



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^{er} 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 : Nature des rencontres

La Fédération Polynésienne de Rugby organise le « Challenge Amical Vétérans ».

Les vétérans se retrouveront pour jouer des matches à 15. Tous les vétérans licenciés à la FPR peuvent venir compléter les équipes présentes. L'état d'esprit doit y rester amical. Le match se jouer sur « grand terrain »

Article 2 : Durée des rencontres

La durée des matches dépendent du nombre d'équipe inscrites. Toutefois aucun joueur ne peut disputer plus de 80minutes. Une mi-temps ne peut excéder 40 mn. (Si deux équipes : 4 x20mn ou 2 x40mn ou 2x 30mn / Si 3 équipes ou plus Faire une triangulaire avec changement d'adversaire toutes les 20mn)

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

Avant chaque match, le responsable d'équipe est tenue de remplir une feuille de match avec les numéros de licences de chaque joueurs, ainsi que les cartons de licences (à défaut, un listing de la fédération pourra suffire)

Article 5: 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 ». **Pas de départ du n°8**

Article 6 : 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 7 : 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 8 : Coup de pieds

Les seuls coups de pied autorisés sont ceux **depuis l'intérieur de la zone des 15 mètres (à condition que le ballon sorte directement en touche)**, ceux sur pénalités, transformations et ceux sur remise en jeu.

· Pénalités : Coups de pied autorisés. Aucune pénalité ne peut être jouée rapidement (avant que la défense soit replacée aux 10m)

Article 9 : 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 10 : 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 11 : Shorts colorés

Tous les joueurs doivent respectés les restrictions concernant le plaquage :

Les joueurs de **50 ans et + peuvent porter un short rouge**

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

Article 12 : Exception concernant l'âge des joueurs

Une équipe peut présenter jusqu'à 3 joueurs ayant moins de 35 ans mais ayant 30 ans révolu au 1^{er} janvier 2018, à la seule condition de n'être apparu sur aucune feuille de match du Championnat de Tahiti à XV, Coupe de Tahiti à XV, Championnat Sevens. Ces joueurs devront être présentés à la table de marque au début du match.

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


DUBOIS Teiki 

FEDERATION POLYNESIENNE DE RUGBY
BP 52955 / 98716 Pirae
N° Tahiti : W/5866
Tél : (+689) 89 311529
fprpresident@outlook.com