



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Examen du niveau 3 - CORRIGÉ

Lundi 1^{er} décembre 2025

Durée : 3h

NOM :

Prénom :

Ligue :

Précisions :

- Le candidat doit reporter son identité à chaque bas de page
- Soyez précis et concis dans vos réponses

Questions :

- | | |
|--|---------------------|
| A. DEFINITIONS | / 25 points |
| B. REMPLACEMENTS EN CATEGORIES A ET C' | / 25 points |
| C. CONNAISSANCE DU JEU | / 25 points |
| D. ADMINISTRATIF | / 25 points |
| TOTAL : | / 100 points |



A. DEFINITIONS (25 points)

- a) Donner la définition d'« aire de jeu » (1 point)

Le champ de jeu et les zones d'en-but. Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.

- b) Donner la définition de « botté directement en touche » (1 point) :

Le ballon est botté en touche sans avoir rebondi dans l'aire de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre

- c) Donner la définition de « capitaine » (1 point) :

Le joueur désigné par une équipe pour la diriger, consulter l'arbitre et choisir les options selon les décisions de l'arbitre.

- d) Donner la définition de « carton jaune » (1 point) :

Le carton infligé à un joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été averti et exclu temporairement.

- e) Donner la définition de « carton rouge » (1 point) :

Le carton infligé à un joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été exclu définitivement du match.

- f) Donner la définition de « coin volant » (1 point) :

Dans le jeu courant, une structure interdite composée du porteur du ballon et de deux partenaires au moins, liés entre eux, qui avance avant d'entrer en contact avec un ou plusieurs adversaires.

- g) Donner la définition de « marque » (1 point) :

Une manière d'arrêter le jeu et bénéficier d'un coup franc si le réceptionnaire capte le ballon de volée dans ses 22 mètres ou son en-but sur un coup de pied adverse et crie « Marque ».



h) Donner la définition de « en-avant » (1 point) :

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 s'en saisir.

i) Donner la définition de « champ de jeu » (1 point) :

L'aire comprise entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu.

j) Donner la définition de « gratteur » (1,5 points) :

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.

k) Donner la définition de « liaison » (1 point) :

Saisir fermement le corps d'un autre joueur, des épaules aux hanches, avec la totalité du bras, de la main à l'épaule, en contact

l) Donner la définition de « maul » (1 point) :

Une phase de jeu impliquant un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés entre eux et sur leurs pieds.

m) Donner la définition de « officiels de match » (1,5 points) :

Les personnes qui contrôlent la partie, normalement un arbitre et deux arbitres assistants ou juges de touche mais pouvant également inclure un officiel de match TV et, dans le rugby à VII, deux juges d'en-but.

n) Donner la définition de « passe en avant » (1 point) :

Quand un joueur lance ou passe le ballon en avant, c'est-à-dire que le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se fait vers l'avant



o) Donner la définition de « pied-frein » (1,5 points) :

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.

p) Donner la définition de « possession » (1 point) :

Un joueur ou une équipe qui a le contrôle du ballon ou tente de le contrôler.

q) Donner la définition de « prise crocodile » (1,5 points) :

Action interdite dans le cadre de laquelle un joueur tire, tord ou provoque la torsion d'une partie du corps d'un adversaire qui est sur ses pieds dans la zone de plaquage, dans sa tentative de le mettre au sol. Le joueur effectuant cette action retombe souvent sur un membre inférieur de l'adversaire.

r) Donner la définition de « ruck » (1 point) :

Une phase de jeu dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds et physiquement au contact, entourent le ballon au sol.

s) Donner la définition de « rucking » (1 point) :

L'utilisation légale des pieds pour tenter de gagner ou de conserver la possession du ballon dans un ruck.

t) Donner la définition de « touche » (1 point) :

L'aire située le long du champ de jeu qui inclut les lignes de touche et l'espace au-delà de ces lignes.

u) Donner la définition de « zone/aire technique » (1,5 points) :

Une zone désignée et reprise à la Règle 1 dans laquelle les remplaçants, les porteurs d'eau et les entraîneurs doivent rester jusqu'à ce que leur sortie de cette zone soit autorisée. Dans le cadre des matches avec un groupe de 23 joueurs, seuls les porteurs d'eau sont autorisés dans la zone technique.



v) Donner la définition de « trainer » (1,5 points) :

Un joueur qui traîne est un joueur qui reste en position de hors-jeu, c'est-à-dire 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.

