dans les équipes, leur nombre n'est pas limité. Elles doivent respecter les mêmes règles que les autres joueurs. Lorsqu'une féminine participe à une rencontre, l'équipe qui reçoit se doit de trouver un vestiaire à part.
- E)** Le nombre de joueurs licenciés en club (et non en rugby loisir) n'est plus limité à 5 maximum par feuille de match. Par contre, comme tout autre joueur, le licencié en club devra être inscrit dans la liste des joueurs de l'équipe avant Noël (cf. point I. ci-dessous), et surtout avoir joué au moins un match avant Noël.
- F)** Les remplacements sont libres. Ils ne sont pas limités, ni en nombre, ni en durée (15 joueurs maximum par équipe sur le terrain).  
Les remplacements peuvent s'effectuer en cours de partie, sans arrêter le jeu, à condition d'en avertir l'arbitre. Un joueur remplacé peut revenir sur le terrain et reprendre part au match.
- G)** Chaque équipe devra créer une association Loi 1901 qui devra elle-même adhérer à la FFR (ou Ligue Occitanie de Rugby – LOR)
- H)** Chaque joueur devra être licencié, soit en rugby loisir, soit en rugby compétition, et devra aussi contracté l'assurance associée à cette licence.
- I)** **Chaque participant sera tenu responsable des dégâts matériels ou corporels qu'il aura occasionnés lors du Challenge, que ce soit lors de l'échauffement, du match ou de l'après match. L'Organisateur du Challenge se dégage de toute responsabilité.**

**Aucune équipe ne sera autorisée à jouer dans le cadre du Challenge tant qu'elle n'aura pas rempli toutes les conditions d'adhésion.**

#### I) Liste des joueurs :

- **L'ensemble des matchs devront se dérouler uniquement avec les joueurs ayant été déclarés auprès de l'organisation :** chaque équipe devra remplir sa liste de joueurs, celle-ci sera **figée à Noël**. Après cette date, seules quelques inscriptions dérogatoires supplémentaires seront acceptées, dans la limite **de 5 par équipe**.
- Tout nouveau joueur non déclaré, quel qu'il soit, sera interdit de match du Challenge. En cas de manquement à cette règle, non seulement le responsable de l'équipe en



## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



question s'expose à de graves conséquences en terme d'assurance si le joueur se blesse, de plus, si le fait remonte à l'organisation, l'équipe sera sanctionnée.

**NEW**

- J) **Vérification d'identité** : l'arbitre officiel le désigné par la LOR procédera à la vérification des licences avant chaque rencontre.



**NEW**

## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



### CONDITIONS D'ADHESION A LA FFR

Le Challenge s'est donc associé à partir de la 37<sup>ième</sup> édition à la Ligue Occitanie de Rugby (LOR) et est devenu un événement majeur du rugby loisir que la FFR souhaite développer au même titre que le rugby féminin.

Une convention a été signée entre l'association gérant le Challenge, l'A.P.R.E. (Assistance Partenariat Rugby Entreprises), et la LOR, scellant cette collaboration.

#### Conditions d'adhésion Equipe à la FFR

- chaque équipe doit créer une association Loi 1901 qui devra adhérer à la FFR,
- Au titre de ce nouveau partenariat entre le Challenge et la LOR, chaque nouvelle équipe recevra 500€ de la FFR avant décembre, puis 1000€ l'année suivante si toujours actif (ne sera pas versé en cas de forfait). Ces deux subventions ne pourront être sollicitées que dans l'une des deux saisons qui suit la création du club par la FFR
- Chaque équipe devra avoir un terrain assigné (obligatoire) : la Ligue pourra aider les équipes qui n'ont pas de terrain à en trouver un via action vers les clubs,
- L'inscription et les licences doivent être bouclées avant le démarrage de l'édition à venir.

#### Conditions d'adhésion et participation de chaque joueur :

- Chaque joueur devra prendre une Licence de rugby loisir (coût 10€) ainsi que l'assurance (coût 20€) et la cotisation à la LOR (coût 5€), soit un coût total de 35€ / joueur. La couverture associée est la même que celle de tous les clubs de la FFR (jusqu'à 4M€).
- Une complémentaire est disponible mais à un prix supérieur à 350€ (double la couverture comme en club).
- Tous les joueurs (sans exception) doivent être licenciés (rugby loisir avec placage adapté à minima) pour participer au challenge.
- Licence club (compétition) compatible de licence loisir. L'inverse n'est pas vrai.
- Chaque joueur doit fournir un certificat médical de non contre-indication à la pratique du rugby, ou répondre à un questionnaire de santé pour le renouvellement d'une licence. Ce certificat est valable et suffisant quelque soit l'âge du joueur.
- A noter qu'il n'est pas nécessaire de prendre des licences dirigeant (DC4) pour les entraîneurs : le cout d'une telle licence étant de 66.5 € (2024)

Pour le déroulement des rencontres, un arbitre sera désigné conjointement par la LOR et les organisateurs du Challenge, chaque équipe devra lui verser la somme de 25€ (prix par rencontre).

A noter que bien que le Challenge soit maintenant lié à la Ligue Occitanie, les équipes d'une ligue différente peuvent participer, dans la mesure où les conditions ci-dessus sont respectées.



## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



A noter que chaque équipe pourra présenter des aspirants arbitres qui auront droit à la formation officielle de la FFR en tant que club affilié.

A noter, en cas de problème informatique pour la saisie du club et /ou de ses joueurs, la possibilité de joindre le support à la LOR, demander Cédric via le standard (05.61.61.81.15).



## V - ORGANISATION DES MATCHS

### A) Déroulement

- Les matchs se dérouleront suivant le calendrier établi. Les équipes auront 2 à 3 semaines pour effectuer un match.
- Pour des raisons de mauvais temps éventuel, nous demandons aux équipes de respecter le plus possible le calendrier et de ne reporter des matchs qu'en cas de nécessité absolue.
- Si des équipes veulent jouer pendant les vacances scolaires, il faudra que les deux adversaires soient d'accord. Il n'y aura aucun problème dans la mesure où les équipes s'entendent.
- Les jours préférentiels des rencontres seront le mardi, le mercredi ou le jeudi. Dans le cas où l'équipe qui reçoit possède le terrain un de ces jours-là, la 2<sup>nd</sup>e équipe devra accepter la date prévue. **Les organisateurs, l'arbitre et son responsable seront prévenus huit jours à l'avance au MINIMUM.** Dans le cas contraire, les organisateurs ne pourront garantir la présence d'un arbitre.
- Les équipes doivent se mettre d'accord, le plus tôt possible et au plus tard 10 jours avant la rencontre, puis déclarer les matchs à la Ligue à l'adresse suivante :

*seniors@occitanie-ffr.fr.*

Tout en mettant en copie les organisateurs pour tenir à jour le calendrier des matchs. Devront être communiqués :

- . **date** (10 jours avant la rencontre),
  - . **heure de la rencontre** (attention au dépassement d'horaire),
  - . **terrain,**
  - . **couleur des maillots.**
- Comme mentionné ci-dessus, plus les rencontres sont planifiées tôt, plus leur organisation, notamment pour l'arbitrage, en sera facilitée. En tout état de cause, la **limite pour la planification est le vendredi soir** de la semaine précédant la rencontre, au delà de cette limite les organisateurs ne garantissent pas pouvoir trouver un arbitre et les équipes devront se débrouiller.
  - Chaque équipe devra présenter un terrain éclairé (entreprise, municipalité, etc.) pouvant être utilisé entre 19h et 22h30. Pour celles qui auront du mal à en avoir un, nous comptons sur la solidarité des autres équipes pour prêter de temps à autres leurs installations.
  - Les matchs en retard par rapport au calendrier devront se dérouler obligatoirement au cours des journées de rattrapage. Une équipe ayant un match de retard par sa faute à la veille des phases finales, se verra déclarée perdante par forfait; si la faute incombe aux 2 équipes, elles auront toutes deux match perdu. Les organisateurs seront seuls juges. Le report d'un match devra obligatoirement être fait au moins un jour avant la rencontre, dans le cas contraire l'équipe ayant trop attendu pour signaler son impossibilité de jouer, se verra déclarée match perdu par forfait.

