



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Examen du niveau 3 - CORRIGÉ

Lundi 15 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
- Le cas échéant, ajouter la sanction et le lieu de reprise du jeu

Questions :

A. Définitions	/ 20 points
B. Mêlée	/ 20 points
C. Touche	/ 20 points
D. Connaissance du jeu	/ 20 points
E. Administratif	/ 20 points
TOTAL :	/ 100 points



A. Définitions (20 points)

- a) Au-delà ou derrière ou devant une position (1,5 points)

Signifie avec les deux pieds, sauf si le contexte ne permet pas cette interprétation.

- b) Enceinte de jeu (1,5 points)

L'aire de jeu et un espace autour de cette aire, connu sous l'appellation de périmètre.

- c) Coup d'envoi (1,5 points)

La façon de faire commencer chaque période d'un match et au début de chaque période des prolongations, par un drop.

- d) Coup franc (1,5 points)

Accordé contre une équipe qui a commis une infraction ou à une équipe qui a effectué un marque.

- e) Equipe défendante (1,5 points)

L'équipe dans la moitié du terrain de laquelle se déroule le jeu.

- f) Hors-jeu (1,5 points)

Une faute de positionnement qui fait qu'un joueur ne peut pas prendre part au jeu sans être passible de sanction.

- g) Jeu courant (2 points)

La période après un coup d'envoi, un renvoi, un coup franc, une pénalité ou une phase statique et avant la prochaine phase, ou la période entre les phases de jeu, sauf quand le ballon est mort.

- h) Les 22 m (1,5 points)

La zone située entre la ligne d'essai et la ligne des 22 mètres. Cette zone comprend la ligne des 22 mètres mais pas la ligne d'essai ni les lignes de touche.



i) Mort (1,5 points)

Le ballon est mort lorsque l'arbitre siffle pour arrêter le jeu ou après une transformation manquée.

j) Obstruction (1,5 points)

Quand un joueur qui tente de jouer est illégalement gêné et empêché de jouer.

k) Relayer (1,5 points)

Le joueur en position de recevoir le ballon dévié ou passé par un joueur dans un alignement.

l) Sanction (1,5 points)

La méthode qui permet de reprendre le jeu après une infraction ou un arrêt de jeu.

m) Touche de but (1,5 points)

L'aire située le long de la zone d'en-but qui inclut les lignes de touche de but et l'espace au-delà de ces lignes.



B. Mêlée ordonnée (20 points)

- a) Où peut se jouer une mêlée ordonnée. (1 point)

Une mêlée ordonnée ne peut avoir lieu que dans le **champ de jeu, pas à moins de 5 mètres d'une ligne de touche ou d'une ligne de but.**

- b) Quel est le délai de formation d'une mêlée ordonnée ? Quelle est la sanction en cas de non-respect ? (1 point)

Les joueurs ont **30 secondes** pour former la mêlée une fois la marque faite.

Sanction : Coup Franc

- c) Expliquez les liaisons des piliers lors d'une mêlée ordonnée ? (2 points)

a) Chaque **pilier tête libre** se lie en plaçant son **bras gauche à l'intérieur** du bras droit du pilier tête prise adverse.

b) Chaque **pilier tête prise** se lie en plaçant son **bras droit à l'extérieur** du bras gauche du pilier tête libre adverse.

c) Les piliers se lient en tenant le maillot de leurs adversaires **par le dos ou le côté.**

d) Toutes les liaisons des joueurs doivent être **maintenues du début à la fin de la mêlée.**

- d) Donnez les 3 cas sur mêlée ordonnée dans lesquels un avantage ne pourra pas avoir lieu : (3 points)

L'avantage ne doit pas être appliqué et l'arbitre doit immédiatement siffler quand :

- Le ballon **sort de l'une des extrémités du tunnel** lors d'une mêlée ordonnée **sans avoir été joué.**
- Une mêlée ordonnée **tourne de plus de 90°** (45° chez les jeunes).
- Un joueur participant à une mêlée ordonnée est **soulevé en l'air ou poussé d'un mouvement ascendant de telle sorte qu'il ne touche plus le sol.**

