



RÈGLE 6

OFFICIELS DE MATCH

DÉFINITIONS

Chaque match est sous le contrôle des **Officiels de match**, c'est-à-dire d'un arbitre et de deux juges de touche. Les **personnes supplémentaires**, autorisées par les organisateurs du match, peuvent comprendre l'arbitre et/ou le juge de touche de réserve, un officiel utilisant des systèmes technologiques pour aider les arbitres dans la prise de certaines décisions, le chronométrateur, le médecin officiel du match, les médecins des équipes, les membres non joueurs des équipes et les ramasseurs de ballons.

6.A / ARBITRE

AVANT LE MATCH

6.A.1 DÉSIGNATION DE L'ARBITRE

L'arbitre est désigné par l'organisateur du match. Si aucun arbitre n'a été désigné, les deux équipes peuvent choisir un arbitre d'un commun accord. Si les deux équipes ne peuvent pas se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit désigne un arbitre.

6.A.2 REMPLACEMENT DE L'ARBITRE

Si l'arbitre ne peut pas terminer le match, son remplaçant est désigné selon les instructions de l'organisateur du match. Si l'organisateur du match n'a pas donné d'instruction, l'arbitre désigne le remplaçant. Si l'arbitre ne peut pas procéder à cette désignation, l'équipe qui reçoit désigne un remplaçant.

6.A.3 RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

Tirage au sort (*toss*). L'arbitre organise le tirage au sort. L'un des capitaines choisit un côté de la pièce, la lance puis l'autre s'approche pour connaître le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires doivent effectuer le coup d'envoi, et vice-versa.

PENDANT LE MATCH

6.A.4 LES RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE DANS L'ENCEINTE DE JEU

- (a) L'arbitre est le seul juge des faits et de l'application des Règles pendant un match. Il doit appliquer loyalement toutes les Règles du jeu au cours de chaque match.
- (b) L'arbitre assure le chronométrage.
- (c) L'arbitre note le score.
- (d) L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu.
- (e) L'arbitre autorise les remplaçants ou les remplaçants tactiques à pénétrer sur l'aire de jeu.
- (f) L'arbitre autorise les médecins des équipes, les soigneurs ou leurs assistants à pénétrer sur l'aire de jeu dans les conditions prévues par la Règle.
- (g) L'arbitre autorise chacun des entraîneurs à pénétrer sur l'aire de jeu à la mi-temps pour conseiller les équipes.

6.A.5 CONTESTATION D'UNE DÉCISION D'ARBITRE PAR LES JOUEURS

CPP

Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne peuvent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi.

SANCTION : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu

6.A.6 MODIFICATION D'UNE DÉCISION PAR L'ARBITRE

L'arbitre peut revenir sur une décision lorsqu'un juge de touche a levé son drapeau pour indiquer une touche ou un acte de jeu déloyal.

6.A.7 CONSULTATION DES AUTRES OFFICIELS PAR L'ARBITRE

- (a) L'arbitre peut consulter les juges de touche sur les problèmes concernant leurs devoirs, sur la Règle relative au jeu déloyal ou sur le chronométrage.
- (b) Un organisateur de match peut désigner un officiel utilisant des systèmes technologiques. Si l'arbitre n'est pas sûr d'une décision relative à l'en-but incluant la marque d'un essai ou d'un touché en but, cet officiel peut être consulté.
- (c) L'officiel peut être consulté si l'arbitre n'est pas sûr d'une prise de décision relative à l'en-but, si un essai a été marqué ou un touché à terre effectué lorsqu'un acte de jeu déloyal dans l'en-but a peut-être été commis.
- (d) L'officiel peut être consulté lors de la réussite ou non des tentatives de but.
- (e) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr d'une prise de décision relative à une touche s'il y a une occasion de marquer un essai.
- (f) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr d'une prise de décision relative à une touche de but ou de ballon mort s'il y a une occasion de marquer.
- (g) Un organisateur de match peut désigner un chronométrateur qui signalera la fin de chaque mi-temps.
- (h) L'arbitre ne doit consulter aucune autre personne.

