

FEDERATION POLYNESIENNE DE RUGBY

REGLEMENTS GENERAUX ET SPORTIFS

Validés par l'Assemblée Générale du 26 février 2016



SOMMAIRE

TITRE I

QUESTIONS ADMINISTRATIVES ET D'ORGANISATION GENERALE

I GENERALITES

Article 1 : Responsabilité de la FPR	Page 5
Article 2 : Obligation de réserve.	Page 5

II ASSOCIATIONS AFFILEES

Article 3 : Admission des associations.	Page 5
Article 4 : Fusion ou scindement d'association.	Page 5
Article 5 : Changement de nom	Page 6
Article 6 : Mise en sommeil	Page 6
Article 7 : Couleurs	Page 6
Article 8 : Responsabilités des associations	Page 7
Article 9 : Président de club	Page 7

III MEMBRES DE LA FEDERATION – LICENCE – ASSURANCE - QUALIFICATION

Article 10 : Différentes catégories de membres	Page 7
Article 11 : Licence assurance des membres actifs de la FPR	Page 7
Article 12 : Licence assurance des dirigeants de clubs	Page 8
Article 13 : Licence assurance du joueurs sénior.	Page 8
Article 14 : Licence assurance du joueur jeune	Page 9
Article 15 : Qualification des joueurs	Page 11

IV MUTATIONS

Article 16 : Dispositions générales	Page 13
Article 17 : période de mutation	Page 13
Article 18 : Procédure à suivre	Page 13
Article 19 : Mutation catégories jeunes	Page 15
Article 20 : Mutation de joueurs dans le cas suivants : fusion et scindement	Page 15
Article 21 : Mutation de joueurs étrangers	Page 15
Article 22 : Mutation de joueurs français évoluant en France métropolitaine	Page 15
Article 23 : Joueur désirant jouer en France métropolitaine et d'outre-mer ou à l'étranger	Page 16
Article 24 : Indemnités de formation	Page 16
Article 25 : Contrôle des mutations	Page 16
Article 26 : Participation d'un joueur aux compétitions fédérales	Page 16

V. CARTES DIVERSES AUTRES QUE MEMBRES ACTIFS – MANIFESTATION FEDERALES

Article 27 : Carte de membre honoraire.	Page 17
Article 28 : Manifestations fédérales.	Page 17

VI. ORGANISATION ADMINISTRATIVE DE LA FTR

Article 29 : Commissions fédérales.	Page 18
Article 30 : Liaisons de la FPR.	Page 18
Article 31 : Liaisons de la FPR avec l'International Rugby Board.	Page 18
Article 32 : Liaisons de la FPR avec les organismes du rugby international	Page 18

TITRE II

QUESTIONS SPORTIVES GENERALES

Article 33 : Principes généraux	Page 19
Article 34 : Conclusion des rencontres	Page 19
Article 35 : Terrains.	Page 20
Article 36 : Horaire et durée des matchs officiels.	Page 20
Article 37 : Représentation de la FPR dans les matchs officiels – délégué de matchs	Page 22
Article 38 : Arbitres.	Page 23
Article 39 : Juges de touche.	Page 26
Article 40 : Mesures d'ordre et de police applicable à l'occasion des matchs.	Page 26
Article 41 : Présentation et contrôle des licences	Page 27
Article 42 : Réclamation	Page 29
Article 43 : Déroulement des matchs.	Page 30
Article 44 : Matchs interrompus.	Page 31
Article 45 : Matchs rejoués	Page 32
Article 46 : Joueurs sélectionnés	Page 32
Article 47 : Matchs organisés par une association.	Page 33
Article 48 : Dopage.	Page 33
Article 49 : Mesure non prévues.	Page 33

TITRE III

REGLEMENT SPORTIF DES COMPETITIONS FEDERALES

Article 50 : Généralités.	Page 34
Article 51 : Participation aux compétitions fédérales.	Page 35
Article 52 : Calendrier officiel.	Page 36
Article 53 : Réunions, rencontres préalables	Page 37
Article 54 : Ententes.	Page 38
Article 55 : 2 ^{ème} équipe d'un même club.	Page 38
Article 56 : Cas particulier championnat vétérans	Page 39
Article 57 : Forfaits.	Page 39
Article 58 : Principes de classement, de qualification et d'opposition.	Page 40
Article 59 : Etablissement du classement lorsque deux ou plusieurs équipes sont à égalité.	Page 42
Article 60 : Match nul en éliminatoire.	Page 42
Article 61 : Sanctions sportives.	Page 43
Article 62 : Dispositions diverses.	Page 46

TITRE IV

QUESTIONS FINANCIERES

A. DISPOSITION GENERALES

Article 63 : Dispositions diverses.	Page 47
Article 64 : Budget.	Page 47
Article 65 : Responsabilité financière des présidents d'association.	Page 47
Article 66 : Domiciliation bancaire.	Page 47
Article 67 : Paiement des dépenses.	Page 47
Article 68 : Cotisation	Page 47
Article 69 : Licence assurance	Page 48
Article 70 : Mutations	Page 48
Article 71 : Frais de voyage et de séjour	Page 48

A. DISPOSITION APPLICABLES AUX RENCONTRES

Article 72 : Prescriptions générales	Page 49
Article 73 : Prix des places / entrée de stade	Page 49
Article 74 : Buvette	Page 49
Article 75 : Dispositions et sanctions financières	Page 50

TITRE I

QUESTIONS ADMINISTRATIVES ET D'ORGANISATION GENERALE

I GENERALITES

Article 1 : Responsabilité de la FPR

LA FPR engage sa responsabilité au sujet des accidents qui peuvent se produire dans les épreuves ou les réunions organisées par elle, par ses associations ou son patronage.

L'assurance de la FPR est celle contractée par le Ministère de la Jeunesse et des Sports pour toutes les fédérations sportives

Article 2 : Obligation de réserve. Intervention dans la presse, réseaux sociaux sur internet ou lors des émissions radiophoniques, télévisées

Il n'y a pas d'empêchement, pour un membre de la FPR et notamment un joueur à intervenir par voie de presse, radio ou télévision ; ainsi que sur les réseaux sociaux d'internet sur tout sujet concernant la FPR (commentaire de match ou débat par exemple) à condition :

- Que son commentaire soit loyal et objectif et non désobligeant pour les joueurs, arbitres ou dirigeants

En cas de non-respect de cette obligation de réserve des sanctions allant de la sanction pécuniaire jusqu'à la radiation peuvent être prises

II ASSOCIATIONS AFFILEES

Article 3 : Admission des associations.

L'admission des associations est prononcée par le bureau fédéral.

- Voir les modalités d'affiliation dans le règlement intérieur de la fédération polynésienne de rugby

Article 4 : Fusion ou scindement d'association.

La fusion entre deux ou plusieurs clubs nécessite la dissolution préalable des associations fusionnant, à l'exception de l'une d'entre elle, si les équipes concernés souhaitent garder l'appellation de celle-ci.

Toute association qui change de nom, qui fusionne avec une autre ou se scinde, doit en aviser officiellement la Fédération Polynésienne de Rugby au préalable un mois avant celle-ci par un courrier envoyé au Président de la Fédération Polynésienne de rugby.

Toute fusion doit être acceptée par le conseil fédéral. Elle ne sera susceptible de l'être que si elle intervient avant le début de toutes compétitions de la saison en cours. Il en est de même pour le scindement d'association.

Les licenciés des clubs dissous sont considérés libres d'adhérer à un autre groupement sportif.

La nouvelle association issue de la fusion conserve les droits acquis par le club le mieux classé.

La fusion ne peut être admise que si chacune des associations fusionnant est déjà affiliée à la FPR. A défaut, l'association résultant de la fusion doit remplir les formalités d'affiliations prévues par l'article 3 ci-dessus.

En outre les associations en cause doivent être en règle avec la trésorerie fédérale.

Dans le cas où la nouvelle association ainsi formée viendrait à se scinder, un des deux clubs conserverait les droits acquis par l'entente. L'autre étant considéré comme une association nouvelle et devra remplir les formalités d'affiliations prévues par l'article 3 ci-dessus.

A défaut d'entente, le club conservant les droits acquis par l'entente sera celui qui à la date de la fusion se trouvait le mieux classé (point de pénalisation compris, le cas échéant) à la fin de la saison précédente.

Article 5 : Changement de nom

Tout club affilié à la FPR désireux de changer de nom doit informer la fédération par courriel à l'attention du Président de la FPR au moins un mois avant l'Assemblée Générale du début d'année. Il doit également transmettre le PV de l'assemblée générale de l'association validant ce changement de nom.

Pour des raisons de commodités sportives, la demande de changement de nom doit intervenir entre le 30 novembre et le 30 janvier.

Article 6 : Mise en sommeil

Un club qui ne s'affilie pas à la FPR sera déclaré comme mis en sommeil. Un club qui ne participe à aucune compétition fédérale au cours d'une saison est déclaré en sommeil.

Si un club inscrit concède plus de 3 défaites par forfait dans une compétition à XV fédérale, il sera considéré comme **forfait général**.

Les licenciés des clubs mis en sommeil sont considérés libres d'adhérer à un autre groupement sportif. Une fois qu'ils ont adhéré au nouveau groupement sportif, ils n'auront plus aucune obligation et plus aucun lien envers leur ancien club.

Article 7 : Couleurs

Chaque association choisit la disposition de ses couleurs et de son insigne, et devra les soumettre par courriel à l'attention du Président de la FPR. Le conseil fédéral se réserve le droit d'approuver ou non les couleurs et l'insigne choisi.

En cas de changement de couleurs, les mêmes approbations sont nécessaires.

Au cours d'un match, les joueurs doivent porter les couleurs de leur association. Toutefois, lorsque deux équipes en présence ont les mêmes couleurs ou des couleurs similaires, l'arbitre peut exiger du club qui a effectué le plus petit déplacement, qu'il prenne un maillot et des chaussettes de couleurs parfaitement distinctes de celles de son adversaire.

Exception est faite en faveur de toute équipe championne en titre (de la compétition en cours) qui peut conserver ses couleurs, quel que soit la longueur du déplacement effectué

Article 8 : Responsabilités des associations

Les associations sont responsables vis-à-vis de la FPR des actes contraires aux statuts et règlements fédéraux commis par leurs membres.

Elles sont susceptibles d'être blâmées, suspendues, radiées et pénalisées financièrement.

Elles pourront en outre être mises en demeure de se séparer d'un collaborateur ou d'un licencié, qui se livrerait à des actes contraires à la réglementation de la FPR, et de nature à nuire à la bonne marche du rugby.

Article 9 : Président de club

Nul ne pourra être désigné ou élu comme président d'un club de rugby de la FPR si préalablement, il n'a pas été, pendant au moins deux ans, joueur, arbitre ou dirigeant de la FPR, d'une fédération membre de World Rugby ou de la fédération française de rugby.

III MEMBRES DE LA FEDERATION – LICENCE – ASSURANCE - QUALIFICATION

Article 10 : Différentes catégories de membres

LA FPR est constituée d'associations, elles même composées :

- 1) De membres actifs parmi lesquels on distingue :
 - a. Les dirigeants
 - b. Les joueurs

- 2) De membres bienfaiteurs de membres honoraires.

En outre, la FPR comprend des membres – dirigeants fédéraux – affiliés directement à la FPR et qui peuvent être :

- a. Membres honoraires bienfaiteurs
- b. Membres élus du conseil et du bureau fédéral
- c. Membres nommés des ligues, des sections et commissions de la FPR
- d. Arbitres officiels ou honoraires
- e. Délégués sportifs ou financiers

Un membre actif de club joueur ou dirigeant peut appartenir à la catégorie des dirigeants fédéraux et réciproquement

Article 11 : Licence assurance des membres actifs de la FPR

Nul ne peut jouer, remplir une fonction officielle à la FPR ou dans une association ni déposer une réclamation s'il n'est inscrit sur les registres fédéraux comme membre honoraire ou s'il n'est pas titulaire d'une licence assurance de joueur, d'entraîneur, éducateur, dirigeant ou d'arbitre.

La possession de cette licence-assurance est obligatoire pour les membres non honoraires et entraîne pour leurs titulaires l'engagement de connaître et de respecter à la lettre et dans l'esprit, les règlements de la FPR. La licence assurance est valable une saison.

Article 12 : Licence assurance des dirigeants de clubs

Chaque club affilié doit avoir minimum 3 membres titulaires d'une licence assurance de dirigeant.

Parmi les membres d'un club titulaires d'une licence de dirigeant délivrée par la FPR doit obligatoirement figurer le président de la section de rugby pour les clubs omnisports.

Le mécanisme administratif de la délivrance et de la validation de la licence-assurance des dirigeants et des entraîneurs est le même que celui de l'article 13 ci-après pour la licence des joueurs (cas général).

Un dirigeant ne peut participer à une rencontre que s'il est titulaire d'une licence de joueur, la licence de dirigeant ne pouvant en aucune manière se substituer à cette dernière.

Article 13 : Licence assurance des joueurs sénior.

1. Principe :

La Licence assurance d'un joueur consiste en un double document composé de :

- a. Une carte d'affiliation comportant des renseignements relatifs à l'identité du joueur, sa catégorie, et notamment sa photographie
- b. Une licence-assurance établie chaque saison et comportant les renseignements relatifs à la qualification et à la catégorie du joueur (certificat médical, pièce d'identité, renseignements...)

2. Délivrance de la licence-assurance

- a. Une licence assurance peut-être délivrée aux personnes du sexe masculin ou féminin afin de participer à leurs épreuves respectives distinctes.
- b. Toute demande de licence assurance doit être formulée par l'intermédiaire d'une association affiliée à la FPR
- c. Il est interdit à un joueur, sous peine de suspension pouvant aller jusqu'à un an, de signer deux demandes d'affiliation pour des clubs différentes ou des solliciter une nouvelle affiliation dans un club alors qu'il est déjà affilié dans un autre club de la FPR.
- d. Il ne peut être délivré qu'une licence assurance par joueur et par saison. En cas de perte, une demande de réédition doit être adressée par courriel à la FPR.

3. Renouvellement de la licence assurance

Le renouvellement des licences assurances est obligatoire chaque saison avec le certificat médical d'aptitude à la pratique du rugby. Ce renouvellement doit être établi conformément aux règles en vigueur.

Article 14 : Licence assurance jeunes joueurs

Catégories jeunes : U8, U10, U12, U14, U16, U18

1. Catégories à distinguer :

Sont classés pour une saison donnée :

U8 : Joueur ayant moins de 8 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours

U10 : Joueur ayant moins de 10 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours

U12 : Joueur ayant moins de 12 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours

U14 : Joueur ayant moins de 14 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours

U16 : Joueur ayant moins de 16 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours

U18 : Joueur ayant moins de 18 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours.

2. Les licences des U8, U10, U12, U14, U16, U18 sont demandés selon le même processus que les licences seniors, mais – en outre – chaque demande concernant un mineur doit être appuyée d'une autorisation parentale pour la pratique du rugby. Les demandeurs émancipés sont dispensés de cette autorisation mais doivent par contre produire un extrait de la délibération d'émancipation délivré par un juge d'instance.

3. Surclassement

a. Surclassement ente catégories jeunes :

Les jeunes joueurs classés conformément aux dispositions du paragraphe 1. « Catégories à distinguer » peuvent prendre part à des compétitions officielles de la catégorie immédiatement supérieure mais seulement à la condition de présenter une autorisation parentale portant sur ce point précis (surclassement) et une attestation médicale de surclassement. Pour être valable, cette attestation doit obligatoirement être portée sur la licence, datée et signée par le médecin qui devra, en outre, apposer son cachet à l'appui de sa signature.

Toute infraction à cette dernière règle tombe sous le coup des dispositions de l'article 61 paragraphe E des présents règlements généraux.

Les doubles surclassements sont interdits (ex U14 en U18)

b. Surclassement U18 en séniors

Les joueurs de moins de 18 ans ne sont normalement pas habilités à jouer au Rugby adulte, à moins que les documents suivants soient fournis :

Joueurs concernés

Seuls les joueurs ayant 17 ans au 1^{er} janvier de l'année en cours peuvent prendre part aux compétitions séniors dès le 1^{er} semestre.

Les joueurs ayant 17 ans avant le 31 juillet (inclus) de l'année en cours pourront prendre part aux compétitions séniors du 2nd semestre.

