



EXAMEN de NIVEAU 3

Saison 2024-2025

Réalisé par la Direction des Compétitions, Stades et Officiels de Match

Ligue :

Date : 17/05/2025

Nom du Candidat :

Prénom :

Date de naissance :

N° licence :

Qualification de l'examen (rayez les deux mentions inutiles) :

Examen de niveau 3
Ecrit du Concours du Jeune Arbitre
Ecrit du Concours des Académies

A - Règles du jeu et dispositions spécifiques FFR	/30 (18)
B - Application des règles du jeu	/20 (12)
C - Amendements, règles expérimentales, directives	/30 (18)
D - Administratif et événements	/20 (12)

DUREE : 3H00

TOTAL :/100 (70)

TOTAL :/ (14)

Toute note inférieure aux nombres entre parenthèses sera synonyme d'échec à cette épreuve.

Nom :

Prénom :

Page 1/19

PRECISIONS

1. Pensez à reporter vos nom et prénom en bas de chacune des pages

2. Si vous manquez d'espace pour répondre à une question, les examinateurs ont des liasses de pages de réponses complémentaires à disposition que vous pouvez compléter et joindre à votre copie, en précisant bien évidemment le numéro de la question à laquelle vous répondez !

3. Largesses de notation :

Les synonymes sont acceptés. Vous ne serez pas pénalisé si vous employez des termes similaires à ceux de la règle. Par exemple, "*partenaire*" et "*coéquipier*" se valent.

Il n'est pas non plus absolument nécessaire de réciter la règle mot à mot, tant que les éléments clés attendus sont présents dans les réponses.

De la même façon, les terminologies modifiées récemment ne sont pas exigées ("*ligne de but*" devenue "*ligne d'essai*", par exemple).

Enfin, "*Pénalité pour*" et "*pénalité contre*" sont deux formulations également acceptables, sous réserve de ne pas se tromper de couleur...

4. Intransigeances de notation :

Les termes barbares sont à proscrire. Par exemple, les expressions "*bras cassé*" et "*loi Dupont*" ne sont pas référencées dans les règles du jeu.

Il vous sera parfois demandé de lister des éléments... Il est préférable de ne lister que les éléments connus avec certitude, car tout élément fantaisiste sera comptabilisé comme point négatif (la note attribuée à une question ne pourra cependant jamais être inférieure à zéro).

5. Lorsque vous serez amené à retranscrire les modifications apportées à une règle, sachez ne mentionner que les ajouts, suppressions ou amendements : ce qui n'a pas changé n'est pas une modification.

6. Lorsque vous serez amené à décrire une décision, vous devez préciser la sanction (s'il en est), l'équipe bénéficiaire (s'il en est), le point de reprise du jeu (s'il en est) et les textes sur lesquels vous vous appuyez pour justifier la sanction ou absence de sanction.

A - Règles du jeu et dispositions spécifiques FFR (30 points)

A01. Citez cinq équipements supplémentaires que les joueurs sont autorisés à porter (1 point)

-
-
-
-
-

A02. Citez cinq équipements que les joueurs ne sont pas autorisés à porter (1 point)

-
-
-
-
-

A03. Citez les cinq méthodes de marque et valeurs des points (1 point)

-
-
-
-
-

A04. Citez les cinq catégories de jeu déloyal (1 point)

-
-
-
-
-

A05a. Comment peut-on qualifier un avantage ? (1 point)

-
-
-
-

A05b. Quand un avantage est-il terminé ? (1 point)

-
-
-
-

A05c. Quand un avantage ne doit-il pas être appliqué ? (2 points)

-
-
-
-
-
-
-
-

A06. Quelles sont les définitions des termes suivants ? (10 points)

- Gratteur

- Coin volant

- Raffut

- Coup de pied

- Plan de la ligne de touche

- En-avant

- Equipe attaquante

- Joueurs participant à un alignement

- Pied frein

- Traîner

A07a. Quels critères doit respecter le lancer lors d'une remise en jeu rapide ? (1 point)

-
-
-
-

A07b. Quelles raisons justifient de ne pas accepter une remise en jeu rapide ? (1 point)

-
-
-

A07c. Pour chacun des critères non respectés à la question A07a ou chacune des raisons invoquées à la question A07b, quelle est la sanction associée ? (1 point)

-
-
-
-
-
-
-

A08. Hors dispositions spécifiques FFR, reportez ci-dessous les points de règles qui différencient les catégories A et B. Pour rappel, la catégorie B concerne la variante World Rugby "Moins de 19 ans" (4 points)

-

-

-

-

-

-

-

-

A09. Produisez ci-dessous le schéma d'un alignement à 5 mètres d'une ligne d'essai. Précisez les noms des lignes tracées ou imaginaires qui régissent cet alignement. Qualifiez les appellations des joueurs en précisant si leur présence est obligatoire ou optionnelle et quelles sont leurs obligations ou restrictions de placement. (5 points)

B - Application des règles du jeu (20 points)

Pour chacun des cas décrits ci-dessous, donnez et motivez votre décision.