- e) Donnez les 5 cas pour lesquels l'arbitre peut faire rejouer une mêlée ordonnée en catégorie A : (2,5 points)

S'il n'y a pas d'infraction, l'arbitre arrêtera le jeu et fera reformer la mêlée si :

- Le demi de mêlée a introduit le ballon et que celui-ci est **sorti de l'une des extrémités du tunnel.**
- La mêlée s'est **effondrée** ou s'est **relevée avant qu'elle ne prenne fin.**
- La mêlée **a tourné de plus de 90°** de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.
- Aucune équipe ne gagne la possession.**
- Le ballon est **botté involontairement à l'extérieur du tunnel.**



- f) Peut-on jouer rapidement une pénalité sur mêlée ordonnée ? Vous précisez les spécificités selon les catégories. Vous préciserez l'emplacement pour jouer la pénalité : (3 points)

En catégorie **A et B**, il est **possible de jouer rapidement** une pénalité s'il n'y a **pas de risque pour la santé des joueurs**.

En catégorie **C et C'**, pour assurer la sécurité des joueurs, il n'est **pas possible de jouer rapidement** une pénalité si la mêlée s'est écroulée ou s'est relevée.

La pénalité doit être jouée **à l'arrière de la mêlée ordonnée ou à l'endroit de la marque**.

- g) Quand est-ce qu'une mêlée prend-elle fin ? (2,5 points)

La mêlée ordonnée prend fin :

- a. Lorsque **le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel**.
 - b. Lorsque **le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée**.
 - c. Lorsque le **n°8 ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de 2ème ligne**.
 - d. Lorsque **l'arbitre siffle une faute**.
 - e. Lorsque le ballon dans une mêlée est **sur ou au-delà de la ligne de but**.
- h) Où peut se positionner le demi de mêlée qui n'introduit pas avant que la mêlée ordonnée ne débute ? (2 points)
- a. **Du côté de son équipe** par rapport à la ligne médiane, à **proximité du demi de mêlée adverse**, ou
 - b. **Au moins cinq mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière** dans la mêlée et rester à ce niveau **jusqu'à la fin de la mêlée**.
- i) Une fois la mêlée commencée, que doit faire le demi de mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon ? (3 points)
- a. Doit se positionner près de la mêlée **sans qu'aucun de ses pieds ne dépasse la ligne médiane du tunnel** ou;
 - b. Doit reculer en permanence à un point de la ligne de hors-jeu **au niveau du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée**, ou
 - c. Doit reculer en permanence à **au moins cinq mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière** dans la mêlée.



C. Touche, remise en jeu rapide et alignement (20 points)

Questions à choix multiples (QCM) :

Pour chacune des questions vous cochez la ou les bonnes réponses s'il y en a. Chaque question est sur 1 point.

Une erreur entraînera un malus de 0,5 point sur la question (exemple : 1 erreur = 0,5/1 ; 2 erreurs = 0/1 ; 3 erreurs = -0,5/1)

Une réponse manquante à une question, ne permettra pas d'obtenir plus de la moitié des points de la question (soit 0,5/1).

- a) Quand l'alignement prend-il fin ?
- ☐ Le ballon est en possession d'un joueur
 - ☒ **Le ballon ou un joueur en possession du ballon pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres**
 - ☐ Un ruck ou un maul se forme et que le ballon se déplace au-delà de la ligne de remise en jeu
 - ☒ **Le ballon ou un joueur en possession du ballon quitte l'alignement**
- b) Une fois que l'alignement a commencé le lanceur et son adversaire immédiat peuvent :
- ☒ **Se déplacer au niveau des non participants à 10 m**
 - ☒ **Naviguer dans son couloir de 5 m**
 - ☐ Se placer en position de relayeur qu'elle soit occupée ou non
 - ☐ Se déplacer au-delà des 15 m pour recevoir le ballon
- c) Une fois le ballon en touche, un joueur initialement hors-jeu et resté en position statique est remis en jeu à condition :
- ☐ Qu'il soit au-delà des 5 m
 - ☐ Qu'il soit statique
 - ☐ Qu'il n'interfère pas avec le jeu
 - ☐ Qu'une remise en jeu rapide ait été effectuée
- d) Le délai des 30 sec pour jouer l'alignement est décompté à partir du moment où :
- ☐ L'alignement est formé
 - ☒ **L'arbitre a effectué la marque de la touche**
 - ☐ Le ballon est sorti en touche et non jouable rapidement
 - ☐ L'arbitre invite le talonneur à lancer
- e) Une fois l'alignement formé les joueurs peuvent :
- ☐ Changer de position dans l'alignement uniquement après le lancer
 - ☒ **Soulever ou soutenir un coéquipier qui saute pour attraper le ballon**
 - ☐ Sauter ou être soutenu avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur
 - ☒ **(Ne peuvent) pas entrer en contact avec leurs adversaires avant le lancer**



