



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Pré-Examen éliminatoire du niveau 3

Samedi 10 janvier 2026

Durée : 3h

CORRIGE

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

Pour être admis à l'écrit de l'examen de niveau 3, le candidat devra obtenir la note minimale de 14/20 pour la partie définitions et la note minimale de 10/20 à chacune des 4 autres parties.

Si la note minimale n'est pas atteinte à l'une des parties, le reste de la copie ne sera pas corrigé.

Questions :

- | | |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| A. Définitions | / 20 points (minimum attendu 14) |
| B. Vrai ou Faux | / 20 points (minimum attendu 10) |
| C. Questions à choix multiples (QCM) | / 20 points (minimum attendu 10) |
| D. Jeu déloyal | / 20 points (minimum attendu 10) |
| E. Administratif | / 20 points (minimum attendu 10) |

TOTAL : / 100 points

NOM :

Prénom :

1



A. Définitions (20 points)

Précision importante :

Une définition vaut :

- 1 point si tous les éléments majeurs de la définition sont présents ;
- 0 point s'il manque un élément majeur ou plus.

a) Donner la définition de « remise en jeu rapide » (1 point)

Un lancer en touche effectué avant que ne soit formé l'alignement. Le ballon est lancé par l'équipe qui aurait bénéficié du lancer en touche.

b) 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.

c) 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 ».

d) 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.

e) Donner la définition de « coup de pied » (1 point)

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.



f) Donner la définition de « gratteur » (1 point) :

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.

g) 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.

h) Donner la définition de « officiels de match » (1 point) :

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.

i) 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

j) Donner la définition de « pied-frein » (1 point) :

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.

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

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



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

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.

m) 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.

n) Donner la définition de « zone/aire technique » (1 point) :

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.

o) Donner la définition de « trainer » (1 point) :

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.

p) Donner la définition de « coup d'envoi » (1 point)

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

q) Donner la définition de « coup franc » (1 point)

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



r) Donner la définition de « hors-jeu » (1 point)

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

s) Donner la définition de « jeu courant » (1 point)

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.

t) Donner la définition de « mort » (1 point)

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

u) Donner la définition de « relayeur » (1 point)

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

v) Donner la définition de « sanction » (1 point)

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



B. Vrai ou Faux (20 points)

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) ou la réponse « faux » est trouvée avec une justification correcte.

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) La base 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.

~~VRAI~~ ou FAUX

La base du poteau de coin **appartient à la ligne de touche de but**

- b) Une équipe à XV présentant 19 joueurs doit avoir au moins 4 joueurs de 1^{ères} lignes.

~~VRAI~~ ou FAUX

Une équipe se présentant à 19 joueurs doit avoir au moins **5 joueurs de 1^{ères} lignes**

- c) En catégorie B, en cas de carton jaune attribué à un joueur de devant, les mêlées ordonnées qui suivent se dérouleront à équilibre numérique.

~~VRAI~~ ou FAUX

- d) Un joueur a la possibilité de porter un bracelet électronique qui ne présente pas de danger.

~~VRAI~~ ou FAUX

- e) Une équipe a l'obligation de tenter la transformation qui fait suite à un essai marqué.

~~VRAI~~ ou FAUX

Une équipe qui marque un essai **peut choisir de tenter ou de ne pas tenter la transformation.**

- f) L'avantage doit être appliqué si le ballon ou un joueur en possession du ballon touche l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire un avantage.

~~VRAI~~ ou FAUX

- g) Si après un coup franc, l'équipe utilisatrice fait 2 passes avant de botter le ballon en drop entre les poteaux, le drop doit être accordé.

~~VRAI~~ ou FAUX

L'équipe qui bénéficie d'un coup franc (y compris si elle choisit un alignement en lieu et place d'un coup franc) **ne peut pas marquer de drop goal avant que le ballon ne devienne mort ou qu'un adversaire ait joué le ballon, l'ait touché ou ait plaqué le porteur du ballon.** Toute tentative dans ce cas sera considérée manquée et le jeu continuera.



- h) Un partenaire du botteur se trouvant dans la zone des 10 mètres et faisant action de repli peut être remis en jeu alors qu'il se situe encore dans la zone des 10 mètres.