Les joueurs ayant 17 ans après le 31 juillet de l'année en cours ne pourront pas participer aux compétitions séniors du 2nd semestre

Aucun joueur de 17 ans ne pourra jouer au poste de 1^{ère} ligne à XV en rugby adulte (sanction pécuniaire et match perdu par pénalité)

Documents nécessaire (Un dossier FPR spécifique)

A : Accord écrit du joueur de moins de 18 ans confirmant sa « volonté de jouer au rugby adulte (sénior), et acceptant tous les risques associés au jeu avec des adultes physiquement plus forts et développés » que lui. (Les termes entre guillemet doivent apparaître sur l'accord écrit) **avec une photocopie d'une pièce d'identité** (pièce d'identité ou passeport) du joueur.

B : Le consentement écrit des deux parents ou du tuteur légal avec la mention « autorise à être surclassé et à jouer au rugby adulte (sénior) ; et accepte tous les risques associés au jeu avec des adultes physiquement plus forts et développés » (les termes entre guillemet doivent apparaître sur l'accord écrit) **avec une photocopie d'une pièce d'identité des deux parents** (pièce d'identité ou passeport) **ou du responsable légal** qui a signé cette autorisation.

C : Un certificat médical autorisant le surclassement en sénior avec la mention « atteste d'une condition physique autorisant le surclassement en catégorie sénior pour participe aux compétitions de rugby adulte. » (Les termes entre guillemet doivent apparaître sur l'accord écrit)

D : Une autorisation de l'entraîneur qui « atteste d'une condition physique autorisant le surclassement en catégorie sénior pour participe aux compétitions de rugby adulte. » (Les termes entre guillemet doivent apparaître sur l'accord écrit)

E : Un document signé par les parents ou tuteur légal ainsi que par le joueur lui-même avec la mention : « Nous nous engageons à ne pas poursuivre la Fédération Polynésienne de Rugby en cas de préjudice physique ou morale sur le joueur de moins de 18 ans qui aura choisi de jouer au rugby adulte avec des joueurs majeurs »

L'ensemble du dossier (document A, B, C, D, E ainsi que les pièces d'identité demandées) devra être déposé et réceptionné à la FPR

Toutefois, le jour du match, l'arbitre pourra refuser la présence d'un joueur mineur s'il estime que la sécurité du joueur n'est pas suffisamment assurée.

Article 15 : Qualification des joueurs

A. La qualification d'un joueur doit être acquise pour un club donné et pour un match donné :

Est qualifié : (étant entendu que le renouvellement de sa licence assurance a bien été fait.)

1. Pour un club donné :

- a. Tout joueur qui l'était la saison précédente et n'a pas muté pour un autre club au titre de la saison en cours :
 - i. Soit qu'il n'en ait pas fait la demande
 - ii. Soit qu'une demande de mutation ait été régulièrement annulée
- b. Tout joueur dont la mutation a été prononcée en faveur dudit club dans les conditions fixées par les règlements en vigueur
- c. Tout joueur nouveau, jamais licencié à la FPR dès que la demande de licence sur laquelle il figure a été avalisée par la FPR
- d. Tout joueur, anciennement licencié, mais n'ayant pas activé son renouvellement de licence l'année précédente et qui signe une licence dans un nouveau club.

2. Pour un match donné :

Tout joueur titulaire d'une licence en cours de validité (cf article 41)

- a. Qui n'est pas privé temporairement de licence par suite de suspension ou de retrait en attente de décision.
- b. Qui, s'il est U18, U16, U14, U12, U10, U8, ne tombe pas sous le coup des dispositions de l'article 59
- c. Qui ne rentre pas dans l'un des cas de non-qualification visés aux alinéas B, C et D ci-dessous

B. Joueur démissionnaire

Si un joueur est démissionnaire du club pour lequel il est régulièrement licencié et assuré, il pourra, sans autorisation spéciale, jouer des matchs d'entraînements avec un autre club.

Pour cela, il doit aviser la FPR, par courriel d'une lettre de démission de son club.

C. Match reportés

Lorsqu'un match est reporté pour un cas de force majeure, la qualification des joueurs s'apprécie à la date où se joue réellement le match. En conséquence, peuvent valablement participer au match reporté les joueurs qualifiés ou requalifiés, le cas échéant, à la date précitées

D. Match rejoué :

Lorsqu'un match est à rejouer par suite d'une sanction, d'une décision du bureau fédéral ou en cas d'interruption de la rencontre pour cas de force majeure, avant la fin du temps réglementaire, seuls les joueurs qualifiés à la date du premier match peuvent participer au match rejoué, dans la mesure où ils ne se trouvent pas sous le coup d'une suspension.

E. Joueurs étranger

Est considéré comme « étranger » tout joueur ne disposant pas de la nationalité française (ne pouvant pas justifier d'une pièce d'identité française)

Les joueurs étrangers doivent être licenciés auprès de la FPR avant le match d'ouverture de la compétition auquel ils participent.

Un maximum de trois joueurs « étrangers » sera autorisé sur chaque feuille de match. En cas de non-respect de cette règle, l'équipe fautive se verra sanctionner d'un match perdu sur tapis vert.

En cas de non-respect de cette règle, les sanctions prévus dans l'article 61 paragraphes E seront appliquées

IV MUTATIONS

Article 16 : Dispositions générales

Principes

Tout joueur licencié à la Fédération Polynésienne de Rugby a la possibilité de muter dans le club de son choix en respectant les dispositions établies dans le présent règlement, à l'exception toutefois des joueurs faisant l'objet d'une radiation ou d'une suspension sine die lesquels ne peuvent pas formuler de demande de mutation avant leur requalification.

Joueur actif :

- Joueur ayant une licence assurance au cours de la saison N
- Joueur n'ayant pas de licence assurance au cours de la saison N mais ayant une licence assurance au cours de la saison N-1

Joueur passif :

- Joueur n'ayant pas signé de licence assurance lors de la saison N et lors de la saison N-1.

Date d'effet de la qualification.

Un joueur ne sera qualifié dans un nouveau club qu'après notification officielle par la FPR.

Interdiction au cours de la même saison.

De signer plus de deux demandes mutations (période normale et géographique).

De disputer la même compétition pour deux clubs différents.

Annulation de mutation.

Les annulations ne seront autorisées que pour le retour au club quitté. 3 cas sont à étudier. Aucun remboursement des indemnités de mutation ne sera effectué.

- Tant que la commission de mutation ne se sera pas réuni et n'aura pas validé les mutations, un licencié peut demander à la FPR d'annuler sa demande de mutation
- Pour les catégories jeunes, l'annulation pour retour au club quitté est autorisée en cours de saison (autorisation parentale exigée).

Article 17 : période de mutation

Période normale :

La période de mutation s'étale du 15 décembre au 31 janvier de l'année suivante.

Mutation hors période :

Certaines mutations pourront être acceptées en dehors de la période normale de mutation. Il s'agit des mutations géographiques.

Article 18 : Procédure à suivre

Période normale

Durant cette période un joueur actif doit remplir le formulaire fédéral de mutation. Celui-ci doit s'assurer que le formulaire de mutation soit bien rempli et il ne doit pas oublier de joindre une pièce d'identité.

Le président du club quitté ne peut pas refuser de signer le document. Si le cas de figure se présente, le licencié devra notifier que le président du club quitté a refusé de signer.

Le président peut s'opposer (avis défavorable) mais doit valider avoir pris connaissance du document (dater et signer).

Il devra déposer le dossier correctement remplis avec la totalité des indemnités de formation à la FPR avant le 31 janvier.

Tout dossier incomplet entraîne un avis défavorable de la demande de mutation.

Mutation géographique

Ne rentre en compte comme mutation géographique, uniquement les mutations concernant le club de Taravao ou envers d'autres îles. Pour prétendre à une mutation géographique tout joueur devra joindre au formulaire fédéral une attestation de changement de résidence signée par l'autorité compétente (Mairie, gendarmerie).

Il devra déposer le dossier correctement rempli avec la totalité des indemnités de mutations à la FPR. Le principe des indemnités de mutation est appliqué

Tout dossier incomplet entraîne un avis défavorable de la demande de mutation.

Opposition à une démission / mutation

Le président d'un club quitté peut faire opposition (avis défavorable) en invoquant un motif grave ou si le licencié concerné a des dettes financières envers le club, ou en cas de départ exagéré (voir ci-dessous).

Pour cela il doit justifier son opposition soit directement sur la feuille de mutation du joueur soit au plus tard une semaine après que la commission de mutation ne se soit réunie et l'ait sollicité pour une réponse.

En cas de non justification de l'opposition, le licencié, si son dossier est correctement rempli, recevra un avis favorable de la commission de mutation.

Seule une reconnaissance de dettes, dûment signée par le licencié, sera reconnue comme une dette financière envers son club.

Départs exagérés :

Il n'y a pas de nombre total limité de départs d'un club. Les mesures prises ci-après ont seulement pour but de limiter les départs d'un club A vers un club B au cours d'une même saison.

Seront autorisées :

- La mutation de deux joueurs seniors d'un club A vers un club B
- La mutation de deux joueurs catégories jeunes d'un club A vers un club B

Soit un nombre maximum de 4 joueurs.

Si le président du club quitté donne un avis favorable, il peut y avoir plus de mutation d'un club A vers un club B

Cas particulier :

1. En cas de création d'un nouveau club, ce dernier, sauf accord des clubs en présence, ne pourra recevoir que 6 joueurs en provenance du même club (toutes catégories confondues).
Par ailleurs, le club nouveau ne pourra participer au cours de la saison de sa création, à la compétition qu'à la double condition de présenter au moins 10 licences nouvelles (toutes catégories confondues) et de préparer la création d'une école de rugby pour la saison suivante, sauf dérogation du conseil fédéral.
2. Les joueurs passifs (article 16) ou actifs pouvant justifier n'avoir participé à aucune rencontre de la saison écoulée (Aucune présence sur feuille de match lors de la saison N-1) seront autorisés à déposer une nouvelle licence assurance sans demander de mutation et ce à n'importe quel moment de l'année.

Article 19 : Mutation catégories jeunes

Les modalités et la procédure à suivre est la même que pour les séniors. Toutefois, s'agissant de mineur, l'autorisation parentale est exigée. La mutation est accordée de droit en cas de changement de résidence des parents ou d'absence d'équipe de leur catégorie dans le club quitté. Les mutations présentant des difficultés seront soumises au bureau fédéral de la FPR

Article 20 : Mutation de joueurs dans le cas suivants :

A. Fusion de deux associations

Dans le cadre de la fusion de deux associations (article 4), tout joueur appartenant à l'une ou l'autre d'elle a la faculté de signer une demande de mutation dans le mois qui suit la date de la fusion pour toute autre association. Passé le délai d'un mois, le joueur reste automatiquement qualifié et devra signer une nouvelle licence-assurance dans l'association issue de la fusion

B. Scindement d'association.

- Joueur du club conservant les droits acquis par l'association :
Processus normal en ce qui concerne l'édition des licences et les mutations
- Joueur de la nouvelle association née du scindement :
L'édition des licences sera faite par la production des mutations.

C. Mise en sommeil

Les joueurs issus d'un club mis en sommeil n'ont pas de mutation à remplir. Ils peuvent signer une nouvelle licence assurance dans n'importe quel club. Ils sont considérés comme joueur passif.

D. Réactivation d'un club en sommeil

Au point de vue mutation seulement, il sera considéré comme un nouveau club (article 18, cas particulier, création d'un nouveau club). Les joueurs revenant dans leur ancien club devront aussi remplir un formulaire de mutation.

E. Dissolution, radiation, forfait général d'un club.

Dans ces 3 cas, les joueurs seront considérés comme passif dès l'officialisation de l'évènement.

Le joueur est donc libre de signer une nouvelle licence assurance dans le club de son choix.

Toutefois, si l'un de ces 3 évènements intervient à la suite de sanctions sportives, aucune nouvelle licence-assurance pour un autre club ne sera acceptée. La commission centrale sportive, chargée du contrôle des mutations examinera chaque dossier en cas d'appel du joueur frappé d'interdiction de signer une nouvelle licence assurance.

Article 21 : Mutation de joueurs étrangers

Un joueur étranger (non français) venant d'une association nationale affilié à World Rugby peut, dans le respect des dispositions relatives aux mutations introduire une demande de licence pour le club de son choix.

Il devra obligatoirement joindre une autorisation de sortie de sa fédération d'origine.

En cas d'absence de celle-ci, la FPR ou un club peut se saisir du dossier et contacter directement la fédération d'origine du joueur concerné. Toute personne contrevenant aux présentes dispositions est passible d'une amende de 50.000 Fcp.

En cas de non-respect de cette règle, les sanctions prévus dans l'article 61 paragraphes E seront appliquées

Article 22 : Mutation de joueurs français évoluant en France métropolitaine

- Tout joueur français évoluant en France métropolitaine peut signer une demande de licence dans un club de son choix à n'importe quel moment de la saison, aucune lettre de sortie n'est demandée

Article 23 : Joueur désirant jouer en France métropolitaine et d'outre-mer ou à l'étranger

Tout joueur licencié à la FPR, désirant jouer dans un club en France métropolitaine et d'outre-mer, ou à l'étranger doit obtenir un certificat de sortie de la Fédération Polynésienne de Rugby.

Une indemnité de 3.300 Euros sera demandée par la FPR au club affilié à la FFR pour chaque mutation

Article 24 : Indemnités de formation

Pour toute mutation, les indemnités de formations devront être jointes au dossier. La FPR se chargeant de redistribuer celles-ci aux clubs concernés. En cas d'absences d'indemnités, le dossier sera considéré comme incomplet et la mutation recevra un avis défavorable de la commission.

Deux catégories :

- Tous les joueurs de -21 ans : 10.000F d'indemnité de base + 1.000 F par année licencié au sein du club (à partir de la deuxième année, c'est la base de données licences de la FTR qui fait foi.)
+ 2.000F de dossier à la FPR
- Tous les joueurs de 21 ans ou plus : 2.000 F pour la FPR et 3.000 F pour le club quitté

Article 25 : Contrôle des mutations

La commission centrale sportive en réunion, est chargée du contrôle des mutations.

48H au plus tard, après la fermeture des mutations (31 janvier), le secrétariat de la FPR envoie à l'ensemble des clubs, la liste des demandes de mutations, afin que chaque club en ait connaissance et prépare les documents nécessaires en vue d'une éventuelle opposition. Les dossiers incomplets seront signalés. Ainsi, les pièces manquantes pourront être déposées avant la tenue de la commission sportive spéciale mutation.

Le mardi suivant la fermeture des mutations la commission sportive se réunit et statue sur chaque demande de mutation, en tenant compte des dernières pièces justificatives fournies.

Tout dossier incomplet sera définitivement rejeté.

Tout dossier de mutation répondant aux critères définis de l'article 17 à 24 sera validée.

Tout dossier de mutation dont l'opposition du club quitté est motivé et justifié, selon l'article 18 sera refusée.

Le cas des mutations géographiques sera étudié au cas par cas lors des réunions de CCS.

Article 26 : Participation d'un joueur aux compétitions fédérales.

Un joueur en instance de mutation ou d'annulation (est considéré comme tel tout joueur qui a signé la demande de mutation ou d'annulation), ne peut participer à un match officiel avant qu'une décision ne soit intervenue, accordant ou refusant la mutation ou l'annulation et que notification lui en ait été fait.

Toute infraction à cette règle entraînera la perte du match (avec 0 point) pour le club ayant utilisé les services d'un joueur en instance de mutation ou d'annulation, si la réclamation a été formulée conformément aux dispositions de l'article 42 des règlements généraux.

S'il a obtenu l'autorisation de son club, un joueur en instance de mutation ou d'annulation, peut, par contre, disputé des matchs amicaux avec son nouveau club.

Le présent article interdit à un joueur de disputer une même compétition pour deux clubs différents sauf cas mentionnés

- Si le championnat de Tahiti se joue sur les deux semestres et que le joueur effectue une demande de mutation géographique. Il pourra jouer lors du second semestre la même compétition mais pour un club différent. (du 1^{er} janvier au 31 juin et du 1^{er} juillet au 31 décembre)
- Les catégories jeunes, en cas de mutations peuvent participer à la même compétition pour deux clubs différents.

V. CARTES DIVERSES AUTRES QUE MEMBRES ACTIFS – MANIFESTATION FEDERALES

Article 27 : Carte de membre honoraire.

Le bureau fédéral peut attribuer, avec leur accord, l'honorariat de leur fonction aux membres du conseil fédéral qui se sont distingués par leur dévouement et les services rendus.