**NEWS**



- **Les équipes doivent respecter les "horaires" prévus pour le coup d'envoi.** Un retard maximum de 30 minutes sera toléré (nous espérons que chacun mettra de la bonne volonté pour respecter l'heure). Au delà de ce retard, l'arbitre pourra libérer les joueurs présents si la rencontre ne peut démarrer, et le match sera considéré comme joué.
- **Les phases finales auront lieu aux dates et heures fixées par les organisateurs.**
- Si aucune des deux équipes n'a de terrain éclairé, nous invitons les équipes qui en ont un de le mettre à leur disposition pour que le match puisse avoir lieu. Si les deux équipes souhaitent jouer un samedi dans la journée, elles en ont la possibilité à condition d'en avertir les organisateurs, l'arbitre et son responsable.
- **Si une équipe est incomplète** (entre 11 et 14 joueurs) : **l'équipe adverse a obligation de mettre ses remplaçants à la disposition de celle-ci.** Le résultat de la rencontre sera pris en compte pour le classement du challenge (pas de forfait pour l'équipe incomplète).

**Cas particulier** : il n'y a pas 30 joueurs au total des 2 équipes (ex. : 15 contre 12, ou 15 contre 13...). Elles jouent la rencontre en équilibrant le nombre de joueurs (14 contre 13, ou 14 contre 14 dans l'exemple précédent).

**Si les 2 équipes sont incomplètes** (avec plus de 10 joueurs par équipe) : elles peuvent soit jouer le match en équilibrant le nombre de joueurs et le résultat sera pris en compte pour le classement, soit le remettre à une date ultérieure, avec l'accord de l'arbitre, et à condition qu'elles n'aient pas de retard dans leur planning.

- Les matchs se dérouleront en priorité sur les terrains les plus proches de Toulouse, cependant, nous invitons les équipes de la région toulousaine à faire un effort pour se déplacer au moins une fois chez leur adversaire éloigné.

## **B) Durée des matchs**

La durée des matchs est de 2 fois 30 minutes. Elle pourra être différente et aménagée après accord des deux équipes et de l'arbitre, avant la rencontre.

En cas d'arrêt du match avant la fin du temps réglementaire (suite à décision de l'arbitre, résultant d'intempéries ou autres), en fonction du temps écoulé :

- S'il restait moins de la moitié du temps de la 2<sup>ème</sup> période, le score sera enteriné,
- S'il restait plus que la moitié du temps de la 2<sup>ème</sup> période, par défaut le match devrait être rejoué sauf si les 2 capitaines sont d'accord pour en rester là, auquel cas ils doivent le confirmer à l'arbitre.

En ce qui concerne la finale du Trophée lors de la journée des finales, la durée sera de 2 fois 40 minutes.

**NEWS**



### C) Classement

Le classement sera établi comme suit :

- Match gagné	4 points	Goal average acquis avec un maximum de 50 points d'écart.
- Match nul	3 points	
- Match perdu	1 point	
- Match gagné par forfait	4 points	Goal average + 24 (pas d'essai comptabilisé)
- Match perdu par forfait	0 point	Goal average - 24
- Plus de 4 essais marqués	1 point	Quelque soit le résultat final
- Match perdu avec moins de 10 points d'écart	1 point	
- Carton rouge	- 2 points	Quelque soit le résultat final
- Carton Jaune	- 1 points	Quelque soit le résultat final

Les cartons blancs ne donnent plus lieu à un retrait de point.

### D) Répartition des points

- Essai ⇒ 6 points
- Drop ⇒ 2 points
- Pénalité ⇒ 3 points

Les essais marqués ne donneront pas lieu à transformation.

### E) Sécurité

L'équipe qui reçoit doit avoir **sur place un téléphone**, ou doit s'assurer qu'une des personnes présentes (joueur, spectateur, arbitre, ..) **possède un téléphone portable**, afin de pouvoir **prévenir d'urgence les services médicaux ou les pompiers**, ainsi qu'une pharmacie en cas de blessure.

Pour mémoire, vous pouvez appeler le **numéro d'urgence Européen unique le 112** pour toute intervention.

A partir de la 40<sup>ième</sup> édition, l'arbitre aura la possibilité de donner un **carton bleu** à un joueur s'il juge qu'il a subi une commotion cérébrale. Le pratiquant verra sa licence bloquée pendant 10 jours. Pour qu'elle soit débloquée, il faudra que le joueur ou la joueuse passe chez son médecin traitant et qu'il remplisse sa déclaration de non contre-indication à la reprise du jeu avant que ce document soit envoyé à la fédération et que l'on puisse activer le déblocage de sa licence.. Ce carton bleu sera donc enregistré sur la feuille de match.

Le joueur sorti sur carton bleu peut être remplacé dans les mêmes conditions qu'un joueur blessé.

Un carton bleu reçu dans le Challenge s'applique pour les championnats nationaux, et inversement.



## F) Forfait

- **Une équipe est déclarée forfait :**

- . lorsqu'elle ne peut pas présenter un minimum de 11 joueurs;
- . lorsqu'elle n'est pas présente 30 minutes après l'heure prévue entre les deux équipes sans avoir prévenu;
- . lorsqu'elle abandonne un match en cours de partie ou refuse de disputer un match.

- **Forfait pendant les phases de poules :**

1 forfait	Classement acquis lors des matchs de poule
2 forfaits	L'équipe sera rétrogradée d'une place au classement final
3 forfaits	L'équipe sera classée dernière de sa poule et toutes les équipes suivantes gagneront une place.

En cas de forfait général d'une équipe (arrêt pour la totalité de l'édition en cours), les résultats des matchs déjà joués par cette équipe pour la phase en cours ne seront pas pris en compte.

## G) Résultats

- Le **résultat du match** sera communiqué **au plus tard le lendemain du match** par les 2 équipes à Jean-Brice JURAVER, et Laurent PONTHER, **par e-mail et par SMS** (score avec le détail des points de chaque équipe.)

Si le match est reporté à une autre date, le signaler également, en indiquant la nouvelle date. C'est l'équipe qui a demandé le report qui doit le signaler immédiatement.

- La **feuille de match** devra être communiquée, le plus tôt possible, à Jean-Brice JURAVER, Sébastien LAURENS et Laurent PONTHER par **E-mail**, à :

jean-brice.juraver@thalesalieniaspace.com

laurent.ponthier@thalesalieniaspace.com

*Bien mettre les 2  
adresses en même  
temps*

- Si les résultats ne sont pas communiqués le lendemain, des éventuelles sanctions pourront être prises, comme le retrait d'un point à chaque équipe (pour pouvoir mettre les résultats en ligne, il faut les avoir rapidement, de plus cela permet de minimiser le risque d'erreur).



## VI - ARBITRAGE

- a) THALES ALENIA SPACE et la LOR sont responsables de la gestion des matchs et de l'arbitrage dans le Challenge Thales Alenia Space.
- b) **THALES ALENIA SPACE conjointement avec la LOR désigneront les arbitres** en fonction de leur disponibilité, du lieu et de la date des matchs.
- c) Si pour une raison majeure de dernière minute, l'arbitre désigné ne peut assurer sa mission, il avertira les organisateurs qui essaieront de trouver un remplaçant et informer les deux équipes.

Dans le cas extrême, une ou plusieurs rencontres peuvent se retrouver sans arbitre. Les équipes en présence se mettront d'accord sur le choix d'une personne qui arbitrera. Cette personne deviendra alors l'arbitre officiel avec toutes les responsabilités qui lui sont conférées par le règlement du Challenge, la rencontre ne sera pas reportée.

- d) **L'arbitrage doit tenir compte que ce Challenge Corporatif est amical, que certaines personnes découvrent le rugby ou l'on découvre il y a plus de 40 ans, et qu'en conséquence le jeu dur doit être sanctionné sévèrement.**
- e) Respect de l'arbitre

***Le challenge ne pourrait avoir lieu sans les arbitres, ils doivent donc être respectés quelles que soient leurs décisions.***

Il aura le droit :

- ✓ Soit de faire sortir le joueur pour une durée laissée à l'initiative de l'entraîneur, c'est le carton blanc. Le joueur doit sortir, il peut être remplacé, et c'est l'entraîneur, quand il juge que le joueur s'est calmé qui peut le refaire rentrer;
- ✓ Soit de faire sortir pour 10 minutes sans remplacement, c'est le carton jaune,
- ✓ Soit de faire sortir définitivement tout joueur dont le comportement ne serait pas en rapport avec l'esprit du Challenge, c'est le carton rouge.

Si un joueur est sorti pour brutalité (coup de pied, de poing, de tête,...) l'arbitre n'autorisera pas son remplacement pour le reste de la partie.

Pour ce qui est des fautes de jeu et du comportement de joueurs sanctionnés par un carton jaune ou rouge, les règles F.F.R seront strictement appliquées.