- f) Le lancer est considéré comme non droit si :
- Il est lancé sur un 1er partenaire à 5 m de son côté de la ligne de remise en jeu
 - Il est lancé sur un partenaire qui se situe à plus de 15 m de son côté de la ligne de remise en jeu
 - Le lancer n'est pas droit et que l'équipe adverse a également sauté (bloc saut)
 - Le lancer n'est pas crédible et est clairement saisi par le bras extérieur de l'équipe bénéficiant du lancer
- g) Quelles sont les actions passibles d'un coup franc à 15 m lors d'un l'alignement ?
- Lancer en deux temps
 - Absence de l'opposant au lanceur
 - Empêcher le ballon de parcourir 5 m
 - Lanceur ayant les pieds à l'intérieur du champ de jeu
- h) Vérifier les affirmations suivantes et leur sanction. Vous ne devez valider que celles qui sont justes dans la règle 18.
- Un joueur qui porte le ballon en touche doit le libérer immédiatement.
Décision : Coup Franc à 15m.
 - Deuxième lancer pas droit sur le même alignement.
Décision : Option mêlée ordonnée à 15 m ou à refaire
 - Un joueur qui effectue une remise en jeu rapide a les deux pieds dans le champ de jeu.
Décision : Coup Franc à 15 m
 - Lors d'un alignement le ballon ne parcourt pas 5 m avant de toucher le sol.
Décision : Option mêlée ordonnée à 15 m ou à refaire
- i) Quelles sont les conditions pour qu'une remise en jeu rapide soit valable ?
- Un ballon immédiatement disponible
 - Le ballon doit parcourir 5 m et être lancé par un joueur qui se trouve à l'extérieur du champ de jeu
 - Le joueur qui effectue la remise en jeu rapide se situe entre la marque de la touche de but et la ligne d'essai du lanceur
 - Un alignement n'est pas formé
- j) Parmi les propositions suivantes, dans quelles situations le ballon est-il en touche ?
- Un joueur a au moins un pied sur la ligne de touche et se saisit du ballon
 - Un joueur dans le champ de jeu se saisit du ballon qui est sur la ligne de touche
 - Un joueur qui est en touche botte le ballon qui est dans le champ de jeu
 - Un joueur dans l'aire de jeu capte le ballon qui a atteint le plan vertical de la ligne de touche



Vrai ou faux :

Précisez pour chaque affirmation si elle est vraie ou fausse (rayez la mauvaise réponse). Si vous estimez qu'une affirmation est fausse, vous apporterez la bonne décision.

Une question rapporte 1 point si la réponse « vrai » est trouvée (sans justification attendue).

Une question rapporte 0,5 point si la réponse « faux » est trouvée mais avec une mauvaise justification.

Une question rapporte 0 point si la réponse n'est pas trouvée (sans tenir compte de la justification proposée s'il y en a une)

- a) Le haut du poteau de coin situé à l'intersection de la ligne d'essai et de la ligne de touche de but fait partie de la ligne de touche de but :

~~VRAI~~ ou FAUX

Seul la **base du poteau** appartient à la ligne de touche de but

- b) Un joueur qui est en touche, botte ou dévie (mais ne garde pas en main) le ballon qui a atteint le plan vertical de la ligne de touche. Il n'y a pas touche ?