Les membres honoraires peuvent assister aux séances du conseil fédéral à titre consultatif. Ils reçoivent une carte qui leur donne, en ce qui concerne l'entrée sur les terrains, les mêmes droits et prérogatives qu'aux membres du conseil fédéral sur mandat de celui-ci.

Le conseil fédéral peut également accorder l'honorariat de leur fonction à d'anciens membres de commissions fédérales, qui se sont distingués par leur dévouement et par les services rendus dans l'accomplissement de leur mandat.

Par extension, l'honorariat peut être conféré aux arbitres qui répondent à certaines conditions définies par le conseil fédéral.

Dans tous les autres cas, seules les dispositions sus appelées sont applicables

Article 28 : Manifestations fédérales.

- a) On distingue sous le titre « manifestations fédérales » les réceptions, voyages, etc... organisés par la FPR
 - a. Pour des motifs particuliers (anniversaires important, promotion d'une personnalité...)
 - b. A l'occasion d'un match important
- b) L'ordonnance de ces manifestations et la répartition des frais qu'elles occasionnent sont arrêtées, pour chacune d'entre elles, par la section administrative en liaison avec la section financière.
- c) La liste des personnes invitées à participer, aux frais de la FPR, à une manifestation fédérale (en particulier à un voyage à l'étranger) est arrêtée par le bureau fédéral.

VI. ORGANISATION ADMINISTRATIVE DE LA FPR

Article 29 : Commissions fédérales.

L'énumération des commissions fédérales figure à la rubrique correspondante des règlements intérieurs.

La création de nouvelles commissions, la suppression, la transformation ou la fusion de commissions existantes sont du ressort du conseil fédéral.

Les présidents des commissions sont désignés chaque année par le conseil fédéral sur proposition du bureau fédéral de la FPR.

Le rôle des commissions fédérales est d'étudier les questions qui rentrent dans leurs attributions respectives et celles qui sont soumises à leur appréciation par le président, le secrétaire général, le bureau fédéral ou le conseil fédéral.

Chaque commission fédérale instruit les dossiers qui ressortent de sa compétence et prépare les décisions à prendre par le bureau fédéral ou le conseil fédéral suivant les cas.

Certaines commissions peuvent disposer de pouvoirs propres de décisions sur certaines questions si les règlements généraux le prévoient.

En outre, les commissions émettent des avis sur les questions qui leur sont soumises, préparent des réponses, rédigent éventuellement des textes réglementaires. Ces avis, réponses, textes sont soumis au secrétaire général, qui décide de la suite à donner, signe s'il le juge utile les lettres qui lui sont soumises et transmet au bureau ou au conseil fédéral les textes qui sont du ressort de l'un ou de l'autre.

Article 30 : Liaisons de la FPR avec les organismes territoriaux officiels ou para-officiels concernés par le rugby.

La FPR entretient des rapports avec les organismes indiqués ci-dessous :

- Pouvoirs publics (ministre délégué à la jeunesse et aux sports)
La FPR, comme toutes autres fédérations, est soumise au contrôle des pouvoirs publics en tant que fédération agréée.
Le président ou le secrétaire générale assure notamment les relations avec le ministre.
- Comité Olympique de Polynésie Française (COPF)
- Et tout organisme concerné par le rugby

Article 31 : Liaisons de la FPR avec World Rugby.

La FPR applique et fait appliquer les règles du jeu promulguées par World Rugby dont elle est membre.

Article 32 : Liaisons de la FPR avec les organismes du rugby international (autres que précédent)

La FPR applique et entretient des liaisons avec tout organisme membre ou reconnue par World Rugby (FORU...)

TITRE II

QUESTIONS SPORTIVES GENERALES

Article 33 : Principes généraux

A. Organisation des épreuves

L'organisation des épreuves de rugby relève de la compétence exclusive de la FPR et de ses associations affiliées.

B. Respect des règlements.

Dans toutes les épreuves de rugby, les règlements généraux et les règles du jeu adoptées par la FPR sont seuls applicables.

C. Match officiels

Seuls les matchs prévus par la FPR sont « officiels ». Si des coupes ou des challenges sont autorisés, les matchs comptant pour ceux-ci ne diffèrent en rien des matchs conclus de gré à gré.

Tout match officiel prévu par la FPR a priorité sur un match amical ou de challenge

D. Durée de la saison

Chaque année au cours du premier trimestre le conseil fédéral arrête les dates qui délimitent la période au cours de laquelle aucun match de rugby ne peut être organisé, quel qu'en soit l'objet.

Article 34 : Conclusion des rencontres

A. Cas général

Il est interdit à une société affiliée à la FPR de rencontrer une société non affiliée, sauf autorisation spéciale
Tout club passant outre sera frappé d'une sanction allant de la sanction pécuniaire à l'exclusion des compétitions officielles organisées par la FPR.

B. Rencontre avec une équipe militaire

Les matchs amicaux entre clubs civils affiliés à la FPR et équipes militaires, sont assujettis à l'autorisation préalable de la FPR.

Tout club passant outre sera frappé d'une sanction allant de la sanction pécuniaire à l'exclusion des compétitions officielles organisées par la FPR.

C. Rencontre d'équipes comportant des sélections de joueurs

Les matchs organisés par les clubs et comprenant des sélections de joueurs invités, sont soumis à l'agrément préalable de la FPR.

Ces matchs ne pourront au surplus être autorisés que dans des cas exceptionnels, sur demande déposée à l'avance appuyée des détails de l'organisation.

En aucun cas, les joueurs non licenciés ou suspendus, ne pourront y participer.

Les matchs comportant le concours de sélections nationales ou régionales ne peuvent, quel qu'en soit le mobile, être organisés, sportivement et financièrement, que par la FPR

Tout club passant outre sera frappé d'une sanction allant de la sanction pécuniaire à l'exclusion des compétitions officielles organisées par la FPR. Les joueurs ayant participé à une rencontre non autorisée de même que l'arbitre de cette rencontre pourront faire l'objet d'une mesure de suspension.

D. Rencontre avec des équipes étrangères

Une association affiliée à la FPR doit avant de conclure définitivement un match avec une équipe étrangère solliciter l'autorisation de la FPR, laquelle en informera World Rugby, la FORU ou le BOARD pour les pays qui lui sont affiliés.

Cette autorisation ne pourra être accordée que si elle a été demandée au moins quinze jours avant la date fixée pour le match.

La demande devra préciser :

- La liste nominative des membres effectuant le déplacement
- Le nom des responsables de groupe
- Les coordonnées des vols
- Une attestation de l'assurance assistante souscrite.

Les associations autorisées par la FPR à rencontrer une équipe étrangère devront, avant le commencement de la partie, faire connaître à l'arbitre la composition exacte de leur équipe et présenter les licences des joueurs.

Article 35 : Terrains.

A. Généralités.

Pour obtenir l'homologation d'un terrain de rugby, l'association doit adresser à la FPR, le plan exact de ce terrain relevé par un architecte ou un géomètre, dessiné et coté à une échelle indiquée sur le plan certifiée conforme. Ce plan devra, en outre, indiquer les côtes de nivellement. L'homologation ne pourra être accordée que si le terrain remplit les conditions édictées par les règles du jeu susvisées, notamment en ce qui concerne les dimensions maxima et minima

B. Terrain non « jouable »

L'arbitre de la rencontre est seul qualifié pour décider si une partie peut avoir lieu ou être continuée, du fait de l'état du terrain.

Il a la faculté d'empêcher une partie de se jouer sur un terrain homologué si l'état de ce terrain est accidentellement impraticable ou s'il a subi des modifications importantes depuis son homologation résultant, par exemple, de tassement de terrain, excavation ou exhaussement, failles etc...

C. Etats des lieux

Seul les stades de Fautaua, Pater et le stade officiel de Bora Bora sont homologués et peuvent recevoir des rencontres de 1^{ère} division. La FPR soutient le développement d'autres enceintes pour accueillir des matchs de 1^{ère} division.

Article 36 : Horaire et durée des matchs officiels.

A. Horaire.

Les horaires des matchs officiels seront définis lors de l'élaboration du calendrier des épreuves et seront applicable pour toute la saison.

Cette règle peut cependant être modifiée, soit sur la demande des clubs en présence, avec des arguments justifiés, soit par suite des exigences de l'IJSPF, gestionnaire des terrains.

Enfin la FPR peut retarder à la demande des organisateurs, l'heure du coup d'envoi de certaines rencontres après avoir reçu des arguments justifiés.

En cas de non-respect des horaires de matchs l'équipe fautive se verra sanction d'une amende de 5.000 Fcp.

B. Durée

1. Match à XV

a. Match sans élimination

- La durée de tout match officiel de séniors est d'une heure vingt minutes, soit deux mi-temps de quarante minutes chacune, avec changement de camp à la fin de la première période de jeu. Un repos maximum de 10 minutes est ménagé audit changement de camp
- La durée de tout match officiel U18 est d'une heure dix minutes, soit deux mi-temps de trente-cinq minutes chacune, avec changement de camp à la fin de la première période de jeu. Un repos maximum de 10 minutes est ménagé audit changement de camp
- La durée de tout match officiel U15, U13 est de cinquante minutes, soit deux mi-temps de vingt-cinq minutes chacune, avec changement de camp à la fin de la première période de jeu. Un repos maximum de 5 minutes est ménagé audit changement de camp

b. Match avec élimination

- Pour les matchs éliminatoires d'équipes séniors, si à la fin du temps réglementaire normal le match est « nul », l'arbitre doit, après un repos de cinq minutes, prolonger la partie de trente minutes, quinze minutes de chaque côté sans repos au changement de camp. L'équipe refusant de jouer la prolongation sera déclarée battue. Si après prolongation de trente minutes, le score est toujours nul, le vainqueur sera désigné dans les conditions fixées par l'article 58 ci-après, y compris pour les finales.
- Pour les matchs éliminatoires U18, si à la fin du temps réglementaire normal le match est « nul », l'arbitre doit, après un repos de cinq minutes, prolonger la partie de vingt minutes, dix minutes de chaque côté sans repos au changement de camp. L'équipe refusant de jouer la prolongation sera déclarée battue. Si après prolongation de trente minutes, le score est toujours nul, le vainqueur sera désigné dans les conditions fixées par l'article 58 ci-après, y compris pour les finales.
- Pour les matchs éliminatoires U15 et U13, si à la fin du temps réglementaire normal le match est « nul », l'arbitre doit, après un repos de cinq minutes, prolonger la partie de dix minutes, cinq minutes de chaque côté sans repos au changement de camp. L'équipe refusant de jouer la prolongation sera déclarée battue. Si après prolongation de trente minutes, le score est toujours nul, le vainqueur sera désigné dans les conditions fixées par l'article 58 ci-après, y compris pour les finales.

c. Match débutant avant 15h30

Pour tout match débutant avant 15h30, une pause d'une minute sera sifflée à la 22^{ème} minute de chaque mi-temps pour permettre aux joueurs de se réhydrater.

2. Match à VII

a. Match sans élimination

- La durée de tout match officiel de séniors et des catégories jeunes est de quatorze minutes, soit deux mi-temps de sept minutes chacune, avec changement de camp à la fin de la première période de jeu. Un repos maximum de 2 minutes est ménagé audit changement de camp
- La durée de tout match officiel de finale de séniors et des catégories jeunes est de vingt minutes, soit deux mi-temps de dix minutes chacune, avec changement de camp à la fin de la première période de jeu. Un repos maximum de 2 minutes est ménagé audit changement de camp

b. Match avec élimination

Pour les matchs éliminatoires d'équipes séniors ou des catégories jeunes (U18, U15, U13, U11), si à la fin du temps réglementaire normal le match est « nul », l'arbitre doit, après un repos de deux minutes, prolonger la partie de cinq minutes et respecter la règle du point en or. La première équipe qui marquera (essai ou drop) sera déclarée vainqueur.

L'équipe refusant de jouer la prolongation sera déclarée battue

3. Cas de forces majeures

Lorsqu'un match officiel comptant pour le classement d'une poule, est commencé et interrompu pour un cas de force majeure prévu par les règlements, il se rejoue avec la durée réglementaire sur le même terrain, les résultats déjà obtenus restant acquis.

D. Disposition particulière applicables aux matchs retransmis à la télévision

- a. La FPR peut, en accord avec les organismes de télévision déplacer certains matchs
- b. Les matchs retransmis doivent impérativement se jouer à l'heure prévue. Il appartient en conséquence aux organisateurs de prendre toutes les dispositions à cet effet, au besoin en faisant jouer sur un autre terrain, le match qui, le cas échéant, devait se jouer en lever de rideau.

Article 37 : Représentation de la FPR dans les matchs officiels – délégué de matchs

A. Généralités

La FPR doit se faire représenter par des délégués qui reçoivent des missions spéciales de contrôle sportif ou financier.

En l'absence de délégués, les membres du conseil fédéral, des commissions fédérales, à défaut, des représentants des clubs, désignés par tirage au sort, auront les pouvoirs et les attributions des délégués officiels absents

B. Désignation et rôle du délégué sportif

- Désignation :

Il est établi annuellement une liste de délégué sportif. Cette liste est composée de quatre licenciés par club et par année. Chaque club devra remonter sa liste de délégué sportif au plus tard une semaine calendaire après l'Assemblée générale de début d'année. Ces délégués devront suivre une formation pour leur permettre d'assumer correctement leur rôle.

Cette liste est composée de personne qui s'impose par leurs qualités morales et de caractère ainsi que par leur connaissance des règles et de l'esprit du jeu, et des règlements de la FPR.

L'absence d'un délégué officiel sur un match ou sur une formation sera soumise à une sanction pécuniaire de 10.000 Fcp/ par évènement (match ou jour de formation) envers le club dont il est issu.

Le calendrier des évènements qu'ils doivent couvrir leur sera communiqué par la CCS.

Le nombre de délégué par club est fixé à quatre pour qu'en cas d'empêchement un délégué puisse être remplacé. Les délégués peuvent également se faire remplacer par un autre délégué officiel en cas d'accord entre les deux. Ils devront prévenir la CCS au plus tard le mardi précédent l'évènement.

- Rôle :

Le délégué sportif est le soutien et le complément de l'arbitre de la rencontre. Il est en outre l'observateur strictement impartial qui, en établissant un rapport circonstancié, permettra aux instances fédérales de solutionner équitablement les problèmes qui leur sont posés.

Son autorité s'étend à tous les problèmes sportifs et de discipline générale, sauf sur le terrain de jeu, où pendant la rencontre l'arbitre seul est souverain. En particulier, le délégué sportif ne peut pénétrer sur le terrain de jeu qu'à la demande de l'arbitre lui-même (sauf le cas exceptionnel ou l'arbitre blessé ne pourra faire appel à lui).

Dans le cas où un joueur ou un juge de touche, serait à l'insu de l'arbitre rendu coupable d'acte de jeu déloyal, de brutalités ou d'incorrection grave, le délégué sportif doit d'une part aviser l'arbitre à la fin de la rencontre, et d'autre part le mentionner obligatoirement sur la fiche d'observation en fournissant sur l'incident et sur l'identité du ou des joueurs en cause, les détails les plus précis et les plus objectifs.

Le délégué sportif peut, dans certains cas, être investi d'une mission particulière par le comité de sélection ou par la commission centrale des arbitres. Il reçoit alors les directives nécessaires.

Dans tous les cas, le délégué sportif doit se trouver sur le terrain une heure avant le coup d'envoi et se mettre en rapport avec le délégué financier, l'arbitre, les dirigeants des clubs en présence et les juges de touche.

Il s'occupera de récupérer la feuille de match et de la faire circuler entre les équipes concernées. Il récupèrera les feuilles de matchs remplies par les deux équipes ainsi que leurs licences quinze minutes avant le coup d'envoi pour procéder à la vérification des licences.

Sous réserves formulées plus haut, le délégué sportif est juge de toutes les mesures qu'il estimera devoir prendre ou provoquer pour que la rencontre se déroule dans des conditions normales et afin que soit assurée la sécurité de l'arbitre.

Il lui appartient en particulier de faire dégager les bords de touches ; respecter le nombre de personnes présentes sur les bancs de touches ; par contre, il n'a pas à s'immiscer dans les questions financières.

Durant le match, il notera soigneusement tous les faits de matchs (cartons, marqueur de points, remplacement, réclamation) sur la feuille de match

A l'issue du match, il veillera à ce que chaque partie (les deux équipes et l'arbitre) signe la feuille de match. Il rédigera un rapport aussi complet et explicite que possible qu'il adresse d'urgence à la FPR si besoin.