6.A.8 SIFFLET DE L'ARBITRE

- (a) L'arbitre doit être porteur d'un sifflet et l'utiliser pour indiquer le début et la fin de chaque mi-temps.
- (b) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match à tout moment.
- (c) L'arbitre doit siffler pour indiquer un but ou un touché en-but.
- (d) L'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu à la suite d'une faute ou d'un acte de jeu déloyal. Lorsque l'arbitre donne un avertissement au joueur fautif ou l'exclut, il sifflera une seconde fois quand il accordera un coup de pied de pénalité ou un essai de pénalité.
- (e) L'arbitre doit siffler lorsque le ballon est sorti de l'aire de jeu ou est devenu injouable ou lorsqu'une pénalité est accordée.
- (f) L'arbitre doit siffler lorsque le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et que l'une des équipes en tire avantage.
- (g) L'arbitre doit siffler lorsqu'il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre. Ceci inclut l'effondrement d'une mêlée ordonnée ou qu'un joueur de première ligne est soulevé en l'air ou sorti de la mêlée d'un mouvement ascendant ou qu'il est probable qu'un joueur a été sérieusement blessé.
- (h) L'arbitre peut siffler pour arrêter la partie ou pour toute autre raison prévue par les Règles.

6.A.9 L'ARBITRE ET LES BLESSURES

- (a) Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu comporte des risques, l'arbitre doit siffler immédiatement.
- (b) Si l'arbitre arrête le jeu suite à la blessure d'un joueur, mais sans qu'une faute ait été commise ou que le ballon soit devenu mort, il fera reprendre le jeu par une mêlée ordonnée. L'équipe qui était en dernier en possession du ballon bénéficiera de l'introduction. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.
- (c) L'arbitre doit siffler si la poursuite du jeu comporte des risques pour quelque raison que ce soit.

6.A.10 ARBITRE TOUCHÉ PAR LE BALLON

- (a) Si le ballon ou le joueur qui le porte touche l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra.
- (b) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, l'arbitre ordonnera une mêlée et la dernière équipe ayant joué le ballon bénéficiera de l'introduction.
- (c) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.
- (d) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur défendant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en-but à l'endroit où le contact a eu lieu.

6.A.11 BALLON DANS L'EN-BUT TOUCHÉ PAR UN NON-JOUEUR

L'arbitre juge ce qui se serait passé ensuite et accordera un essai ou un touché en but à l'endroit où le ballon a été touché.

APRÈS LE MATCH

6.A.12 SCORE

L'arbitre communique le score aux équipes et à l'organisateur du match.

6.A.13 EXCLUSION DÉFINITIVE DE JOUEUR

Si un joueur est exclu définitivement, l'arbitre remettra dès que possible à l'organisateur du match un rapport écrit sur les circonstances des actes de jeu déloyal.

6.B / JUGES DE TOUCHE

AVANT LE MATCH

6.B.1 DÉSIGNATION DES JUGES DE TOUCHE

Il y a deux juges de touche par match. S'ils n'ont pas été désignés par ou sous l'autorité de l'organisateur du match, chaque équipe fournira un juge de touche.

6.B.2 REMPLACEMENT D'UN JUGE DE TOUCHE

L'organisateur du match peut désigner une personne qui agira comme remplaçant de l'arbitre ou des juges de touche. Cet arbitre est appelé juge de touche de réserve et se tient dans la zone de périmètre.

6.B.3 CONTRÔLE DES JUGES DE TOUCHE

Les deux juges de touche sont sous l'autorité de l'arbitre. Il peut leur indiquer leurs responsabilités et passer outre leurs décisions. Si un juge de touche ne donne pas satisfaction, l'arbitre peut demander son remplacement. Si l'arbitre estime qu'un juge de touche a commis une incorrection, il a le pouvoir d'exclure le juge de touche et de faire un rapport à l'organisateur du match.

