



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Examen du niveau 3 - CORRIGE

Samedi 01 novembre 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. Plaquage et ruck : | / 35 points |
| B. En-but et règle du drop de renvoi sur la ligne d'essai | / 20 points |
| C. Touche, règle des 50-22 et mêlée ordonnée | / 20 points |
| D. Administratif | / 25 points |
| TOTAL : | / 100 points |



A. Touche, remise en jeu rapide, alignement et maul (35 points)

a) Remise en jeu rapide

- a. Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon est lancé : (2 points)

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

Sanction : Option entre alignement et mêlée ordonnée

- b. Dans quels cas une remise en jeu rapide n'est pas acceptée et un alignement est accordé à la même équipe ? (1,5 points)

Une remise en jeu rapide n'est pas acceptée et un alignement est accordé à la même équipe si :

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

b) Alignement

- a. Quelle est la formation minimale pour former un alignement (1 point)

Au moins deux joueurs de chaque équipe sont nécessaires pour former un alignement.

- b. Suite à la règle expérimentale apparue en janvier 2025, quel est le délai de formation de l'alignement ? (1 point)

Les équipes forment l'alignement dans un délai de 30 secondes après l'indication de la marque par un officiel de match.

Sanction : Coup franc

- c. Quand débute l'alignement ? (1 point)

L'alignement commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.



- d. Quelles actions sont autorisées pour le lanceur et son adversaire direct ?
(3 points)

Une fois que l'alignement a commencé, le lanceur et son adversaire direct peuvent :

- a. Se joindre à l'alignement.
- b. Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu des joueurs non-participants de leur équipe.
- c. Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche.
- d. Se placer en position de relayeur si cette position est inoccupée.

Si ces joueurs se placent n'importe où ailleurs, ils sont hors-jeu. Sanction : Pénalité.

- e. Pour chaque situation, indiquez la sanction correspondante (0,5 point pour chaque réponse)

- i. Une équipe empiète dans le couloir

Coup Franc à 15 mètres

- ii. Une équipe n'a pas de d'opposant lanceur

Coup Franc à 15 mètres

- iii. Une équipe n'a pas de relayeur

Jeu

- iv. Un joueur de l'alignement a un contact avec l'adversaire avant le lancer

Pénalité à 15 mètres

- v. Le lancer n'est pas droit

Option entre alignement et mêlée ordonnée

- vi. Le lanceur feint le lancer

Coup Franc à 15 mètres

- vii. Le lancer ne parcourt pas 5 m avant de toucher le sol

Option entre alignement et mêlée ordonnée



viii. Un joueur agrippe le sauteur adverse dans les airs

Pénalité à 15 mètres

- f. Quelle règle expérimentale est apparue en janvier 2025 et légifère sur le lancer dans l'alignement ? Quel est l'intention du législateur (3 points)

Le ballon doit être lancé droit le long de la ligne de remise en jeu ; et :

Sanction : 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 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.

Le législateur souhaite supprimer les arrêts de jeu supplémentaires inutiles et fluidifier le jeu.

- g. Dans quel(s) cas, l'alignement prend-il fin ? (2,5 points)

L'alignement prend fin lorsque :

- a. Le ballon ou un joueur en possession du ballon
 - i Quitte l'alignement ; ou**
 - ii Pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres ;**
 - iii Va au-delà de la ligne des 15 mètres.****
- b. Un ruck ou un maul se forme et que les pieds de tous les joueurs de la mêlée spontanée ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu.**
- c. Le ballon devient injouable.**

- h. Si une équipe obtient un coup franc à la suite d'un alignement, quelle(s) méthode(s) a-t-elle pour reprendre le jeu ? (1 point)

Une équipe bénéficiant d'un coup franc lors d'un alignement peut jouer à la main, botter ou choisir un alignement à la même marque.

- c) Maul

- a. Donnez la définition d'un maul (1,5 points)

Une phase de jeu consistant en un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés entre eux et sur leurs pieds. Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.



- b. Donnez la définition de liaison ou « se lier » (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.

- c. Quelles sont les lignes de hors-jeu lors d'un maul ? (2 points)

Chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne d'essai et qui passe par le dernier pied du participant au maul qui est le plus proche de sa ligne d'essai. Si ce dernier pied est sur ou en arrière de la ligne d'essai, la ligne de hors-jeu de cette équipe est la ligne d'essai.