Article 38 : Arbitres.

A. Considérations générales.

L'arbitre est un directeur de jeu. Il est le seul qualifié pour apprécier les répercussions d'une erreur ou d'une faute et prendre les décisions en conséquence.

Aucune discussion n'est admise sur les décisions de l'arbitre qui sont sans appel sur toutes les questions de fait. Joueurs et dirigeants doivent complète obéissance à l'arbitre pour tout ce qui a trait à ses attributions spécifiques

L'organisation de l'arbitrage et tout ce qui s'y rapporte est défini dans la charte de l'arbitrage et la charte de l'arbitre (annexe I).

Il convient donc de s'y conformer pour tout ce qui a trait :

- A tout problème des règles du jeu ou d'arbitrage ;
- Aux conditions de l'arbitrage du secteur professionnel ;
- A l'organisation des Commissions des arbitres ;
- Aux obligations des associations en termes de recrutement et de contribution à l'arbitrage
- A l'appartenance des arbitres aux associations ;
- A la progression des arbitres, aux droits et devoirs de ces derniers ;
- Aux désignations ;
- Aux jeunes arbitres ;
- A l'arbitrage éducatif.

B. Le rôle de l'arbitre

L'arbitre est un acteur reconnu pour ses compétences et il a un statut officiel qui le définit comme « la personne chargée au cours d'une rencontre de faire respecter les règles ».

L'arbitre a donc la mission de conduire le jeu (c'est un directeur de jeu) dans ses formes techniques et réglementaires au bénéfice des joueurs. Son autorité est essentielle au bon déroulement de la partie et ses décisions doivent être respectées par tous.

L'arbitre est investi d'une double responsabilité :

- Une responsabilité technique avec les droits qui en découlent :
 - Contrôle des conditions de jeu et des normes techniques qui y sont attachées ;
 - Capacité de sanction des joueurs ne respectant pas les règles du jeu ;
 - Capacité d'exclusion des joueurs ayant des comportements déloyaux et dangereux.
- Une responsabilité morale qui fait de lui un acteur essentiel du climat du jeu :
 - Indépendant des équipes et des associations qu'il arbitre, il est le garant de l'impartialité ;
 - Gardien de l'esprit du jeu, il est vecteur de valeurs morales et de l'éthique sportive ;
 - Reconnu par les instances fédérales qui lui font confiance, il participe à leurs missions.

Aucune discussion n'est admise sur les décisions de l'arbitre. Elles sont sans appel pour toutes les questions de fait relatives aux règles du jeu, y compris pour la durée des arrêts de jeu.

Les joueurs et dirigeants doivent respect à l'arbitre pour tout ce qui a trait à ses attributions spécifiques.

C. Recrutement des arbitres

Le recrutement des arbitres s'opère par voie d'examen, le candidat doit formuler sa demande écrite de candidature auprès du Président de la commission centrale des arbitres.

La promotion aux grades supérieurs d'arbitres stagiaires issus de l'examen précité, s'effectue dans les conditions prévues au paragraphe G du présent article.

Chaque club est tenu de présenter au cours de chaque saison au moins un arbitre. Le cas échéant, des sanctions sportives et pécuniaires seront prises contre celui-ci

D. Désignation des arbitres

1-La FPR par le biais de la commission centrale des arbitres désigne les arbitres de toutes les rencontres qu'elle organise.

2-Pour les compétitions jeunes, chaque club/école devra fournir un arbitre fédéral niveau 1 et/ou un arbitre World Rugby L1

3- Seul les arbitres licenciés à la FPR pourront être désigné sur les matchs organisé par la FPR

E. Absence inopinée de l'arbitre.

Si l'arbitre officiellement désigné est absent à l'heure prévue pour le match, il sera fait appel pour le remplacer, en respectant l'ordre de priorité hiérarchique, soit à un arbitre World rugby, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre stagiaire, soit à un éducateur 3^{ème} degré, 2nd degré, 1^{er} degré, présent dans le stade.

S'il n'y a qu'un seul arbitre, l'arbitrage doit lui être confié, même s'il appartient à l'un des deux clubs.

Par contre, si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, le choix de celui devant arbitrer s'effectuera dans les conditions suivantes :

1. Les capitaines des deux équipes en présence peuvent se mettre d'accord sur le nom de l'un des deux arbitres en cause.
2. A défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les deux arbitres préalablement désignés, un par chaque capitaine

En l'absence totale d'arbitre chaque capitaine doit proposer une personne âgée de moins de cinquante ans, suffisamment compétente et apte physiquement. Un tirage au sort désignera celle qui remplacera l'arbitre défaillant, et qui sera habilitée à arbitrer la totalité de la rencontre.

Une équipe refusant de jouer sous prétexte de l'absence de l'arbitre désignée officiellement sera déclarée battue par forfait.

E. Remplacement de l'arbitre en cours de match.

L'arbitre ne peut être changé au cours d'une partie que s'il se trouve dans l'impossibilité absolue de continuer son arbitrage par suite d'accident ou de défaillance physique.

Dans ce cas, il est fait appel par tirage au sort à l'un des deux arbitres de touche lorsque ceux-ci sont également arbitres.

Si un seul juge de touche est arbitre, c'est lui qui doit diriger la partie même s'il est sociétaire d'un des deux clubs en présence.

Si aucun des juges de touche n'est arbitre, il est fait application des dispositions du paragraphe D ci-dessus

F. Accession au grade d'arbitre officiel

Les arbitres stagiaires sont nommés par la commission centrale des arbitres sur proposition des clubs. Ils doivent pour cela, subir un examen théorique et un examen pratique.

Les arbitres fédéraux sont nommés par la commission centrale des arbitres qui leur fait au préalable subir un examen.

Les arbitres WR sont nommés par l'WR qui leur fait au préalable subir un examen

-Les grades de l'arbitrage polynésiens :

Dénomination	Personnes concernées	Obligation	Champs d'action
Arbitre Stagiaire FPR	Arbitre stagiaire	Doit suivre les formations level 1 FPR pour prétendre passer un examen de théorie et de terrain pour devenir arbitre FPR level 1	Juge de touche des matchs à XV de 1 ^{ère} et 2 ^{ème} division. Délégué de matchs
Arbitre Fédéral FPR	Arbitre Stagiaire FPR	Doit suivre les formations FPR level 2 pour prétendre passer arbitre FPR level 2	Idem que arbitre stagiaire + Arbitre central pour les matchs à XV de 2 ^{ème} division et les matchs à VII Arbitre central pour les phases finales de 2 ^{ème} division
Arbitre Level 1 WR	Arbitre FPR Level 2	Doit suivre les formations level 1 WR pour prétendre passer arbitre level 1 WR	Idem que Fédéral FPR + Arbitre central pour les matchs à XV de 1 ^{ère} division.
Arbitre Level 2 WR en cours	Arbitre WR Level 1	Doit suivre les formations level 2 WR pour prétendre passer arbitre level 2 IRB en cours	Idem que WR Level 1 + Arbitre central pour les phases finales de 1 ^{ère} division Arbitre central pour les matchs internationaux à Tahiti ou à l'étranger Formateur d'arbitre FPR
Level 2 WR	Arbitre WR Level 2 en cours	Doit suivre les formations level 2 WR pour prétendre passer arbitre level 2 IRB	Idem que Level 2 en cours + Formateur d'arbitre WR
Level 2 WR	Level 2 WR	Peux suivre les formations de formateur d'arbitre WR	Formateur d'arbitre WR

G. Arbitrage des matchs internationaux

a-Les matchs mettant en cause au moins une équipe nationale A d'une fédération appartenant au World Rugby doivent être dirigés par un arbitre inscrit au panel international board

b-Les arbitres de tous les autres matchs internationaux quel qu'en soit le niveau sont désignés par la commission centrale des arbitres. Les arbitres seront désignés parmi le panel des arbitres WR level 2 en cours

H. Défaillance d'arbitre

Lorsqu'un délégué sportif dûment qualifié aura signalé la défaillance d'un arbitre, le conseil fédéral enverra, s'il le juge utile, un extrait du rapport du délégué à la commission centrale des arbitres et à la commission centrale sportive. Après avis de ces commissions, le conseil fédéral jugera si l'arbitre incriminé est susceptible d'être encore désigné pour arbitrer un match de championnat ou si sa carte doit lui être retirée.

Le Conseil fédéral pourra prononcer le retrait définitif ou temporaire de la carte d'arbitre, si par faute, l'arbitre était l'auteur direct d'incident s'étant produit sur le terrain ou la cause de l'annulation du match.

Article 39 : Juges de touche.

Les dispositions relatives à ce sujet (Règle 6) figurent dans le livret des Règles du jeu.

A-La FPR (commission centrale des arbitres) désigne les juges de touche et l'arbitre fédéral, pour tous les matchs officiels. Ces derniers devront obligatoirement être licenciés à la FPR

B-En cas d'absences de juge de touche officiels, les juges de touches seront désignés par l'arbitre de la rencontre qui fait appel :

A des joueurs licenciés

A des éducateurs licenciés

Dans le cas où le juge de touche se rendrait coupable d'une faute nettement déterminée il est passible d'une sanction individuelle

Article 40 : Mesures d'ordre et de police applicable à l'occasion des matchs.

A. Principes de la responsabilité.

Le club organisateur est responsable de la mise en place de tous les moyens propres à assurer le déroulement correct du match ou du tournoi dont il a la charge (Protection de poteaux, tracé du terrain, plots, table de marque, banc de touches, sécurité ...)

Il pourra être rendu responsable des incidents qui se seraient produits sur son terrain. Des sanctions pourront être prises en cas d'incidents graves.

Dans toutes les circonstances, les associations devront veiller au respect des décisions de l'arbitre et à sa protection, en cas de besoin, vis-à-vis du public ou des joueurs. Il en sera de même vis-à-vis des délégués officiels de la FPR.

Leur négligence pourrait entraîner la suspension ou la radiation de l'association, l'interdiction du terrain et des sanctions pécuniaires.

B. Moyens médicaux

Des mesures doivent être prises pour que les premiers soins médicaux soient donnés à proximité du terrain aux joueurs accidentés.

Le club organisateur doit avant le début de chaque match ou tournoi prévenir les premiers secours de la tenue d'un évènement. Il doit également posséder les coordonnées des services de premiers secours au cas où il devrait être fait appel à eux pendant ou après la partie.

En cas d'accident survenant à un joueur, l'arbitre seul pourra faire appel aux soigneurs et au service médical. Cependant, suivant la gravité (perte de connaissance, douleurs aigus), les soigneurs pourront intervenir directement sur le blessé même en cours de matchs sans attendre l'autorisation de l'arbitre.

C. Accès à l'enceinte de jeu

Le médecin ou le soigneur, son adjoint ainsi que l'entraîneur et son adjoint de chaque club en présence, titulaire d'une licence et figurant sur la feuille de match, sont autorisés à séjourner sur le banc de touche et dans un périmètre de deux mètres.

L'entraîneur pourra entrer sur le terrain à la mi-temps. Auparavant seul le soigneur et son adjoint pourront entrer sur le terrain lorsque le jeu sera arrêté.

Il est rappelé que les fautes commises par les dirigeants et les entraîneurs sont passibles des mêmes sanctions que celles frappant les joueurs.

D. Cas particulier des reporters-photographes et de télévision

Les reporters-photographes et de télévision ont normalement accès aux bords de touches sur présentation de leur carte professionnelle

E. Mesures diverses

1. Les clubs organisateurs sont tenus de mettre à la disposition des juges de touche deux drapeaux
2. Le conseil fédéral, pourra changer le lieu d'une rencontre même 48heures avant le match, s'il estime que le bon déroulement de la rencontre exige ce changement. Il aura également la faculté, si le temps lui fait défaut, de reporter le match à une date ultérieure, afin de pouvoir désigner un autre terrain

Article 41 : Présentation et contrôle des licences, licences manquantes, rapports d'arbitres et de délégués sportifs.

A. Avant le match

Pour les matchs officiels, les dirigeants des clubs concernés sont tenus de préparer à l'avance les feuilles de matchs et les licences, conformément aux prescriptions suivantes. :

Feuilles de matchs : à compléter par l'indication des noms et prénoms (en majuscules) des joueurs titulaires et remplaçants ainsi que du staff (entraîneur, entraîneur adjoint, soigneur, soigneur adjoint) et pour chacun d'eux du numéro de sa licence et celui de son maillot.

En cas de modifications de dernière minute dans la composition d'une équipe figurant sur la feuille de match, le délégué doit en informer le capitaine de l'équipe adverse avant le début de la rencontre.

La feuille de match devra revenir au délégué un quart d'heure avant le début du match pour qu'il puisse contrôler celle-ci

Avant le coup d'envoi, la feuille de match devra être signée par les deux capitaines.

A la fin du match un dirigeant ou le capitaine de chaque équipe devra venir signer la feuille de match après avoir vérifié que le score est exact, ainsi que les cartons et les marqueurs de points.

L'arbitre doit aussi signer la feuille de match et indiquer si un rapport suivra.

Le délégué aussi doit signer la feuille de match et indiquer son rapport s'il y en a un.

La feuille restera consultable pendant 15 minutes après le coup de sifflet final. Ce délai passé, même en cas d'absence de signature d'un club, le match sera validé d'un point de vue du score.

Ce résultat pourrait être modifié seulement si la commission centrale de discipline est saisie, suite à une réclamation ou un rapport, et qu'elle modifie le résultat du match en pénalisant l'une ou l'autre équipe.

Ne peuvent participer à des matchs de rugby que les joueurs régulièrement licenciés à la Fédération Polynésienne de Rugby.

Avant chaque rencontre, qu'elle soit amicale ou officielle, le délégué, en possession de la feuille de match régulièrement remplie par les deux équipes, devra effectuer le contrôle des licences. Il devra refuser l'entrée sur le terrain à tout joueur ne présentant pas de licences.

Toute infraction à cette règle entraîne automatiquement la perte du match pour le club fautif.

Les licences devront être présentées dans le même ordre que celui des licenciés (joueurs et staff) présent sur la feuille de match.

Toutes les licences ainsi que la feuille de match devront être déposées au plus tard quinze minutes avant le coup d'envoi du match pour permettre une vérification.

B. Photographie des équipes

Sur la demande du capitaine d'une équipe (suite à une réclamation posée par son club), il pourra être procédé sur le terrain, avant le coup d'envoi de la rencontre, à une photographie des licenciés de l'équipe adverse sur qui la réclamation a été déposée, sur laquelle l'arbitre du match devra figurer. Après avoir fait l'objet de telles photos, l'équipe en question ne pourra pas effectuer des changements de joueur sans en avoir avisé l'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse.

C. Licences manquantes

Tout joueur dont la licence est manquante ne pourra prendre part au match.

D. Rapport d'arbitre

. Le lendemain de la rencontre, l'arbitre doit adresser la feuille de match à :

- La F.P.R. pour une compétition fédérale

Le délégué officiel (à défaut, l'arbitre) doit adresser les feuilles de matchs à la FPR immédiatement (ou le plus tôt possible pour les matchs ne se jouant pas à Fautaua) après la rencontre.

Il y joint les licences des joueurs exclus, ou ayant reçu un carton jaune, ou dont les titulaires ont fait l'objet d'une réclamation.

S'il a des observations à faire sur la partie, l'arbitre indiquera dans la case réservée à cet effet « Rapport suivra ». Il établira dans le calme et la réflexion un rapport complémentaire qu'il fait parvenir à la FPR par courrier ou par mail au plus tard le lundi suivant le match avant midi. Il y indiquera également sur quelle règle il s'appuie pour justifier ce rapport. Ce rapport peut concerner les joueurs, les staffs, les dirigeants mais aussi les licenciés présents en tribune.

Dans le cas où un match serait interrompu ou arrêté à la suite d'incidents, l'arbitre doit, dans le rapport complémentaire susvisé, indiquer de manière explicite les raisons exactes qui ont déterminé sa décision et préciser le degré de responsabilité de chacune des équipes en présence.

En cas d'incident envers l'arbitre (menaces, insultes, agressions ...) survenue après la clôture de la feuille de match (jusqu'à sa sortie du stade), l'arbitre pourra toutefois mentionner ces incidents dans un rapport qu'il joindra à la feuille de match au plus tard le lundi suivant le match avant midi afin de les remonter à la commission centrale de discipline.