PENDANT LE MATCH

6.B.4 PLACEMENT DES JUGES DE TOUCHE

- (a) Il y a un juge de touche de chaque côté du terrain. Les juges de touche restent le long de la ligne de touche sauf lorsqu'ils jugent une tentative de but. Lors de celle-ci, les juges de touche se placent dans l'en-but, derrière les poteaux de but.
- (b) Un juge de touche peut pénétrer sur l'aire de jeu lorsqu'il signale à l'arbitre un acte de jeu dangereux ou d'incorrection - mais uniquement lors du prochain arrêt de jeu.



Tentative de but réussie

6.B.5 SIGNAUX DES JUGES DE TOUCHE

- (a) Chaque juge de touche est porteur d'un drapeau ou de tout autre objet similaire lui permettant de signaler ses décisions.
- (b) **Indication du résultat d'une tentative de but**
Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pied de pénalité en but, les juges de touche doivent assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche se tient au pied ou en arrière de chaque poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge de touche lèvera son drapeau pour indiquer un but.



Indication de sortie en touche et de l'équipe qui bénéficie du lancer

- (c) **Indication d'une sortie en touche.**
Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche, le juge de touche doit lever son drapeau. Le juge de touche doit se tenir à l'endroit de la remise en jeu et indiquer l'équipe qui en bénéficie. Le juge de touche doit également signaler que le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche de but.
- (d) **Cas où le juge de touche doit abaisser son drapeau.** Lorsque le ballon est remis en jeu, le juge de touche doit abaisser son drapeau. Les exceptions sont les suivantes :

Exception 1 : lorsque le joueur qui effectue la remise en jeu met une partie quelconque de l'un de ses pieds sur le champ de jeu, le juge de touche gardera son drapeau levé.

Exception 2 : lorsque l'équipe qui n'était pas autorisée à effectuer la remise en jeu l'a effectuée, le juge de touche gardera son drapeau levé.

Exception 3 : lorsque, au moment d'une remise en jeu rapide, le ballon qui est allé en touche est remplacé par un autre ou, après être allé en touche, a été touché par une personne autre que le joueur ayant effectué la remise en jeu, le juge de touche gardera son drapeau levé.

- (e) C'est à l'arbitre, et non au juge de touche, de décider si le ballon a été lancé de l'endroit voulu.
- (f) **Indication d'un acte de jeu déloyal.**
Un juge de touche signale un acte de jeu déloyal ou une incorrection en maintenant son drapeau à l'horizontale, pointé à l'intérieur du champ de jeu, perpendiculairement à la ligne de touche.

6.B.6 APRÈS L'INDICATION D'UN ACTE DE JEU DÉLOYAL

Un organisateur de match peut autoriser un juge de touche à signaler un acte de jeu déloyal. Si un juge de touche signale un tel acte, il doit rester sur la ligne de touche et continuer à assurer toutes ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu. Le juge de touche peut alors entrer sur l'aire de jeu pour signaler la faute à l'arbitre. Ce dernier peut alors prendre toute mesure qu'il estime appropriée.

Toute sanction prononcée tiendra compte de la Règle relative au jeu déloyal (Règle 10).



Indication d'un acte de jeu déloyal

APRÈS LE MATCH

6.B.7 EXCLUSION DÉFINITIVE DE JOUEUR

Si un joueur a été exclu définitivement à la suite d'un incident signalé par un juge de touche, ce dernier soumettra à l'arbitre, dès que possible après le match, un rapport écrit sur l'incident et le remettra à l'organisateur du match.

6.C / PERSONNES SUPPLÉMENTAIRES

6.C.1 JUGE DE TOUCHE DE RÉSERVE

Lorsqu'un juge de touche de réserve est désigné, l'autorité de l'arbitre sur les remplacements et les remplacements tactiques peut lui être déléguée.

6.C.2 PERSONNES AUTORISÉES A PÉNÉTRER SUR L'AIRE DE JEU

Le médecin du match et les membres non-joueurs d'une équipe peuvent être autorisés par l'arbitre à pénétrer sur l'aire de jeu.