- f) Lorsqu'un joueur commet un acte contraire à l'esprit défendu par ce Challenge, **l'entraîneur doit procéder à son remplacement, sans attendre la réaction de l'arbitre.**
- g) Les arbitres officiels de la LOR devront être défrayés par chacune des équipes à hauteur de **25€ chacune**. Le moyen de paiement est à voir directement avec l'arbitre le soir même.



L'équipe qui reçoit **doit prévenir** le responsable des arbitres **dès que possible, et au plus tard 10 jours précédant la rencontre, pour lui en indiquer la date, le lieu et l'heure.**

**Nota :**

Les équipes qui n'auront pas joint le responsable des arbitres **48 heures avant le jour de la rencontre** devront désigner un joueur ou un dirigeant pour arbitrer. La **rencontre ne sera pas reportée.**

Dans le cas d'un **report de rencontre**, le responsable des arbitres et les organisateurs devront en être **informés 48 heures avant**. En cas d'oubli, il n'y aura pas d'arbitre le jour où la rencontre aura lieu.

Si la rencontre est reportée au dernier moment pour cause d'intempérie et que l'arbitre n'a pas pu être joint, un dirigeant d'une équipe ira au terrain pour attendre l'arbitre et l'informer du report.



## VII - LES SANCTIONS

Globalement, tous les participants doivent être conscients que ce Challenge existe grâce à des bénévoles qui n'ont ni la volonté, ni le temps de gérer les problèmes du terrain, en conséquence, tout problème sera traité rapidement et unilatéralement.

A) **L'équipe qui n'aura pas rempli correctement, lisiblement ou complètement la feuille de match** et ne l'aura par remise à l'arbitre avant la rencontre pourra éventuellement être sanctionnée d'un match perdu (1 point marqué, goal average nul). Chaque joueur devra être mentionné sur la feuille en face du numéro qu'il porte sur son maillot (s'il existe).

B) Si des incidents surgissent en cours de rencontre : jeu dur, insulte à l'arbitre, etc... : ce dernier pourra arrêter la rencontre.

L'arbitre communiquera le lendemain de la rencontre un rapport écrit sur les faits aux responsables du Challenge qui prendront les sanctions nécessaires. Celles-ci pourront aller jusqu'à l'exclusion d'une ou plusieurs personnes, et donner match perdu si l'équipe a gagné.

Les responsables du Challenge pourront demander des explications aux deux capitaines et réunir la commission de discipline.

B) Si un joueur ne veut pas sortir du terrain :

- l'arbitre arrêtera la rencontre,
- l'équipe aura match perdu avec 0 point et un goal average de - 24 points,
- ce joueur sera exclu du Challenge,
- si ce cas se reproduit au cours d'une rencontre, son équipe sera écartée du Challenge.

C) Avant ou après une rencontre, dans l'enceinte du stade (terrain ou vestiaire) toute agression verbale d'un joueur, d'une équipe ou d'un dirigeant vis-à-vis de l'adversaire ou de l'arbitre sera sanctionnée par la commission de discipline.

Pendant une rencontre, les agressions verbales d'un joueur, d'une équipe vis-à-vis de l'adversaire ou d'un arbitre seront relevées par le ou les arbitres et sanctionnées par une pénalité (voir description des sanctions au tableau G page 15).

D) Tout joueur ayant commis ou ayant tenté de commettre une agression sur l'arbitre ou une brutalité grave sanctionnée par l'arbitre en cours de match pourra être exclu du Challenge temporairement ou définitivement suivant la décision de la commission de discipline.

- Lors d'une rencontre, si une équipe a eu deux joueurs exclus pour agression grave ou brutalité caractérisée, celle-ci pourra éventuellement être exclue du Challenge THALES ALENIA SPACE.



**Toutes les sanctions prises par les responsables du Challenge ou la commission de discipline seront sans appel.**



- E) Les cartons rouges reçus dans le cadre de rencontres FFR hors Challenge Corpo Thales sont applicables dans le Challenge.
- F) COMMISSION DE DISCIPLINE

***Le Challenge de rugby Corpo THALES ALENIA SPACE se doit de donner une bonne image du rugby corpo. Afin de surveiller ou de sanctionner tout dérapage, une commission de discipline existe. Les décisions prises par cette commission seront appliquées immédiatement.***

Son bureau est convoqué chaque fois qu'il y aura un problème majeur lors d'une rencontre, ou éventuellement pour faire un point en cours de saison.

**CECI EST UN CHALLENGE CORPO ET NON UN " CHAMPIONNAT DE FRANCE " .**

POUR TOUT LITIGE OU RENSEIGNEMENT, contacter les personnes suivantes :

- **Jean-Brice JURAVER** Tél. : **05.34.35.38.46 / 06.09.51.29.42**
- **Laurent PONTHER** Tél. : **05.34.35.73.17 / 06.75.38.82.03**
- E-mail : [jean-brice.juraver@thalesaleniaspace.com](mailto:jean-brice.juraver@thalesaleniaspace.com)  
[laurent.ponthier@thalesaleniaspace.com](mailto:laurent.ponthier@thalesaleniaspace.com)

*(Pensez à vous créer un alias avec les 2 adresses !)*



**G. Tableau des Sanctions (fonction de la nature du carton) :**

Degré	Carton	Types de Fautes	Sanction dans le Challenge	Suites
1	• <b>Carton Rouge</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agression volontaire sur un joueur à terre : Coups de pied, de genou, de poing, de tête, piétinement, morsure, etc.</li> <li>• Cravate volontaire</li> <li>• Fourchette</li> <li>• Agression d'un joueur ou d'un dirigeant sur arbitre ou juge de touche</li> </ul>	<p>Expulsion définitive éventuelle du challenge ; joueur non remplacé. - 3 pts au classement final</p> <p style="text-align: center;">+</p> <p>Essai de pénalité si la faute se situe dans l'en-but.</p> <p>Si le cas se reproduit, l'équipe pourra être exclue du Challenge.</p>	En cas de 2 <sup>ième</sup> carton rouge pour le même joueur dans la saison, ce joueur sera exclu du Challenge.
2	• <b>Carton Jaune</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Agression volontaire sur un joueur debout</u> : Coups de pied, de genoux, de poing, de tête, morsure, etc.</li> <li>• Tentative d'agression ou menaces d'un joueur ou d'un dirigeant sur arbitre, juge de touche, joueur adverse</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>1ère fois</b></p> <p>Expulsion temporaire (10') du joueur sans remplacement et -2 points à l'équipe au classement final + Pénalité</p> <p style="text-align: center;"><b>2ème fois</b></p> <p>Expulsion immédiate et définitive du match ; Joueur non remplacé ; - 4pts au classement final + Pénalité</p> <p>Si le cas se reproduit une 3ème fois, le joueur sera exclu du Challenge pendant une durée à déterminer par la commission de discipline</p>	
3	• <b>Carton Blanc</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insultes à l'arbitre ou au juge de touche</li> <li>• Défaut de désignation du coupable d'une agression caractérisée avec blessure</li> <li>• Enervement, Crachats, jet d'eau ou d'objet lancés sur joueurs, arbitres ou juge de touche</li> <li>• Placage à retardement volontaire</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>1ère fois</b></p> <p>Exclusion temporaire (10') du joueur avec remplacement</p> <p style="text-align: center;"><b>2ème fois</b></p> <p>Exclusion temporaire (10') du joueur</p> <p>NB : 2 fois le même joueur = carton jaune</p>	



### RESPONSABLES des ARBITRES 2021/2022

<b>Jean-Brice</b>	<b>JURAVER</b>	05.34.35.38.46 06.09.51.29.42 <a href="mailto:Jean-brice.juraver@thalesaleniaspace.com">Jean-brice.juraver@thalesaleniaspace.com</a>
<b>Laurent</b>	<b>PONTHIER</b>	05.34.35.73.17 06.75.38.82.03 <a href="mailto:Laurent.ponthier@thalesaleniaspace.com">Laurent.ponthier@thalesaleniaspace.com</a>

**Les équipes qui disposent, en plus de l'arbitre désigné, de joueur(s) ou de personne(s) supplémentaire(s) disposée(s) et apte(s) à l'arbitrage sont aussi invitées à en informer les organisateurs.**



## VIII - REGLES PARTICULIERES

### **Equipe**

**Aucun joueur** autorisé avec licence de **Top 14, Pro D2, Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 & 2 (dont réserve), Espoirs, Reichels et Crabos à XV, Espoir ou élite à XIII.**

Tout joueur doit avoir **plus de 20 ans.**

### **Points**

Essai porté à 6 points (Transformation supprimée)

Goal average pour forfait : gagné + 24 , perdu - 24 (aucun essai enregistré)

### **Mêlée**

- fermée -

Le demi de mêlée adverse devra rester au niveau de la ligne de hors-jeu passant par le dernier pied de la première ligne de son équipe participant à la mêlée (pilier), tant que le ballon ne sera pas sorti de la mêlée (il ne suit pas la progression de la balle).

