



# Fédération Polynésienne de Rugby

## Règlement des compétitions vétérans

### PLAISIR - AMITIE - FRATERNITE

#### Les 3 règles d'or du rugby vétérans de la Fédération Polynésienne de Rugby

1. Je jouerai pour l'amour du jeu
2. Je ne me rappellerai pas du score à la fin du match
3. Je vais en tout temps pendant le jeu, respecter les membres plus âgés de mon équipe et de l'autre équipe.

Les matches de Rugby vétérans organisés sous l'égide de la FPR doivent répondre à l'ensemble des Règles de Jeu applicables aux matches organisés par la FPR Vétérans : Joueurs ayant 35 ans au 1<sup>er</sup> janvier de l'année en cours.

**Seuls les points ci-après limitativement énoncés constituent des dérogations** (justifiées par le souci d'éviter au maximum les **risques d'accident** et de maintenir un esprit de jeu orienté vers le « **jeu de passes** »).

#### Article 1 : Qualification des équipes

Les compétitions vétérans se jouent par équipes.

Chaque équipe est rattachée à un club d'origine qui doit, obligatoirement, être affilié à la Fédération Polynésienne de Rugby.

Le club d'origine assure la responsabilité de l'équipe qu'il inscrit (responsabilités diverses, disciplines, supporters, licences, points de pénalités...)

Le Président du club d'origine doit inscrire, par écrit, une équipe vétérans pour chaque compétition vétérans.

Une équipe vétérans peut être composée de joueurs provenant de différents clubs.

#### Article 2 : Qualification des joueurs

**Par saison (janvier à décembre), un joueur vétérans ne peut jouer que dans une seule équipe vétérans.**

Un joueur vétérans a le choix :

- Soit de jouer dans l'équipe vétérans de son club d'origine (licence)
- Soit de jouer dans une autre équipe vétérans.

Si un joueur souhaite jouer pour une équipe vétérans, autre que celle de son club d'origine, celui-ci doit remplir le formulaire de demande d'autorisation fourni par la FPR. Celui-ci doit recevoir l'aval et l'autorisation de la Fédération Polynésienne de Rugby.

#### Article 3 : Règle des 48h, sécurité

Un joueur ayant joué un match officiel de la Fédération Polynésienne de Rugby (l'inscription sur la feuille de match fait foi d'un match joué) ne peut rejouer que 48h après la fin du match disputé.

Les 48h sont calculés entre l'heure du coup de sifflet final du match précédent et l'heure du coup de sifflet initial du match suivant.

#### Article 4 : Composition de l'équipe

Chaque équipe vétérans peut être composée de :

- Joueurs vétérans licenciés dans le club d'origine de l'équipe vétérans.
- Joueurs vétérans licenciés dans un autre club, à condition d'avoir validé le formulaire de demande auprès de la FPR (signature des deux présidents obligatoire).
- Au maximum 3 joueurs, non vétérans, mais ayant au minimum 30 ans révolu au 1<sup>er</sup> janvier de l'année en cours. Ces 3 joueurs autorisés doivent être licenciés dans le club d'origine de l'équipe vétérans. Ces joueurs devront justifier d'une pièce d'identité, avec photo, en plus de leur licence sénior. (La date de naissance ne figurant pas sur les cartons de licence séniors.), si défaut de listing de la FPR qui témoigne de l'âge du licencié.

#### Article 5 : Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs opérant sur le terrain pourra être modulé en fonction des présents.

Le match se joue à 10, 12 ou 15 joueurs, en fonction du nombre de joueurs inscrits, au coup d'envoi, par l'équipe possédant le moins de joueurs sur la feuille de match. Le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match (titulaires + remplaçants) reste à 23, quelques soit le nombre de joueurs composant l'équipe adverse.

### **Article 6 : Mêlées**

Le ballon est nécessairement acquis à l'équipe qui assure l'introduction en mêlée (cette règle a pour but d'éviter les « affrontements » et les mêlées écroulées et privilégie par ailleurs l'équipe qui n'a pas commis la faute à l'origine de la mêlée), naturellement il n'y a pas de poussée en mêlée et les mêlées « enfoncées » sont rigoureusement interdites. Les commandements doivent être énoncés par l'arbitre pour permettre une entrée en mêlée sans risque : « flexion – stop – liez-vous ».

### **Article 7 : Défense sur mêlée**

Tous les joueurs du pack d'avants doivent être normalement **liés en mêlée**. Un joueur du pack d'avants ne pourra se détacher du pack avant la sortie du ballon ; tous les avants des deux camps devront participer aux mêlées. Le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction du ballon (camp défenseur) ne pourra en défense suivre la progression du ballon, jusqu'à la sortie de ce dernier il ne pourra dépasser **la ligne de ses piliers**.

### **Article 8 : Regroupement**

Le balayage autour des regroupements est interdit. Seul le premier joueur arrivant sur la zone de placage pourra, sur ses appuis, prendre le ballon, ensuite l'annonce « ruck » par l'arbitre interdira aux 2 équipes de le disputer.

**Toute percussion individuelle est interdite.**

### **Article 9 : Touches**

Les touches sont effectuées avec l'alignement des deux équipes **au complet** quelles que soient les circonstances et la position sur le terrain. Pas de touches rapides.

### **Article 10 : Coup de pieds**

Les seuls coups de pied autorisés sont ceux depuis l'intérieur de la zone des 22 mètres, ceux sur pénalités (pas de tentative de but) et ceux sur remise en jeu.

- Pénalités : Coups de pied autorisés mais ne doivent pas donner lieu à tentative de but. La pénal-touche est autorisée, quel que soit l'emplacement sur le terrain, l'engagement va à l'équipe bénéficiant de la pénalité. Aucune pénalité ne peut être jouée rapidement (avant que la défense soit replacée aux 10m)
- Transformations et drops: Ne sont pas tentées.
- Coups de pied à suivre ou en touche : sont autorisés à l'intérieur de la ligne des 22 mètres.

### **Article 11 : Durée des rencontres**

- Matches entre deux équipes : 3 tiers-temps de 20mn ou 4 quart-temps de 15 ou 20mn, et s'il n'y a que deux mi-temps de jeu, chacune ayant une durée maximale de 40 minutes (règle F.P.R.).
- Si formule tournoi à 3 équipes : 2 matchs de 2x20mn. Si 4 équipes : 3 matchs de 1x20 mn.

### **Article 12 : Remplacements**

Les remplacements sont opérés **librement** tant en nombre de remplaçants par équipe, qu'en durée de jeu et qu'en nombre d'entrée et sortie du jeu par joueur. Ils doivent toujours se faire avec l'autorisation de l'arbitre

### **Article 13 : Esprit du jeu et fair-play**

Les « Capitaines » s'attacheront à toujours faire respecter **l'Esprit du Jeu et le Fair-play**.

A défaut d'intervention des « Capitaines », les Directeurs de jeu, les Arbitres (ou l'Organisateur) interviendront en fonction des moyens qui sont habituellement les leurs.

### **Article 14 : Shorts colorés**

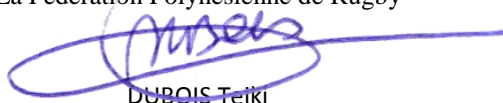
Tous les joueurs doivent respecter les restrictions concernant le plaquage :

Les joueurs de 50 ans et + portent un short rouge

Les joueurs qui ont un short rouge en peuvent être plaqués au sol. Ils peuvent être retenus (ceinturés).

Ils ne peuvent courir plus de 15mètres ballon en main.

Le Président de la Commission Centrale Sportive de  
La Fédération Polynésienne de Rugby



DUBOIS Teiki