6.C.3 LIMITATION A L'ENTRÉE SUR L'AIRE DE JEU

En cas de blessure, ces personnes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pendant que le jeu se poursuit, à condition qu'elles y soient autorisées par l'arbitre. Autrement, elles ne pénétreront sur l'aire de jeu que lorsque le ballon sera mort.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

A - ARBITRES

1 - ABSENCE INOPINÉE DE L'ARBITRE

Si pour une raison quelconque, l'arbitre de la rencontre officiellement désigné, soit par la F.F.R. soit par un comité territorial, 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 fédéral, soit à un arbitre territorial, soit à un arbitre stagiaire présent dans le stade.

Si une désignation territoriale intervient pour pallier l'absence signalée d'un arbitre désigné à l'origine par la F.F.R., ladite désignation est prioritaire par rapport à l'application des dispositions qui précèdent.

1.1 - S'il n'y a qu'un seul arbitre licencié et en activité, l'arbitrage doit lui être confié, cela même s'il est licencié dans une des deux associations en présence.

1.2 - Si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, le choix de celui devant arbitrer s'effectue dans l'ordre prévu selon les conditions suivantes :

- priorité est donnée à l'arbitre le mieux classé au plan national ;*
- les capitaines des deux équipes en présence peuvent se mettre d'accord sur le nom de l'un des arbitres considérés ;*
- à défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.*

1.3 - En l'absence totale d'arbitre, chaque capitaine doit proposer un « licencié capacitaire en arbitrage ». Un tirage au sort désigne celui qui doit remplacer l'arbitre absent.

1.4 - Attention : tout arbitre ou tout Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.) ainsi désigné pour suppléer l'absence d'un arbitre officiellement désigné, doit diriger la totalité de la rencontre dès lors que le coup d'envoi a été donné. Aucune réclamation ne sera retenue après la rencontre si cette dernière disposition n'est pas respectée.

1.5 - Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de l'arbitre désigné officiellement, sera déclarée battue par forfait, conformément aux Règlements Généraux en vigueur.

2 - REPLACEMENT DE L'ARBITRE EN COURS DE MATCH

2.1 - L'arbitre peut être remplacé en cours de partie uniquement s'il se trouve dans l'impossibilité absolue de continuer à diriger la rencontre par suite d'accident et/ou de défaillance physique.

2.2 - Dans ce cas, il sera fait appel à l'un des deux juges de touche lorsque ceux-ci sont également arbitres officiels en respectant les modalités de désignation prévues au paragraphe 1 ci-dessus.

- Si un seul juge de touche est arbitre officiel, c'est lui qui doit diriger la rencontre.*
- Si aucun juge de touche n'est arbitre officiel, il est fait application des dispositions du point 1 ci-dessus.*

3 - DÉSIGNATION D'UN LICENCIÉ CAPACITAIRE EN ARBITRAGE (L.C.A.)

Dès lors qu'un match est dirigé par un L.C.A. pour quelque raison que ce soit, en début ou en cours de partie, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être des mêlées simulées (voir art. 442.11).

4 - BANC DE TOUCHE

4.1 - Pour chaque équipe en présence :

***Maximum** : quatre personnes à choisir parmi deux entraîneurs, un « adjoint terrain », un soigneur et un médecin.*

***Minimum** : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin).*

Ces personnes peuvent prendre place sur le banc de touche à condition qu'ils figurent sur la feuille de match.

Elles doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (cartes d'affiliation et de qualification), remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu (voir Art. 444) et respecter les obligations des associations par équipe engagée (voir Art. 353).

Le banc doit être situé à 3,5 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 de l'Annexe I des présents règlements doivent être respectées.

4.2 - Brassards

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- ***Rouge : Entraîneur***
- ***Blanc : Soigneur***
- ***Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)***
- ***Vert : Personnel médical***

Il appartient à l'association locale de mettre à disposition de l'association visiteuse les brassards nécessaires.

A l'occasion des phases éliminatoires sur terrain neutre, chaque association en présence fournira à ses propres dirigeants les brassards nécessaires.

Toute absence de port d'un brassard pourra entraîner l'édiction d'une mesure financière à l'encontre de l'association concernée, telle que définie au Titre V des Règlements généraux.

