

## **DIRECTIVES DE LA FEDERATION EUROPEENNE DE RUGBY A XIII**

### **Instructions spécifiques sur les remplacements**

1. Chaque équipe aura droit à faire 12 changements qui seront effectués parmi les 4 remplaçants qui auront été désignés sur la feuille de match officielle.
2. Une personne par équipe sera désignée par chaque club/nation et sera chargée de donner un coup de main lors des remplacements. Ces deux personnes n'auront pas pour mission de s'assurer que les équipes suivent bien la procédure de remplacement. Cela incombera à l'arbitre responsable des remplacements.
3. Le joueur remplacé doit avoir quitté le terrain de jeu en franchissant la ligne de touche du côté où se trouve l'arbitre qui en est responsable avant que le remplaçant ne puisse prendre sa place sur le terrain.
4. Si une équipe décide de remplacer un joueur qui saigne qui a déjà quitté le terrain, ce changement sera comptabilisé comme un des 12 autorisés à cette équipe.
5. Si suite à une brutalité commise par un opposant qui aura été expulsé temporairement, définitivement ou couché sur le rapport, la victime est blessée sur un plaquage ou un incident le forçant à quitter immédiatement le terrain, le remplacement qui en suivra ne sera pas comptabilisé comme faisant partie des 12 à effectuer par cette équipe. Si par la suite, le joueur blessé reprenait le jeu, ce changement compterait parmi les 12 que cette équipe pourra effectuer.
6. Si l'arbitre chargé des remplacements s'apercevait que la procédure de changement de joueur n'était pas respectée, il en informerait au plus vite le juge de touche le plus proche et à la première occasion le délégué du match.
7. Chaque équipe sera responsable pour que tout participant se soumette à la bonne application de la procédure de changement de joueur.
8. L'arbitre chargé des remplacements ne devra être exposé à aucune forme d'injures ou de harcèlement avant, pendant ou après avoir accompli ses fonctions.

### Utilisation de panneaux lors des remplacements

1. Un changement de joueur peut avoir lieu pendant le cours du jeu, lorsque des points ont été marqués ou lorsque le jeu a été temporairement interrompu par l'arbitre.
2. Un changement ne peut avoir lieu après le moment où l'arbitre a ordonné une mêlée ou avant que celle-ci ne soit terminée. Cette règle s'applique si l'arbitre a décidé d'un arrêt de jeu ou pas. Un joueur quittant le terrain peut le faire à tout moment mais son remplaçant ne pourra pénétrer sur le terrain que lorsque le ballon aura émergé de la mêlée.
3. Chaque équipe aura un jeu de panneaux pour les remplacements. Ce jeu sera numéroté de 1 à 12.
4. Au début de la rencontre, il incombe à chaque équipe de mettre à la disposition du responsable des remplacements un jeu de panneaux. A la fin du match, chaque équipe sera responsable de récupérer et de mettre ce jeu en lieu sûr.
5. Avant le commencement du match, un dirigeant de chaque équipe devra retirer le jeu de panneaux de sa pochette et la donnera à la personne responsable d'effectuer les remplacements. Pendant le match, le dirigeant de l'équipe gardera les panneaux sur le banc pour les utiliser au moment venu. La pochette vide doit être transmise à la personne chargée des remplacements afin que chaque panneau puisse y être placé au fur à mesure des changements. Les panneaux seront ainsi rendus à l'équipe après le match.
6. Lors de la phase de changement de joueur, le joueur qui voudra entrer sur le terrain devra se faire connaître auprès de l'arbitre chargé des remplacements et sera accompagné d'un dirigeant de son équipe qui apportera le panneau portant un numéro. Les dirigeants de l'équipe afficheront le numéro du joueur qui sort suivi du numéro du joueur qui rentre. L'entraîneur-assistant pourra, s'il le désire, pénétrer sur le terrain en courant pour informer le(s) joueur(s) qui va/vont être remplacé(s). Lorsqu'il est sur le terrain, l'entraîneur-assistant ne doit adresser la parole à personne d'autre et doit quitter immédiatement le terrain avec le joueur remplacé et doit revenir sur le banc des remplaçants. Le joueur qui va faire son entrée ne pourra pas intégrer le jeu avant que le joueur convié à quitter le terrain et son entraîneur-assistant n'aient tous deux franchi la ligne de touche. Une fois que le joueur convié à quitter le terrain et son entraîneur-assistant seront arrivés sur le bord de touche, le joueur prêt à faire son entrée donnera le panneau portant un numéro à l'arbitre chargé des remplacements. Les panneaux devront être communiqués dans un ordre croissant logique (exemple : le 1<sup>er</sup> remplaçant remettra le numéro 1, le 2<sup>ème</sup> remplaçant remettra le numéro 2 et ainsi de suite. Le dernier remplaçant remettra le numéro 12).

