



EXAMEN de NIVEAU 3

Saison 2024-2025 (CORRECTION)

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)

- Supports lavables en matériau élastique ou compressible
- Protège-tibias
- Protège-cheville non métallique
- Mitaines
- Epaulières ou plastrons approuvés
- Protège-dents
- Casque
- Bandages ou pansements
- Lunettes de rugby homologuées
- Crampons
- Collants longs ou leggings
- Foulards ou couvre-chefs
- Dispositifs de surveillance des joueurs

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

- Equipement tâché de sang
- Equipement coupant ou abrasif
- Equipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures à glissière, vis, boulons, etc.
- Protection non autorisée par la présente règle.
- Bijoux
- Gants
- Short ou collant avec rembourrage cousu
- Equipement normalement autorisé par les règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs
- Système de communication

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

- Essai, 5 points
- Transformation, 2 points
- Essai de pénalité, 7 points
- But sur pénalité, 3 points
- Drop-goal, 3 points

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

- Obstruction
- Antijeu
- Fautes répétées
- Jeu dangereux
- Incorrection

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

- Tactique : l'équipe non fautive peut jouer le ballon comme elle le veut
- Territorial : le jeu s'est déplacé vers la ligne de ballon mort de l'équipe fautive
- Mélange tactique et territorial
- Doit être clair et réel : une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas

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

- L'arbitre considère que l'équipe non fautive a obtenu un avantage : l'arbitre laisse le jeu se poursuivre
- L'arbitre considère que l'équipe non fautive n'obtiendra probablement pas d'avantage : l'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour l'infraction à partir de laquelle l'avantage avait été joué
- L'équipe non fautive commet une infraction avant d'avoir obtenu un avantage : l'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première infraction ; si une infraction relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette infraction
- L'équipe fautive commet une deuxième fois ou plus une infraction à partir de laquelle aucun avantage ne peut être obtenu : l'arbitre arrête le jeu et permet au capitaine de l'équipe non fautive de choisir la sanction la plus avantageuse pour son équipe

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

- Le ballon ou un joueur en possession du ballon touche l'arbitre et une équipe en tire un avantage
- Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée sans avoir été joué
- Une mêlée tourne de plus de 90 degrés
- Un joueur participant à une mêlée est soulevé en l'air ou poussé d'un mouvement ascendant de telle sorte qu'il ne touche plus le sol
- Une remise en jeu rapide, un coup franc ou une pénalité rapidement joués ont été incorrectement joués
- Le ballon a été rendu mort
- Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre
- Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur

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

- Gratteur : Le gratteur est le premier coéquipier du plaqueur à arriver sur le lieu du plaquage. Il doit rester sur ses pieds et attaquer directement le ballon. S'il était déjà impliqué dans le plaquage, il doit d'abord clairement libérer le porteur du ballon avant de lutter pour la possession du ballon.
- Coin volant : Dans le jeu courant, une structure interdite composée du porteur du ballon et de deux partenaires au moins, liés entre eux, qui avancent avant d'entrer en contact avec un ou plusieurs adversaires. Exception : à la suite d'un alignement.
- Raffut : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire en se servant de la paume de la main.
- Coup de pied : Une action effectuée en frappant délibérément le ballon avec une partie de la jambe ou du pied, talon exclu, des orteils au genou, mais genou exclu. Un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main ou le long du sol.
- Plan de la ligne de touche : L'espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but.
- En-avant : Quand un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou quand un joueur propulse le ballon du bras ou de la main vers l'avant, ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course vers l'avant et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.
- Equipe attaquante : Les adversaires de l'équipe dans la moitié du terrain de laquelle se joue la partie.
- Joueurs participant à un alignement : Il s'agit des joueurs de l'alignement, un relayeur de chaque équipe (s'il y a un relayeur), le lanceur et un adversaire direct.
- Pied frein : Le talonneur place un pied au sol vers l'avant, au milieu du tunnel, pour aider à la stabilité et éviter la charge axiale. Cette position est maintenue tout au long des étapes « Flexion » et « Liez » de la séquence d'entrée en mêlée. Le pied ne doit être retiré qu'après l'instruction « Jeu » et avant le talonnage du ballon.
- Traîner : Un joueur qui traîne est un joueur qui reste en position de hors-jeu, c.à.d. que ce joueur prend part au jeu en traînant car il empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle le souhaite, et est passible d'une sanction. Un joueur qui traîne ne doit pas bénéficier d'une action de l'équipe adverse qui le remettrait en jeu.