4.3 - Ces personnes peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter des tenues vestimentaires parfaitement distinctes de celles des joueurs des deux équipes.

4.4 - En dehors de la mi-temps, les personnes suivantes sont autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu (tenues parfaitement distinctes) :

- ***Le médecin et/ou le soigneur, lors de la blessure d'un joueur ;***
- ***« l'adjoint terrain » :***
 - ***lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;***
 - ***lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.***

A noter qu'un entraîneur inscrit sur la feuille de match ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

Rappel : lors de tout autre arrêt de jeu, les joueurs peuvent se rapprocher des lignes de touche pour se désaltérer, mais ne sont en aucun cas autorisés à quitter l'aire de jeu. A noter qu'une tentative de but sur coup de pied de pénalité n'est pas un arrêt de jeu.

4.5 - Un banc pour les remplaçants peut être installé dans une zone mitoyenne de l'aire de jeu, matériellement différenciée de celle-ci (marquage au sol, barrière, chicane, escalier, fosse...) Ce banc doit être abrité des intempéries et placé à 6 mètres minimum de la ligne de touche. Quand les conditions physiques de l'installation de ce banc ne peuvent pas être remplies, les remplaçants doivent prendre place dans les tribunes.

4.6 - Les joueurs remplacés tactiquement ou blessés doivent quitter l'enceinte de jeu et prendre place dans les tribunes. Cependant, ils peuvent rester sur le banc des remplaçants dans la mesure où les dispositions figurant à l'annexe 1 des règlements généraux permettent à l'ensemble des remplaçants d'être placés dans l'enceinte de jeu.

4.7 - Un entraîneur figurant sur la liste des remplaçants peut prendre place sur le banc de touche de son équipe à la condition expresse qu'il présente conjointement une licence de joueur (CA + CQ) et une licence d'entraîneur (CA + CQ). S'il rentre en cours de match, il ne peut pas être remplacé sur le banc de touche.

4.8 - Pour toute rencontre des divisions professionnelles, il sera fait application du Règlement de la L.N.R.

5 - **TABLE DE MARQUE** (voir règlement annexé « dispositions spécifiques - règle 3 »)

Mise en place d'une table de marque pour toutes les compétitions des catégories C et D et Nationale B le cas échéant (feuille de mouvements uniquement), dont un dirigeant de chaque association en présence a la responsabilité conjointe :

- d'enregistrer les numéros des joueurs blessés et d'autoriser les remplacements correspondants.
- d'enregistrer les numéros des joueurs sortis sur saignement et d'autoriser les remplacements correspondants.
- d'autoriser les remplacements des joueurs de 1^{ère} ligne en fonction de leur aptitude déclarée sur la feuille de match à jouer à ces postes.
- de veiller au bon respect des règles pour les remplacements tactiques qui, pour les postes autres que ceux de 1^{ère} ligne, sont libres.

L'arbitre devra noter sur la feuille de match, à l'aide de la feuille de mouvements remise par le dirigeant local, tous les remplacements effectués et signer toutes les cartes de qualification correspondantes des joueurs qui ont effectivement participé à la rencontre.

B - JUGES DE TOUCHE

Nota : Les dispositions concernées par les textes ci-dessous peuvent être modifiées en cours de saison par note F.F.R./ C.C.A.

1 - DÉSIGNATION DE DEUX JUGES DE TOUCHE PAR LA C.C.A.

1.1 - La F.F.R. (Commission Centrale des Arbitres) désigne les juges de touche, arbitres fédéraux prioritairement, pour les matches de championnat de France suivants :

1.1.1 - Matches de phases préliminaires des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles

Ils seront désignés parmi le corps des juges de touche ou parmi les arbitres fédéraux.

1.1.2 - Matches de phases préliminaires de 1^{ère} Division Fédérale

Sauf mesures particulières prises par la C.C.A., les désignations sont confiées aux D.T.A., et un des juges de touche doit être un arbitre fédéral classé.

1.2 - Les désignations sont faites par la C.C.A. pour les matches :

1.2.1 - de phases finales de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles, de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions Fédérales.