B. REMPLACEMENTS EN CATÉGORIES A ET C'

a) Dans les dispositions spécifiques FFR, à quelles compétitions s'applique l'article 3.4.2 « retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement » ? (1 point)

Cet article s'applique à toutes les compétitions de la catégorie A, sans exception, ainsi que la Fédérale 2 et la Fédérale 3.

b) Concernant cette règle en catégorie A, quelles différences existent entre les rencontres de la LNR et celles du secteur amateur ? (2 points)

En Top 14 et Pro D2 uniquement, deux cas particuliers de plus s'appliquent :

- Les retours en jeu pour remplacer un joueur exclu sur carton orange (après 20 minutes de temps de jeu)
- Les retours en jeu pour remplacer un joueur en cours d'évaluation de blessure à la tête (protocole HIA).

Le carton orange et le protocole HIA n'existant pas en secteur amateur, ces deux cas ne peuvent pas se produire hors rencontres de la LNR.



- c) **HORS LNR**, quels sont les cas où un joueur sorti tactiquement peut revenir en jeu pour remplacer un joueur de façon temporaire ou définitive « SANS LIMITE DE NOMBRE » ? (3 points)

Les joueurs remplacés tactiquement peuvent revenir en jeu pour remplacer de façon temporaire ou définitive :

- SANS LIMITE DE NOMBRE

o Un joueur présentant une blessure qui saigne.

Le retour en jeu temporaire devient définitif si le saignement n'est pas contrôlé ou pansé après 15 minutes de temps réel (application des règles World Rugby 3.25 et 3.33.b).

o Un joueur blessé à la suite d'un acte de jeu déloyal.

Cette blessure doit être vérifiée et validée par les officiels de match (application de la règle World Rugby 3.33.d) et le retour en jeu est définitif.

o Un joueur devant quitter l'aire de jeu pour permettre à un joueur de première ligne valide d'entrer en jeu afin de continuer de jouer les mêlées avec trois joueurs de première ligne.

Dans les cas de :

☑ Blessure d'un joueur de première ligne après que tous les remplacements autorisés ont été effectués, ou

☑ Exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de première ligne

L'équipe joue alors en effectif réduit, néanmoins, tant que des joueurs de première ligne valides sont disponibles sur le banc des remplaçants, un autre joueur doit quitter l'aire de jeu pour laisser sa place à un de ces joueurs de première ligne afin que les mêlées continuent d'être disputées ou, en cas de mêlées simulées, pour s'assurer que ce sont en priorité des joueurs de première ligne qui jouent aux postes de piliers et talonneur (application des règles World Rugby 3.18, 3.19, 3.20 et 3.33.e pour pallier la blessure ou l'exclusion d'un joueur de première ligne).

Le retour en jeu est temporaire en cas de carton blanc ou carton jaune et est définitif en cas de carton rouge ou de blessure.

o Un joueur quittant l'aire de jeu pour suspicion de commotion cérébrale (carton bleu).

Cette disposition spécifique FFR est applicable à toutes les compétitions, sans exception, et le retour en jeu est définitif.

- d) Citez les deux spécificités qui s'ajoutent en LNR? (2 points)

Un joueur en cours d'évaluation de blessure à la tête (protocole HIA, LNR uniquement).

Le retour en jeu temporaire devient définitif si le joueur remplacé n'est pas autorisé à reprendre le jeu après 12 minutes de temps réel (ou 17, si le joueur évalué est simultanément victime d'un saignement ou que d'autres protocoles HIA sont concurremment en cours, par application des règles World Rugby 3.27 et 3.33.c).

o Un joueur exclu définitivement et sanctionné d'un carton orange direct ou conséquence d'un second carton jaune, et ce après 20 minutes de temps de jeu (LNR uniquement).

- e) Faut-il d'abord faire entrer en jeu tous les remplaçants dispos avant de pouvoir effectuer des retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement ? (2 points)

Non. Les retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement peuvent s'effectuer à tout moment dès lors que le scénario rentre dans le cadre prévu à cet effet



- f) Une équipe a effectué tous ses remplacements autorisés et a consommé 4 RETOURS en jeu de joueurs remplacés tactiquement « pour tout autre motif ». Si un joueur de cette équipe se blesse, quelles en sont les conséquences ? (3 points)

Une fois effectués tous les changements et retours en jeu de joueurs sortis tactiquement "pour tout autre motif", la blessure d'un joueur ne correspond à aucun des cas permettant le retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement "sans limite de nombre". Dans une telle situation, le joueur blessé ne peut donc pas être remplacé.