A-1-Procédure à suivre pour les exclusions temporaires sur carton blanc

1- Pour tout licencié inscrit sur la feuille de match ayant fait l'objet d'une exclusion temporaire sur carton blanc, l'arbitre ne joindra à son rapport, ni la photocopie ni l'original de la carte de qualification du licencié

2- A noter qu'un carton blanc ne constitue pas une sanction, mais après 2 cartons blanc reçu cela équivalra à 1 carton jaune et entraînera simplement une inscription au dossier disciplinaire du licencié

A-2-Procédure à suivre pour les exclusions temporaires sur carton jaune uniquement :

1- Pour tout licencié inscrit sur la feuille de match ou pour tout dirigeant rédacteur de la feuille de mouvements ayant fait l'objet d'une exclusion temporaire sur carton jaune ou d'un avertissement donné par le délégué sportif, l'arbitre ne joindra à son rapport, ni la photocopie ni l'original de la carte de qualification du licencié.

2- A noter qu'un carton jaune ne constitue pas une sanction, mais entraîne simplement une inscription au dossier disciplinaire du licencié. Cette inscription est valable quelque soit la compétition

2. Pour tout licencié inscrit sur la feuille de match ou pour tout dirigeant rédacteur de la feuille de mouvements ayant fait l'objet :

- de deux exclusions temporaires sur carton jaune dans la même rencontre ou
- d'une exclusion temporaire sur carton jaune et d'un avertissement donné par le délégué sportif dans la même rencontre ou
- de deux avertissements donnés par le délégué sportif dans la même rencontre...

E. Rapport du délégué sportif

Dès que possible après la rencontre, le délégué sportif adresse à la FPR un « rapport de délégué ». Il y joint les licences retenues par ses soins (joueurs, juge de touche, dirigeants)

Ce rapport doit obligatoirement mentionner les licenciés concernés et le motif de ce rapport. Il doit relater avec précision tout incident s'étant produit pendant ou après la partie et établir le degré des responsabilités encourues par chacune des équipes en présence.

Article 42 : Réclamation

- A.** Toute réclamation doit être accompagnée au moment où elle est faite, de la somme de 1.000 Fcp (frais de dossier).
Dans le cadre d'une réclamation multiple la caution à verser sera d'autant de fois 1.000 Fcp qu'il y aura de joueurs visés dans ladite réclamation
- B.** Pour être recevable, toute modification concernant la qualification d'un joueur doit être motivée et déposée avant le commencement de la partie entre les mains du délégué (ou de l'arbitre en cas d'absence de celui-ci) Elle doit être rédigée sur la feuille de match, par le capitaine ou un dirigeant de l'équipe réclamante, indiquer les noms et prénoms du joueur en cause, le numéro de sa licence, et les raisons précises de sa réclamation. Le délégué en donnera immédiatement connaissance au capitaine de l'équipe adverse, qui peut passer outre, à leurs risques et périls, en maintenant dans l'équipe le joueur concerné.
Si le joueur est retiré de la feuille de match, le délégué devra néanmoins conserver sa licence et la faire parvenir avec son rapport circonstancié à la FPR pour enquête
Dans le cas où le club réclamant aura fait procéder, dans les conditions prévues à l'article 41 paragraphe C ci-dessus, à des photos appelés à venir à l'appui de sa réclamation, il lui appartiendrait d'adresser les dites photos à la FPR dans les cinq jours qui suivent le match. Passé ce délai, ledit club sera considéré comme ayant irrévocablement renoncé au moyen de preuve dont il s'agit.
- C.** Toute réclamation concernant l'organisation matérielle d'un match doit être fait par écrit avant le commencement du match auprès du délégué (ou de l'arbitre en cas d'absence de celui-ci) qui est tenu d'en donner immédiatement connaissances aux intéressés
- D.** Toute réclamation concernant les incidents qui ont pu se produire au cours d'un match doit être formulée dans les quinze minutes suivant la fin du match avant que le délégué ne clôture la feuille de match
- E.** Aucune réclamation ne peut être retirée une fois déposée et l'arbitre ne doit en aucun cas, rembourser la caution versée à l'appui.
- F.** Si à la suite d'une réclamation, une enquête est jugée nécessaire et entraîne des frais de déplacement, soit de personne à entendre, soit de commissaires-enquêteurs, soit de réunions extraordinaires fédérales ces frais seront à la charge de la partie perdante.

Article 43 : Déroulement des matchs.

A. Comportement des équipes – Rôle des dirigeants

Dans toutes les dépendances du stade où un match se déroule et en dehors du terrain, c'est le président du club et à défaut le président de la section rugby qui est responsable de la bonne tenue de son équipe, ainsi que de celle de ses accompagnateurs.

A cet effet, le président doit intervenir (presse, radio, directement ...) pour éduquer le public et prévenir tous les déchainements de passion.

Les équipes et les dirigeants sont tenus de faire le nécessaire pour qu'il en soit ainsi et en cas de besoin, assurer la protection de l'arbitre et des délégués pendant et après la partie.

B. Choix, rôle et prérogatives des capitaines

1. Le capitaine est d'abord le véritable représentant de son club sur le terrain. Il a les prérogatives et les devoirs que lui confère cette mission. Il est, de ce fait, indispensable que les clubs désignent, comme capitaine, un joueur hautement qualifié :
 - Au plan technique : par une bonne connaissance du jeu et de ses règles
 - Au plan humain : par sa valeur morale, son caractère, son sens des contacts humains
2. Sur le terrain, outre son rôle vis-à-vis de ses équipiers, le capitaine doit être un auxiliaire du directeur de jeu, avec lequel il est seul, de son équipe, autorisé à avoir des contacts. Il est en particulier, autorisé à demander à l'arbitre le motif d'une sanction, **mais n'a en aucune manière qualité pour la discuter.**
3. En contrepartie, les arbitres doivent favoriser, avec le meilleur vouloir, leurs rapports loyaux avec les capitaines. Ils doivent en particulier, prendre contact avec eux avant la partie et sur le terrain, répondre courtoisement à toute question polie de leur part.

C. Ballon

Chaque équipe doit se présenter sur le terrain avec deux ballons en bon état, conforme à l'aspect et aux dimensions prévues à la règle 2 des règles du jeu. L'arbitre, après les avoir vérifiés, désigne le ballon qui servira en premier lieu. Le même ballon doit servir pendant toute une mi-temps ou toute la partie si les autres ballons présentés ne répondent pas aux normes réglementaires.

En cas d'absences des deux ballons réglementaires, le club fautif se verra infliger une amende pécuniaire.

Toutefois le club recevant une équipe sur son terrain ou recevant deux équipes sur terrains neutre doit tenir à disposition en cas de besoin 2 ballons.

D. Tenue de joueur

Dans l'intérêt du sport et par respect pour le public qui assiste aux matchs, les capitaines sont priés d'interdire à leurs coéquipiers toute expression grossière et tout mot ou geste contraire aux convenances.

Les joueurs doivent toujours avoir une tenue propre et décente. Les arbitres doivent apporter sur ce point toute leur attention et signaler à la FFR les joueurs et les associations contrevenants à ces recommandations.

Les joueurs devront obligatoirement porter un numéro très apparent sur leur maillot

E. Remplacement des joueurs

Le remplacement de joueurs blessés en cours de partie peut être autorisé dans les conditions définies à la règle 3 des règles du jeu.

Toutefois, tout joueur sorti sur blessure et remplacé, ne pourra en aucune manière reprendre la partie en cours.

F. Echauffement des remplaçants.

Les remplaçants qui s'échauffent dans les zones d'en-but devront porter une chasuble.

G. Expulsion temporaire de joueurs.

Tout joueur ayant reçu un carton jaune est exclu pour 10 minutes. La prise de temps commence à partir du moment où ledit joueur sera assis auprès du délégué de match.

Il ne pourra faire sa rentrée qu'en faveur d'un arrêt de jeu et après que l'arbitre lui ait donné l'autorisation de revenir sur la pelouse

H. Expulsion définitive de joueurs.

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes de brutalité. Même sans avertissement, un arbitre peut exclure du terrain de jeu un joueur qui se livre à un acte de brutalité manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions.

Cette dernière remarque vaut, en particulier, pour les capitaines qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs partenaires.

Tout joueur à qui a été intimé l'ordre de quitter le terrain de jeu, ne pourra plus participer au jeu ainsi qu'au match suivant.

L'arbitre devra signaler à la FPR les joueurs exclus en cours de match, qu'il s'agisse d'un match officiel, de challenge ou amical.

Il devra fournir un rapport sur les motifs de l'exclusion et y joindre la licence du joueur fautif.

Tout arbitre qui ne signalerait pas l'exclusion d'un joueur, s'exposerait à une sanction.

En aucun cas, l'arbitre n'est autorisé à restituer la licence à un joueur qu'il a exclu du terrain.

Lorsqu'un joueur exclu par un arbitre refuse de quitter le terrain, le match est arrêté et il est fait application des dispositions du paragraphe ... de l'article ... des présents règlements généraux.

Après tout match, l'arbitre doit signaler sur son rapport les sanctions qu'il a prises et donner tous les renseignements utiles pour que l'organisme compétent puisse prendre les décisions qui conviennent.

I. Entrée des joueurs en cours de partie

Après le début de la partie, un joueur appelé à remplacer un partenaire blessé ou pour raison tactique ne peut faire son entrée sur le terrain qu'à la faveur d'un arrêt de jeu, et à la condition, d'une part de figurer sur la feuille de match et d'autre part d'y avoir été autorisé par l'arbitre (sanction pécuniaire en cas de non-respect).

En outre si le numéro de son maillot est différent de celui qui lui a été attribué sur la feuille de match, il doit, sous peine de sanction pécuniaire, le signaler au délégué qui le modifiera avant son entrée sur le terrain. En cas de non concordance numéro porté et numéro écrit, le délégué rapportera cet incident sur la feuille de match.

J. Evacuation des joueurs blessés

Tout joueur blessé doit, à la diligence de l'arbitre, être évacué sans délai en dehors du champ de jeu si son état le permet.

Article 44 : Matchs interrompus.

A. L'arbitre de la rencontre est seul juge pour décider si le match doit être interrompu, mais cette décision ne doit être prise que lorsqu'il y a impossibilité absolue de continuer à jouer.

B. Cette impossibilité résulte :

- Soit d'évènements extérieurs constituant un cas de force majeure (intempéries exceptionnelles...)
- Soit d'incident grave

- C. Si l'arbitre estime qu'un match ne peut pas être conduit à son terme, il doit cependant éviter dans le cas où une tentative de but aurait été autorisée (essai, coup de pied de pénalité, coup de pied franc) de siffler la fin de la partie avant que cette tentative ait eu lieu.
- D. En cas de voie de fait d'un joueur sur un arbitre, un juge de touche ou un délégué, ainsi que le refus pas un joueur d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter le terrain, la partie doit être automatiquement arrêtée.
Pour l'application d'une telle décision, lorsqu'ils sont victimes de voies de fait à l'issue de l'arbitre, les juges de touche et les délégués sportifs doivent en informer immédiatement ce dernier. Dans les deux cas visés ci-dessus il est, par ailleurs, fait application des sanctions de l'article 61 D. ci-après.
- E. Match joué en nocturne
Dans le cas où par la suite d'une panne d'électricité l'interruption totale de la rencontre serait supérieure à 30 minutes, le match sera définitivement interrompu (cas de force majeure).
Il sera rejoué en totalité à une date fixée par la FPR le score obtenu au moment de l'arrêt étant acquis. (Art45)

Article 45 : Matches rejoués

Lorsqu'un match officiel est interrompu pour cas de force majeure, il sera rejoué à la date fixée par la FPR, les résultats obtenus au moment de l'arrêt étant acquis.

Ce deuxième match aura la durée réglementaire, qu'elle qu'ait été celle du match interrompu.

En aucun cas la décision de l'arbitre d'arrêter le match par suite d'incidents ne saurait être assimilée à un cas de force majeure

Article 46 : Joueurs sélectionnés

Un joueur convoqué par la FPR pour participer à un match de sélection officiel, un match international ou un stage/entraînement de sélection doit en priorité répondre à cette convocation. En tout état de cause :

- S'il accepte, il lui est interdit de jouer
 - D'une part durant les cinq jours précédant le match pour lequel il est sélectionné,
 - D'autre part, sauf autorisation exceptionnelle de la FPR au cours des 48h suivant ledit matchCette restriction s'applique à tous les joueurs présents sur la feuille de match.
- S'il refuse : le joueur sera suspendu pour 3 matchs officiels, celui faisant immédiatement suite au match international ou au stage/entraînement de sélection.
Une dérogation à cette règle peut être admise dans les cas suivants :
 - Evènement familial important ou grave (naissance d'un enfant, décès d'un parent proche)
 - Maladie ou blessure
 - Examen scolaire, universitaire ou professionnel.

A cet effet le joueur devra présenter (par écrit ou par mail) une demande à la FPR appuyée de la pièce justificative utile, ou se présenter directement pour discuter avec le responsable des sélections. A défaut, il sera suspendu pour trois matchs officiels, faisant suite au match international.

La participation à un match de challenge, ou une autre activité organisée par son club ne constitue pas un motif de dérogation.

Le club dont plus de trois joueurs, qu'ils soient séniors ou U18, sont sélectionnés peut demander le report d'un match de championnat qui aurait dû normalement se jouer le jour ou dans les 3 jours qui précèdent ou qui suivent, le match concernant des joueurs sélectionnés

Article 47 : Matches organisés par une association.

- A. En dehors des rencontres officielles prévues par la FPR toute association peut organiser des matchs amicaux, de challenge, de coupe, de tournoi, sous réserve d'avoir obtenu au préalable l'agrément de la FPR.
- B. La demande d'agrément pour les matchs amicaux, challenge, tournoi doit être formulée par le club organisateur un mois au moins avant la date de la première rencontre ; elle doit être accompagnée d'un exemplaire du règlement sportif et du calendrier de l'épreuve.

Toute infraction aux règles qui précèdent tombe sous le coup des dispositions de l'article 18 de la loi 84-610 du 16 juillet 1984 modifiée, relative à l'organisation et à la promotion d'activités physiques et sportives.

Le conseil fédéral de la FPR peut refuser l'agrément dans le délai d'un mois

- C. Le calendrier des compétitions dont il s'agit doit être établi en fonction du calendrier des épreuves fédérales afin d'éviter tout chevauchement de date.
- D. Une demande peut être formulée par le club organisateur auprès de la commission centrale des arbitres pour que celle-ci gère l'arbitrage des matchs amicaux, de challenge, de coupe, de tournoi
- E. Les joueurs participant à une de ces rencontres doivent remettre leur licence à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Les dossiers concernant les fautes graves (agressions d'arbitre, brutalité avec blessure, ...) c'est-à-dire celle supportant une suspension d'un an minimum, devront être envoyés sans retard à la commission centrale de discipline. Ces dossiers seront traités de la même façon que ceux établis pour des incidents de même nature signalés lors des rencontres officielles.

Pour les exclusions temporaires, celles-ci ne seront pas comptabilisées pour les compétitions officielles.

- F. Le conseil fédéral de la FPR a tout pouvoir pour retirer son agrément à tout challenge, coupe ou tournoi, qui lui paraîtrait faire de la concurrence aux épreuves officielles fédérales, alors même que la compétition est commencée.

Article 48 : Dopage.

Il est interdit aux joueurs d'absorber des substances ou d'utiliser des moyens destinés à augmenter artificiellement leur rendement au cours des compétitions.

Tout joueur s'engage sur l'honneur à se conformer aux règlements d'administration publique relatif à la répression de l'usage de stimulant à l'occasion de compétitions sportives.

Tout titulaire d'une licence peut à l'occasion d'une rencontre être désigné pour la recherche d'un dopage éventuel. Il devra conformément aux dispositions du présent article et, en particulier, se soumettre aux prélèvements de sang ou d'urine qui pourront lui être demandé à la fin d'une rencontre.

Tout joueur convaincu d'avoir fait usage de stimulants destinés à accroître artificiellement et passagèrement ses possibilités physique, se verra interdire pendant une durée de 3 mois à 5 ans la participation à toute compétition ; il ne pourra non plus être l'organisateur ni assumer une fonction quelconque, officiel ou non.

Les mêmes sanctions sont applicables à tout membre de la FPR qui aura facilité l'usage des stupéfiants.

Article 49 : Mesure non prévues.