7. Si un joueur se présente sans panneau à l'arbitre chargé des remplacements, il sera renvoyé sur le banc pour en obtenir un après quoi le changement pourra bien avoir lieu.
8. Lorsque le changement de joueur aura lieu, l'arbitre chargé des remplacements tiendra en l'air le numéro du remplacement qu'on lui aura donné, et ce pour permettre aux spectateurs de connaître l'évolution du nombre des remplacements.

### **PERSONNEL HABILITÉ A ENTRER SUR LE CHAMP DE JEU**

Chaque équipe doit nommer les personnes suivantes qui doivent porter les accréditations d'usage et une tenue distincte décrite ci-dessous. Les personnes qui occupent ces responsabilités doivent être majeures et ne doivent pas être des joueurs purgeant une peine de suspension.

#### **L'ENTRAINEUR-ASSISTANT (CHASUBLE JAUNE)**

- ◆ Il peut entrer dans le champ 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-assistant 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 leur tâche a été accomplie et doit retourner sur le banc des remplaçants
- ◆ il doit rentrer et quitter le terrain le plus vite possible (en courant)
- ◆ il ne doit pas entrer sur le terrain en possession d'un appareil électronique (allumé ou éteint) et ne doit pas le faire d'une manière qui interfère avec le jeu
- ◆ l'entraîneur-assistant ne doit pas s'adresser à l'arbitre et aux juges de touche
- ◆ il n'est habilité à parler à aucun autre joueur lorsqu'il procède à un changement

#### **SOIGNEUR/KINÉ (CHASUBLE ORANGE)**

- ◆ Le soigneur a droit à un accès sans restriction sur le champ de jeu et ce pour assister les 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 passer des 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)

### **PORTEUR D'EAU (CHASUBLE BLEUE)**

- ◆ deux porteurs d'eau peuvent entrer dans le champ de jeu dans les circonstances suivantes:
  - lorsqu'un essai a été marqué
  - 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)

### **DOCTEUR (CHASUBLE ROUGE)**

- ◆ le docteur peut entrer dans le champ de jeu quand ses services sont requis pour des raisons médicales

### **POINTS D'ORDRE GENERAL**

- ◆ Toutes les personnes ne participant pas au match doivent pénétrer dans le champ de jeu du même point à savoir là où se trouve le banc de touche et doivent retourner à cet endroit en quittant le terrain. Ils n'ont pas la permission de se positionner autour du terrain et demeurent à tout moment sous le contrôle de l'arbitre et de ses assistants.
- ◆ Lors de grosses chaleurs, l'eau peut être mise à disposition autour du périmètre du terrain à des endroits sûrs
- ◆ Lors d'un match, tout joueur peut s'approcher de la ligne de touche pour se désaltérer
- ◆ Il est permis d'avoir à disposition une autre personne en plus de celles déjà nommées pour apporter sur le terrain un socle réglementaire (tee) pour transformer une pénalité ou un essai ou pour toute remise en jeu au centre. Cette personne doit porter une chasuble bleue
- ◆ Les équipes doivent informer les personnes ne participant pas au match de s'abstenir de s'immiscer dans quelque conflit que ce soit entre joueurs. Ceci inclut faire des

commentaires aux joueurs de l'opposition. Les personnes officiant le match se chargeront de régler tout problème pouvant survenir.

La CCA

Février 2012