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

- Effectué par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu
- Entre la marque de la touche et la ligne d'essai du lanceur
- Parallèlement à ou vers la ligne d'essai du lanceur
- De sorte que le ballon atteigne la ligne des 5 mètres avant qu'il ne touche le sol ou un joueur

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

- Un alignement avait déjà été formé
- Le ballon avait été touché après être allé en touche par une personne autre que le joueur effectuant la remise en jeu ou le joueur ayant porté le ballon en touche
- Un ballon différent de celui sorti en touche est utilisé

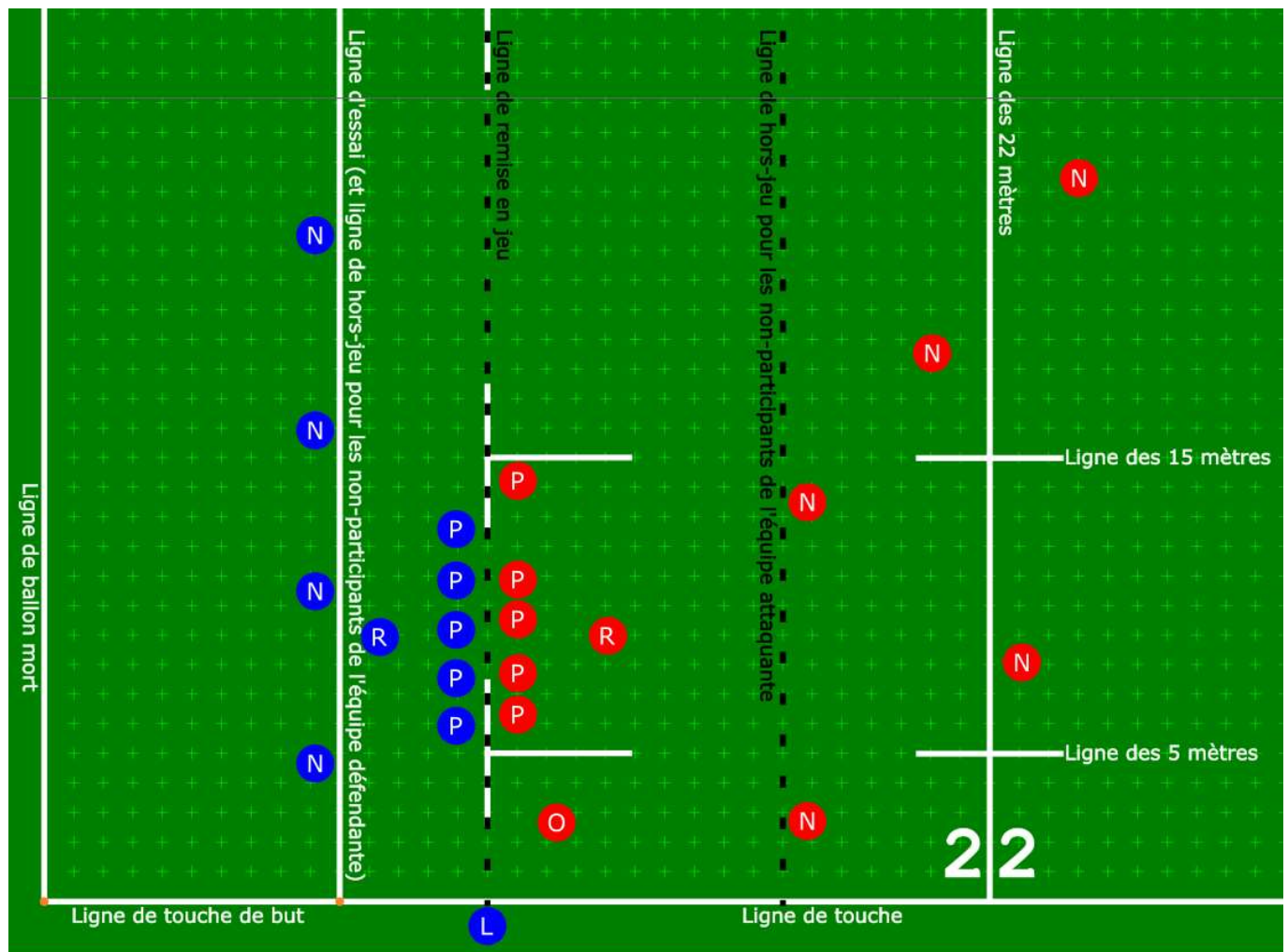
A07c. Pour chacun des critères non respectés à la question A07a ou chacune des raisons invoquées à la question A07b, quelle est la sanction associée ? (1 point)