Dans tous les cas, l'équipe rouge est opposée à l'équipe bleue.

B01. Fin du temps réglementaire. Un joueur bleu, porteur du ballon, le botte directement en touche. Un joueur rouge, lui-même en touche, se saisit de volée du ballon qui a atteint le plan de la ligne de touche et effectue une remise en jeu rapide qui en respecte toutes les conditions.

B02. Fin du temps réglementaire. Un joueur bleu, porteur du ballon, en perd le contrôle à 5 mètres de la ligne de but adverse. Le ballon lui échappe des mains en direction de la ligne de ballon mort adverse. Cependant, avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur, il parvient à le botter puis à s'en saisir après un rebond au sol. Il effectue alors un touché à terre sur la ligne d'essai adverse.

B03. Un joueur bleu, porteur du ballon, est plaqué dans le champ de jeu mais une fois mis au sol, en tendant immédiatement les bras, il parvient à effectuer un toucher à terre à la base d'un des poteaux porte-drapeau positionné à l'intersection de la ligne d'essai et d'une ligne de touche de but délimitant l'en-but adverse.

B04. Fin du temps réglementaire. Tentative de drop-goal par un joueur bleu, porteur du ballon. Le ballon rebondit sur l'extérieur d'un des poteaux de but adverses et poursuit sa course dans l'en-but de l'équipe défendante. Un des joueurs de cette équipe tente de s'en saisir de volée mais le ballon lui échappe des mains. Il parvient néanmoins à le maîtriser avant qu'il ne touche le sol ou un autre joueur et crie : *"marque !"*.

B05. Un joueur bleu échoue dans sa tentative de se saisir de volée du ballon, botté par un adversaire. Il en perd le contrôle vers l'arrière. Le ballon poursuit sa course dans l'en-but des bleus. Un autre joueur de l'équipe défendante le ramasse, tente un coup de pied de dégagement mais est contré dans l'en-but par un adversaire. Le ballon sort en touche de but sans être touché par un autre joueur.

B06. Jeu courant. Un joueur bleu, porteur du ballon, trébuche et tombe au sol. Aussitôt, un partenaire de ce joueur se positionne au-dessus du ballon, sur ses pieds. Le joueur bleu au sol tend le ballon vers l'arrière. Un adversaire, en mouvement de repli, se saisit du ballon sans repasser par *"la porte"*.

B07. Jeu courant. Un joueur bleu, porteur du ballon, tente un coup de pied de dégagement en dehors de ses propres 22 mètres mais est contré par un adversaire. Le ballon poursuit sa course vers la ligne d'essai du botteur. Un partenaire du joueur rouge qui a contré le coup de pied, dans les 22 mètres du botteur au moment du contre, se saisit alors du ballon.

B08. Le ballon est botté par un joueur bleu. Le ballon rebondit dans le champ de jeu et poursuit sa course dans l'en-but adverse puis roule vers la ligne de ballon mort. Un joueur de l'équipe défendante ayant un pied dans l'en-but et un autre sur la ligne de ballon mort ramasse le ballon encore en mouvement.

B09. Jeu courant. Le porteur du ballon, bleu, donne un coup de pied de dégagement en dehors de ses 22 mètres. Un joueur rouge ayant les deux pieds en touche tente de se saisir du ballon, le touche, mais ne parvient pas à le maîtriser. Votre placement vous permet de déterminer qu'au moment de cette tentative, le ballon n'a pas atteint le plan de la ligne de touche avant de finalement toucher le sol au-delà de la ligne de touche sans rebondir au préalable dans le champ de jeu ou sur un autre joueur dans le champ de jeu.

