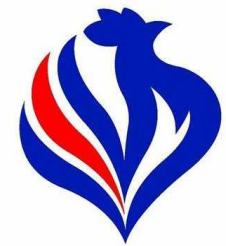


FFR XIII
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII

4e ARBITRE



FFR XIII
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII





4e ARBITRE

Rôles



Le 4e arbitre aide le trio arbitral à la gestion du match, il lui incombe plusieurs tâches :

- * Gestion du banc (Staff, remplaçants,....)
- * Gestion des remplacements
- * Gestion des expulsions
- * Prise de notes (Score, Cartons, Remplacements)
- * Prise du chrono du match (en + du délégué)
- * Remplacement d'un arbitre en cas de blessure



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DU BANC DE TOUCHE

Rappel : Article 263 – Règlement généraux saison 2024-2025

En plus des 4 remplaçants munis de chasubles vertes avec l'inscription JOUEUR (ou REMPLACANT), seules les 5 personnes suivantes sont autorisées à rester sur le banc de touche :

- 1 entraîneur, muni d'une chasuble noire avec l'inscription ENTRAINEUR dans le dos. Il n'est qu'autorisé à pénétrer sur le terrain lors d'un essai ou d'une interruption prolongée de la rencontre sur autorisation de l'arbitre central. L'entraîneur n'a pas à s'adresser à l'arbitre au cours de la rencontre
- 2 porteurs d'eau munis de chasubles bleues avec l'inscription EAU dans le dos. Les entraîneurs ne peuvent pas être porteurs d'eau.
- 1 soigneur, muni d'une chasuble orange avec l'inscription SOIGNEUR ou KINE dans le dos
- 1 médecin muni d'une chasuble rouge avec l'inscription MEDECIN dans le dos

Pour les équipes SUPER XIII, Elite 2, U19 et Féminines Elite, est également autorisé à rester sur le banc de touche, dans les mêmes conditions que celles définies précédemment :

- Un entraîneur adjoint muni d'une chasuble jaune avec l'inscription ENTRAINEUR ADJOINT dans le dos
- * Un préparateur Physique (qui n'a pas accès à la surface de jeu)



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DU BANC DE TOUCHE (2)

L'entraîneur adjoint :

□· Il peut entrer sur le terrain de jeu dans les circonstances suivantes :

1. Lorsqu'un essai a été marqué
 2. Dans l'attente d'une décision vidéo suite à un essai
 3. Pendant des arrêts de jeu décidés par l'arbitre suite à une blessure
 4. Pour informer un joueur qu'il va être remplacé
- L'entraîneur adjoint peut aider le soigneur qui s'occupe d'un joueur blessé, peut apporter de l'eau ou faire passer des messages individuels dans les situations 1, 2 et 3 susnommées
 - Il doit quitter le terrain immédiatement après que sa tâche a été accomplie et doit retourner sur le banc de touche, si possible en courant
 - Il ne doit pas entrer sur le terrain d'une manière qui gêne le jeu
 - L'entraîneur adjoint ne doit pas s'adresser à l'arbitre ou aux juges de touche
 - Il n'est habilité à parler à aucun autre joueur lorsqu'il procède à un changement.

S'il est muni d'un système de communication, il peut le conserver en entrant sur le terrain



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DU BANC DE TOUCHE (3)

Soigneur / Kiné :

- Le soigneur a droit à un accès **sans restriction sur le terrain de jeu afin de porter assistance** aux joueurs blessés.
- Il doit se diriger directement vers le joueur en question et dans le cas de blessures graves peut indiquer à l'arbitre que le jeu devrait être interrompu // À aucun moment, il n'a le droit de faire passer de messages
- Il n'a pas le droit de prendre part aux phases de changement de joueur sur le terrain à moins qu'il n'escorte un joueur blessé qu'il vient juste de soigner
- Il doit rentrer sur le terrain et le quitter le plus vite possible (en courant)

En SUPER XIII, Elite 2 et U19 Elite, il pourra dorénavant être équipé d'un système de COMM sur le banc de touche et en rentrant sur le terrain.

Le porteur d'eau :

- deux porteurs d'eau peuvent entrer sur le terrain de jeu dans les circonstances suivantes:

1. lorsqu'un essai a été marqué

2. lorsque l'arbitre arrête le jeu pour cause de blessure

- ils doivent avoir un matériel approuvé leur permettant de transporter l'eau et doivent quitter le terrain avant que le jeu ne recommence
- ils doivent rentrer et quitter le terrain le plus vite possible (en courant)



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DU BANC DE TOUCHE (4)

Pour Finir....

Les remplaçants restent assis sur le banc et ne peuvent le quitter **munis de leur chasuble** que pour aller s'échauffer derrière leur en-but.

Le staff doit avoir un comportement correct et doit s'abstenir de commenter l'arbitrage durant le match. Il doit obligatoirement rester dans leur carré lorsqu'il n'est pas sur le terrain.

En cas de mauvais comportement de la part du banc de touche, si le 4e arbitre n'arrive pas à « contrôler » ce banc (rappel à l'ordre,...), le 4e arbitre peut interpellé le Juge de Touche qui communiquera avec l'arbitre Central qui prendra les décisions nécessaires au bon déroulement de la rencontre (avertissement, Carton rouge...).