- Tous les cas de A07a : option entre alignement et mêlée ordonnée pour l'équipe adverse du lanceur
- Tous les cas de A07b : alignement pour l'équipe dont la remise en jeu rapide n'est pas acceptée

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)

- En Catégorie B, si une équipe désigne 22 joueurs, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier gauche, le talonneur et le pilier droit. Le seuil passe à 23 joueurs en Catégorie A.
- En Catégorie B, un joueur qui a été remplacé tactiquement peut revenir en jeu pour remplacer n'importe quel joueur blessé.
- Une partie dure 2 x 40' en Catégorie A, contre 2 x 35' en Catégorie B.
- Il n'y a jamais de prolongations en Catégorie B.
- En Catégorie B, tous les joueurs occupant les trois postes de première ligne et les deux postes de deuxième ligne doivent être dûment entraînés pour ces postes. Si une équipe ne peut pas aligner des joueurs dûment entraînés, quelle qu'en soit la raison, l'arbitre doit faire jouer des mêlées simulées.
- En Catégorie B, dans une mêlée de huit joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le numéro huit) épaulant les deux joueurs de deuxième ligne.
- En Catégorie B, quand une équipe est réduite à moins de 15 joueurs, pour quelque raison que ce soit, le nombre de joueurs en mêlée de chaque équipe doit être réduit de manière similaire.
- En Catégorie B, si une équipe effectue une réduction permise du nombre de joueurs en mêlée, l'autre équipe doit réduire en conséquence son nombre de joueurs en mêlée, le minimum étant de cinq.
- Une mêlée peut tourner involontairement de 45 degrés en Catégorie B, elle peut tourner volontairement de 90 degrés en Catégorie A.
- En Catégorie B, il est interdit de tourner volontairement une mêlée.
- En Catégorie B, la poussée en mêlée est limitée à 1 mètre 50 alors qu'elle n'est pas limitée en Catégorie A.
- En Catégorie B, il n'est pas permis de conserver délibérément le ballon à la base de la mêlée une fois talonné.
- En Catégorie B, lorsque le nombre de joueurs en mêlée est incomplet, la mêlée doit avoir la formation suivante : 3-4 à 7 joueurs, 3-2-1 à 6 joueurs, 3-2 à 5 joueurs.

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)



L : lanceur, obligatoire, en dehors du champ de jeu, face à la ligne de remise en jeu

O : opposant au lanceur, obligatoire, à 2 mètres de la ligne de remise en jeu et à au moins 2 mètres de la ligne des 5 mètres

P : joueurs de l'alignement, 2 minimum par équipe, maximum déterminé par l'équipe du lanceur (l'équipe de l'opposant ne peut pas avoir plus de joueurs dans l'alignement que celle du lanceur mais peut en avoir moins), 50 centimètres de chaque côté de la ligne de remise en jeu et entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres

N : joueurs non-participants à l'alignement à 10 mètres de la ligne de remise en jeu ou derrière leur ligne d'essai si elle est située à moins de 10 mètres de la ligne de remise en jeu

R : réceptionnaire, facultatif, un seul par équipe, à au moins 2 mètres des joueurs de l'alignement et entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres

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.