~~VRAI~~ ou FAUX

Il y a touche car le ballon a atteint le plan vertical de la ligne de touche et le joueur est en touche

- c) Un joueur saute de l'intérieur ou de l'extérieur de l'aire de jeu, se saisit du ballon et retombe ensuite dans l'aire de jeu que le ballon ait atteint ou non le plan de la ligne de touche. Il n'y a pas touche ?

~~VRAI~~ ou FAUX

- d) Une remise en jeu rapide est possible du point de la marque jusqu'à sa propre ligne de ballon mort ?

~~VRAI~~ ou FAUX

La remise en jeu rapide est possible entre la marque de la touche et sa propre **ligne d'essai**

- e) Lors d'un alignement le ballon ne parcourt pas 5 m, vous reprenez le jeu par un coup franc à 15 m ?

~~VRAI~~ ou FAUX

L'arbitre doit laisser l'**option mêlée à 15 m ou à refaire**

- f) Lors d'une remise en jeu rapide un joueur attrape le ballon avant qu'il ait parcouru 5 m, vous reprenez le jeu par une pénalité à 15 m ?

~~VRAI~~ ou FAUX

L'arbitre doit accorder un **coup franc à 15 m**



- g) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur empêche celle-ci de se faire, vous reprendrez par un coup franc à 15 m ?

~~VRAI~~ ou **FAUX**

L'arbitre doit accorder une pénalité à 15 m

- h) Un alignement ne peut être formé qu'au niveau de la marque de la touche

VRAI ou ~~FAUX~~

- i) Si l'équipe qui lance met un relayeur l'équipe adverse doit en mettre un elle aussi ?

~~VRAI~~ ou **FAUX**

La **présence** du relayeur est **facultative**

- j) Sur un alignement le relayeur peut se situer à 5 m de son alignement ?

VRAI ou ~~FAUX~~



D. Connaissance du jeu (20 points)

- a) Quelle est la différence entre la tactique et la stratégie ? (2 points)

La **stratégie** consiste à mettre en place des **schémas** de jeu **avant une rencontre**.

La **tactique** consiste pour une équipe à **adapter son jeu à une situation** pendant une rencontre.

- b) Un joueur annonce « une combinaison » avant la mise en place d'une mêlée ordonnée. Ce joueur est dans quel domaine ? (1 point)

Nous sommes dans la **stratégie**.

- c) Décrivez la technique de la « défense inversée » et l'intérêt d'en faire usage. Quelle(s) forme(s) de jeu doit pratiquer l'équipe utilisatrice du ballon pour contrer ce type de défense ? (5 points)

Comment ?

C'est lorsqu'un joueur en position de centre ou d'ailier va **monter plus rapidement** (en pointe) **que le demi d'ouverture** lorsque le ballon sort d'une phase de fixation afin **d'empêcher l'équipe adverse de faire du jeu déployé ou d'amener le ballon à l'aile**.

Pourquoi ?

Cela se voit notamment lorsqu'une équipe se trouve en **infériorité numérique en défense** et qu'elle souhaite **couper les extérieurs ou intercepter**.

Que faire ?

L'équipe utilisatrice doit donc pratiquer du **jeu à la main pénétrant** dans le but d'attirer les opposants en face du porteur de balle et donc libérer les extérieurs ou du **jeu au pied** afin d'envoyer le ballon dans une zone derrière la ligne de défense laissée libre.

- d) Quel est l'intérêt pour une équipe de ne pas contester le ballon dans la zone plaqueur/plaqué ? Quelle(s) forme(s) de jeu doit pratiquer l'équipe utilisatrice du ballon face à cette situation ? (4 points)

L'intérêt est de **ne pas utiliser inutilement des joueurs** sur cette zone, de pouvoir **densifier la ligne défensive**, voir les 2nd et 3ème rideaux, et de **ne pas se retrouver en sous-nombre défensif**.