Le conseil fédéral pourra prendre toute décision qu'il jugera conforme à l'intérêt général du rugby, sur toutes les questions sportives qui seront soumises à son examen et qui ne se trouveraient pas expressément résolues dans les présents règlements généraux.

En cas d'urgence, la commission sportive est qualifiée en la matière et rend compte de sa décision lors de la prochaine réunion du bureau fédéral.

TITRE III

REGLEMENT SPORTIF DES COMPETITIONS FEDERALES

Article 50 : Généralités.

A. Invitations

- L'acceptation de l'invitation comportera pour le club concerné l'engagement formel de se conformer en tous points aux statuts et règlements actuellement en vigueur à la Fédération Polynésienne de Rugby.
- Une équipe ne pourra s'engager pour une compétition (championnat à XV, championnat Sevens Coupe de Tahiti) que lorsqu'elle sera en règle de ses dettes (licences, amendes) auprès de la FPR. Pas d'inscription pour les clubs qui ne sont pas en règle financièrement. Cette mesure vaut au sein d'une saison mais aussi d'une saison à l'autre. L'inscription initiale au championnat de Tahiti ne sera effective qu'après avoir réglé la totalité des sommes dues : affiliation, annexe, licences joueurs (minimum 23), licences dirigeants 3.

B. Organisation des compétitions

1. Les compétitions au niveau fédéral sont entièrement organisées par la FPR
2. Pour la phase de championnat, lors de l'élaboration du calendrier l'équipe championne aura toujours le calendrier le plus favorable sur le papier (tête de série). Toutefois, le match opposant le 1^{er} au 2^{ème} aura toujours lieu vers la moitié du championnat
3. Pour la coupe de Tahiti, il sera procédé à un tirage au sort partiel ; les deux premiers du précédent championnat seront tête de série, chacune dans une partie opposée du tableau. Les têtes de série peuvent s'étendre éventuellement au 3^{ème} et 4^{ème}.
4. Les compétitions secondaires sont organisées sous l'initiative des associations
Toutefois, ces compétitions doivent être organisées de telle manière qu'elles soient en adéquation avec les règlements et statuts en vigueur au sein de la FPR.
La commission centrale sportive ainsi que le bureau fédéral contrôleront le respect de ces prescriptions.
A cet effet, chaque association transmettra à la FPR dès son établissement, le projet de ses compétitions (principes d'organisation, modes de qualifications, calendrier prévisionnel).
Ce projet ne pourra revêtir un caractère définitif et être mis en application qu'après avoir reçu l'homologation officielle de la commission centrale sportive.

C. Nature des compétitions fédérales et récompenses

1. Les compétitions fédérales séniors sont réparties comme suit :

- Le Championnat de Tahiti à XV (1^{ère} et 2^{ème} division) : Le vainqueur de 1^{ère} division reçoit le bouclier et le titre de champion de Tahiti de rugby à XV ainsi que 30 médailles. Le Vice-Champion de Tahiti de rugby à XV reçoit un trophée et 30 médailles
- Le vainqueur de 2^{ème} division reçoit un trophée et le titre de champion de Tahiti 2^{ème} division de rugby à XV
- La coupe de Tahiti à XV (1^{ère} et 2^{ème} division) : Le vainqueur de 1^{ère} division reçoit la coupe et le titre de Vainqueur de la coupe de Tahiti. Le vainqueur de 2^{ème} division reçoit un trophée et le titre de Vainqueur de la coupe de Tahiti 2^{ème} division.
- Le Championnat de Tahiti Sevens : Le vainqueur reçoit un bouclier et le titre de champion de Tahiti de Rugby Sevens.
Chacun des 3 trophées de 1^{ère} division est remis en jeu chaque année. L'équipe gagnante doit prendre soin de son trophée pour le rapporter en bon état à la FPR la saison suivante.
Les trophées de 2nd division sont conservés par les clubs gagnants.

2. Système de montée et descente en championnat.

Si le nombre d'équipe le permet, en fin de championnat un match opposera le dernier de 1^{ère} division au 1^{er} de 2^{ème} division (ou son suivant, si le 1^{er} ne peut pas monter en 1^{ère} division)

En fonction du nombre d'équipe inscrite chaque année il sera déterminée si :

- Le vainqueur de ce match évoluera en 1^{ère} division et le perdant en 2^{ème} division l'année suivante
- Les deux équipes évolueront en 1^{ère} division

3. Les compétitions fédérales catégories jeunes et féminines

Un titre de champion de Tahiti et un titre de vainqueur de la coupe de Tahiti sera attribué chaque année et donc chaque catégorie. Chacune des deux compétitions est étalée sur un semestre.

Les premiers de chaque catégorie recevront 12 médailles.

4. Le championnat des Provinces

La FPR organise chaque année un championnat des Provinces. C'est un championnat regroupant la Cote Est, la Cote Ouest et les Raromata'i

5. Les compétitions exceptionnelles

La FPR organise certaine compétition exceptionnelles, notamment dans les catégories jeunes. Ce sont des compétitions ponctuelles et regroupant plusieurs associations. Suivant le budget, c'est compétitions peuvent permettre aux équipes des autres îles de rencontrer les équipes de Tahiti.

D. Nombre de joueur sur les feuilles de match

1. En rugby à XV

23 noms seront inscrits sur la feuille de match. 6 joueurs devront être aptes à jouer en première ligne. (Voir règles du jeu). Le ratio nombre de joueur inscrits / Nombre de première ligne devra respecter les règles du jeu.

2. En rugby Sevens

12 noms seront inscrits sur les feuilles de matchs

Article 51 : Participation aux compétitions fédérales.

A. Les clubs participants aux compétitions fédérales sont tenus de présenter :

1. Développement du rugby jeune

Une école de rugby comportant au moins 25 joueurs licenciés, toutes catégories confondues et justifiant d'une activité au sein de la fédération en participant au moins aux trois quart des compétitions fédérales organisées (championnat jeunes U10/U12/U14/U16/U18)

2. Développement de l'arbitrage

Au moins un arbitre fédérale arbitrant au moins 5 matchs dans l'année en tant qu'arbitre central (un tournoi de rugby Sevens comptant pour un match). A défaut l'équipe pourra présenter un arbitre stagiaire au début d'année qui devra passer arbitre fédéral au cours de l'année et arbitrer au moins 3 matchs dans l'année en tant qu'arbitre central (un tournoi de rugby Sevens comptant pour un match)

En cas de non-respect de ces deux conditions, des points de pénalités seront retirés aux équipes fautives à la fin des phases de poules du championnat.

B. L'entraîneur.

1^{ère} division

Chaque équipe de 1^{ère} division devra présenter un entraîneur de niveau WR level 2 en cours ou validé minimum (ou équivalence FFR).

Une semaine après l'AG de début de saison, le nom de l'entraîneur officiel devra être donné à la FPR.

Seule cette personne, qui devra être enregistrée avec une licence d'entraîneur ou joueur entraîneur, pourra être inscrite dans la case « entraîneur » sur les feuilles de matchs. Il ne pourra en aucun cas être inscrit en tant que soigneur ou aide soigneur sous peine d'une sanction pécuniaire (5.000 Fcp).

En cas d'absence d'entraîneur WR level 2 en cours ou validé minimum (ou équivalence FFR), le club devra payer une amende de 20.000Fcp par compétition à laquelle il participe sans entraîneur diplômé. (Suite aux résolutions adoptées lors de la saison 2011) et fournir le nom de son entraîneur officiel non-diplômé.

Seul l'entraîneur officiel désigné par le club pourra figurer sur la feuille de match dans la case « entraîneur », tout autre entraîneur devra figurer dans la case entraîneur adjoint, sous peine d'une sanction pécuniaire (5.000 Fcp).

En cas de changement d'entraîneur en cours de saison, le club devra avertir la fédération

C. Nouvelle équipe

Toute nouvelle équipe ne pourra s'inscrire en 1^{ère} division lors de sa première année d'existence. Elle devra participer aux compétitions de 2^{ème} division.

D. Equipe 2

Un club présentant deux équipes ne pourra pas les faire jouer dans la même division. L'équipe 1 devra jouer en 1^{ère} division et l'équipe 2 en 2^{ème} division

Article 52 : Calendrier officiel.

A. Principes généraux

Les dates et heures des rencontres officielles sont fixées par la FPR et s'impose à tous les clubs invités (art 36). Après publication du calendrier, aucun report de match ne peut être accordé.

B. Modification au calendrier officiel

Nul club n'est habilité, même avec l'accord du club adverse, à modifier de sa propre initiative la date ou l'horaire d'une rencontre officielle et ce, pour quelque motif que ce soit (cf Art 33C)

Tout club qui enfreindrait cette disposition aurait automatiquement match perdu par disqualification.

Lorsqu'un club souhaite voir modifiée une date initialement prévue au calendrier officiel, il lui appartient d'en formuler la demande par écrit, un mois avant la date qu'il est amené à modifier. Cette demande doit être adressée à la FPR assortie de l'accord écrit du club adverse.

Aucune modification du calendrier officiel ne sera accordée pour les trois raisons suivantes :

- Le résultat de certaines rencontres pourrait entraîner la qualification d'une équipe.
- Si aucune date ne peut être trouvée sans avoir à modifier le reste du calendrier.
- Indisponibilité du corps arbitral

En cas d'évènement exceptionnel et imprévu (décès dans le club ...) une demande de report pourra être déposée 4 jours avant ledit match. La FPR se réserve le droit d'accepter ou de refuser le report pour les raisons citées ci-dessus.

1. Match avancés

Sous réserve de ce qui précède, les clubs ont toute latitude pour avancer une rencontre prévue au calendrier officiel. La demande d'anticipation doit être formulée conjointement par les deux clubs concernés et parvenir à la FPR au moins un mois avant la nouvelle date choisie.

2. Match reportés

Le cas de force majeure peut seul motiver le report d'un match. Par cas de force majeure, on entend : terrain inondé, offrant une visibilité nulle ou notoirement insuffisante et, d'une façon générale, toutes les circonstances empêchant l'organisation matérielle d'une rencontre ou son déroulement normale (ex : panne d'éclairage de plus de 30 minutes pour les rencontres jouées en nocturne)

Ne sont pas considérés comme cas de force majeure :

- La panne automobile des véhicules individuels

3. Conséquence du report d'un match :

Dans les cas de force majeure visés ci-dessus, le match non joué sera reporté à une date fixée par la FPR. Toutefois, en cas de nécessité absolue la FPR peut être amenée à faire jouer un match un jour de semaine une rencontre en retard.

Article 53 : Réunions, rencontres préalables

Avant chaque début de saison, certaines réunions obligatoires seront organisées auxquelles des membres précis devront participer. Toutes absences de clubs seront sanctionnées de manière pécuniaire :

- Réunions des entraîneurs et arbitres :
 - Date : Avant le début des compétitions
 - Organisateur : Le Président de la CCS et le Président de la CCA
 - Membres devront être présents :
 - Le Président de chaque club (ou le vice-président)
 - L'entraîneur sénior officiel de chaque club
 - ODJ : Explication de la saison, des risques de sanctions, des rôles, de l'arbitrage général...
- Rencontre clubs /arbitres
 - Date : avant le début de la saison, date proposée par la CCA en fonction des entraînements des clubs
 - Organisateur : la CCA
 - Organisation : Les arbitres interviennent pendant un entraînement : Présentation des arbitres, de leurs attentes, questions des licenciés, entraînement avec jeu réel arbitré par les arbitres et intervention pédagogiques
- Réunions de formation des délégués
 - Date : une réunion avant le début de la saison / une 2^{ème} date de rattrapage sera prévue
 - Organisateur : Le président de la CCS et le président de la CCA
 - Membres devront être présents :
 - Les deux candidats délégués de chaque club, ayant chacun une licence dirigeant
 - ODJ : Formation du délégué pour son rôle de représentant officiel de la FPR

Article 54 : Ententes.

Une entente est un accord conclu entre deux clubs afin de regrouper, au bénéfice de l'un d'entre eux leurs effectifs.

Chaque joueur gardant sa propre origine, peut éventuellement disputer des rencontres amicales dans le club où il est licencié.

Les ententes sont valables pour une saison déterminée et doivent être annoncées lors de l'Assemblée générale de début d'année. Elles doivent dans tous les cas être homologuées, avec indication précise du ou des clubs bénéficiaire(s). La liste des ententes homologuées pour une saison donnée sera disponible à la FPR.

Les ententes ont la faculté de participer aux compétitions officielles, phases qualificatives et phases finales. Elles sont soumises au règlement sportif des compétitions fédérales.

Dans le cas d'une entente entre deux clubs séniors, ceux-ci ne pourront participer au championnat de 1^{ère} division (sauf s'il s'agit d'une entente entre clubs des îles autres que Tahiti). Ils devront alors participer au championnat de 2^{ème} division.

Article 55 : 2^{ème} équipe d'un même club.

A. Compétition à XV

Lorsque l'effectif de certains clubs le permette, un club peut engager une 2^{ème} équipe dans une compétition à XV. Celle-ci évoluera alors en 2nd division. La présence de deux équipes d'un même club dans une même division est impossible.

Les joueurs du même club peuvent donc jouer pour l'équipe 1 ou l'équipe 2 de leur club

Ce cas de figure est soumis au respect de certaines règles :

3. En championnat de Tahiti à XV

- Un joueur qui dispute plus de 5 matchs avec l'équipe 1 du club ne peut plus jouer pour l'équipe 2 du club
- Un joueur qui dispute une rencontre avec une des deux équipes au cours d'une semaine ne peut jouer pour l'autre équipe durant la même semaine. (Semaine de lundi à dimanche)
- Les cartons reçus avec l'une ou l'autre équipe se cumulent. De ce fait la suspension sera purgée en fonction des matchs de l'équipe 1 ou 2 à raison d'un match par semaine.
- Les points marqués comptent pour l'un ou l'autre des championnats mais ne se cumulent pas.

4. En Coupe de Tahiti à XV

- Un joueur qui dispute deux matchs avec l'équipe 1 du club ne peut plus jouer pour l'équipe 2 du club
- Un joueur qui dispute un ou des match(s) avec l'équipe 2 du club peut ensuite jouer pour l'équipe 1 du club.
- Les cartons reçus avec l'une ou l'autre équipe se cumulent. De ce fait la suspension sera purgée en fonction des matchs de l'équipe 1 ou 2 à raison d'un match par semaine.

B. En championnat à 7

Un club peut inscrire 2 équipes. Lors d'un tournoi les joueurs ne peuvent pas basculer d'une équipe à l'autre.

Entre deux tournois les joueurs peuvent basculer d'une équipe à l'autre sans limitation

Article 56 : Cas particulier : championnat vétérans.

Si au moins deux équipes s'inscrivent, est alors organisé, par la FPR, un championnat vétérans (règles vétérans)
Le championnat vétérans se dispute par équipe et non par club.

Ainsi, les joueurs vétérans (+ de 35 ans) de chaque club peuvent remplir le formulaire de demande pour jouer en rugby vétérans et renseigner l'équipe qu'il souhaite rejoindre. Il faut la signature du Président de l'équipe vétérans enregistré pour valider cette demande.

Un joueur vétérans ne peut jouer que dans une équipe vétérans par saison. Il lui est impossible de jouer pour une autre équipe vétérans.

Le joueur n'aura qu'une licence, celle de son club d'origine.

Les clubs souhaitant inscrire une équipe vétérans doivent avertir la FPR au plus tard 1 mois après l'AG pour permettre d'organiser le championnat vétérans.

Article 57 : Forfaits.

A. Généralités

1. Il est formellement interdit à une équipe qui a déclaré forfait de se déplacer le jour même, la veille ou le lendemain du match prévu, objet dudit forfait. Il lui est également interdit de jouer sur son terrain les jours indiqués ci-dessus, sauf en partie d'entraînement contre une autre équipe du même club et à condition qu'aucun droit d'entrée ne soit perçu.
2. Si une équipe est forfait pour les deux matchs aller et retour qu'elle devait jouer contre un même adversaire, elle sera déclarée forfait général et supportera le cas échéant toutes les conséquences pouvant en résulter
3. En cas de forfait déclaré à l'avance ou inopiné, le club non fautif à l'obligation d'établir dans les conditions habituelles une feuille de match et de l'adresser à la FPR.