Touche pour les rouges, ce qui rend le ballon mort. En temps normal, cela donne l'option d'une remise en jeu rapide mais le temps de jeu a expiré : la remise en jeu rapide ne peut pas être acceptée, fin de la rencontre.

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.

Le ballon est projeté vers l'avant depuis les mains du porteur du ballon sans que celui-ci ne parvienne à s'en saisir avant qu'il ne touche le sol (le coup de pied ne compense pas la perte du ballon vers l'avant). Mêlée pour les rouges, mais comme le temps de jeu a expiré, fin de la rencontre.

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.

L'extension immédiate des bras valide le toucher à terre, mais celui-ci étant effectué à la base d'un poteau porte-drapeau, le ballon est rendu mort dans l'en-but par le porteur du ballon de l'équipe attaquante (bleus). Renvoi aux 22 mètres pour les rouges.

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 !".

Le coup de pied des bleus n'étant ni un coup d'envoi ni un coup de renvoi après score et le ballon étant saisi de volée par un joueur rouge (maîtrisé avant qu'il ne touche le sol ou un autre joueur), le marque est accordé. Coup franc pour les rouges à 5 mètres de leur ligne d'essai et au plus près de l'endroit où le ballon est saisi.

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.

Le ballon est rentré dans l'en-but par les bleus puis rendu mort (quelle qu'en soit la raison). Mêlée à 5 mètres pour les rouges et à au moins 5 mètres de la ligne de touche la plus proche de l'endroit où est sorti le ballon.

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"*.

Le porteur du ballon passant par le sol sans être saisi par un adversaire, il ne s'agit pas d'une phase de plaquage et le positionnement de son partenaire au-dessus du ballon ne génère pas de ligne de hors-jeu. Le ballon peut être joué depuis n'importe quelle position par n'importe quel joueur. Jeu.

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.

Un contre remet en jeu les partenaires hors-jeu du botteur, pas les partenaires hors-jeu du *"contreur"*. Le joueur rouge qui se saisit du ballon est hors-jeu. Pénalité pour les bleus au plus près de l'endroit où le ballon est saisi par le joueur rouge hors-jeu et à au moins 5 mètres de la ligne d'essai.

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 avant que celui-ci n'atteigne la ligne de ballon mort.

Le ballon n'ayant pas atteint le plan vertical de la ligne de ballon mort, c'est le joueur rouge qui rend le ballon mort en s'en saisissant. Ballon rentré dans l'en-but par les bleus et licitement rendu mort par les rouges : renvoi sur la ligne d'essai pour les rouges.

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.

Le joueur rouge touche le ballon avant qu'il n'atteigne le plan vertical de la touche, c'est donc lui qui rentre le ballon en touche. Alignement pour les bleus face à l'endroit où le ballon sort en touche et à au moins 5 mètres de la ligne d'essai la plus proche.

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.

Le jeu continue car les joueurs hors-jeu, y-compris dans la zone des 10 mètres, ont fait action de se replier et sont remis en jeu à tour de rôle avant de reprendre part au jeu : ils n'ont donc pas interféré avec le jeu en position de hors-jeu.