VRAI ou ~~FAUX~~

- i) Un joueur ne peut être hors-jeu que dans le champ de jeu.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Un joueur peut être **hors-jeu n'importe où dans l'aire de jeu.**

- j) Un joueur peut lancer délibérément le ballon vers l'avant à la main à condition de le rattraper avant qu'il touche le sol ou un autre joueur.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Un joueur **ne doit pas intentionnellement projeter le ballon en avant avec la main ou le bras.**

- k) Lors d'un coup d'envoi, si les partenaires du botteur se tiennent devant le ballon, l'arbitre laissera l'option à l'équipe adverse : mêlée au centre ou coup d'envoi à refaire.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Quand le ballon est botté, les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon.

Sanction : Mêlée ordonnée.

- l) La règle du plaquage s'applique partout dans l'aire de jeu.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

La règle du plaquage s'applique **partout dans le champ de jeu.**

- m) Des lignes de hors-jeu se créent lors d'un plaquage si au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol dans le champ de jeu.

VRAI ou ~~FAUX~~

- n) Un joueur en jeu qui ne fait pas partie du ruck peut intervenir sur un adversaire qui se trouve près de ce ruck (à moins de 1 m) et qui tente d'en faire sortir le ballon.

VRAI ou ~~FAUX~~

- o) Un maul implique au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble et sur leurs pieds dans le champ de jeu.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Un maul implique **un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble et sur leurs pieds.** Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

- p) Un joueur peut demander un marque en étant dans son propre en-but à la suite d'une tentative de pénalité manquée.

VRAI ou ~~FAUX~~



- q) Il y a touche si un joueur saute de l'extérieur de l'aire de jeu, se saisit du ballon, et retombe dans l'aire de jeu, alors que le ballon a atteint le plan de la ligne de touche.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Le ballon n'est pas en touche ou touche de but dans les cas suivants :

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.**

- r) Un 50-22 peut être trouvé après un coup franc.

VRAI ou ~~FAUX~~

- s) Lors d'un coup franc, si l'équipe adverse charge de manière régulière et empêche le coup franc d'être botté, le jeu se poursuivra.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

Si l'équipe adverse charge de manière régulière et **empêche le coup franc d'être joué, celui-ci sera annulé.** Le jeu reprendra par une **mêlée ordonnée à la marque, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.**

- t) En cas de doute sur un touché à terre, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée, la dernière équipe en possession du ballon bénéficiant de l'introduction.

~~VRAI~~ ou **FAUX**

En cas de doute sur l'équipe qui a été la première à faire un touché à terre dans l'en-but, le jeu reprendra par une **mêlée à 5 mètres**, en face de l'endroit du touché à terre. **L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.**



C. Questions à choix multiples – QCM (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) L'avantage :
- ☐ Ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu
 - ☒ **Peut être un mélange de tactique et territorial**
 - ☐ Peut être laissé sur une mêlée effondrée en catégorie C'
 - ☒ **Peut être laissé sur une faute relevant du jeu déloyal**
- b) Quel(s) choix a l'équipe non fautive, en cas de joueur adverse hors-jeu dans le jeu courant :
- ☒ **Une mêlée ordonnée où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier**
 - ☒ **Une pénalité au lieu de l'infraction**
 - ☐ Une pénalité où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier
 - ☐ Une mêlée ordonnée au lieu de l'infraction
- c) Un joueur hors-jeu lors d'un ruck, peut être remis en jeu dans les cas suivants :
- ☐ Un joueur adverse fait une passe
 - ☒ **Un joueur adverse porte le ballon sur une distance de 5 mètres vers son camp**
 - ☒ **Un joueur adverse botte le ballon**
 - ☒ **Ce joueur se replie immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu applicable**
- d) Il n'y a pas en-avant et le jeu continue si :
- ☐ Un joueur perd le contrôle du ballon puis dans un geste désespéré touche le ballon du pied
 - ☒ **Un joueur fait un en-avant immédiatement après qu'un adversaire a botté le ballon**
 - ☒ **Un joueur arrache le ballon des mains d'un adversaire et que le ballon part en direction de la ligne de ballon mort de l'arracheur**
 - ☐ Un joueur arrache le ballon des mains d'un adversaire et que le ballon part en direction de la ligne de ballon mort du joueur qui s'est fait arracher le ballon