1.2.2 - A partir des 1/2 finales de toutes divisions, séries ou catégories.

1.2.3 - de toutes divisions ou catégories, à l'occasion des matches de barrage et des matches conduisant à une accession ou à une relégation.

2 - DÉSIGNATION D'UN ARBITRE SUPPLÉANT (n° 4) PAR LA C.C.A.

La F.F.R. (C.C.A.) désigne un arbitre suppléant (n°4), pour toute rencontre des 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles et pour certaines rencontres des phases finales des autres niveaux ou catégories.

3 - AUTRES DÉSIGNATIONS DE JUGES DE TOUCHE

3.1 - Par le Comité territorial

Le Comité territorial, dans la mesure où il le juge nécessaire, peut désigner deux juges de touche pour toute rencontre se disputant sur son territoire. Il doit alors assumer le coût induit par ces désignations.

3.2 - Par la C.C.A. ou la C.T.A. à la demande d'une association

Pour les rencontres fédérales, des juges de touche peuvent être désignés par la C.C.A. ou la C.T.A. et pour les rencontres territoriales par la C.T.A., et ce, à la demande d'une ou des deux associations.

Dans ces deux cas, les frais induits par ces désignations doivent être directement acquittés avant le coup d'envoi du match, aux arbitres concernés par l'(les) association(s) demanderesse(s).

4 - ABSENCE INOPINÉE D'UN JUGE DE TOUCHE OFFICIELLEMENT DÉSIGNÉ

4.1 - Si pour une raison quelconque, l'un des deux juges de touche de la rencontre, officiellement désigné, soit par la F.F.R., soit par un comité territorial, est absent à l'heure prévue pour le match ou est amené à remplacer l'arbitre de champ pendant le match, il est fait appel pour le remplacer, en respectant l'ordre de classement, en référence à la priorité hiérarchique, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre territorial, soit à un arbitre stagiaire présent dans le stade.

4.2 - S'il n'y a qu'un seul arbitre licencié et en activité, la fonction de juge de touche doit lui être confiée, cela même s'il est licencié dans une des deux associations en présence.

4.3 - Si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, le choix de celui devant juger la touche doit s'effectuer dans l'ordre prévu selon les conditions suivantes :

- priorité est donnée à l'arbitre le mieux classé au plan national ;
- les capitaines des deux équipes en présence peuvent se mettre d'accord sur le nom de l'un des arbitres considérés ;
- à défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.

Si une désignation territoriale intervient pour pallier l'absence signalée d'un arbitre désigné à l'origine par la F.F.R., ladite désignation est prioritaire par rapport à l'application des dispositions qui précèdent.

4.4 - En l'absence totale d'arbitre, chaque capitaine doit proposer un « licencié capacitaine en arbitrage ». Un tirage au sort désigne celui qui doit remplacer le juge de touche défaillant.

4.5 - En l'absence d'un Licencié Capacitaire en Arbitrage, l'arbitre doit demander en priorité à l'équipe visiteuse de juger la touche. Pour cela, l'arbitre doit faire appel à un joueur remplaçant ou à une personne licenciée à la F.F.R. de l'équipe visiteuse, titulaire d'une carte d'affiliation revêtue du visa médical d'aptitude pour la saison en cours et d'une carte de qualification de la saison en cours.

4.6 - S'il ne reste qu'un juge de touche officiellement désigné, celui-ci devra remplir toutes les missions définies par la règle.

5 - UTILISATION D'ARBITRES NON DESIGNÉS POUR JUGER LA TOUCHE

5.1 - Lorsque le cas se présente, l'arbitre peut, pour juger la touche, utiliser les services d'arbitres officiels présents au match.

Pour cela il doit utiliser dans l'ordre hiérarchique :

- des arbitres fédéraux,
- des arbitres territoriaux,
- des arbitres stagiaires.