De plus, si le joueur blessé est un joueur de première ligne et qu'il n'y a pas au moins trois joueurs de première ligne présents sur le terrain, il sera nécessaire de faire sortir un autre joueur de l'aire de jeu pour faire entrer un joueur de première ligne valide, s'il en est.

Dans le cas des compétitions de Catégorie A, ce scénario peut amener à une situation de carence en mêlée.

.

- g) Dans le cas où tous les remplacements ont été effectués y compris les 4 retours en jeu. Que faites-vous si un joueur sort sur :

- a) Sur Saignement (2 points) :

Dans le cas d'un saignement, tout joueur valide peut entrer en jeu pour remplacer le joueur qui saigne, que tous les remplacements et/ou les quatre retours en jeu pour autre motif soient épuisés ou non.

Si à l'expiration des 15 minutes de temps réel le saignement n'est pas maîtrisé, le retour en jeu devient un remplacement définitif même si tous les remplacements et retours en jeu pour autre motif ont déjà été effectués.

- b) Sur carton Bleu (2 points) :

Dans le cas d'un carton bleu, tout joueur valide peut entrer en jeu pour remplacer le joueur qui est sorti, que tous les remplacements et/ou les quatre retours en jeu pour autre motif soient épuisés ou non.

Ce retour en jeu devient immédiatement un remplacement définitif même si tous les remplacements et retours en jeu pour autre motif ont déjà été effectués.



h) Dans le tableau suivant complétez les éléments manquants afin d'obtenir un récapitulatif global des changements par compétition : (5 points)

Tableau récapitulatif des spécificités d'effectifs et des règles de changements par compétition

Compétitions	World Rugby				FFR			
			NA1 * / NA2 *					
			1DF *	CRA				
			E1F * / E2F *	ALA				
			REE * / REA *	GAU				
	WR	1DP *	ENA * / EFE *	N18	2DF *	2FB	REG	R19
	EPCR	2DP *	REF *	N16	3DF *	3EB	AFF	R16
Catégorie	A	A	A	B	C'	C'	C	C
Effectif minimum	19	19	19	19	16	16	16	16
Effectif maximum	23	23	23	23	22	22	22	22
Plaquage	Epaules	Epaules	Epaules	Epaules	Taille	Taille	Taille	Taille
Carton bleu	Non	Oui ****	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Jeu déloyal	WR	WR	WR	WR	FFR	FFR	FFR	FFR
Joueurs de 1 ^{ères} Lignes (et seuil de déclenchement)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (22)	4 ou 5 (19)	4 ou 5 (19)	4 ou 5 (19)	4, 5 (19) ou 6 (22)
Spécificité de poste	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Impact à l'entrée en mêlée ("jeu" v. "placement")	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Poussée en mêlée	Illimitée	Illimitée	Illimitée	1 m 50	1 m 50	1 m 50	Gain	Gain
Décalage du demi de mêlée	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Saignement (15' max.)	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Joueur de 1 ^{ère} Ligne blessé	Oui	Non **	Non **	Oui	Non **	Oui	Oui	Oui
Substitution pour jouer des mêlées avec trois 1 ^{ères} Ligne	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Carton bleu	N/A	Oui ****	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
HIA1 (12' min. ou 17' max. si saignement ou HIA cumulées)	Oui	Oui	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Joueur sanctionné d'un carton orange (après 20')	Oui	Oui	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Blessure pour cause de jeu déloyal	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement	Non	Limités à 4	Limités à 4	Oui	Limités à 4	Illimité	Illimité	Illimité
Motif de ces retours en jeu	N/A	Quelconque ***	Quelconque ***	Blessure	Quelconque ***	Quelconque	Quelconque	Quelconque

Retour en jeu possible
(Sans limite de nombre)

* Compétitions concernées par l'application des dispositions spécifiques FFR "Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement"

** Non, car ce dispositif (règle 3.33.a) est remplacé par les quatre retours en jeu autorisés pour autre motif

*** Dont "Joueur de 1^{ère} Ligne blessé"

**** Oui, bien que jamais utilisé



- i) Dans le tableau de déclenchement de la carence en mêlée en catégorie A ci-dessous, complétez les éléments manquants (3 points)