- e) Lors d'un coup de renvoi, l'équipe défendante n'aura que pour option de faire rejouer le coup de pied ou de bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne médiane :
- **Si le ballon ne parcourt pas 10 mètres**
 - Si un partenaire du botteur part devant le coup de pied
 - Si le ballon est botté directement en touche
 - Si le ballon qui n'a pas parcouru 10 mètres, rebondi au sol puis est joué par un adversaire
- f) Les joueurs, qui vont au sol pour ramasser le ballon ou qui vont au sol avec le ballon, doivent immédiatement :
- **Lâcher le ballon**
 - **Se relever avec le ballon**
 - Botter le ballon
 - **Jouer le ballon**
- g) Lors d'un ruck, les joueurs ne doivent pas :
- Intentionnellement écrouler un ruck ou sauter sur un ruck. Sanction : Coup Franc
 - Remettre le ballon dans un ruck après qu'il en soit sorti. Sanction : Pénalité
 - Botter, ou tenter de botter, le ballon hors du ruck. Sanction : Coup Franc
 - Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le ruck est terminé alors que ce n'est pas le cas. Sanction : Mêlée ordonnée.
- h) Lors d'un ruck, les joueurs ne doivent pas :
- **Tenter de faire sortir un adversaire du maul. Sanction : Pénalité**
 - Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le maul est terminé alors que ce n'est pas le cas. Sanction : Pénalité
 - **Intentionnellement écrouler un maul ou sauter sur un maul. Sanction : Pénalité**
 - Avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches. Sanction : Pénalité
- i) Un maul prend fin anormalement quand :
- **Le ballon devient injouable**
 - Le ballon est au sol
 - **Le maul s'écroule (pas à cause d'un jeu déloyal)**
 - **Le porteur du ballon va au sol et le ballon n'est pas immédiatement disponible**
- j) Un marque peut être demandé si :
- Le joueur est en l'air dans ses 22 mètres quand il attrape le ballon puis retombe en dehors
 - Le joueur fait le signe du coup franc sans annoncer « marque »
 - Le coup de pied est un coup d'envoi
 - **Le coup de pied fait suite à un coup franc**



k) Il n'y a pas touche dans les cas suivants :

- **Le ballon atteint le plan de la ligne de touche mais est attrapé par un joueur se trouvant dans l'aire de jeu.**
- **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.**
- **Un joueur saute de l'intérieur de l'aire de jeu et dévie (ou attrape et renvoie) ou botte le ballon à l'intérieur de l'aire de jeu, avant de retomber en touche ou touche de but, que le ballon ait atteint ou non le plan de la ligne de touche.**
- **Un joueur, qui est en touche, botte ou dévie le ballon mais ne le garde pas en main, à condition que celui-ci n'ait pas atteint le plan de la ligne de touche.**

l) Les fautes suivantes doivent être sanctionnées et l'équipe adverse aura le choix entre alignement et mêlée ordonnée à 15 mètres :

- **Le lanceur a un pied dans le champ de jeu pendant le lancer**
- **Une remise en jeu rapide est jouée devant la marque de la touche**
 - Un joueur attrape le ballon dans les 5 mètres
- **Le lancer lors d'une remise en jeu rapide se fait en direction de la ligne d'essai adverse**

m) L'alignement prend fin lorsque :

- L'arbitre siffle
- Un ruck se forme au niveau de la marque de la touche
- **Le ballon devient injouable**
- **Le ballon va au-delà de la ligne des 15 mètres**

n) Les joueurs de la mêlée se lient de la manière suivante :

- Chaque pilier tête libre se lie en plaçant son bras gauche à l'extérieur du bras droit du pilier tête prise adverse
- **Tous les joueurs de troisième ligne se lient au corps d'un joueur de deuxième ligne avec au moins un bras**
- **Chaque pilier tête prise se lie en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche du pilier tête libre adverse**
- **Les piliers se lient en tenant le maillot de leurs adversaires par le dos ou le côté**

o) Lors d'une mêlée ordonnée en Fédérale 2, le demi de mêlée qui introduit peut :

- **Changer le côté de l'introduction quand il le souhaite**
- Se décaler d'une épaule de son côté
- Introduire avec une seule main
- Introduire vers son camp