Si le demi de mêlée décide de défendre côté opposé à l'introduction, il devra se tenir derrière le dernier pied du défenseur participant à la mêlée.

Les troisièmes lignes devront rester liées à leur pack (**l'épaule doit toucher la mêlée**) tant que le ballon n'est pas sorti de la mêlée.

Les **retrées en bélier sont interdites**. De plus, **la poussée est interdite**, l'équipe ayant l'avantage de l'introduction récupèrera systématiquement la balle. Dans le cas contraire, l'arbitre sifflera une faute de jeu qui devra être jouée obligatoirement à la main quelque soit le lieu de la faute.

La ligne de défense devra se tenir à au moins 5 mètres du dernier pied du joueur participant à la mêlée (voir ci-après).

-ouverte-

Interdiction d'extraire le ballon avec les pieds (**rucking interdit**) ou de venir dans le maul en percutant un joueur adverse non lié ou encore de venir par le côté du maul.

### **Ruck**

Lors d'un regroupement avec zone plaqueur/plaqué, le défenseur peut disputer la balle dans la mesure où il est sur ses appuis et jusqu'à que l'arbitre annonce « ruck ». A partir de ce moment là, il ne sera **plus possible de disputer le ballon** pour l'équipe défensive même en poussant dans l'axe.

### **Transformation**

Dans le but de dynamiser le jeu, elle est supprimée.

### **Drop**

Les drops ne pourront **être tentés que dans l'aire de jeu comprise entre la ligne des 40 mètres adverse et la ligne de but adverse**. Dans le cas où cette règle aurait été



transgressée, l'équipe adverse bénéficiera d'une mêlée au point de tentative du drop. Un drop réussi vaut 2 points et donne lieu à une remise en jeu (voir ci-dessous).

### ***Touche***

Pour les touches, la défense devra se trouver à 10 mètres au moins de l'alignement de touche. Elles pourront être jouées rapidement, si aucune personne physique n'a touché le ballon, dans toute la partie du terrain comprise entre le point de sortie et sa propre ligne d'en-but, par une passe droite ou en arrière, et de au moins 5m.

Dans le cas où la touche n'est pas jouée rapidement, il devra y avoir le même nombre de joueurs dans l'alignement pour chaque équipe (c'est l'équipe qui attaque qui fixe le nombre).

### ***Pénalités***

Les pénalités pour faute de jeu (3 points) ne peuvent être tentées qu'à partir des 40 mètres de la ligne de but de l'équipe fautive.

### ***Coup de pied de déplacement***

En dehors de ses 22 mètres, le joueur n'est pas autorisé à taper un long coup de pied en touche; le coup de pied doit être un coup de pied de récupération. Dans le cas où le coup de pied de déplacement sort en touche (le ballon ayant ou non touché le sol avant de sortir), une mêlée sera sifflée à l'endroit du coup de pied, et en faveur de l'équipe qui défendait.

### ***Exclusion temporaire (carton jaune)***

Tout joueur dont le comportement n'est pas en rapport avec l'esprit du challenge, sera exclu du jeu pour une durée de 10 minutes, son équipe devra alors évoluer avec un joueur de moins (voir tableau des sanctions en page 15).

### ***Carton Blanc***

En cas de comportement nuisible au bon déroulement d'une rencontre (énervement ou autres), l'arbitre peut demander le remplacement du joueur fautif par la présentation d'un carton blanc. Dans ce cas, le joueur remplacé ne pourra revenir prendre part à la rencontre qu'à l'initiative de son entraîneur, après 10 minutes au moins passées sur le banc de l'entraîneur.

Dans une même partie, il ne peut y avoir plus d'un carton blanc pour un même joueur.

### ***En cas d'égalité (pour le classement des Poules et lors des phases finales)***

En cas d'égalité de points à la fin de chaque phase de poules, ou lors des phases finales, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et de la prolongation de 2x10 minutes, sera déclarée vainqueur l'équipe qui, par ordre d'importance :

1. a fait le moins de fautes graves durant la rencontre (carton rouge),
2. a fait le moins de fautes graves depuis le début du Challenge,
3. a reçu le moins d'avertissements pendant la rencontre (carton jaune),



## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



4. a reçu le moins d'avertissements depuis le début du Challenge,
5. a reçu le moins de cartons blancs durant la rencontre,
6. a reçu le moins de cartons blancs depuis le début du Challenge,
7. a marqué le plus d'essais pendant la rencontre,
8. a marqué le plus d'essais depuis le début du Challenge.

### **Placage**

A noter que la règle interdisant le placage à 2 ne sera pas appliquée au Challenge Corpo. Il est donc autorisé de plaquer à 2 simultanément, tout en restant bien sûr dans les limites de l'engagement liées à un Challenge Corpo. Ceci étant laissé à l'appréciation du corps arbitral. En particulier tout placage devra rester au plus haut au niveau de la ceinture.

**NEW**

### **Goal average**

Un maximum de 50 points d'écart sera considéré dans le décompte des points marqués, c'est-à-dire qu'une équipe ayant gagné 100 à 10 recevra le même goal average que celle ayant gagné 56 à 6 par exemple.

### **Remplacement de joueurs**

Chaque équipe peut remplacer librement un ou plusieurs de ses joueurs, sans qu'il soit nécessaire d'interrompre la partie pour cette opération. Un joueur remplacé pourra revenir participer au jeu à l'initiative de l'entraîneur ou de son capitaine.

### **Remise en jeu**

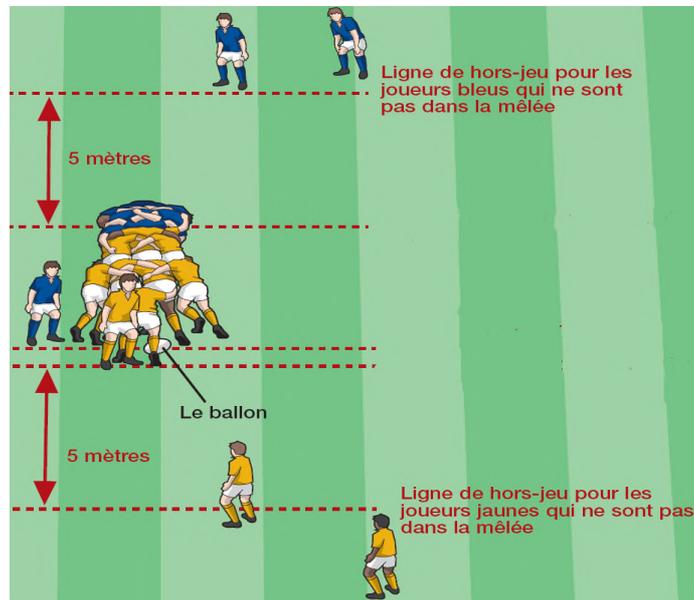
Lorsqu'une équipe marque un essai ou transforme une pénalité ou un drop, c'est cette même équipe qui tape le coup de pied de renvoi, et c'est l'équipe qui vient d'encaisser l'essai ou la pénalité qui reçoit.

### **Hors-jeu**

Les règles pour le hors-jeu sont identiques à celle de la FFR à savoir, pour les mêlées fermées, les joueurs doivent se tenir à 5 mètres au moins du dernier pied de la mêlée, comme indiqué sur la figure ci-dessous :



## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



*Attention, sur cette image le demi de mêlée bleu ne respecte pas la règle ci-dessus de ne pas suivre la progression.*

Pour un maul ou un ruck, la ligne de hors jeu est désignée par le dernier pied du joueur de son équipe participant au maul ou au ruck.