Déclenchement de la carence en mêlée en Catégorie A (et joueurs sortis de l'aire de jeu)

		SECOND EVENEMENT				
		JEU DELOYAL 	SAIGNEMENT 	COMMOTION 	BLESSURE 	EXCLUSION 
PREMIER EVENEMENT	JEU DELOYAL 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	SAIGNEMENT 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	COMMOTION 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	BLESSURE 	NON	NON	NON	OUI (-1)	OUI (-2)
	EXCLUSION 	NON (-1)	NON (-1)	NON (-1)	OUI (-2)	OUI (-3)

C. CONNAISSANCE DU JEU



- a. Pour les matchs pour lesquels les règles WR s'appliquent (hormis les variantes de moins de 19 ans) – Quel est l'intérêt pour une équipe de « faire tourner une mêlée ordonnée » ? (2 points)

En attaque : Pour éloigner la défense de la ligne de rencontre et au contraire pouvoir la franchir plus vite et en surnombre.

En défense : Pour fermer un côté à l'attaque et défendre en surnombre.

- b. Lors d'une remise en jeu face à un alignement, quel est l'intérêt pour l'équipe utilisatrice d'effectuer le lancer sur le 1er sauteur ? Que doit observer l'arbitre en priorité ? (3 points)

Lancer 1^{er} sauteur lorsque les conditions atmosphériques sont difficiles, lorsque l'adversaire est meilleur au milieu ou en fond d'alignement, coordination plus facile pour lanceur-sauteur, prise de balle en avançant et possibilité de faire une déviation sur un joueur qui viendra dans le couloir après la déviation ou sur le lanceur qui se replace très vite en arrière et dans le couloir. Remarque : ce type de lancer s'effectuera généralement dans ses 22 mètres ou dans les 10 mètres adverses.

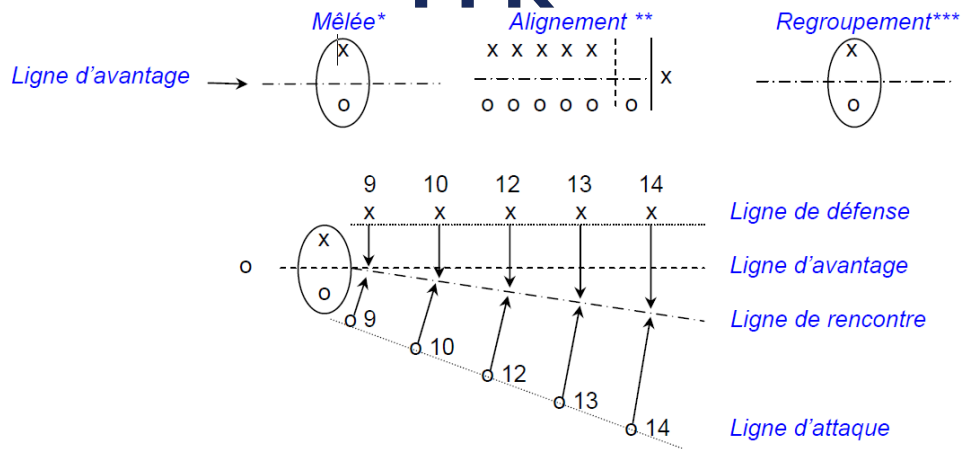
L'arbitre devra observer :

Le placement du 1er joueur de l'alignement (+ de 5mètres), lancer droit et à plus de 5 mètres, pas d'en-avant lors de la déviation et pas d'obstruction sur le 1er défenseur dans le couloir.

- c. Quelle est la différence entre la ligne d'avantage et la ligne de rencontre (vous pouvez illustrer votre propos par un schéma). (3 points)

La ligne d'avantage est une ligne imaginaire qui sépare les deux équipes lors d'une phase de conquête. Elle passe par le tunnel de la mêlée, le couloir de l'alignement, le ballon au milieu d'un regroupement : elle est parallèle aux lignes de but et va d'une ligne de touche à l'autre. Elle sert de repère pour estimer si une équipe a gagné ou perdu du terrain.

La ligne de rencontre est une ligne imaginaire formée par une succession de points où les utilisateurs et les opposants vont s'affronter. Elle est défavorable aux utilisateurs par rapport à la ligne d'avantage.