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)

- Le botteur dispose de 60 secondes au lieu de 90 secondes pour transformer un essai
- Un ballon différent de celui qui était en jeu peut dorénavant être utilisé

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)

- Un joueur qui fait ou qui a fait partie du ruck ne peut pas intervenir sur un adversaire près de ce ruck et qui tente d'en éloigner le ballon

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)

- Un joueur qui fait ou qui faisait partie du maul ne peut pas intervenir sur un adversaire près de ce maul et qui tente d'en éloigner le ballon

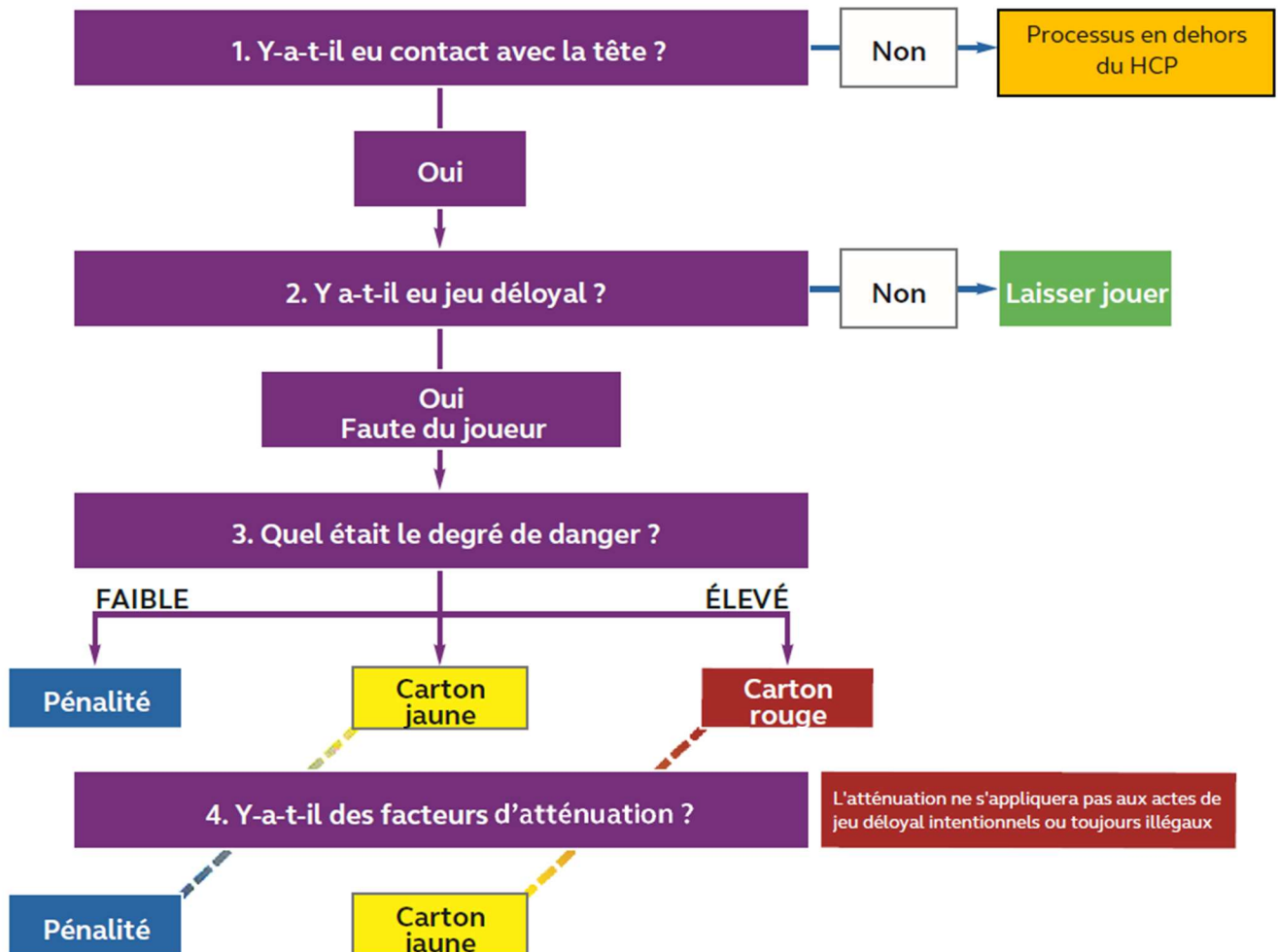
C01d. Quelles sont les modifications apportées à la règle 18 (Touche, remise en jeu rapide et alignement) depuis l'application des règles expérimentales globales du 01/01/2025 ? (1 point)