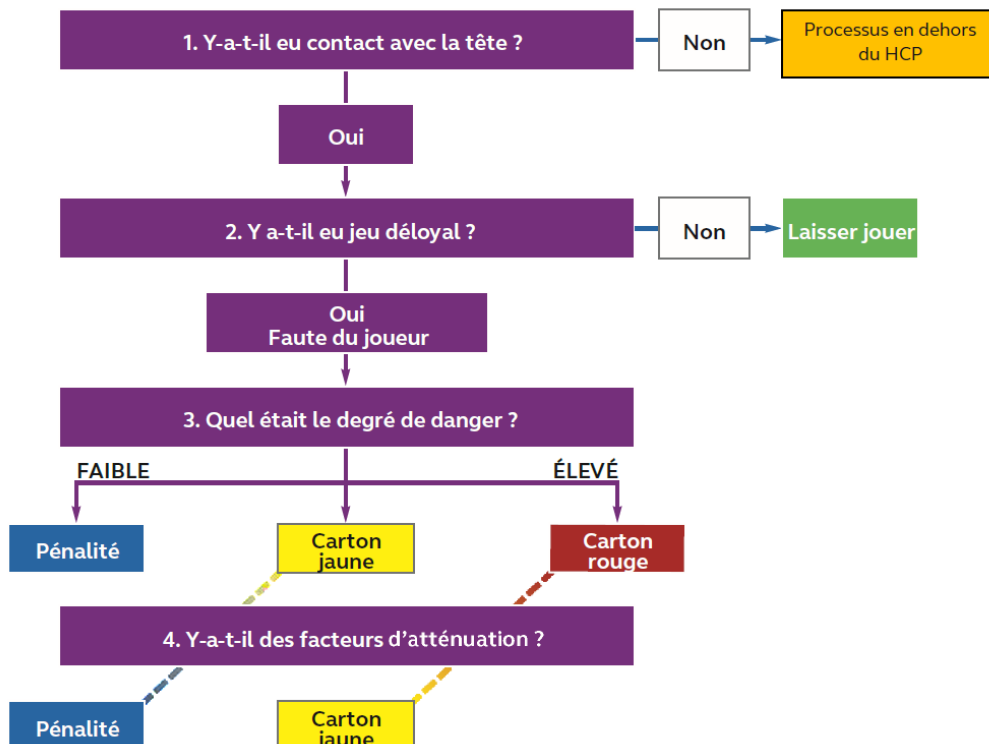


- p) Lors d'une mêlée ordonnée, avant l'introduction le demi de mêlée opposant peut :
- **Se placer à au moins 5 mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière de la mêlée**
 - Se placer derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière de la mêlée
 - **Se placer du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi de mêlée adverse**
 - Se placer du côté de son équipe de l'autre côté de la mêlée si le demi de mêlée adverse a décidé d'introduire du côté droit
- q) La mêlée ordonnée prend fin lorsque :
- La mêlée s'effondre
 - Le ballon émerge par le tunnel
 - Le numéro huit ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de première ligne
 - **Le ballon dans la mêlée est sur ou au-delà de la ligne d'essai**
- r) Une mêlée ordonnée :
- En catégorie B, n'impose pas l'équilibre numérique
 - Peut se jouer à 7 vs 7 dans le cadre d'une mêlée simulée en cours de match
 - **En catégorie A, qui se joue à 7 autorise la présence d'un 3ème ligne centre en l'absence d'un 3ème ligne aile**
 - **A 7 vs 7 doit être disputée**
- s) Une pénalité :
- **Peut être bottée dans n'importe quelle direction**
 - **Peut avoir lieu entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres**
 - **Peut être jouée rapidement en arrière de la marque de la faute**
 - Doit être accordée si une équipe sanctionnée d'un coup franc n'est pas à 10 mètres quand elle intervient sur le porteur de balle
- t) Sur une feuille de match :
- Un joueur ayant une licence « F » signifie qu'il est français
 - Un joueur avec une licence « MC » est autorisé à doubler sur un même week-end sous réserve qu'il respecte les durées de temps de jeu, etc.
 - **Le nombre de joueur ayant une licence « M » (ex : AM) est illimité**
 - Une équipe de régionale 1 peut inscrire 2 joueurs ayant une licence « C »