- d. Quand, où et pourquoi faire un arrêt de volée ? (2 points)

Lorsqu'un opposant se situe dans ses 22 mètres où son propre en but, souvent sous pression adverse et isolé. Il veut arrêter le jeu pour permettre à ses partenaires de se replacer, faire une relance ou botter en touche après le coup de sifflet de l'arbitre puisque les adversaires doivent se replier à 10 mètres du point de marque.

- e. Quelles sont les différentes formes de jeu au pied ? Vous donnerez quelques exemples et objectifs. (6 points)

Jeu au pied défensif : situation de repli récupération du ballon, infériorité numérique, on subit la pression des opposants : il faut arrêter le jeu, se réorganiser.

- 1) Coup de pied en touche direct ou indirect, suivant l'emplacement.
- 2) Long coup de pied dans une zone adverse dégarnie, suivre et remettre en jeu des partenaires, pour créer un rideau défensif.

Jeu au pied offensif : Objectifs d'avancer, de gagner du terrain, mettre les opposants sous pression, récupérer, marquer des points. Exemples :

- 1) Coup de pied « lobé » : par-dessus un rideau défensif
- 2) Rasant : entre deux opposants.
- 3) Haut ou Chandelle : point de chute devant les 22 mètres : même objectifs que (1) plus : provoquer une faute : mêlée ou pénalité.
- 4) Coup de pied croisé : 10 vers 11 ou 9 vers 11 : même objectif que (3) plus : prendre la défense à contre-pied.
- 5) Drop : marquer des points.
- 6) Coup de pied à suivre dans une zone dégarnie : gagner du terrain, presser l'adversaire, l'obliger à taper en touche pour bénéficier de la remise en jeu.



f. Qu'est-ce qu'une transformation de jeu ? (1 point)

Passage d'une forme de jeu à une autre - exemple : déployé après groupé, groupé après déployé ou au pied après groupé...

g. Ligne d'avantage. Quelles sont les priorités, pour l'équipe utilisatrice, lors du jeu devant la défense et dans le dos de la défense ? Remplissez le tableau. (3 points)

Jeu devant la défense	
Priorités	Vigilance de l'arbitre sur
Conservation du ballon Création d'un déséquilibre	Le mouvement du ballon (en-avant, passe EA) La gestion des points de rencontres (plaquage, ruck, maul)
Jeu dans le dos de la défense	
Priorités	Vigilance de l'arbitre sur
Donner de la vitesse au ballon en évitant tous les arrêts de celui-ci Présence des soutiens la plus rapide et la plus efficace possible	Position de hors-jeu des joueurs défensifs (placement et remplacement)

h. Qu'est-ce que la rush défense ? Quel est son intérêt ? (2 points)

La rush défense se caractérise par une montrée très agressive sur l'attaque adverse dès que le ballon est levé par le relayeur. Elle joue sur la vitesse d'exécution de la ligne défensive et la capacité à mettre au sol rapidement et donc à limiter l'attaque à 1 ou 2 passes. (1 point)

Avantages : (1 point)

- **Mettre l'adversaire sous pression**
- **Gagner la ligne d'avantage et faire reculer l'équipe adverse**

Inconvénients : (1 point)



- **Obligation d'être très bien organisé sous peine d'être battu**
- **Risque de jeu au pied dans le dos de la ligne de défense**

i. Lors d'une phase de ruck, quelles sont les différents rapports de force possibles ? Vous détaillerez pour chaque cas les observables de l'arbitre. (3 points)

On distingue 3 rapports de force :

1- FAVORABLE :

- a) **Rapport de force qualitatif et/ou quantitatif favorable aux utilisateurs**
- b) **Rapidité à accéder au ballon**
- c) **Vitesse d'intervention / timing rapide des soutiens**

2- EQUILIBRE :

- a) **Nombre de joueur identique**
- b) **Rapport de force qualitatif et/ou quantitatif identique**

3- DEFAVORABLE :

- a) **Rapport de force quantitatif et qualitatif favorable aux opposants**
- b) **Possibles fautes des utilisateurs**

D. Administratif

A) En catégorie C', dans quels cas un joueur qui a participé à la rencontre de l'équipe réserve (lever de rideau) ne peut-il pas participer à celle de l'équipe 1 ? (3 points)

Le même jour, un joueur peut participer au maximum à :