- Les équipes doivent former un alignement 30 secondes après l'indication de la marque
- Si le lancer est réalisé vers un joueur de l'alignement (pas droit) et que l'équipe qui n'effectue pas le lancer ne soulève pas un de ses joueurs pour lutter pour le gain du ballon, le jeu doit continuer
- Si le lancer est réalisé vers un joueur de l'alignement (pas droit) et que l'équipe qui n'effectue pas le lancer soulève un de ses joueurs pour lutter pour le gain du ballon, l'option entre alignement ou mêlée ordonnée lui sera proposée

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)

Une fois la mêlée commencée, si le demi de mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon choisit de rester positionné près de la mêlée, aucun de ses pieds ne peut dépasser la ligne médiane du tunnel

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)

Le processus est conçu pour protéger la zone de la tête, du cou et de la gorge des joueurs.

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

- Plaquage haut
- Charge avec la tête ou l'épaule
- Déblayage dangereux
- Collision tête contre tête
- Charge avec le coude en avant ou l'avant-bras en avant

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

- Intentionnel
- Imprudent
- Évitable

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

- Contact direct ou indirect
- Force élevée ou faible
- Dynamique

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

- Champ de vision du fautif
- Chute ou mouvement vers le bas soudain et significatif de la victime
- Tentative claire de modifier la hauteur par le fautif
- Niveau de contrôle
- Plaqueur passif

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

- Contact indirect
- Faible force
- Vitesse lente
- Pas de charge avec la tête ou l'épaule
- Pas de charge avec le coude en avant ou l'avant-bras en avant
- Pas de mouvement de manchette/corde à linge

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

- Contact direct
- Absence de contrôle
- Vitesse élevée
- Dynamique
- Charge avec la tête ou l'épaule
- Charge avec le coude en avant ou l'avant-bras en avant
- Mouvement de manchette du bras
- Acte de jeu déloyal intentionnel
- Acte de jeu déloyal fondamentalement illégal

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

L'équipe qui a botté le ballon bénéficie du lancer lors d'un alignement si un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte le ballon indirectement en touche dans les 22 mètres adverses. Pour valider cette sanction, soit l'équipe du botteur n'a pas emmené le ballon dans sa propre moitié de terrain, soit un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de cette moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de cette moitié de terrain. Cette sanction ne peut pas s'appliquer lors d'un coup d'envoi ni lors d'un quelconque drop de renvoi.

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

Cette règle a pour but de créer de l'espace en incitant des joueurs à sortir de la ligne défensive pour couvrir le champ profond et empêcher les adversaires de botter en touche (et bénéficier du lancer), réduisant ainsi l'impact et la vitesse de la ligne défensive

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

- Le ballon est rentré dans l'en-but par l'équipe attaquante et le porteur du ballon (de l'équipe attaquante) est bloqué dans l'en-but, ou le ballon est touché à terre dans l'en-but ou est rendu licitement mort par un joueur de l'équipe défendante
- Un coup de pied d'un joueur de l'équipe attaquante, autre qu'un coup d'envoi ou drop de renvoi quelconque ou tentative de drop-goal ou tentative de but sur pénalité entre dans l'en-but de l'équipe défendante et fait l'objet d'un toucher à terre par un joueur de l'équipe défendante
- Un joueur de l'équipe attaquante commet un en-avant dans l'en-but de l'équipe défendante