D. Jeu déloyal (20 points)

- a) En 2023, World Rugby a présenté un processus dans le but de renforcer la cohérence de l'arbitrage en cas de contact à la tête. Vous présenterez ce processus sous la forme qui vous semble la plus judicieuse. (4 points)



- b) Lors de l'application de ce processus, vous présenterez 3 éléments pour chaque décision possible, vous permettant d'identifier si un joueur est fautif et la sanction d'entrée. (3 points)

Laisser jouer – Pas de faute

- Mouvement vers le bas soudain et significatif par le porteur du ballon
- Le joueur n'avait pas le temps d'ajuster sa position
- Collision involontaire
- Pas de bras en avant lorsque près du corps

Pénalité / Carton jaune – Faible danger

- Contact indirect
- Faible force
- Vitesse lente
- Pas de tête / épaule / avant-bras en avant / bras en mouvement (manchette)



Carton rouge – Danger élevé

- Contact direct
- Absence de contrôle
- Vitesse élevée
- Dynamique
- Tête / épaule / coude / avant-bras en avant
- Mouvement de manchette du bras
- Acte de jeu déloyal intentionnel ou toujours illégal

c) Lors de l'application de ce processus, quels sont les événements à prendre en compte pour diminuer la sanction initiale ? (2,5 points)

- Champ de vision masqué
- Chute ou mouvement vers le bas soudain et significatif du porteur de balle
- Tentative claire de modifier la hauteur
- Niveau de contrôle
- Plaqueur passif

d) Lors d'un accrochage, un joueur tente de donner un coup de poing à un adversaire et manque son geste et ne le touche pas, quelle décision prenez-vous ? (1 point)

L'atténuation ne s'applique pas aux actes de jeu déloyal intentionnels ou toujours illégaux. Le joueur doit être **exclu définitivement par carton rouge**.

e) En cas de charge à retardement sur le botteur, quelles sont les options proposées à l'équipe non fautive ? (2,5 points)

L'équipe non fautive choisit de jouer la pénalité soit :

- a. À l'endroit de la faute ; ou
- b. Au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- c. Si le ballon est directement botté en touche, sur la ligne des 15 mètres face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ; ou
- d. Si le point de chute du ballon est l'en-but, en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, à cinq mètres de la ligne d'essai face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne d'essai et pas à moins 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- e. Si le ballon touche un poteau de but ou la barre transversale, au point de chute du ballon.



- f) Quelles sont les deux fautes relevant du jeu déloyal et sanctionnées d'un coup franc ? (1 point)

9.7 : Un joueur ne doit pas **perdre du temps**

9.26 : Dans le jeu courant, un joueur peut soulever ou soutenir un coéquipier. Tout joueur qui soutient ou soulève un coéquipier **doit accompagner ce joueur au sol en toute sécurité** dès qu'une équipe gagne le ballon.

- g) Vous détaillerez tous les cartons applicables dans les compétitions françaises pour sanctionner un jeu déloyal. Pour chaque carton vous préciserez les raisons de son attribution, les compétitions dans lesquelles il s'applique, et ses spécificités. (6 points)

CARTON BLANC : Fautes techniques - fautes répétées

Applicable à **toutes les compétitions sauf aux compétitions professionnelles, à la Nationale, Nationale 2, à l'Elite 1 Féminine, à l'Elite 2 Féminine et aux Réserves Élite).**

Le carton BLANC doit sanctionner la faute d'un joueur relative au jeu et **il ne se cumule ni avec un autre carton BLANC, ni avec un carton JAUNE.** La durée d'exclusion est de **10 minutes minimum (5 minutes minimum dans les compétitions « - de 19 ans » et « - de 16 ans »).**

CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté

Applicable à **toutes les compétitions.**

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'incorrection, de jeu dangereux ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure **TEMPORAIREMENT.** La durée d'exclusion est de **10 minutes minimum (5 minutes minimum dans les compétitions « - de 19 ans » et « - de 16 ans »).**

CARTON ORANGE : Actes dangereux involontaires

Applicable uniquement dans les **compétitions professionnelles.**

Pour des actes autres qu'intentionnels et très dangereux, le joueur exclu **peut être remplacé après 20 minutes de temps de jeu.** Le joueur ayant reçu un carton orange sera lui **exclu définitivement de la rencontre** et ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu.