B10. Le numéro 10 bleu botte le ballon en direction du camp adverse. Le numéro 8 rouge réceptionne le ballon de volée. Le numéro 12 bleu, hors-jeu en dehors de la zone des 10 mètres et le numéro 5 bleu, à proximité du point de chute du ballon et donc hors-jeu dans la zone des 10 mètres, se replie en marchant tout en faisant face au numéro 8 rouge. Le numéro 12 bleu, remis en jeu par le numéro 10 bleu, dépasse alors le numéro 5 bleu qui est toujours dans la zone des 10 mètres. Ce dernier, avant d'être sorti de la zone des 10 mètres, plaque le numéro 8 rouge porteur du ballon qui a parcouru 5 mètres.

C - Amendements, règles expérimentales, directives (30 points)

C01a. Quelles sont les modifications apportées à la règle 8 (Etablissement du score) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

C01b. Quelles sont les modifications apportées à la règle 15 (Le ruck) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

C01c. Quelles sont les modifications apportées à la règle 16 (Le maul) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

C01d. Quelles sont les modifications apportées à la règle 18 (Touche, remise en jeu rapide et alignement) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

C01e. Quelles sont les modifications apportées à la règle 19 (La mêlée ordonnée) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

C02a. Depuis mars 2021, World Rugby a publié un arbre décisionnel appelé "*Processus pour contact à la tête*" (plus connu sous son abréviation anglaise HCP). Il a été mis à jour en mars 2023 et est toujours en vigueur. Reproduisez ci-dessous le schéma ou algorithme de cet arbre décisionnel. (5 points)

C02b. Quel est l'objectif du HCP ? (1 point)

C02c. Dans quels cas le HCP est-il applicable ? (1 point)

-
-
-
-
-

C02d. Dans le cadre du HCP, quelles sont les trois graduations pour qualifier le jeu déloyal ? (1 point)

-
-
-

C02e. Dans le cadre du HCP, quelles sont les trois graduations pour qualifier le degré de danger ? (1 point)

-
-
-

C02f. Dans le cadre du HCP, quels sont les cinq facteurs d'atténuation pouvant être pris en compte ? (1 point)

-
-
-
-
-

C02g. Dans le cadre du HCP, citez trois observables de faible danger (1 point)

-
-
-

C02h. Dans le cadre du HCP, citez trois observables de danger élevé. (1 point)

-
-
-

C03a. Décrivez ci-dessous la "*règle du 50:22*". (2 points)

C03b. Quelle est la raison justifiant la création de la "*règle du 50:22*" ? (1 point)

C04a. Décrivez trois situations de jeu nettement distinctes qui vous amènerait à octroyer un drop de renvoi sur la ligne d'essai (3 points)

-

-

-

C04b. Décrivez trois situations de jeu nettement distinctes qui vous amènerait à octroyer une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante. (3 points)

-

-

-

C04c. Décrivez trois situations de jeu nettement distinctes qui vous amènerait à octroyer un renvoi aux 22 mètres. (3 points)

-

-

-

C04d. Décrivez une situation de jeu qui vous amènerait à octroyer une mêlée à 5 mètres pour l'équipe défendante. (1 point)

D - Administratif et événements (20 points)

D01. Citez cinq cas nettement distincts d'interruption définitive de match. (2 points)

-
-
-
-
-

D02. Citez trois cas réglementaires de forfait simple. (2 point)

-
-
-

D03. Citez les trois motifs de réclamation recevables. (2 point)

-
-
-

D04. Que signifie et qu'implique la mention MC sur une carte de qualification ? 1 point)

D05a. Quelle est la définition d'une équipe qui se présente en effectif incomplet ? (1 point)

D05b. Quelles sont les modalités et implications d'un match à effectif incomplet ? (2 points)

D06. Lors d'une rencontre de barrage de Fédérale 2, à la fin du temps réglementaire, les deux équipes ont marqué le même nombre de points. Décrivez la suite des événements en détaillant précisément le ou les protocoles que vous devez appliquer pour départager ces deux équipes. (6 points)

D07. Lors d'une rencontre d'Espoirs Fédéraux, vous êtes confronté à la situation suivante :

- Vous excluez temporairement le numéro 3, pilier droit d'une équipe
 - Seul le numéro 18, âgé de plus de 25 ans, peut lui aussi jouer en position de pilier droit
 - Le numéro 16, présent sur le terrain et lui aussi âgé de plus de 25 ans, est le seul joueur pouvant jouer au poste de pilier gauche, le numéro 1 s'étant blessé
 - Le numéro 17 bleu, est remplaçant au poste de talonneur est présent sur le banc de touche
- Comment procédez-vous ? (4 points)