- d. Le porteur de balle peut-il aller volontairement au sol ? Si oui, sous quelle(s) condition(s) ? (1 point)

Le porteur du ballon dans un maul peut aller au sol à condition rendre le ballon immédiatement disponible.

Sanction : Mêlée ordonnée

- e. Qu'est-ce que les joueurs ne doivent pas faire ? (2 points)

- a. Intentionnellement écrouler un maul ou sauter sur un maul.**
- b. Tenter de faire sortir un adversaire du maul.**

Sanction : Pénalité

- c. Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le maul est terminé alors que ce n'est pas le cas.**

Sanction : Coup Franc

- f. Dans quel(s) cas le maul prend-il fin normalement ? (1,5 points)

Un maul prend fin normalement et le jeu continue quand :

- a. Le ballon ou le porteur du ballon quitte le maul.**
- b. Le ballon est au sol.**
- c. Le ballon est sur ou au-delà de la ligne d'essai.**



g. Dans quel(s) cas le maul prend-il fin anormalement ? (3 points)

Un maul prend fin anormalement quand :

- a. Le ballon devient injouable.
- b. Le maul s'écroule (pas à cause d'un jeu déloyal).
- c. Le maul n'avance pas vers une ligne d'essai pendant plus de cinq secondes et le ballon ne sort pas.
- d. Le porteur du ballon va au sol et le ballon n'est pas immédiatement disponible.
- e. Le ballon est disponible pour être joué, l'arbitre donne l'instruction « jouez-le » et le ballon n'a pas été joué dans les cinq secondes qui ont suivi cette instruction.

Sanction : Mêlée ordonnée

h. Quelle règle expérimentale est apparue en janvier 2025 et légifère sur le maul ? (1 point)

Un joueur qui fait ou qui faisait partie du maul ne peut pas intervenir sur un adversaire près de ce maul (à moins de 1 m) et qui tente d'en faire sortir le ballon.

i. Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied dans le jeu courant, quelle est la méthode de reprise ? (1 point)

Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied botté par l'adversaire dans le jeu courant, l'introduction d'une mêlée ordonnée qui est accordée pour l'une des raisons ci-dessus (question g) sera accordée à l'équipe du porteur du ballon.

j. Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de renvoi, quelle est la méthode de reprise ? (1 point)

Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied botté par l'adversaire dans le jeu courant, l'introduction d'une mêlée ordonnée qui est accordée pour l'une des raisons ci-dessus (question g) sera accordée à l'équipe adverse du porteur du ballon.



B. En-but et règle du drop de renvoi sur la ligne d'essai (25 points)

- a) Quelle est la définition du renvoi ? (1 point)

La méthode pour reprendre le jeu par un drop après un score ou un touché en but.

- b) Par quelle(s) action(s) un joueur peut-il effectuer un touché à terre dans l'en-but ? (2 points)

Un joueur peut faire un touché à terre dans l'en-but :

- a. En tenant le ballon et en le mettant en contact avec le sol dans l'en-but ; ou**
- b. En exerçant une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou.**

- c) Si un joueur est en touche de but et le ballon dans l'en-but, peut-il inscrire un essai en effectuant un touché à terre ? Expliquez. (1 point)

Oui. Si un joueur est en touche ou en touche de but, il peut faire un touché en but ou marquer un essai en effectuant un touché à terre dans l'en-but à condition qu'il ne soit pas porteur du ballon.

- d) Par quoi reprend le jeu après que le ballon est devenu mort à la suite de : (0,5 pour chaque réponse)
- a. Une tentative manquée de drop

Renvoi au 22 mètres

- b. Un coup d'envoi qui arrive dans l'en-but et qui est rendu immédiatement mort par un joueur de l'équipe défendante

Option pour l'équipe défendante :

- **Faire rejouer le coup de pied ; ou**
- **Mêlée ordonnée au centre du terrain**

- c. Un coup d'envoi qui arrive dans l'en-but et qui est rendu mort par un joueur de l'équipe défendante après que ce dernier a parcouru 10 mètres dans l'en-but avec le ballon

Renvoi au 22 mètres



- d. Un en-avant de l'équipe attaquante, dans le champ de jeu, puis un joueur de l'équipe défendante effectue un touché en-but