5.2 - Dans le cas où l'arbitre ne disposerait que d'un arbitre officiel pour juger la touche, il ne devra pas l'utiliser, sauf circonstances particulières, et devra faire appel, pour chaque équipe en présence, à un joueur remplaçant ou à une personne licenciée à la F.F.R., titulaire d'une carte d'affiliation revêtue du visa médical d'aptitude pour la saison en cours et d'une carte de qualification de la saison en cours.

5.3 - Des arbitres officiels ainsi utilisés pour juger la touche doivent remplir toutes les missions définies par la règle.

6 - UTILISATION DE JOUEURS REMPLAÇANTS POUR JUGER LA TOUCHE

6.1 - En dehors des cas cités ci-dessus, l'arbitre doit pour juger la touche, faire appel, en priorité, aux joueurs remplaçants proposés par chacun des capitaines.

6.2 - Le joueur remplaçant ainsi désigné par son capitaine comme juge de touche, peut être amené à remplacer un joueur blessé en cours de partie. Dans ce cas, il doit être remplacé lui-même comme juge de touche par un autre joueur choisi par le capitaine, sur la liste des remplaçants disponibles.

6.3 - Il doit être procédé de la même manière si ce joueur nouvellement désigné était à son tour amené à jouer, et ainsi de suite jusqu'à épuisement complet des remplaçants autorisés.

7 - CAS PARTICULIERS DES PHASES FINALES : OBLIGATION DE L'ASSOCIATION ORGANISATRICE

Pour un match officiel de Championnat de France se déroulant sur terrain neutre, le Président de l'association organisatrice ou son délégué doivent s'assurer, en l'absence de désignations officielles faites par la F.F.R. ou le Comité territorial, de la présence de deux licenciés capacitaires en arbitrage.

Attention : Ces personnes doivent être présentées à l'arbitre à l'arrivée de celui-ci au stade.

8 - AUTRES SITUATIONS

8.1 - Si le capitaine d'une équipe ne souhaite pas proposer de joueur(s) remplaçant(s) pour juger la touche, que ce soit en début ou en cours de rencontre, l'arbitre doit faire appel à toute autre personne de la même association, estimée compétente, licenciée à la F.F.R., titulaire d'une carte d'affiliation revêtue du visa médical d'aptitude pour la saison en cours et d'une carte de qualification de la saison en cours et présentée à l'arbitre avant le match par le Président ou son délégué.

8.2 - La non-présentation par une équipe d'un joueur ou d'une personne tels que définis ci-dessus, doit conduire l'arbitre à prendre les deux juges de touche dans la même équipe.

8.3 - En aucune circonstance, il ne peut être fait appel comme juge de touche à un entraîneur, à un soigneur ou à un « adjoint terrain » des équipes en présence.

8.4 - Si des circonstances particulières amènent la présence d'un seul juge de touche officiel, celui-ci doit remplir toutes les missions définies par la règle.

9 - SANCTIONS A L'ÉGARD D'UN JUGE DE TOUCHE

9.1 - Dans le cas où le juge de touche (joueur remplaçant ou personne licenciée F.F.R.) se rendrait coupable dans le cadre de la mission qui lui est confiée d'un comportement déloyal ou d'une faute nettement déterminée, il devra être exclu, soit temporairement, soit définitivement par l'arbitre.

Important : Dans ce cas, son remplacement doit alors être assuré par un joueur de son équipe présent sur l'aire de jeu à ce moment-là, et il ne peut pas être remplacé.

9.2 - L'exclusion de ce juge de touche n'entraînera pas un coup de pied de pénalité et le jeu reprendra à l'endroit où il s'était arrêté selon les dispositions réglementaires.

9.3 - Le juge de touche exclu est passible d'une sanction individuelle entrant en ligne de compte pour l'application des articles et des présents Règlements Généraux (cf. Article 26 du Règlement Intérieur).

10 - AGRESSION D'UN JUGE DE TOUCHE

Si un juge de touche joueur remplaçant ou toute personne licenciée F.F.R. accomplissant normalement sa mission se trouve agressé(e) par une personne figurant sur la feuille de match, le fautif doit être exclu définitivement.

Attention : Le match ne sera pas arrêté par l'arbitre.