**NEW!**

### ***Nouvelles règles depuis 2021***

Afin d'harmoniser le plus possible les règles du Challenge avec l'évolution des règles au niveau national et international, les 4 des 5 nouvelles règles sont appliquées, en dehors de la règle dite du 50/22 qui ne sera pas utilisée dans la mesure où les coups de pieds en touche sont de fait interdits en dehors de ses propres 22m (cf. règle ci-dessus). Les nouvelles règles pour le Challenge sont donc :

- Drop de renvoi sur la ligne de but : Si le ballon est bloqué dans l'en-but, si un joueur attaquant commet un en-avant dans l'en-but ou si les défenseurs effectuent un toucher en but dans leur propre en-but après un jeu au pied d'un attaquant, le jeu est repris par un drop de renvoi n'importe où le long de la ligne de but..
- Coin volant : Il s'agit d'interdire la pratique des petits groupes de trois joueurs ou plus pré-liés avant de recevoir le ballon. Ces situations ont été jugées dangereuses car les trois joueurs plongeaient sur le défenseur. Cette règle fluidifie les attitudes et amène plus de sécurité.
- Un joueur pré-accroché : Se lier au porteur du ballon avant un plaquage est autorisé mais le joueur a les mêmes obligations qu'un joueur arrivant en premier, c'est-à-dire qu'il doit rester sur ses appuis, entrer par la porte (dans l'axe) et ne pas tomber au sol. Cette règle rétablit un équilibre
- Déblayage et sécurité du gratteur.- Les déblayages qui ciblent les membres inférieurs ou si un déblayeur laisse tomber son poids sur les membres inférieurs de l'adversaire sera désormais sanctionné. Dans ce cas encore, il s'agit de protéger l'intégrité physique du joueur venu gratter le ballon. Cette règle est bien sûr à mettre en perspective avec celle du ruck, propre au Challenge corpo.

***Toutes les règles du jeu de rugby (règles IRB éditées par la FFR) sont applicables aux rencontres du Challenge Corporatif Thales Alenia Space, quand elles ne sont pas contraires aux dispositions particulières ci-dessus.***

A noter que l'impossibilité de demander une mêlée sur bras cassé, nouvelle règle pour la saison 24/25, sera aussi en vigueur dans le Challenge.

## IX - ORGANISATION SPORTIVE DU CHALLENGE

### PREMIERE PHASE - POULES

Cette 1<sup>ère</sup> phase, ou phase de poules, est organisée en 2 poules de 8 équipes et 9 équipes. Au sein de chaque poule, chaque équipe rencontre 1 seule fois chacune des autres équipes de sa poule (match aller uniquement).

La constitution de ces poules a été articulée autour de 2 principes :

- ✓ En partant du classement final de la 39<sup>ième</sup> édition,
- ✓ En effectuant deux brassages distincts, l'un pour les équipes « plus fortes » et l'autre pour les équipes « moins fortes ».

Cela donne les poules décrites ci-après en page 27.

Le classement à l'issue des matchs est établi en fonction du nombre décroissant de points acquis, une fois déduits les points de sanction éventuels.

En cas d'ex aequo, la hiérarchie entre les équipes concernées se fera suivant les critères énoncés ci-dessus. L'importance est donnée à la discipline, puisque c'est d'abord les cartons qui départagent, puis ensuite les essais marqués.

#### ***Classement de la 1<sup>ère</sup> Phase de Poules***

<b>Poule 1</b>	<b>Poule 2</b>
1P1	1P2
2P1	2P2
3P1	3P2
4P1	4P2
5P1	5P2
6P1	6P2
7P1	7P2
8P1	8P2
	9P2



## Challenge de rugby corporatif THALES ALENIA SPACE



La 2<sup>ème</sup> phase, ou phase de brassage, s'organise en 3 poules de 4 équipes et une de 5 équipes, constituées à partir des résultats de la 1<sup>ère</sup> phase comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Poule Play Off 1	Poule Play Off 2	Poule Play Off 3	Poule Play Off 4
1P1	2P1	5P1	7P1
3P1	4P1	6P1	8P1
2P2	1P2	5P2	7P2
4P2	3P2	6P2	8P2
			9P2

Le principe est exactement le même que pour la 1<sup>ère</sup> phase, chaque équipe joue contre toutes les autres en un match aller uniquement, on obtient alors les classements du tableau ci-dessous, sachant que les mêmes règles que ci-dessus s'appliquent pour les ex-aequo :

Poule Play Off 1		Poule Play Off 2		Poule Play Off 3		Poule Play Off 4	
1 <sup>er</sup>	1PO1	1 <sup>er</sup>	1PO2	1 <sup>er</sup>	1PO3	1 <sup>er</sup>	1PO4
2 <sup>ème</sup>	2PO1	2 <sup>ème</sup>	2PO2	2 <sup>ème</sup>	2PO3	2 <sup>ème</sup>	2PO4
3 <sup>ème</sup>	3PO1	3 <sup>ème</sup>	3PO2	3 <sup>ème</sup>	3PO3	3 <sup>ème</sup>	3PO4
4 <sup>ème</sup>	4PO1	4 <sup>ème</sup>	4PO2	4 <sup>ème</sup>	4PO3	4 <sup>ème</sup>	4PO4
						5 <sup>ème</sup>	5PO4



### PHASES FINALES :

La 3<sup>ème</sup> et dernière phase, ou "phase finale" s'organise en trois compétitions en parallèle, qui démarrent toutes en quart de finale :

↳ TROPHÉE THALES ALENIA SPACE : les ¼ finales du Trophée seront les suivant :

Q1	1PO1 / 3PO2
Q2	2PO1 / 1PO3

Q3	1PO2 / 3PO1
Q4	2PO2 / 2PO3

*Vainqueur Q1 joue ensuite contre vainqueur Q2 (idem pour Q3 et Q4)*

*Les perdants de ces ¼ finales joueront la COUPE Gilbert FERARRA.*

*Les gagnants des ¼ finales mais qui perdront leurs ½ finales joueront la COUPE DE TOULOUSE.*

*Les perdants des ½ finales de la Coupe G.Ferarra joueront la COUPE SPATIALE.*

↳ COUPE THALES ALENIA SPACE: les ¼ finales de la Coupe seront les suivant :

Q1	4PO1 / 2PO4
Q2	3PO3 / 4PO4

Q3	4PO2 / 1PO4
Q4	4PO3 / 3PO4

*Vainqueur Q1 joue ensuite contre vainqueur Q2 (idem pour Q3 et Q4)*

*Les perdants de ces ¼ finales joueront la COUPE de L'AMITIE.*

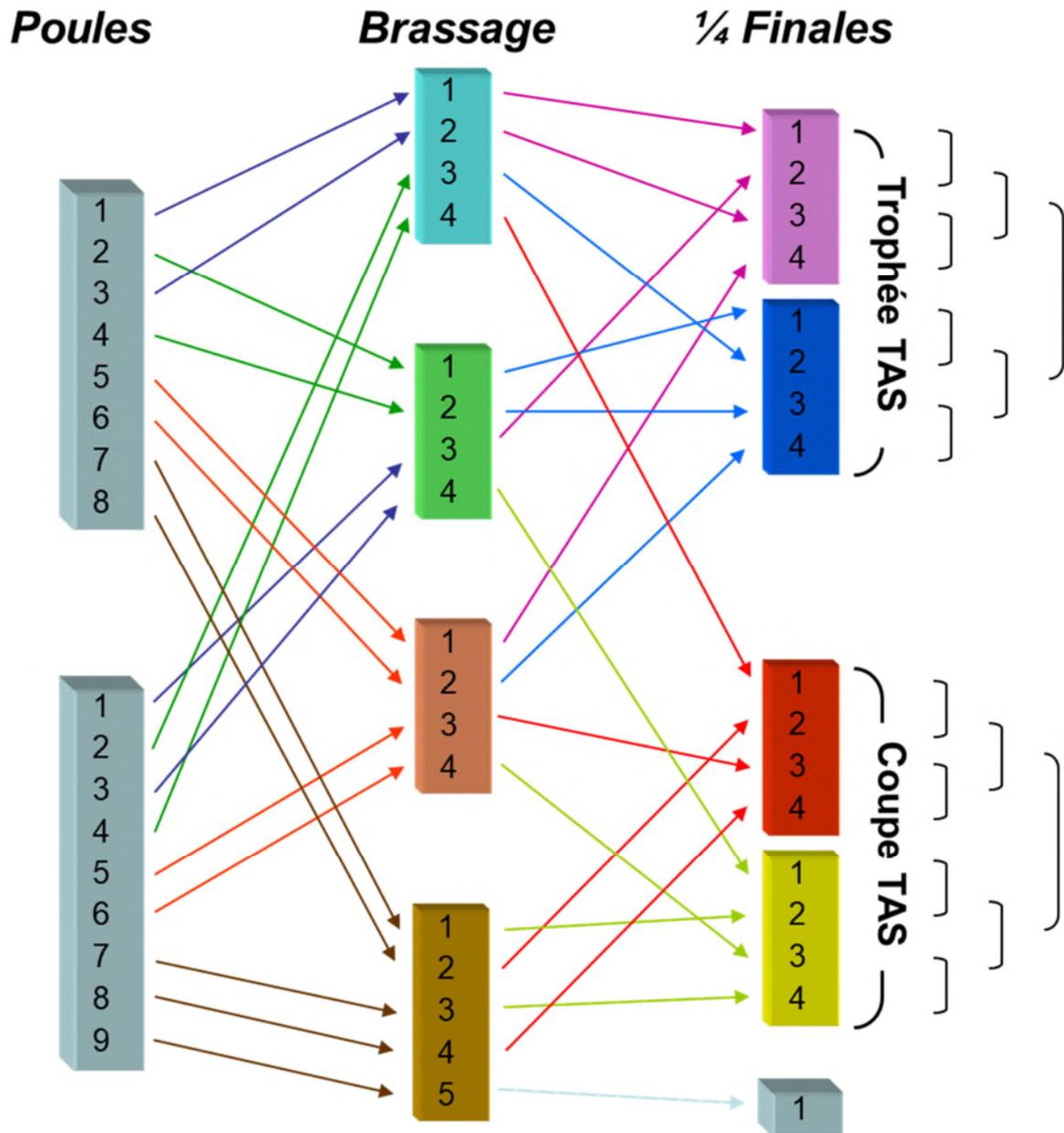
*Les gagnants des ¼ finales mais qui perdront leurs ½ finales joueront la COUPE DU FAIR-PLAY.*