B. Forfait déclaré à l'avance.

Le forfait d'une équipe, s'il est prévisible, doit être notifié quatre jours au moins avant la date fixée pour la rencontre : au club adverse et à la FPR

C. Forfait non déclaré à l'avance.

Est considéré comme ayant déclaré forfait pour un match déterminé toute équipe :

1. Ne se présentant pas sur le terrain au jour et au plus tard un quart d'heure après l'heure fixé pour le coup d'envoi pour les matchs se jouant sur Tahiti.
2. Ne se présentant pas sur le terrain au jour et au plus tard quarante-cinq minutes après l'heure fixé pour le coup d'envoi pour le match se déroulant dans les autres îles. Toutefois, en cas de défaillance du transporteur (bateau/ avion et / ou transport public), quel que soit le temps de retard de l'équipe qui se déplace, le match se jouera, aucun forfait ne sera déclaré ; le match débutera 20 mn après l'arrivée de l'équipe retardataire. Par contre si l'équipe qui se déplace est présente à l'heure, un retard de 30 minutes maximum sera accepté pour l'équipe qui reçoit.
3. Ne présentant pas au moins onze joueurs seniors sur le terrain, soit au début du match, soit au cours de la partie.
4. Quittant le terrain avant que l'arbitre ait sifflé la fin du match
5. Refusant de jouer sur le terrain désigné par la FPR
6. Refusant de jouer pour cause de l'absence ou de l'empêchement de l'arbitre désigné.

En cas de problèmes de circulations exceptionnels, le délai d'attente passera à 30 minutes sur Tahiti.

D. Forfait général

Après le début d'une compétition dans laquelle une équipe est engagée, le forfait général intervient

1. Au 3^{ème} forfait prononcé à l'encontre de cette équipe dans la compétition à XV en cours, quel que soit le stade de la compétition auquel ce troisième forfait intervient. Il résulte notamment de ce qui précède que, lorsqu'une compétition est organisée en phase successive (phase préliminaire, puis phase qualificative, puis phase finale par exemple) les éventuels forfaits se cumulent systématiquement d'une phase sur l'autre jusqu'au troisième forfait sanctionnant le forfait général de l'équipe considérée.
2. Lorsqu'une équipe a déclaré (ou a été déclaré) forfait pour les deux matchs aller et retour qu'elle devait disputer contre le même adversaire

E. Sanction

Dans le cas de forfait (déclarée à l'avance ou non) ou de forfait général, il sera fait application à l'équipe concernée des dispositions prévues à l'article 57.

En outre, en cas de forfait non déclarée à l'avance une sanction pécuniaire de 10.000Fcp sera adressée à l'équipe fautive.

En cas de déplacement inter-îles, l'équipe fautive devra prendre en charge le remboursement des frais de transport de l'équipe non-fautive.

Article 58 : Principes de classement, de qualification et d'opposition.

A. Règle générale

A la fin des matchs de poules, le classement des équipes est établi pour chaque poule en fonction des points terrain desquels sont retranchés, s'il y a lieu, les points de pénalisation (Cf. paragraphe C du présent article)

B. Points « terrain »

Il est attribué à chaque équipe, à l'issue d'un match de championnat, le nombre de points, dits points « terrain » suivant :

- Quatre points pour un match gagné
- Deux points pour un match nul
- Un point pour un match perdu
- Zéro point pour un match perdu par disqualification ou par forfait

C. Points de pénalité

- A la fin des phases de poule sont retirés les points de pénalité
 - 2 points en cas de non-respect de la règle du développement du rugby jeune (article 51)
 - 2 points en cas de non-respect de la règle du développement de l'arbitrage (Article 51)
 - Points de pénalités décidés par la commission centrale de discipline

Les nombres d'actions demandées à l'article 51 (présence au trois quart des compétitions jeunes et arbitrage de match) seront arrêtés le mardi suivant le dernier match de poule

D. Points de marque, goal average.

A la fin d'un match, chaque équipe enregistre un certain nombre de points marqués résultant du nombre d'essais marqués, de transformations, de pénalités et de drop goral réussis.

Le goal average d'une équipe est la différence, positive ou négative, entre les points marqués et ceux qu'elle a concédé (points marqués par l'adversaire)

E. Points de bonus.

Les points de bonus sont attribués comme suit :

- Bonus offensif : Pour toute équipe qui marque 4 essais minimum
- Bonus défensif : Pour toute équipe qui s'incline par moins de 7 points (<7points)

*Les bonus peuvent se cumuler

F. Points attribués en cas de forfait

- En cours de compétition.
 - o Pour tout match n'ayant pas lieu par suite de forfait (que celui-ci soit général ou non) d'une équipe, il est attribué à cette équipe 0 point terrain et -30 points de goal average (0 marqué, 30 encaissé ; équivalent à 6 essais non transformé, point de bonus automatique) et à l'équipe qui devait la rencontrer 5 (4+1) points terrain et 30 points de goal average.
 - o En cas de forfait général et afin de conserver une certaine équité entre les équipes, tous les matchs, même ceux déjà joués et validés seront transformés en défaite avec 0 points terrain et -30 points au goal average pour l'équipe fautive. Les équipes rencontrés sont crédités de 5 (4+1) points terrain et +30 points de goal average.
Les cartons, les marqueurs et les divers rapports concernant les deux équipes seront toujours comptabilisés.

- Lorsque le forfait résultera de l'abandon indu du terrain par une équipe :
 - a. Cette dernière aura match perdu avec 0 points terrain et, en ce qui concerne le goal average, sera débitée du nombre de points concédés à son adversaire sans qu'il soit tenu compte, le cas échéant, des points marqués par elle-même qui seront considérés comme annulés et par suite ramenés à 0 quel que soit le total.
 - b. L'équipe adverse sera créditée de 5 (4+1) points terrain et, du point de vue du score, sera considéré comme n'ayant encaissé aucun point.
Au point de vue du goal average, elle comptera, en conséquence, le nombre de points qu'elle aura personnellement marqués.

Les cartons et les divers rapports concernant les deux équipes seront toujours comptabilisés. Les marqueurs concernant l'équipe non-fautive seront conservés

G. Qualification, opposition, classement général

Sont pris en considération les points terrain lesquels sont, le cas échéant, diminués du ou des points de pénalité encouru (cf paragraphe C ci-dessus)

H. Compétitions des clubs

Les clubs pourront modifier les principes de classement des règlements fédéraux par l'attribution des points de bonus pour les équipes participant et dans le cadre des épreuves organisées par leur soin.

Article 59 : Etablissement du classement lorsque deux ou plusieurs équipes sont à égalité.

Pour rappel le classement est établi en fonction des points terrain et des points de bonus auxquels sont soustraits les points de pénalité (cf article 53 paragraphe F)

Si deux ou plusieurs équipes (d'une même poule ou de même rang dans des poules différentes) se trouvent à égalité, leur classement sera établi en tenant compte des facteurs ci-après considérés dans l'ordre, l'examen de l'un d'eux n'étant à faire que si celui qui le précède n'a pas permis ce classement

- 1) L'équipe qui aura reçu le moins de carton rouge sera classée devant.
- 2) L'équipe qui aura reçu le moins de carton jaune sera classée devant.
- 3) Nombre de points terrain obtenus sur l'ensemble des rencontres ayant opposé entre elles les équipes concernées
- 4) Goal average sur l'ensemble des rencontres ayant opposé entre elles les équipes
- 5) Goal average sur l'ensemble des rencontres
- 6) Plus grand nombre de points marqués sur l'ensemble des rencontres
- 7) Plus grand nombre d'essais marqués sur l'ensemble des rencontres
- 8) Plus grande différence entre le nombre d'essais marqués et concédés sur l'ensemble des rencontres ayant opposé entre elles les équipes restant concernées
- 9) Plus grande différence entre le nombre d'essais marqués et concédés sur l'ensemble des rencontres
- 10) Place obtenue la saison précédente dans la même compétition

Article 60 : Match nul en éliminatoire.

A. Catégorie sénior, finale comprise

- a. S'il y a match nul à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire, l'arbitre doit, après un repos de 5 minutes, prolonger la partie de 30 minutes (15 mn de chaque côté) sans repos au changement de camp.
Les matchs dits de « qualification » sont considérés comme matchs éliminatoires.
- b. Si, après prolongation le match est toujours nul, il ne sera pas rejoué, l'équipe déclarée vainqueur sera celle qui aura dans l'ordre (l'examen de l'un d'eux n'étant à faire que si celui qui le précède n'a pas permis ce classement), sur ce match :
 1. Le moins de cartons rouge
 2. Le moins de carton jaune
 3. Marqué le plus grand nombre d'essai au cours du match
 4. Marqué le plus grand nombre de pénalité
 5. En cas de nouvelle égalité on procédera à la séance des tirs au but dans les conditions ci-après :
 - Avant la séance des tirs au but, il sera procédé à un tirage au sort entre les deux capitaines : Le gagnant choisira le côté des tirs et s'il souhaite que son équipe commence ou non les tirs au but.
 - Le capitaine indiquera à l'arbitre les cinq joueurs qui participeront à la série des tirs au but. Ceux-ci seront pris parmi les joueurs qui étaient sur le terrain à la fin de la prolongation. Aucun remplacement de joueur ne pourra être effectué après le coup de sifflet final
 - La série est composée de 6 positions comprenant chacune 5 tentatives par chacun des 5 joueurs choisis. Les joueurs devront toujours tirer dans le même ordre.
 - Chaque tir au but est décisif. La série s'arrêtera lorsqu'à nombre de tentative égale, une équipe aura inscrit plus de but que l'autre. (par exemple elle peut s'arrêter dès la première tentative de chaque équipe. Si la première équipe rate sa première tentative et la 2^{ème} équipe réussit sa première tentative, la série s'arrête et la 2^{ème} équipe sera déclarée vainqueur)

- Les tirs s'effectuent alternativement entre les deux équipes.
- Les tirs sont effectués en coup de pied placé avec ou sans ti

Voici les 6 positions :

- Position 1 : 5 coups de pied placé à 22 mètres face aux poteaux
- Position 2 : 5 coups de pied placé à 30 mètres face aux poteaux
- Position 3 : 5 coups de pied placé à 35 mètres face aux poteaux
- Position 4 : 5 coups de pied placé à 40 mètres face aux poteaux
- Position 5 : 5 coups de pied placé à 45 mètres face aux poteaux
- Position 6 : 5 coups de pied placé à 50 mètres face aux poteaux

En ce qui concerne la position 6, si les deux équipes ne sont toujours pas départagée, des coups de pieds continueront d'être tenté, toujours dans le même ordre, pour départager les deux équipes.

B. Catégorie jeunes (y compris la finale)

S'il y a match nul à la fin du temps réglementaire, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui aura dans l'ordre (l'examen de l'un d'eux n'étant à faire que si celui qui le précède n'a pas permis ce classement), sur ce match :

1. Le moins de cartons rouge
2. Le moins de carton jaune
3. Marqué le plus grand nombre d'essai au cours du match
4. Marqué le plus grand nombre de pénalité
5. En cas de nouvelle égalité on procèdera à la séance des tirs au but dans les conditions ci-après : les mêmes que celle présentées dans le paragraphe A ci-dessus

Article 61 : Sanctions sportives.

A. Généralités

- 1) Le non-respect des statuts et règlement peut entrainer au plan général, des sanctions définies au règlement intérieur de la FPR le présent article précise et complète ces dispositions pour les infractions ou irrégularités ayant trait au déroulement des compétitions fédérales
- 2) Certaines sanctions seront donnés directement par la CCS (cumul des cartons, ...), d'autres seront donnés par la commission de discipline, suite à un rapport d'arbitre ou de délégué. Elles seront communiquées par la CCS (en réunion) et par le secrétariat de la FPR, par courriel, à l'ensemble des présidents de clubs, ainsi qu'au président de la CCA.
Seules les sanctions diffusées au club avant le mercredi 12h00 (midi) seront effectives pour la semaine en cours. Ce délai dépassé, elles seront effectives pour la semaine suivante.
- 3) Pour toute sanction pécuniaire individuelle, la licence ne sera pas rendue ou l'autorisation de jouer ne sera pas donner par la CCS tant que la sanction pécuniaire n'aura pas été réglée à la FPR. Toute levée des sanctions ne sera effective qu'après règlement de la sanction et ce avant le mercredi 15h pour les matchs de la semaine en cours.
- 4) Lorsqu'un joueur a reçu un carton rouge, il ne peut participer à la rencontre suivante. Si la sanction de la CCI n'est pas rendue entre temps, ce même joueur pourra rejouer après avoir purgé son match de suspension. Lorsque tombera la sanction de la CCI, le joueur devra purger ses matchs de suspension. A noter que le premier match purgé automatiquement sera déduit de la sanction de la commission de discipline. Un club peut décider de suspendre son joueur durant toute la phase d'attente de la commission de discipline, mais cette suspension, ne sera pas déduite des matchs de suspension que la CCI lui aura infligée. Le club ou le joueur aura la possibilité de faire appel de la décision de la CCI de 1^{ère} instance.

- 5) Les sursis se maintiennent sur toute une saison sportive (de janvier à décembre). Si, pendant le délai d'épreuve (année sportive en cours), le licencié bénéficiant du sursis commet une nouvelle infraction (carton rouge, rapport grave ...) le sursis est automatiquement révoqué et la sanction doit-être appliquée dès le match suivant. En attendant la nouvelle sanction de la CCI. Si le licencié a purgé l'ensemble de son sursis avant que la sanction de la CCI ne tombe, il pourra reprendre la compétition en attendant sa future sanction. Si la nouvelle sanction tombe avant s'avoir purgé l'ensemble du sursis révoqué, alors elle s'ajoutera au sursis révoqué restant à purger.
- 6) Les suspensions se cumulent sur l'ensemble des compétitions d'une saison mais également entre deux saisons (ou plus)
- 7) Le non-respect des interdictions de jouer, ou le fait de faire jouer un joueur non autorisé par la CCS (suspension, sanction pécuniaire non réglée) entrainera perte du match par disqualification (article 51, paragraphe E) ainsi qu'une sanction pécuniaire de 20.000 Fcp.
- 8) La mise hors compétition d'un club par mesure disciplinaire :
 - a. En phase de poule, est assimilée à un forfait général
 - b. En match de phase éliminatoire, provoque le remplacement de ce club par son adversaire pour la suite de la compétition.
- 9) Un licencié suspendu (joueur, entraîneur, supporter) ne peut figurer sur une feuille de match et ne peut prendre place sur le banc de touche.

B. Les cartons jaunes.

a. Généralités

Les cartons jaunes ne se cumulent pas entre les différentes compétitions. A chaque nouvelle compétition les compteurs seront remis à 0.

b. Sanction

- Trois cartons jaunes : suspension automatique pour un match
- A partir du troisième carton jaune et à chaque nouveau carton jaune: un nouveau match automatique de suspension

b. Particularité en championnat Sevens

- 2 cartons jaunes lors du même tournoi = suspension lors du tournoi suivant
- 1 carton jaune sur un tournoi et un carton jaune sur un autre tournoi = suspension au tournoi suivant
-

C. Match arrêté pour cause d'indiscipline ou d'incident de jeu.

Lorsqu'un match est arrêté pour cause d'indiscipline ou d'incidents de jeu, l'arbitre doit fournir dans les 48h à la FPR un rapport circonstancié donnant tous les éléments permettant de déterminer sans équivoque à qui incombe la responsabilité des incidents, étant précisé (cf article 44 paragraphe D) que les voies de fait d'un joueur sur un arbitre, un juge de touche ou un délégué, et le refus opposé par un joueur d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter le terrain, entrainant automatiquement l'arrêt de la partie. Dans ce cas les sanctions suivantes sont applicables :

a) Si la responsabilité est unilatérale :

1. L'équipe fautive aura match perdu avec 0 point terrain et, en ce qui concerne le goal average, sera débité du nombre de points concédés à l'adversaire sans qu'il soit tenu compte, le cas échéant, des points marqués par elle-même qui seront considérés comme annulés et, par suite, ramené à 0 quel qu'en soit le total

2. L'équipe adverse sera créditée de 5 points terrain (4+1) et, du point de vue du score, sera considéré comme n'ayant encaissé aucun point.

Au point de vue du goal average, elle comptera, en conséquence, le nombre de points qu'elle aura personnellement marqués.

Les cartons et les divers rapports concernant les deux équipes seront toujours comptabilisés. Les marqueurs concernant l'équipe non-fautive seront conservés

Nota : Dans le cas où l'arrêt de la partie interviendrait après qu'une tentative de but aurait été accordée à l'équipe non responsable et que les agissements de l'autre équipe empêchent sa réalisation, l'équipe non responsable obtiendra le bénéfice du but.

b) Si la responsabilité est partagée :

Les deux équipes auront match perdu avec 0 point terrain marqué et 0 point de marque.