- **Trois mi-temps de deux rencontres se jouant chacune à XV ou à XII ; OU**
- **l'intégralité d'une rencontre de rugby à XV et à deux tiers temps d'une rencontre de rugby à X ; OU**
- **l'intégralité d'une rencontre de rugby à X et à une mi-temps d'une rencontre de rugby à XV.**

Ces dérogations s'appliquent sous réserve :

- **que les deux rencontres se déroulent dans le cadre des compétitions couplées suivantes : Nationale 2**

/ Espoirs Nationaux, Fédérale 1/Espoirs Fédéraux, Fédérale 2 / Fédérale B, Fédérale 3 / Excellence B

ou Régionales / réserves de régionales ; et

- **que pendant la première rencontre, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un troisième carton jaune ; et**
- **que pendant la première rencontre, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre**



FFR

blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

En phase finale, cette dérogation ne s'applique que si les deux clubs en présence ont leurs deux équipes

(Réserves et équipe « UNE » senior) qualifiées et sont opposées sur un même terrain (ou un même complexe sportif), et ce, dans l'ordre suivant : match de lever de rideau = équipe II A contre équipe II B puis match = équipe I A contre équipe I B.

Pour l'application de ces dérogations, les prolongations sont comprises dans la dernière mi-temps ou dans le dernier tiers-temps de la rencontre.

B) Quelle est la procédure en cas d'exclusion TEMPORAIRE d'un membre du banc de touche ? (1 point)

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre, directement ou à la demande du représentant fédéral, un carton JAUNE ou un carton ROUGE. Cette décision peut intervenir à la suite :

- De la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- De son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- De ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche, mais elle est suspendue temporairement de toute fonction. Dès lors, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe concernée de faire sortir un de ses coéquipiers de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1ère ligne) pour la durée de l'exclusion temporaire du dirigeant fautif. Le joueur ainsi désigné prendra place sur le banc de touche de son équipe.

Sanction : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

C) Lors d'un match de phase finale sur terrain neutre, les deux équipes se présentent avec des maillots similaires ne permettant pas de les identifier correctement. Que faites-vous ? (3 points)

Au cours d'un match, les joueurs doivent porter en priorité les couleurs de leur association figurant sur l'annuaire de la F.F.R.



Cas particulier : match sur terrain neutre

Les deux équipes doivent s'informer mutuellement des couleurs (maillots, shorts, chaussettes) qu'elles porteront le jour du match, au plus tard la veille de la rencontre. Si malgré tout, les deux équipes en présence ont des équipements de mêmes couleurs ou de couleurs prêtant à confusion, l'arbitre doit exiger de l'équipe qui a effectué le plus petit déplacement – le kilométrage sera déterminé selon la référence du site internet : www.viamichelin.com – itinéraire le plus rapide – qu'elle porte des équipements de couleurs parfaitement distinctes de celles de son adversaire.

Si une équipe refuse de se conformer aux dispositions précédentes, l'arbitre ne fera pas disputer la rencontre. L'équipe qui n'aura pas respecté ce règlement sera passible des sanctions définies au Titre V des Règlements Généraux.

D) Alors qu'un arbitre a été désigné sur une rencontre, il ne se présente pas le jour du match au stade. Que se passe-t-il ? (3 points)

Si pour une raison quelconque, l'arbitre de la rencontre officiellement désigné, soit par la F.F.R., soit par un organisme régional, est absent à l'heure prévue du coup d'envoi de la rencontre, il sera fait appel pour le remplacer, en respectant l'ordre de priorité hiérarchique, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre régional, soit à un arbitre stagiaire, soit à un arbitre en cours de formation présent dans le stade.

En cas de désignation d'arbitres assistants officiels, l'arbitre assistant 1 remplacera l'arbitre de champ et l'arbitre assistant 2 assumera la fonction de l'arbitre assistant 1 et officiera du côté des bancs de touche.

Si une désignation régionale 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.

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.

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 ;
- A défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.



En l'absence totale d'arbitre, la rencontre sera dirigée par un entraîneur* âgé de moins de 55 ans à la date du début de la saison, dûment qualifié au sein de l'une des associations participantes. Un tirage au sort désignera celui qui devra remplacer l'arbitre absent.

*Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : D.E.J.E.P.S. Rugby, D.E.S.J.E.P.S. rugby, B.E.E.S. 1er et 2ème degré Rugby, B.P.J.E.P.S. Rugby, B.F.E., B.F.E.J., B.F. PERF, B.F. OPTI, C.Q.P. TECH.

Si un seul entraîneur présent remplit les conditions ci-dessus, il dirigera la rencontre. En l'absence totale d'entraîneur ou si aucun entraîneur présent ne remplit lesdites conditions, la rencontre ne pourra se disputer.

Tout arbitre ou entraîneur 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.

Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de l'arbitre désigné officiellement, aura match perdu par forfait, dans les conditions fixées par les Règlements Généraux en vigueur.

Vous avez été désigné pour diriger votre première rencontre de fédérale 3. Au cours de la journée, les événements suivants se produisent. Merci d'indiquer vos réponses règlementaires.

A) Avant le match, l'entraîneur vous pose les questions suivantes ?

- a. Dans quelle catégorie son équipe évolue-t-elle ? (1 point)

En catégorie C'.

- b. Sur la feuille de match, les aptitudes spécifiques aux postes de 1ère ligne ne sont pas indiquées. Que cela signifie-t-il ? (2 points)

Les catégories C'et C ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1ère ligne. En clair, dans ces catégories, tous les joueurs de 1ère ligne doivent être polyvalents et ne sont pas concernés par les aptitudes spécifiques

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1ère ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines. Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas entrer ou revenir au jeu.



- c. Un préparateur physique peut-il être sur la feuille de match ? Si oui, où doit-il se positionner pendant la rencontre ? (2 points)

Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. avec l'aptitude de « accès terrain » (D.A.T.), inscrit sur la feuille de match, est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement à la condition qu'il porte une tenue vestimentaire distincte de celle des joueurs des deux équipes et un brassard de couleur bleu ciel.

En l'absence d'échauffement, il doit se positionner avec les remplaçants ou dans les tribunes et n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe,

- d. Le numéro 20 de l'équipe A est aussi inscrit sur la feuille match comme entraîneur. Peut-il revenir sur le banc de touche après être rentré sur le terrain ? Pourquoi ? (1 point)

Un entraîneur figurant sur la liste des joueurs remplaçants peut prendre place sur le banc de touche de son équipe à la condition expresse qu'il présente une carte de qualification de la saison en cours avec indication de ses qualités de joueur et d'entraîneur. S'il rentre en jeu au cours du match comme joueur, il ne pourra plus reprendre sa place sur le banc de touche comme entraîneur. De même, il ne pourra pas être remplacé sur ce même banc de touche dans la fonction d'entraîneur.

- e. À quelles fonctions correspondent les différentes couleurs des brassards ? Qui apporte les brassards ? (2,5 points)

Toute personne autorisée à occuper le banc de touche, ainsi que le préparateur physique, devront 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
- Vert : Médecin
- Bleu ciel : Préparateur physique

Chaque équipe doit avoir des brassards en sa possession.

Toute absence de port d'un brassard pourra entraîner une sanction financière à l'encontre du club concerné.



- f. Dans quelles conditions, un arbitre peut-il décider de ne pas faire jouer un match prévu ? (2,5 points)

Report suite à une décision de l'arbitre de la rencontre (Art. 313.2 des RG) :

Un report peut être décidé suite à une décision de l'arbitre de la rencontre de ne pas faire jouer le match prévu.

Cette décision doit intervenir au plus tard au moment du coup d'envoi. Elle doit en outre être justifiée par l'un des motifs suivants :

- **Impraticabilité du terrain ;**
- **Incidents graves empêchant le déroulement de la rencontre ;**
- **Incidents graves justifiant l'absence d'une des deux équipes ;**
- **Toute autre cause susceptible de porter atteinte à la sécurité des joueurs et/ou des tiers.**

- g. Comment réagissez-vous si vous percevez du jeu déloyal avant le début d'une rencontre de catégorie C ? (4 points)

Tout acte de jeu déloyal constaté avant le coup d'envoi par un officiel du match entraînera pour le joueur fautif :

- **Soit son exclusion temporaire pour 10 minutes (5 minutes pour les « moins de 16 ans » et les « moins de 19 ans ») dès le coup d'envoi,**
- **Soit son exclusion définitive. En conséquence, son équipe débutera la rencontre à 14.**

Le jeu débutera par un coup d'envoi, y compris dans les catégories de « moins de 16 ans » et de « moins de 19 ans ».