*Les perdants des ½ finales de la Coupe de l'Amitié joueront la COUPE BRICE MARTIN.*

↳ En ce qui concerne le 5<sup>ème</sup> de la Poule #4, nous verrons d'ici les phases finales pour trouver une équipe invitée avec laquelle nous essaierons d'organiser des matchs, notamment pour la grande journée des finales.



**RESUME GRAPHIQUE  
ORGANISATION SPORTIVE**





## RESUME DES PHASES FINALES

	1/4 Finales	1/2 Finales	Finales
<b>Trophée</b>			<b>Trophée Thales Alenia Space</b>
			Coupe de Toulouse
			Coupe Gilbert Ferrara
			Coupe Spatiale
<b>Coupe</b>			<b>Coupe Thales Alenia Space</b>
			Coupe FAIR-PLAY
			Coupe de l'Amitié
			Coupe Brice Martin

Une « finale » sera aussi organisée pour l'équipe qui finira 5<sup>ème</sup> de la poule#4 de brassage, avec possiblement une équipe invitée. Tout cela restant à définir d'ici là.

## X - TABLEAU DES FINALES

le Samedi 7 Juin 2025

	TERRAIN HONNEUR		TERRAIN ANNEXE
9H30	Coupe Fair-Play		
10H35			
10H40	Coupe Spatiale	10H40	Coupe Brice Martin
11H45		11H45	
11H50	Coupe Amitié	11H50	Coupe G.Ferrara
12H55		12H55	
13H00			
13H40	Coupe TAS		
14H45			
14H50	Coupe Toulouse		
15H55		<i>Toutes les finales en 2x30min. sauf le Trophée (2x40m)</i>	
16H00	Trophée TAS		
17H30			

Le programme ci-dessus est donné *à titre indicatif*, les organisateurs s'adapteront aux diverses contraintes, et en fonction des diverses festivités qui seront organisées pour ce 40<sup>ème</sup> anniversaire du Challenge.

Les horaires finaux exacts seront communiqués juste avant la grande journée des finales du 7 Juin 2025.

## **XI - COMPOSITION DES POULES**

### **POULE 1**

1. ARLE XV (Airbus)
2. ERC (Darty)
3. TRIC (Internes des Hôpitaux de Toulouse)
4. ARUP (Avocats du barreau de Toulouse)
5. MAC XV (Meteo France/ENAC)
6. RUGBY HOPITAUX AGENAIS
7. MI-GSO RUGBY (MI-GSO/PCUBED)
8. FREEMENS (RENAULT – CONTINENTAL)

### **POULE 2**

1. LES FILS DU BEDOUIN (Thales Alenia Space)
2. MISERABLES XV
3. ERNEST BARBARIANS RUGBY CLUB
4. BRUN'Z (Pompiers de Toulouse)
5. ASTROVALES (CNES – Airbus Defense & Space)
6. TOUWIN
7. AC/DC RUGBY (Actemium – Excent)
8. LAPEYROUSE REDS RUGBY
9. CRAB (Thales AVS)

## XII - CALENDRIER GENERAL - SAISON 2024/2025

Semaine 39	Semaine 40	Semaine 41	Semaine 42	Semaine 43	Semaine 44	Semaine 45
Kick off !				Vacances	Vacances	
Réunion de démarrage le 25	1 <sup>ère</sup> phase 1 <sup>er</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 1 <sup>er</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 1 <sup>er</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 2 <sup>nd</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 2 <sup>nd</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 2 <sup>nd</sup> journée
Semaine 46	Semaine 47	Semaine 48	Semaine 49	Semaine 50	Semaine 51	Semaine 52
						Vacances
1 <sup>ère</sup> phase 3 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 3 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 4 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 4 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 5 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 6 <sup>ème</sup> journée	Joyeux Noël & Bonne Année
Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7
Vacances						
<i>Digestion</i>	1 <sup>ère</sup> phase 6 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 7 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 7 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 8 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 8 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 9 <sup>ème</sup> journée
Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10	Semaine 11	Semaine 12	Semaine 13	Semaine 14
Vacances	Vacances					
1 <sup>ère</sup> phase 9 <sup>ème</sup> journée	1 <sup>ère</sup> phase 9 <sup>ème</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 1 <sup>ère</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 1 <sup>ère</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 1 <sup>ère</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 2 <sup>ème</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 2 <sup>ème</sup> journée
Semaine 15	Semaine 16	Semaine 17	Semaine 18	Semaine 19	Semaine 20	Semaine 21
	Vacances	Vacances				
2 <sup>ème</sup> phase 3 <sup>ème</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 3 <sup>ème</sup> journée	2 <sup>ème</sup> phase 3 <sup>ème</sup> journée	Quart-Finales	Quart-Finales	Demi-Finales	Demi-Finales
Semaine 22	Semaine 23					
Ascension						
	<b>Finales le 7</b>					

SAMEDI 7 JUIN 2025	
<i>la journée :</i> Ensemble des finales du Challenge	<i>en soirée</i> APERITIF REMISE DES LOTS DINER / PESTACLE / SOIREE