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

- Toute situation lors de laquelle le ballon est rentré dans l'en-but par l'équipe défendante et rendu mort dans l'en-but, quelle qu'en soit la raison
- En-avant ou passe en-avant de l'équipe défendante dans son en-but ou à moins de 5 mètres de sa ligne d'essai
- Lors d'une touche accordée à 5 mètres de sa ligne d'essai pour l'équipe défendante, en-avant ou passe en avant de l'équipe défendante, ou lancer incorrect lors de l'alignement, ou remise en jeu rapide incorrecte, ou lancer pas droit et joueur soulevé par l'équipe attaquante
- Option de l'équipe attaquante en lieu et place d'une pénalité accordée à 5 mètres
- Plaquage ou ruck injouable ou maul prenant fin anormalement, à 5 mètres ou moins de l'équipe défendante et au bénéfice de l'équipe attaquante
- Dans les 5 mètres, non-respect par l'équipe défendante de l'injonction de jouer le ballon lors d'une mêlée, d'un ruck ou d'un maul
- Dans les 5 mètres, l'équipe attaquante est en possession du ballon puis le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et une équipe en tire avantage, ou l'arbitre arrête le jeu pour prévenir un accident ou pour tout motif qui n'est pas couvert par la règle

-

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

- Après une tentative manquée de drop-goal ou de but sur pénalité, le ballon est rendu mort par un joueur de l'équipe défendante dans son en-but ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but à la suite de cette tentative manquée
- Le ballon est rentré dans l'en-but de l'équipe défendante par un joueur de l'équipe attaquante et est rendu mort par ce joueur ou un autre joueur de l'équipe attaquante
- Un coup de pied d'un joueur de l'équipe attaquante, autre qu'un coup d'envoi ou drop de renvoi quelconque ou tentative de drop-goal ou tentative de but sur pénalité entre dans l'en-but de l'équipe défendante et sort en ballon mort ou touche de but (N.B. : il existe aussi l'option d'un mêlée au départ du coup de pied au bénéfice de l'équipe défendante)

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

- En-avant ou passe en-avant de l'équipe attaquante à 5 mètres ou moins de la ligne d'essai de l'équipe défendante
- Lors d'une touche accordée à l'équipe attaquante à 5 mètres de la ligne d'essai de l'équipe défendante, en-avant ou passe en avant de l'équipe attaquante, ou lancer incorrect lors de l'alignement, ou remise en jeu rapide incorrecte, ou lancer pas droit et joueur soulevé par l'équipe défendante
- Option de l'équipe défendante en lieu et place d'une pénalité accordée à 5 mètres ou moins de leur ligne d'essai (N.B. : certes, très improbable)
- Plaquage ou ruck injouable ou maul prenant fin anormalement, à 5 mètres ou moins de l'équipe défendante et au bénéfice de l'équipe défendante
- Dans les 5 mètres, non-respect par l'équipe attaquante de l'injonction de jouer le ballon lors d'une mêlée, d'un ruck ou d'un maul
- Dans les 5 mètres, l'équipe défendante est en possession du ballon puis le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et une équipe en tire avantage, ou l'arbitre arrête le jeu pour prévenir un accident ou pour tout motif qui n'est pas couvert par la règle

D - Administratif et événements (20 points)

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

- Évènements extérieurs exceptionnels induisant des risques pour les joueurs
- Intempéries importantes rendant le terrain impraticable
- Incidents graves
- Agression d'un officiel de match par une personne figurant sur la feuille de match
- Refus par une personne figurant sur la feuille de match de quitter le terrain
- Une équipe se retrouve en effectif insuffisant
- Une équipe quitte le terrain avant la fin de la rencontre
- Lors d'un match nocturne, panne d'éclairage supérieure à 30 minutes
- Faits discriminatoires ou incitant à la discrimination, haine ou violence

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

- Une équipe déclare forfait
- Une équipe ne présente pas le nombre requis de joueurs sur l'aire de jeu au plus tard 30 minutes après l'heure officielle fixée pour le coup d'envoi
- L'équipe locale ne propose pas un terrain permettant à la rencontre de se dérouler
- Une équipe se retrouve en effectif insuffisant
- Une équipe refuse de jouer sur le terrain désigné par la FFR
- Une équipe refuse de jouer en cas d'absence de l'arbitre désigné

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

- La qualification d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse
- L'identité d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse
- Une erreur technique commise par l'arbitre dans l'application d'une règle pour laquelle il ne disposait d'aucune marge d'appréciation

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

MC signifie mutation contrôlée, ce qui implique que le licencié n'est pas autorisé à participer aux rencontres de l'équipe senior "*fanion*" de son club si ce club est tenu d'avoir une équipe "*réserve*".