Mêlée ordonnée en face de l'en-avant

- e. Un en-avant de l'équipe attaquante dans l'en-but et qui sort en ballon mort

Renvoi sur la ligne d'essai

- f. Un coup de pied donné dans le champ de jeu par un joueur de l'équipe attaquante qui sort en ballon mort

Option pour l'équipe défendante :

- **Renvoi au 22 mètres ; ou**
- **Mêlée ordonnée à l'endroit du coup de pied**

- g. Un joueur de l'équipe attaquante fait un touché à terre sur la ligne de touche de but

Renvoi au 22 mètres

- h. Un coup de pied donné dans le champ de jeu par l'équipe attaquante. Le ballon est aplati simultanément par un joueur de chaque équipe

Mêlée à 5 mètres, en face de l'endroit du touché à terre. Introduction en faveur de l'équipe attaquante

- i. Un contre d'un attaquant dans le champ de jeu avec une sortie du ballon en ballon mort

Renvoi au 22 mètres

- j. L'équipe défendante rentre le ballon dans son en-but. Un contre dans l'en-but par l'équipe attaquante a lieu avec une sortie du ballon en ballon mort

Mêlée à 5 mètres, en face de l'endroit où le ballon est sorti

- k. Un joueur de l'équipe attaquante qui entre dans l'en-but en possession du ballon et qui est ensuite mis au sol et bloqué par plusieurs adversaires l'empêchant d'effectuer un touché à terre

Renvoi sur la ligne d'essai



- l. Un joueur de l'équipe attaquante qui entre dans l'en-but en possession du ballon et qui est ensuite saisi et amené en ballon mort

Renvoi au 22 mètres

- m. Un joueur attaquant (dans l'aire de jeu) effectue un touché à terre après avoir touché la partie supérieure du poteau de coin

Essai

- n. Un joueur attaquant (dans l'aire de jeu) effectue un touché à terre à la base du poteau de coin

Renvoi au 22 mètres

- e) Pourquoi la règle du drop de renvoi sur la ligne d'essai a-t-elle été créée ? (2 points)

Encourager la variété dans le jeu offensif près de la ligne d'essai et augmenter le temps de jeu en remplaçant une mêlée par un coup de pied exécuté sans délai. Une opportunité de contre-attaque est également ainsi créée

- f) Quelle distance minimale le ballon doit-il parcourir lors d'un renvoi sur la ligne d'essai ? Quelles sont vos décisions en cas de non-respect de cette distance ? Si cette distance n'est pas respectée, que l'équipe adverse récupère le ballon et effectue un touché à terre dans l'en-but adverse, quelles sont vos décisions ? Expliquez (4 points)

Le ballon doit franchir la ligne de sanction, il doit donc parcourir 5 mètres.

Si le ballon ne franchit pas la ligne de sanction, l'équipe attaquante a le choix entre :

- Faire rejouer le coup de pied ; ou
- Mêlée ordonnée

Si la distance n'est pas respectée mais que l'équipe adverse récupère le ballon, l'avantage peut être joué.

- g) Le drop de renvoi sur la ligne d'essai franchit la distance minimale et est ensuite repoussée par le vent. Décision ? (1 point)

Jeu



- h) Où se situent les adversaires lors d'un coup d'envoi ? Quelle est votre décision en cas de non-respect de cette position ? (1 point)

Les joueurs adverses doivent se tenir sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres.

Sanction : Faire rejouer le coup de pied

- i) Un joueur aplati à la base de la protection du poteau. Quelle est votre décision ? Expliquez la raison de cette règle (1 point)

Jeu

Les poteaux et leurs protections ne font pas partie de l'en-but. Les défenseurs étant actuellement tenus de rester derrière la ligne d'en-but (et compte-tenu que la taille et la forme des protections autour des poteaux de but évoluent pour des raisons de sécurité) il est de plus en plus difficile pour les équipes de défendre cette zone. Dans certains cas extrêmes, les protections autour des poteaux ont parfois été soulevées, voire retirées par les équipes en défense, laissant apparaître les poteaux sans protection et par conséquent augmentant le risque de blessure.