D. Voie de fait sur un arbitre, un juge de touche, ou un délégué.

Les voies de fait sur un arbitre, un juge de touche, ou un délégué avant, pendant ou après un match, entraînent à l'encontre du ou des joueurs, entraîneurs, dirigeants ou public fautifs et du club auquel il appartient, l'application systématique, après rapport de l'arbitre ou du délégué :

- Des sanctions sportives visées au paragraphe C du présent article
- D'une suspension de terrain ou de stade allant de 1 à plusieurs matchs, voire la radiation (CCD).

E. Disqualifications.

Dans tous les cas de énumérés ci-après, qu'il y ait ou non réclamation de l'équipe adverse, l'équipe fautive est déclarée battue par disqualification et compte 0 point terrain. Elle sera débitée du nombre de points concédés à l'adversaire sans qu'il soit tenu compte, le cas échéant, des points marqués par elle-même qui seront considérés comme annulés et, par suite, ramené à 0 quel qu'en soit le total

L'équipe adverse sera créditée de 5 (4+1) points terrain et, du point de vue du score, sera considéré comme n'ayant encaissé aucun point.

Au point de vue du goal average, elle comptera, en conséquence, le nombre de points qu'elle aura personnellement marqués.

Les cartons et les divers rapports concernant les deux équipes seront toujours comptabilisés. Les marqueurs concernant l'équipe non-fautive seront conservés.

1. Equipe faisant jouer un joueur sous une fausse identité. En outre, la suspension du joueur coupable et du capitaine pour un match ferme sera prononcée
2. Equipe faisant jouer un joueur radié. En outre, une sanction de deux points de pénalité au classement général de la poule sera prononcée.
3. Equipe faisant jouer :
 - a) Un joueur suspendu. Une sanction d'un match ferme sera prononcée en outre contre le capitaine
 - b) Un joueur non qualifié (licence assurance non présente, joueur en instance de mutation, étranger non déclaré en début de compétition, nombre d'étranger trop élevé ...)
 - c) Un joueur ne figurant pas sur la feuille de match au nombre des remplaçants
 - d) Un joueur U18 sans surclassement autorisé
 - e) Un joueur dont la CCS a prévenu le Président du club (par mail ou téléphone) qu'il n'avait pas le droit de jouer (sous le cours d'une suspension, licence non validée, en instance de mutation, pas de surclassement, accumulation de cartons, sursis révoqué ...)

F. Autres cas de sanctions

1. Attitude incorrecte vis-à-vis des arbitres, des juges de touche ou des délégués.

Dans le cas d'une attitude incorrecte à l'égard de l'arbitre, d'un juge de touche, ou d'un délégué de match, les joueurs fautifs pourront être suspendus pour une durée déterminée, même s'ils n'ont pas été exclus du terrain, mais qu'un rapport d'arbitre ou de délégué aura été remonté à la commission centrale de discipline.

2. Nervosité, brutalité, jeu déloyal

Les joueurs signalés par l'arbitre ou un délégué pour de tels actes même s'ils n'ont pas été exclus du terrain de jeu pourront être suspendus pour une durée déterminée.

3. Désordres et trouble occasionnés par le public ou des dirigeants

Lorsqu'un arbitre ou un délégué aura signalé dans son propre rapport que le public ou des dirigeants du club local ont été la cause directe d'incidents graves, le terrain sera suspendu pour le ou les prochaines rencontres de championnat organisé par la FPR ces rencontres seront jouées sur un terrain neutre.

Si ces mêmes incidents sont provoqués sur un terrain adverse par des dirigeants ou des supporters dûment identifiés comme appartenant au club de l'équipe visiteuse, le terrain du dit club pourra être suspendu comme dit ci-dessus

Le club dont le terrain aura été suspendu :

- Devra garantir au club sur le terrain duquel se joue effectivement la rencontre, le remboursement de ses frais d'organisation.

4. Toutes les sanctions énumérées ci-dessus peuvent dans les cas graves (notamment dans les cas ressortissants des paragraphes C, D et E du présent article) être assortie de la mise hors compétition du club reconnu responsable des incidents.

En outre, elles ne sont pas exclusives de l'application de celles prévues aux règlements intérieurs de la FPR

Article 62 : Dispositions diverses.

- A. Matches éliminatoires : la commission centrale sportive peut, lorsque les circonstances le rendent souhaitable, étaler sur deux journées voisines (samedi et dimanche ou autre) les matchs de phases éliminatoires prévus, dans le calendrier, comme devant être joués un jour donné.
- B. Le règlement sportif des compétitions fédérales est applicable à toute compétition sauf dérogations expressément prévues dans les règlements de ces dernières en vertu des décisions du bureau fédéral de la FPR

TITRE IV

QUESTIONS FINANCIERES

A. DISPOSITION GENERALES

Article 63 : Dispositions diverses.

L'année budgétaire est définie par les instances compétentes

Article 64 : Budget.

Le budget de chaque saison étant arrêté par le conseil fédéral, tout dépassement sur ces chapitres ou toute dépense non prévue au budget devra faire l'objet d'une décision du conseil fédéral permettant l'ouverture d'un budget additionnel.

Toutefois, le bureau peut autoriser des dépassements ou engager des dépenses non prévues au budget.

Article 65 : Responsabilité financière des présidents d'association.

Le président d'une association est responsable vis-à-vis de la FPR des sommes qui peuvent être dues à celle-ci à un titre quelconque. En cas de non-paiement de ces sommes, les associations peuvent être radiées.

Article 66 : Domiciliation bancaire.

Un compte de dépôt à vue des fonds de la fédération est ouvert au nom de celle-ci dans une ou plusieurs banques, au choix du conseil fédéral.

Les chèques doivent être établis impersonnellement au nom de la « Fédération Polynésienne de Rugby »

Article 67 : Paiement des dépenses.

Aucun paiement autre que ceux résultant de l'application des règlements financiers des rencontres (voir ci-après article 69) ne doit être effectué avant que la pièce dépensé n'ait été visé par le président ainsi que par le trésorier ou son représentant.

Tout chèque émis par la fédération est signé par le trésorier ou son représentant et par le président ou l'un des membres du conseil fédéral habilité à cet effet, de façon qu'il y ait toujours deux signatures, dont celle du trésorier ou de son représentant.

Article 68 : Cotisation

Au début de chaque saison le conseil fédéral fixe le montant de différentes cotisations que doivent les clubs (prix des licences assurances, affiliations, etc ...).

Article 69 : Licence assurance

Tout joueur ou joueuse, dirigeant, entraîneur, arbitre, délégué ou éducateur est obligatoirement soumis au régime de licence assurance.

Les personnes qui remplissent les fonctions de délégué sportif ou financier doivent obligatoirement être titulaires d'une licence assurance. (Dirigeant fédéral, dirigeant de club ou joueur)

Il est précisé qu'un dirigeant entrant dans plusieurs catégories doit, obligatoirement, acquitter la cotisation la plus élevée.

Chaque club affilié doit avoir un nombre minimum de ses membres titulaires d'une licence dirigeant. Ce nombre minimum est de 3 (président, ...)

Article 70 : Mutations

Les feuilles de mutations sont disponibles à la FPR contre une somme de 1.000 Fcp. Ils sont envoyés gratuitement par mail sur demande.

Article 71 : Frais de voyage et de séjour

Le président, le secrétaire général, le trésorier et leurs adjoints sont remboursés de leurs frais de voyage et de séjour chaque fois qu'ils ont à se déplacer dans l'intérêt de la Fédération. Le même droit s'étend aux membres du bureau appelés à le remplacer.

Les autres membres du conseil fédéral et de toutes les commissions fédérales ainsi que, d'une manière générale, tous les autres membres de la FPR, ne sont remboursés de leur frais qu'autant qu'ils ont été nominativement convoqués par une décision du conseil fédéral. En cas d'obligations rapides, et matériellement impossibles à autoriser à priori, le conseil fédéral ou le bureau fédéral devra les avaliser à posteriori

Nota : les frais de voyage et les indemnités de séjour - sauf pour les joueurs sélectionnés – ne peuvent être payés que sur une présentation d'une fiche de déplacement complète.

B. DISPOSITION APPLICABLES AUX RENCONTRES

Article 72 : Prescriptions générales

- A. A l'occasion des rencontres de championnat, chaque club doit mettre obligatoirement un ou plusieurs de ses membres à la disposition du délégué financier afin de le seconder dans le contrôle des entrées, et ce jusqu'au début du match.
Cette collaboration a pour but de permettre de régler au mieux les incidents éventuels. La responsabilité du club qui ne se conformera pas à cette prescription sera engagée.
- B. Les présidents des clubs sont entièrement responsables des guichetiers, contrôleur et autres personnes auxquelles ils confient une tâche quelconque lors de l'organisation des rencontres.

Article 73 : Prix des places / entrée de stade

Le prix des places pour les rencontres ainsi que les possibles tarifs réduits seront donnés en début de saison et s'appliqueront à toutes les manifestations fédérales.

Pour 2016

Prix des places :

- | | |
|-------------------------------|---------|
| - D1 (1 ou 2 matchs) : | 300 F |
| - D2 (1 ou 2 matchs) : | 300 F |
| - Mélange D1 + D2 : | 300 F |
| - Phases finales (D1 ou D2) : | 500 F |
| - Match international : | 1.000F |
| - Sevens : | Gratuit |

Gratuit pour les enfants de -18 ans et les séniors de + 60 ans.

Gratuit pour les présidents de clubs et les arbitres fédéraux et WR

Gratuit pour les membres du conseil fédéral et leurs épouses

Gratuit pour les sélectionneurs et leurs épouses

27 entrées gratuites par club par jour de match, (utilisation des tickets)

Caution pour la clé des vestiaires : 5.000 Fcp (à déposer avec la caissière)

Article 74 : Buvette

Lors des compétitions fédérales, les clubs peuvent demander à mettre en place une buvette. La demande devra être effectuée en réunion CCS

Droit :

- Phase de poule : 2.000 F
- Phases finales : 5.000 F

Article 75 : Dispositions et sanctions financières

A. Dispositions financières

1. Affiliation club		30.000 Fcp par club
2. Licences		
Licence assurance dirigeant		2.000 Fcp par dirigeant
Licence assurance joueur sénior	18 ans et +	1.000 Fcp par joueur
Licence assurance jeunes	Moins de 18 ans	gratuit
Licence assurance féminin	Tout âge	gratuit
Licence arbitre	18 ans et +	gratuit
3. Indemnités de formations	Jeunes < 16 ans	gratuit
	Jeunes de 16 à 21 ans	10.000 F + 1.000 F par année licencié par joueur pour le club +2.000 F frais de dossier
	Sénior > 21 ans	3000fcp pour le club + 2000fcp frais de dossier
4. Feuilles de mutation	Gratuit par mail	1.000 Fcp à la FPR
5. Réclamation		1000 fcp par réclamation

B. Sanctions financières

Feuilles de matchs		
Absence de ballons de matchs correctement gonflés	2 ballons Sur rapport	A définir par le CF
Carton jaune	A régler pour avoir le droit de rejouer	A définir par le CF
Carton rouge	A régler pour avoir le droit de rejouer	A définir par le CF
Mauvais numéro de maillot	Différence entre feuille de match et terrain	A définir par le CF
Joueur entré sans l'autorisation de l'arbitre.	Sur rapport	A définir par le CF
Joueur évoluant sans surclassement autorisé	Catégorie jeunes	A définir par le CF
	Catégorie sénior	A définir par le CF
Non-respect de l'horaire de match	Equipe se présentant en retard sur le terrain (à partir de 10minutes). Sur rapport.	A définir par le CF
Cases staffs remplies de manière non-conforme	Entraîneur officiel dans autres fonctions ou entraîneur non officiel dans la case entraîneur	A définir par le CF
Feuille de match mal remplie. (ordre des licences, cases non remplies...)	Sanction à l'encontre des clubs (pour la partie club ou pour le club d'origine du délégué)	A définir par le CF
Non-respect des règles de remplacement	Sur rapport	A définir par le CF
Insultes, menaces, agressions d'arbitre ou délégué, non respect du règlement en tribune.		
Insulte et/ou menace sur arbitre ou délégué pendant et après le match	Joueur, sur rapport	A définir par le CF
	Dirigeant, sur rapport	A définir par le CF
	Licencié / supporter, sur rapport	A définir par le CF
Agression d'arbitre ou délégué	Joueur, sur rapport	A définir par le CF
	Dirigeant, sur rapport	A définir par le CF
	Licencié / supporter, sur rapport	A définir par le CF
Consommation d'alcool, de tabac ou de cannabis	Licencié, supporter sur rapport du délégué ou de la responsable des caisses	A définir par le CF
Obligations vis-à-vis de la FPR		
Non-respect de l'obligation de réserve	Propos injurieux ou diffamatoire envers la FPR ou un de ses membres	A définir par le CF
Absence d'un responsable lors des réunions obligatoires	Sur rapport du responsable de la réunion	A définir par le CF
Rencontre arbitre-club non organisée par refus d'un club	Sur rapport de la CCA	A définir par le CF
Entraîneur officiel diplômé. IRB Level 2 en cours minimum ou équivalence FTR	Amende par compétition	A définir par le CF
Développement du rugby jeune	Ecole de rugby / dès l'application des points de pénalité	A définir par le CF
Développement de l'arbitrage non respectée	Formation d'un arbitre FPR level 2 ou WR / dès l'application des points de pénalité	A définir par le CF
Absence du délégué	Match ou formation	A définir par le CF
Matches perdu par pénalités, forfaits ...		

Forfait non déclaré à l'avance		A définir par le CF
Match perdu par pénalité	Indiscipline	A définir par le CF
Match perdu par disqualification	Non-respect des joueurs suspendus ou non règlement des sanctions pécuniaires	A définir par le CF
Faire jouer un joueur mineur en 1^{ère} ligne	Les joueurs de 17 ans surclassés ne peuvent jouer en 1 ^{ère} ligne	A définir par le CF
Mutations		
Non-respect de la procédure de mutation d'un joueur étranger	Absence de documents officiels en cas de joueur déjà licencié. Après enquête.	A définir par le CF

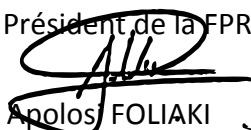
C. Indemnités des arbitres

Dans la mesure du possible les arbitres toucheront leurs indemnités directement à la fin du match ;
En cas d'impossibilité, celles-ci seront versées plus tard.

Pour les matchs dans les îles, seuls les arbitres envoyés par la FPR seront indemnisés par elle.
Les autres (juge de touche, délégué...) s'ils ne sont pas envoyé par la FPR seront indemnisés par le club qui reçoit.

Rôle	Grade	Indemnités
Match à XV		
Arbitre central	Arbitre FPR level 2	<i>A définir</i>
	Arbitre WR Level 1	<i>A définir</i>
	Arbitre WR Level 2 en cours	<i>A définir</i>
	Arbitre WR Level 2 validé	<i>A définir</i>
Arbitre de touche	Licencié divers	<i>A définir</i>
	Arbitre FPR level 1 stagiaire	<i>A définir</i>
	Arbitre FPR level 2	<i>A définir</i>
	Arbitre WR Level 1	<i>A définir</i>
	Arbitre WR Level 2 en cours	<i>A définir</i>
Délégué	Arbitre WR Level 2 validé	<i>A définir</i>
	Toutes personnes	<i>A définir</i>
Tournoi sevens		
Arbitre central		
1 à 3 match(s)	Licencié divers	Sans
	Arbitre FPR level 1 /level 2/ WR level 1	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2 en cours	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2	<i>A définir</i>
4 matchs ou plus	Licencié divers	<i>A définir</i>
	Arbitre FPR level 1 /level 2/ WR level 1	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2 en cours	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2	<i>A définir</i>
Juge de touche		
Pas d'indemnité pour les juges de touche en sevens		
Match international		
Arbitre central	Arbitre WR level 2 en cours	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2	<i>A définir</i>
Arbitre de touche	Arbitre WR level 1 /level 2/ IRB level 1	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2 en cours	<i>A définir</i>
	Arbitre WR level 2	<i>A définir</i>
Délégué		<i>A définir</i>

Le Président de la FPR


Apolos FOLIAKI