L'équipe utilisatrice doit donc pratiquer du **jeu à la main pénétrant** pour resserrer la défense ou du **jeu au pied** pour éviter d'affronter une équipe en place défensivement.



e) Citez et définissez les différentes formes de jeu. Quand les utiliser ? (6 points)

Le jeu à la main déployé : face à une **défense qui est serrée** et qui laisse des **espaces libres sur l'extérieur**. Les joueurs vont s'organiser pour **amener rapidement le ballon vers l'espace disponible**. Les joueurs sont positionnés sur la largeur du terrain

Le jeu à la main pénétrant : face à une **défense qui est étirée** le porteur de balle décide de **jouer un duel et attaquer un espace libre**. Ses partenaires proches viennent de l'intérieur, de l'axe, ou de l'extérieur pour proposer des solutions au porteur de balle pour assurer la continuité du jeu. **Le jeu se déroule alors dans un couloir latéral restreint**.

Le jeu au pied : la défense est organisée et des **espaces sont disponibles derrière elle**. Le porteur de balle peut alors **envoyer le ballon à un partenaire** dans cet espace. Le jeu au pied au pied est alors offensif. Il est défensif quand les utilisateurs sont sous pression pour **se dégager et rééquilibrer le rapport de force**.

f) Quelle est la différence entre une contre-attaque et une relance ? (2 points)

Contre-attaque : c'est le **changement soudain du statut d'opposant à celui d'utilisateur**.

Relance : remettre le ballon en mouvement après une phase de fixation.



E. Administratif (20 points)

a) 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.

b) Citez cinq cas nettement distincts d'interruption définitive de match. (2,5 points)

- Événements 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

c) Citez trois cas réglementaires de forfait simple. (1,5 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

d) Citez les trois motifs de réclamation recevables. (1,5 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



- e) En Fédérale 3, Un entraîneur, admis sur un banc de touche, conteste sans arrêt vos décisions et vous insulte copieusement. Que faites-vous ? (2,5 points)

L'arbitre **expulse définitivement par carton rouge** de l'aire de jeu cet entraîneur, il demande au capitaine de l'équipe concernée de **faire sortir un joueur de son équipe** (qui devient remplaçant) **autre qu'un joueur de 1ère ligne**.

L'arbitre **reprend le jeu par une pénalité** à l'endroit où le jeu aurait repris.

Après le match, l'arbitre **rédige un rapport** circonstancié des faits.

- f) En amateur, lorsque 2 rencontres du même club se déroulent le même jour (réserve puis 1^{ère}), de quelle façon un joueur peut-il participer à ces 2 rencontres ? (6 points)

Les 2 rencontres doivent se dérouler dans le cadre de **compétitions couplées**, le **même jour** et sur le **même terrain**.

A condition que le 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 blessure**.

Les possibilités de jeu du joueur doublant sont synthétisées dans le tableau ci-dessous :

	Première à XV
Réserve à XV	1 MT réserve + 2 MT première ou 2 MT réserve + 1 MT première
Réserve à X ou XII (2 x 30 min)	1 MT réserve + 2 MT première ou 2 MT réserve + 1 MT première
Réserve à X ou XII (4 x 15 min)	1/2 MT réserve + 2 MT première ou 3/4 MT réserve + 1 MT première



- g) En régional U19, une équipe sort des vestiaires 5 minutes avant le coup d'envoi. Que faites-vous ? (2 points)

Dans tous les matches des catégories B ou C concernant les compétitions des « moins de 19 ans » et des « moins de 16 ans », les mesures complémentaires suivantes doivent s'appliquer :

- Tout échauffement dans les vestiaires est interdit. A cet effet, **les équipes doivent sortir des vestiaires au plus tard dix minutes avant le coup d'envoi du match.**
- En cas de manquement à cette dernière mesure, l'arbitre doit accorder une **pénalité sur les 22 mètres, face aux poteaux**, en faveur de l'équipe non fautive, et ce, avant le coup d'envoi du match.

- h) Dans quelles conditions, chacune des personnes inscrites sur la feuille de match sont-elles autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu ?
- a. Soigneur (1 point)

Lors d'une **blessure d'un joueur**

- b. Adjoint terrain (1 point)

Lors d'un **arrêt de jeu sur blessure** ou d'une **tentative de but après essai** les deux adjoints terrain 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.

- c. Entraîneur (1 point)

Uniquement à la **mi-temps**