C. Touche, règle des 50-22 et mêlée ordonnée (20 points)

a) Quand le ballon est-il en touche ? (3 points)

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

- a. **Le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de touche, la ligne de touche de but ou quelque chose au-delà de ces lignes.**
- b. **Un joueur, qui touche déjà la ligne de touche, la ligne de touche de but ou le sol au-delà de ces lignes, réceptionne ou contrôle le ballon.**
 - i. **Si le ballon a atteint le plan vertical de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.**
 - ii. **Si le ballon n'a pas atteint le plan vertical de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou immobile.**

b) Quelle est la définition de « plan de la ligne de touche » ? En quoi cette notion est-elle importante lors des sorties de ballon en touche ? (2 points)

L'espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but.

Cette notion est importante car elle permet de déterminer quelle équipe est considérée comme avoir mis le ballon en touche. Elle est primordiale pour savoir si le ballon est touche ou pas.

c) Pour les cas suivants, merci d'indiquer s'il y a touche ou non et à qui bénéficie le lancer : (0,5 par bonne réponse)

- a. Le ballon franchit le plan vertical de la touche et revient dans le champ de jeu sans avoir touché le sol, un objet ou une personne située en touche.

Pas touche, jeu

- b. Le ballon franchit le plan vertical. Le joueur qui se situe en touche saute, se saisit du ballon et retombe dans le champ de jeu.

Pas touche, jeu

- c. Le ballon franchit le plan vertical. Le joueur qui se situe en touche saute, volleye le ballon et retombe dans le champ de jeu.

Touche en faveur de l'équipe qui n'a pas botté le ballon à l'endroit où le ballon est sorti



- d. Le ballon roule dans le champ de jeu près de la ligne de touche. Un joueur en touche dévie le ballon en le boxant en direction de sa propre ligne d'essai.

Pas touche, jeu

- e. Le ballon franchit le plan vertical. Un joueur saute du champ de jeu, dévie le ballon et retombe en touche. Le ballon retombe dans le champ de jeu.

Pas touche, jeu

- f. Le ballon franchit le plan vertical. Un joueur qui se situe dans le champ de jeu, volleye le ballon qui retombe en touche.

Touche en faveur de l'équipe qui a botté le ballon face à l'endroit où le joueur adverse a tenté de se saisir du ballon

- d) Expliquez la règle du 50-22. Pourquoi celle-ci a-t-elle été créée ? (2 points)

Un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte le ballon indirectement en touche dans les 22 adverses. Soit l'équipe 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 la moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain. Dans ces conditions, elle bénéficiera du lancer dans l'alignement qui en résulte.

L'objectif de cette règle est d'encourager l'équipe qui défend à placer plus de joueurs dans le fond du terrain, créant ainsi plus d'espace pour l'attaque et réduisant la vitesse de montée du rideau défensif.

Cette règle s'applique dans les catégories A, B, C, C' et D. Cette règle ne s'applique pas à un d'un coup d'envoi ni à aucun type de renvois.

- e) Mêlée ordonnée
 - a. Quel est le délai accordé aux équipes pour former la mêlée ? (1 point)

Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 30 secondes qui suivent l'indication de la marque.

Sanction : Coup franc.



- b. En catégorie C', vous excluez temporairement un joueur du terrain, quelle conséquence cela provoque-t-il sur la formation des mêlées ? (2 points)

Lorsque pour une raison quelconque, un joueur de la ligne d'avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, les mêlées devront se jouer :

- à 7 contre 7

Si un autre joueur qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

- c. Quand débute la mêlée ordonnée ? (1 point)

La mêlée commence quand le ballon quitte les mains du demi de mêlée

- d. Quels joueurs peuvent tenter de talonner le ballon dans le tunnel et avec quel(s) pied(s) ? (2 points)

Un joueur de première ligne peut talonner le ballon avec l'un de ses pieds mais pas avec ses deux pieds en même temps. Sanction : Pénalité

- e. Dans quel(s) cas la mêlée prend-elle fin ? (2 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 numéro huit ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne.
- d. Lorsque l'arbitre siffle une faute.
- e. Lorsque le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne d'essai.

- f. Dans quel(s) cas, l'avantage ne s'applique pas sur une mêlée ordonnée ? (2 points)

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

- b. Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
- c. Une mêlée ordonnée tourne de plus de 90° (45° pour les compétitions -19 ans).
- d. 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.