### XIII – COORDONNEES DES EQUIPES

Club	Nom	Prénom	tel	mail	Nom et Adresse du Terrain
ARLE XV	Marino	Robin	06 03 73 53 67	<a href="mailto:robin.marino@gmail.com">robin.marino@gmail.com</a> <a href="mailto:robin.marino@airbus.com">robin.marino@airbus.com</a>	Airbus TOAC 20 chemin de Garric 31200 Toulouse
	THIVIN	Cyril	07 81 05 13 43	<a href="mailto:cyril.thivin@thivingroupe.com">cyril.thivin@thivingroupe.com</a>	
	BASSELIN	Yannick	06 03 68 70 75	<a href="mailto:yannick.basselin@gmail.com">yannick.basselin@gmail.com</a>	
	ARLEXV			<a href="mailto:toac.arlexv@gmail.com">toac.arlexv@gmail.com</a>	
BRUN'Z	REDANT	Maxime	0607367880	<a href="mailto:redant6@hotmail.fr">redant6@hotmail.fr</a>	Complexe sportif de Eaunes 31600 Eaunes , cette adresse pourra changer nous aurons peut-être le stade de Muret 31600
	MENEGHEL	Steven	06 59 09 04 47	<a href="mailto:stevenmeneghel@gmail.com">stevenmeneghel@gmail.com</a>	
	GEMINIANI	Damien	06 85 68 65 06	<a href="mailto:damiengeminiani@gmail.com">damiengeminiani@gmail.com</a>	
ASTROVALE Rugby	DUTREY	Antony	06 88 37 54 14	<a href="mailto:antony.dutrey@airbus.com">antony.dutrey@airbus.com</a>	CREPS DE TOULOUSE 1, avenue Edouard Belin 31400 TOULOUSE
	XANCHO	Frédéric	06 14 74 24 77	<a href="mailto:frederic.xancho@airbus.com">frederic.xancho@airbus.com</a>	
	GIACOMIN	Fabrice	06 18 95 75 61	<a href="mailto:giacofab75@gmail.com">giacofab75@gmail.com</a>	
	ANDRE	Jérôme	06 86 06 75 18	<a href="mailto:Andre.jerome@cnes.fr">Andre.jerome@cnes.fr</a>	
	DUPUY	Thibaut	06 72 29 47 24	<a href="mailto:thibaut.dupuy@cnes.fr">thibaut.dupuy@cnes.fr</a>	
METEO AVIATION CIVILE XV (MACXV)	ESPINASSE	Grégory	06 20 97 38 00	<a href="mailto:g.espinasse@gmail.com">g.espinasse@gmail.com</a> <a href="mailto:gregory.espinasse@broetje-automation.fr">gregory.espinasse@broetje-automation.fr</a>	Stade de l'ENAC - 7, avenue Edouard Belin - 31055 Toulouse
	DELORD	Vincent	06 33 84 63 41	<a href="mailto:vincent.delord@gmail.com">vincent.delord@gmail.com</a>	
MI-GSO RUGBY	CARRIE	Fabien	06 40 94 99 32	<a href="mailto:fabien.carrie@gmail.com">fabien.carrie@gmail.com</a>	Stade BALMA 17 Avenue des Aérostiers, 31130 Balma
	Chapelle	Nicolas	06 36 24 10 89	<a href="mailto:nicolas.chapelle.j.m@gmail.com">nicolas.chapelle.j.m@gmail.com</a>	
	Suchaud	Julien	06 23 76 69 60	<a href="mailto:julien.suchaud@gmail.com">julien.suchaud@gmail.com</a>	
	Barreyat	Clément	0651825501	<a href="mailto:clementb15@hotmail.fr">clementb15@hotmail.fr</a>	
ARUP	SABOUNJI	Laurent	06 16 97 61 29	<a href="mailto:laurent.sabounji@lafayette-avocats.com">laurent.sabounji@lafayette-avocats.com</a>	STADE DU TOEC FCTT Rue Yves du Manoir 31300 TOULOUSE
	Iglesis	Jean	06 08 03 56 00	<a href="mailto:jean.iglesis@avocats-din.com">jean.iglesis@avocats-din.com</a>	
	PROUST	ERIC	06 27 23 07 40	<a href="mailto:proust.eric@free.fr">proust.eric@free.fr</a>	
	BARRERE	Jérémy	06 74 77 99 13	<a href="mailto:jeremy.barrere32@gmail.com">jeremy.barrere32@gmail.com</a>	
LAPEYROUSE REDS RUGBY	MELAN	Marie Anne	06.69.58.54.80	<a href="mailto:marianne.melan@gmail.com">marianne.melan@gmail.com</a>	Stade Municipal 44 chemin de Jamebru 31180 LAPEYROUSSE FOSSAT
	FORTUNE	Florian	06.13.07.52.02	<a href="mailto:florian.fortune@lapost.net">florian.fortune@lapost.net</a>	
	GIL	Thomas	06.73.13.72.26	<a href="mailto:lapeyrouseredsrugby@gmail.com">lapeyrouseredsrugby@gmail.com</a>	
	LEURS	Allison	07.78.14.29.07	<a href="mailto:allison.leurs@gmail.com">allison.leurs@gmail.com</a>	
FREEMENS	HERBST	Nicolas	619512852	<a href="mailto:nicolas.herbst@icloud.com">nicolas.herbst@icloud.com</a>	Stade Rugby Eaunes Chemin des Bertoulots 31600 Eaunes
	SANZ	Eric	07 82 51 12 46	<a href="mailto:sanz_eric@yahoo.fr">sanz_eric@yahoo.fr</a>	
	VIALARD	Matthieu	06 30 30 28 64	<a href="mailto:matthieu_vialard@hotmail.com">matthieu_vialard@hotmail.com</a>	
LES FILS DU BEDOUIN	MOTRON	Jean Philippe	06 16 72 84 23	<a href="mailto:lfdb.rugby@gmail.com">lfdb.rugby@gmail.com</a>	Stade Raymond GASC (RC Saudrune) 4 rue Hélène Boucher 31270 Cugnaux
	GROJEAN	François	06 87 61 36 11		
TRIC	GARCIA	Tanguy	06 89 76 74 64	<a href="mailto:toulouserugbyinternatclub@gmail.com">toulouserugbyinternatclub@gmail.com</a>	STADE ROBERT BARRAN 82 chemin des côtes de Pech David 31400 Toulouse
	SIMON	Thomas	0671863246		

Club	Nom	Prénom	tel	mail	Nom et Adresse du Terrain
CRAB	COULON	Alexandre	06 88 80 62 91	<a href="mailto:crabrugby@gmail.com">crabrugby@gmail.com</a>	Stade de rugby de Tournefeuille 3 allée des tilleuls 31170 TOURNEFEUILLE
	VALLADE	Fabien	06 59 34 10 93		
	CHOVIN	Fabien	06 77 85 98 38		
	BONNET	Antoine	06 78 82 81 18		
ACDC RUGBY	LAGRAVE	Pascal	06 84 54 36 76	<a href="mailto:pascal.lagrave@gmail.com">pascal.lagrave@gmail.com</a>	Stade de rugby de Léguevin Route de Bayonne 31490 Léguevin
	SANDRE	Maxime	06 12 65 00 87	<a href="mailto:maxime.sandre@outlook.fr">maxime.sandre@outlook.fr</a>	
ERC	Loriette	Olivier	06 66 04 34 20	<a href="mailto:lorgea@orange.fr">lorgea@orange.fr</a>	Stade Jean Giraldou, Avenue de Gascogne 31880 La Salvetat Saint Gilles
	Campourcy	David	06 21 31 12 52	<a href="mailto:campourcydavid@yahoo.fr">campourcydavid@yahoo.fr</a>	
	Duplantier	Davy	06 37 60 23 16	<a href="mailto:davy.duplantier@gmail.com">davy.duplantier@gmail.com</a>	
	Villeneuve	Benoit	06 75 68 11 39	<a href="mailto:villeneuve.benoit@orange.fr">villeneuve.benoit@orange.fr</a>	
	Morgavi	Jonathan	06 08 07 81 38	<a href="mailto:Jonathan.morgavi@free.fr">Jonathan.morgavi@free.fr</a>	
Les MISÉRABLES XV	Legardinier	régis	06 61 34 43 05	<a href="mailto:regis.legardinier@gmail.com">regis.legardinier@gmail.com</a>	Stade de la vallée du Girou 30 chemin de Labastidole 31140 Pechbonnieu
	Gonzalo	Damien	06 12 78 09 13	<a href="mailto:damien.gonzalo@gmail.com">damien.gonzalo@gmail.com</a>	
	Escalier	Frederique	07 83 08 71 75	<a href="mailto:escalier.fred@gmail.com">escalier.fred@gmail.com</a>	
Ernest Barbarians Rugby Club (ex TCMS)	BERTRAND	Christophe	06 60 80 76 55	<a href="mailto:cbertrand@stadetoulousain.fr">cbertrand@stadetoulousain.fr</a>	Stade Ernest Wallon 114 rue des Troènes, 31200 Toulouse
	EPRON	Stéphane	06 11 95 60 41	<a href="mailto:stephaneeppron@gmail.com">stephaneeppron@gmail.com</a>	
	VERGNOT	Patrick	06 83 18 95 04	<a href="mailto:Patch3369@hotmail.com">Patch3369@hotmail.com</a>	
Rugby Hopitaux Agenais	Vacquie	Sebastien	06 19 30 64 14	<a href="mailto:s.vacquie47@gmail.com">s.vacquie47@gmail.com</a>	Terrain de rugby des Flottis 47510 Foulayronnes
	Goujard	Benjamin	06 83 01 79 02	<a href="mailto:Ben.goujard@laposte.net">Ben.goujard@laposte.net</a>	
	Planes	Michel	06 46 13 25 41	-	
TOUWIN	LAVAL	Kevin	06 72 75 53 97	<a href="mailto:K2evin_laval@hotmail.fr">K2evin_laval@hotmail.fr</a>	Complexe Sportif Gironis 35 rue de Gironis 31100 Toulouse
	BINET	Romain	06 67 12 68 20	<a href="mailto:Binet.roma@gmail.com">Binet.roma@gmail.com</a>	
	MASSON	Guillaume	06 12 08 92 25	<a href="mailto:mailquillamemasson@gmail.com">mailquillamemasson@gmail.com</a>	