CARTON ROUGE :

Applicable à **toutes les compétitions.**

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure **DEFINITIVEMENT** de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de **jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions.** Tout joueur qui a été **définitivement exclu** ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organisme officiel compétent.



E. Administratif (20 points)

- a) Après un match de Fédérale 3, une équipe souhaite poser réclamation contre l'identité d'un joueur de l'équipe adverse. Vous savez que l'identité du joueur est la bonne. Que faites-vous ? (2 points)

Dans le cadre d'une réclamation, **l'arbitre peut jouer un rôle de conseil** auprès de l'équipe qui souhaite poser une réclamation mais **ne peut en aucun cas s'opposer au dépôt de celle-ci**. Si l'équipe souhaite poser une réclamation, l'arbitre laissera l'équipe rédiger la réclamation.

- b) Vous arrivez à 14h pour un match de Régionale 1, il vous est impossible de télécharger la feuille de match dématérialisée (FDMD). Que faites-vous ? (2 points)

En cas de dysfonctionnement de l'application FDMD, vous devrez **procéder à une feuille de match papier**. Les licences des joueurs et des personnes admises sur le banc de touche devront **être présentées physiquement ou à minima sur ordinateur via Oval-e**.

- c) Lors d'un match « moins de 16 ans », l'équipe locale sort 5 minutes avant le coup d'envoi, vous accordez une pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux. La pénalité touche le poteau, est récupérée par un partenaire du botteur qui va marquer un essai, que faites-vous ? (2 points)

La pénalité accordée prend la forme d'un tir au but. En cas de tentative manquée, **le jeu ne se poursuivra pas et le match débutera par le coup d'envoi**.

- d) Lors d'un match d'Élite 1, une joueuse se blesse gravement. La joueuse ne peut sortir de l'aire de jeu et l'intervention des pompiers prends 45 minutes, que faites-vous ? (2 points)

Seule une panne d'électricité de plus de 30 min entrainera une interruption du match. Une blessure (**peu importe la durée**) n'est pas un motif d'interruption et par conséquent **le jeu devra reprendre** une fois la joueuse évacuée.

- e) Un arbitre assistant ne se présente pas au match de Fédérale 1 sur lequel il est désigné, que faites-vous ? (3 points)

Si pour une raison quelconque, l'arbitre de la rencontre officiellement désigné, 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 AN4, soit à un arbitre AN3, soit à un arbitre AN2, soit à un arbitre AN1 soit à un arbitre en cours de formation présent dans le stade**.



En l'absence totale d'arbitre pour remplacer un arbitre assistant, **l'arbitre doit demander en priorité à l'association visiteuse de juger la touche**. Pour cela **l'arbitre doit faire appel à un joueur remplaçant**, titulaire d'une carte de qualification au titre de la saison en cours.

- f) Lors d'un match de phase qualificative de Fédérale 3, à la suite d'un arrêt municipal n'autorisant qu'un seul match sur le terrain du stade, l'équipe réserve joue sur un terrain qui se situe à 2 kilomètres. Trois joueurs de l'équipe réserve doivent doubler. Quelles sont leurs conditions d'accès au terrain de l'équipe première ? (5 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 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).

Les trois joueurs de l'équipe B seront donc **autorisés à doubler s'ils respectent les obligations ci-dessus, que les matchs de réserve et première se jouent ou non dans le même stade**.

- g) Lors d'un match de Régionale 2, les deux équipes se présentent avec des maillots similaires ne permettant pas de les identifier correctement. Que faites-vous ? *Vous préciserez votre réponse en tenant compte du cas général et particulier* ? (3 points)

Cas général : « équipe locale - équipe visiteuse »

L'équipe locale doit informer l'équipe visiteuse des couleurs (maillots, shorts, chaussettes) qu'elle portera 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'équipe locale mettra à disposition de l'équipe visiteuse un jeu de maillots numérotés de couleurs parfaitement distinctes que cette dernière devra obligatoirement accepter**.



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.

h) Dans quel(s) cas un arbitre peut-il refuser une réclamation ? (1 point)

L'arbitre n'a pas à s'opposer au dépôt d'une réclamation, quel qu'en soit le motif.