Cette gestion est importante : NE PAS laisser faire n'importe quoi au banc car cela peut avoir des conséquences importantes sur l'ambiance général du match !!!



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DES REMPLACEMENTS (1)

RAPPEL : Article 269 – Règlement généraux 2024-2025

Chaque équipe devra posséder son jeu de panneaux pour le remplacement des joueurs. Cette obligation ne s'applique pas aux catégories U15, U17 et U19 nationaux et DN2-3. Les numéros sur les panneaux seront visibles recto verso. L'utilisation sera à la charge de l'entraîneur.

Le remplaçant pénétrera sur l'aire de jeu quand le remplacé aura franchi la ligne de touche (*Tolérance de 5m PAS +*)

Le règlement suivant s'applique pour le Championnat de France Super XII, Elite 2, U19 Elite (10 Changements) Féminines Elite (12 Changements), la Coupe de France Lord Derby et la Coupe de France Luc Nitard.

Le remplacement des joueurs se fera toujours côté bancs de touche sous la responsabilité du 4ème arbitre ou du juge de touche.

Il ne sera pas autorisé sur mêlée sauf en cas de blessure et donc d'arrêt du temps de l'arbitre.

En cas de protocole commotion, le remplacement sera comptabilisé après 15 min de soins, s'il n'y a pas de retour sur le terrain.

Lors de remplacements limités, les cartons de remplacement seront utilisés en ordre croissant (1 à 10 ou 12).

En cas de remplacement du capitaine, celui-ci devra communiquer à l'arbitre son successeur.



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DES REMPLACEMENTS (2)

Le 4e arbitre est responsable du bon déroulement des remplacements.

L'entraîneur (ou son adjoint) prévient le 4e arbitre, un peu avant, qu'un remplacement va être effectué.

L'entraîneur donne un carton de remplacement avec le numéro adéquate (cf RG)

Le 4e arbitre accompagne le remplaçant et c'est lui qui donne l'autorisation au remplaçant de rentrer sur le terrain (lorsque le joueur remplacé est sorti du terrain) **derrière ses coéquipiers participants au jeu (derrière sa ligne)**

Le 4e arbitre doit noter (juste avant la mi-temps), les numéros des joueurs présents sur le banc de touche. Il devra vérifier au retour des vestiaires si les mêmes joueurs sont restés remplaçants.

Si ce n'est pas le cas, il devra demander un carton de remplacement à l'entraîneur et noter qu'un changement supplémentaire a été réalisé.

Tout remplaçant doit porter une chasuble. Le 4e arbitre veillera à cette règle.



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DES EXPULSIONS (1)

RAPPEL : Article 267– Règlement Généraux 2024-2025

Les joueurs exclus temporairement par l'arbitre enfileront une chasuble verte et ne devront en aucun cas quitter le banc de touche avant d'en avoir été autorisé par l'arbitre ; en cas d'infraction à cette règle, éventuellement signalée à l'arbitre par le juge de touche, le coupable sera exclu définitivement (carton rouge).

En l'absence de chronométreur c'est le juge de touche ou le 4ème arbitre, situé aux abords des bancs de touche qui chronométrera la durée de l'exclusion prononcée par l'arbitre ; à l'expiration de cette durée il en informera l'arbitre qui fera revenir le joueur sur le terrain.

Article 268 – Les joueurs exclus définitivement devront obligatoirement regagner les vestiaires et ne pas reparaître sur l'aire de jeu.



4e ARBITRE

Rôles



GESTION DES EXPULSIONS (2)

Lors d'une expulsion temporaire (carton jaune), le 4e arbitre doit faire attention que le joueur ait « purgé sa peine » de **10min DE JEU EFFECTIF** avant de le faire re-rentrer sur le terrain et reprendre part au jeu.

Les arrêts de jeu (arrêt du chrono) ne sont pas comptabilisés dans les 10min. Le 4e arbitre devra donc arrêter son chrono et le redémarrer quand le jeu reprendra.

Il peut également se fier au chrono du stade **À CONDITION** que celui-ci soit arrêté durant les « TIME OFF »

Lors d'une expulsion définitive (Carton Rouge), le 4e arbitre devra veiller que le joueur exclu regagne immédiatement ses vestiaires.



4e ARBITRE

Rôles



PRISE DE NOTE ET DU TEMPS

Matériel nécessaire au 4e arbitre : Montre – Stylo – support pour écrire

Un fichier WORD est joint au Powerpoint de Formation du 4e arbitre.

Les 4e arbitres devront remplir cette feuille au fur et à mesure de la rencontre et la donner à l'arbitre à la fin du match.

Ils devront noter :

- les remplacements effectués (lorsque limités)
- le score du match (nombre d'essais, transformations, pénalités....)
- les Cartons : temps de jeu, numéro du joueur, infraction (lorsque connu ou donné par l'arbitre).

Le 4e arbitre doit prendre le temps du match avec sa montre. Si toutefois une expulsion temporaire est donnée, il devra noter la minute de l'expulsion temporaire et faire rentrer le joueur 10min après (rappel 10min de temps de jeu effectif). Bien penser à arrêter le chrono lors des arrêts de jeu décidés par l'arbitre.... et ne pas oublier de le reprendre !!