**XIV - CALENDRIER DES MATCHS**  
**PHASE DE POULE - SAISON 2024/2025**

Journée	Poule 1		Poule 2	
1	ARLE VX	HOP. AGENAIS	LFDB	ASTROVALES
	ARUP	TRIC	MISERABLES XV	TOUWIN
	ERC	FREEMENS	ERNEST BARB.	AC/DC
	MAC XV	MI-GSO	BRUN'Z	REDS
2	ARUP	ARLE VX	CRAB	ASTROVALES
	HOP. AGENAIS	TRIC	AC/DC	LFDB
	ERC	MAC XV	MISERABLES XV	REDS
	FREEMENS	MI-GSO	ERNEST BARB.	BRUN'Z
3	ARLE VX	TRIC	CRAB	TOUWIN
	HOP. AGENAIS	ARUP	ASTROVALES	AC/DC
	MI-GSO	ERC	LFDB	BRUN'Z
	MAC XV	FREEMENS	MISERABLES XV	ERNEST BARB.
4	ERC	ARLE VX	CRAB	AC/DC
	TRIC	MI-GSO	TOUWIN	REDS
	FREEMENS	HOP. AGENAIS	ASTROVALES	BRUN'Z
	ARUP	MAC XV	MISERABLES XV	LFDB
5	ARLE VX	FREEMENS	REDS	CRAB
	HOP. AGENAIS	ERC	BRUN'Z	AC/DC
	MAC XV	TRIC	ERNEST BARB.	TOUWIN
	MI-GSO	ARUP	ASTROVALES	MISERABLES XV
6	MAC XV	ARLE VX	CRAB	BRUN'Z
	TRIC	FREEMENS	REDS	ERNEST BARB.
	HOP. AGENAIS	MI-GSO	AC/DC	MISERABLES XV
	ARUP	ERC	TOUWIN	LFDB
7	ARLE VX	MI-GSO	ERNEST BARB.	CRAB
	FREEMENS	ARUP	MISERABLES XV	BRUN'Z
	HOP. AGENAIS	MAC XV	LFDB	REDS
	ERC	TRIC	ASTROVALES	TOUWIN
8			CRAB	MISERABLES XV
			ERNEST BARB.	LFDB
			REDS	ASTROVALES
			TOUWIN	AC/DC
9			LFDB	CRAB
			ASTROVALES	ERNEST BARB.
			BRUN'Z	TOUWIN
			AC/DC	REDS

Le lieu des rencontres est a priori celui de la première équipe mentionnée mais **ce lieu peut être modifié**, il suffira d'en avvertir le responsable des arbitres et les organisateurs une semaine à l'avance.

**CALENDRIER DES MATCHS DE POULES**  
**PHASE DE BRASSAGE - SAISON 2024/2025**

Pour la 2<sup>ème</sup> phase, les équipes sont réparties comme expliqué en page 28 ; donc 3 poules de 4 équipes, et une de 5, donc pour chacune des poules de 4, les matchs seront les suivants :

Journée	Matches	
1	Equipe1	Equipe2
	Equipe3	Equipe4
2	Equipe1	Equipe3
	Equipe2	Equipe4
3	Equipe1	Equipe4
	Equipe2	Equipe3

Et pour la poule de 5 :

Journée	Matches	
1	Equipe1	Equipe2
	Equipe3	Equipe4
2	Equipe5	Equipe1
	Equipe2	Equipe3
3	Equipe5	Equipe4
	Equipe1	Equipe3
4	Equipe2	Equipe5
	Equipe4	Equipe1
5	Equipe5	Equipe3
	Equipe2	Equipe4

## **XV - SOIREE EXCEPTIONNELLE DE CLOTURE 40<sup>ème</sup> ANNIVERSAIRE**



La soirée de clôture du Challenge est toujours un rendez-vous important pour les organisateurs, pour les équipes, pour les arbitres, ainsi que pour tous les partenaires qui peuvent rencontrer tous les acteurs de cette manifestation qui se déroule durant environ 8 mois. Tous les amoureux du ballon ovale l'apprécient, notamment ceux qui cherchent à promouvoir le développement du rugby en entreprise.

Cette soirée constitue le lieu privilégié pour les échanges entre les représentants de chaque entreprise participante, en tant qu'équipe, ou en tant que partenaire. Les conjoints, parents et/ou amis sont bien sûr aussi les bienvenus.

Le déroulement de cette grande fête, qui viendra célébrer ce 40<sup>ème</sup> anniversaire, reste encore à définir, mais l'objectif de l'organisation est de marquer le coup avec une journée, et une soirée exceptionnelles.

Afin d'apporter un signe de reconnaissance aux organisateurs qui s'investissent dans cette manifestation à titre entièrement privé, il est demandé aux joueurs de faire un effort pour être présents lors de la remise des récompenses..

De manière à ce que cette fête soit la plus populaire possible, et qu'elle soit un succès, pensez déjà à bloquer cette date sur vos calendriers !

**Samedi 7 Juin 2025**  
**Grande Soirée de Clôture du 40<sup>ème</sup> Challenge Thales Alenia Space**

## XVI - COMMUNICATIONS

### ***Dialogue Equipes/Organisateurs/Arbitres***

Il est fondamental à la bonne marche du Challenge que le dialogue entre les responsables des équipes, les organisateurs du Challenge, et les arbitres, soit constant et le plus facile possible : à cet effet, il est maintenant **obligatoire pour chaque équipe** de posséder au moins une adresse **e-mail qui est consultée régulièrement**.

L'ensemble des communications sera fait via e-mail : invitations aux réunions, réservations des matchs, etc... De même, les résultats des matchs devront être communiqués au plus tard le lendemain de la rencontre via e-mail aux 2 adresses suivantes :

Jean-brice.juraver@thalesaleniaspace.com

Laurent.ponthier@thalesaleniaspace.com

*(Astuce : créez-vous un alias avec les 2 adresses !!)*

Les organisateurs ayant eux-mêmes beaucoup de travail par ailleurs (déplacement, réunions), tout e-mail est à envoyer aux **2 adresses à chaque fois**, nous ferons le tri sur qui doit traiter.

### ***Couverture numérique***

Afin de favoriser le dynamisme, c'est essentiellement page Facebook que nous communiquons sur les événements liés au Challenge, sur les résultats, et sur l'avancement. Sur Facebook, il suffit de rechercher « Challenge Rugby Thales » et de *liker* !



Enfin, le Challenge est aussi sur Twitter : [https://twitter.com/Thales\\_Rugby](https://twitter.com/Thales_Rugby)



### ***Couverture médiatique***

Outre le site Internet, vous pourrez trouver des résultats et des reportages tout au long du Challenge dans :

- ✓ La Dépêche du Midi, pages Sport 31
- ✓ Midi Olympique dans la rubrique Midi-Pyrénées

# CHALLENGE de RUGBY CORPO THALES ALENIA SPACE:

26, avenue Jean François Champollion  
31037 TOULOUSE CEDEX 1

☎ 06.75.38.82.03 / 06.09.51.29.42)

**FEUILLE DE MATCH** de la rencontre jouée le |\_\_|\_|/|\_\_|\_|/20|\_||à:

	⇐ NOM des ÉQUIPES ⇒	
	⇐ NOM de l'ENTRAINEUR présent ⇒	
n°  __ _	⇐ NOM du CAPITAINE d'équipe	n°  __ _

**Composition des équipes :**

**Saison 2024/2025**

NOM et PRÉNOM des joueurs équipe A	Numéro	NOM et PRÉNOM des joueurs équipe B
	1 1	
	2 2	
	3 3	
	4 4	
	5 5	
	6 6	
	7 7	
	8 8	
	9 9	
	10 10	
	11 11	
	12 12	
	13 13	
	14 14	
	15 15	
	16 16	
	17 17	
	18 18	
	19 19	
	20 20	
	21 21	
	22 22	
	23 23	
	24 24	
	25 25	

**Résultat :** En phase finale, la rencontre a donné lieu à prolongations:  OUI  NON (cocher la case utile)

CARTONS			Essais (6 pts)		CARTONS	
Type	Nombre	__  x 6 =  __		__  x 6 =  __	Type	Nombre
Blanc		__  x 2 =  __	Drops (2 pts)	__  x 2 =  __	Blanc	
Jaune		__  x 3 =  __	CPF (3 pts)	__  x 3 =  __	Jaune	
Rouge					Rouge	
⚡ Joueur n°  __ _  nom :		A =  __	⇐ TOTAL ⇒	B =  __	⚡ Joueur n°  __ _  nom :	

**Validation** (et observations éventuelles) : Un rapport complémentaire est établi:  OUI  NON (cocher la case utile)

Arbitre(s) M. _____	<b>ARBITRAGE</b> <input type="checkbox"/> Seul <input type="checkbox"/> à 2	⊖ En l'absence d'arbitre désigné, la rencontre a été arbitrée par M. _____ de l'équipe: _____
désigné(s) M. _____		
Signature du Capitaine (équipe A) :	Signature de l'Arbitre:	Signature du Capitaine (équipe B) :