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

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente un nombre de joueurs supérieur à un effectif insuffisant mais inférieur aux obligations de la catégorie en nombre total de joueurs et/ou joueurs de première lignes titulaires et remplaçants.

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

La rencontre se joue avec des mêlées simulées.

Si une équipe se présente à moins de 15 joueurs, l'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs (avec réduction de l'effectif en mêlée).

L'arbitre consigne dans son rapport : le nom de l'équipe en effectif incomplet, le motif qui a conduit à cette notification, le score détaillé de la rencontre.

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)

Après un repos de cinq minutes, prolongation de 2 x 10' sans repos à la mi-temps de la prolongation.

Après cette prolongation, si le score du match est toujours de parité, est déclarée vainqueur l'équipe qui a marqué le plus d'essais.

A score et nombre d'essais égaux, une séance de tir au but départage les équipes.

Organisation des tirs au but :

- Tirage au sort, l'équipe gagnante choisit le côté des tirs, la perdante botte en premier.
- Série 1, 5 coups de pied placés par équipe sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but, bottés par 5 joueurs présents sur le terrain au coup de sifflet final et désignés par leurs capitaines
- Les équipes bottent alternativement
- L'équipe qui réussit le plus grand nombre de buts à l'issue de ses cinq tentatives est déclarée vainqueur
- Si à l'issue de la série 1 les équipes ne sont toujours pas départagées (même nombre de réussites après les cinq tentatives)...
- Série 2, tour à tour et selon le principe dit de "mort subite", chaque capitaine désigne un nouveau joueur (présent sur le terrain au coup de sifflet final) et n'ayant pas encore effectué de tentative, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse et l'autre échoue
- Dans le cas improbable où tous les joueurs d'une équipe sont passés et que les équipes sont toujours à égalité, le cycle reprend sans jamais réutiliser les 5 joueurs de la série 1.

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 et est présent sur le banc de touche

Comment procédez-vous ? (4 points)

Si aucune mêlée n'est accordée lors des prochaines 10 minutes, rien ne se passe et le joueur exclu temporairement revient en jeu.

Dans le cas contraire, lors de la prochaine mêlée, tout doit être fait pour procéder à des mêlées disputées :

- Les numéros 1, 2, 3, 16, 17 et 18 sont premières lignes
- Le 1 (G) est blessé et ne peut revenir en jeu
- Le 3 (D) est temporairement exclu
- Les numéros 2 (T) et 16 (G, 25+) sont présents sur le terrain
- Les numéros 18 (D, 25+) et 17 (T) sont remplaçants
- Les numéros 16 et 18 ne peuvent pas légalement être présents simultanément aux postes de premières lignes car tous deux âgés de plus de 25 ans
- Il n'existe pas de permutation possible qui permettrait d'avoir une première ligne complète comportant un unique joueur de plus de 25 ans

Cas de carence à la suite d'une exclusion :

- L'équipe du numéro 3 exclu doit désigner un autre joueur qui doit sortir du terrain pour le temps de l'exclusion et continuera donc la rencontre avec deux joueurs de moins
- Les mêlées seront simulées et jouées à 8 contre 8 pour la durée de cette même exclusion
- Bien que le numéro 18 ne puisse pas entrer en jeu en même temps que le numéro 16, le numéro 17, lui, le doit car dans la mesure du possible, il faut utiliser des joueurs de première ligne même pour des mêlées non disputées
- Les deux configurations acceptables sur le terrain sont : 16, 2, 17 ou 18, 2, 17

A l'issue de l'exclusion temporaire, les joueurs exclus ou sortis temporairement peuvent revenir en jeu, auquel cas il faudra revenir à la situation antérieure 16, 2, 3 ou opter pour 16, 17, 3.