D. Administratif (25 points)

a) Dans quels cas une équipe aura match perdu par forfait ? (4 points)

En dehors des autres cas prévus dans les présents règlements, aura match perdu par forfait toute équipe :

- **Déclarant elle-même forfait avant le début d'une rencontre ;**
- **Ne présentant pas sur l'aire de jeu au plus tard une demi-heure après l'heure fixée pour le début du match, le nombre requis de joueurs disposés à le disputer.**
- **Ne présentant pas, en tant qu'organisateur, un terrain permettant à la rencontre de se dérouler.**
- **Se retrouvant en situation d'effectif insuffisant, que cette situation résulte ou non de joueurs quittant le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre.**
- **Refusant de jouer sur le terrain désigné par la FFR ou l'organisme régional.**
- **Refusant de jouer pour raison d'absence d'arbitre désigné.**

b) Une équipe souhaite poser une réclamation. Pour quels motifs peut-elle le faire ?
Quelle est la procédure à suivre ? (5 points)

Une réclamation peut être déposée par l'une des deux équipes participant à une rencontre, uniquement sur l'un des trois motifs suivants :

- **La qualification d'un ou de 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, sauf si une action corrective d'ores et déjà prévue par les règlements en vigueur a été conformément appliquée ou n'a pas été invoquée par le réclamant en temps utiles.**

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

La réclamation peut être retirée jusqu'à ce qu'il soit définitivement statué en premier ressort.

En outre, le ou les joueur(s) visé(s) par toute réclamation ne peut (peuvent) être remplacé(s).

Dans l'hypothèse où un joueur ayant fait l'objet d'une réclamation est rayé de la feuille de match et ne participe donc pas à la rencontre, l'équipe concernée ne sera pas considérée comme s'étant présentée à effectif incomplet sous réserve qu'elle respecte ses obligations en termes de nombre minimum de joueurs suivant la catégorie à laquelle elle appartient (voir dispositions spécifiques F.F.R. - REGLE du jeu 3.1). Ceci ne préjudicie pas au traitement de la réclamation par la Commission des litiges, dans les conditions définies à l'article 450.4.



La procédure

A peine d'irrecevabilité, toute réclamation doit être portée sur la feuille de match et comporter l'exposé précis des motifs de fait et de droit ayant conduit à son dépôt.

L'équipe adverse est informée par l'arbitre de la rencontre du dépôt d'une réclamation.

L'association faisant l'objet de la réclamation doit attester avoir pris connaissance de ladite réclamation en apposant sa signature à l'emplacement prévu à cet effet. La prise de connaissance d'une réclamation n'emporte pas acceptation du bien-fondé de cette dernière.

L'arbitre doit signaler dans son rapport tout refus éventuel de l'adversaire de contresigner la réclamation.

- c) En finale Crabos, le score est de 24-24 à la fin du temps réglementaire, que faites-vous ? (2 points)

En cas d'égalité au terme du temps réglementaire entre les deux équipes, celles-ci ne joueront pas de prolongations et seront départagées comme prévu pour les seniors, sauf dispositions réglementaires particulières relatives à la compétition concernée.

L'équipe gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

- **Marqué le plus grand nombre d'essais au cours d'un match ;**
- **Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués dans les conditions définies dans les Règles du jeu (règle n°8)**

- d) Quelle est la composition minimale et maximale d'un banc de touche ? (2 points)

Maximum : quatre personnes à choisir parmi deux entraîneurs, un « adjoint terrain », un soigneur et un médecin ; une 5ème personne pourra être admise sur le banc de touche à la condition qu'il s'agisse d'un médecin.

Minimum obligatoire : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin).

- e) Concernant le préparateur physique, citez 6 compétitions sur lesquelles il peut être inscrit sur la feuille de match (hors compétitions professionnelles). Où peut-il se positionner pendant la rencontre ? (6 points)

Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, 2 et 3, Fédérale B, Excellence B, Reichel-Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux, Elite 1 Féminine, Elite 2 Féminine et Réserves Elite.



Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. avec l'aptitude de « dirigeant ayant 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, sauf en Nationale s'il dispose de la qualification FPPC.

- f) Que faire en cas de faits discriminatoires ou incitant à la discrimination, à la haine ou la violence ? (4 points)

Tout officiel de match témoin de faits discriminatoires ou incitant à la discrimination (à raison de l'apparence, de la couleur de peau, du sexe, de l'orientation sexuelle...), à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes, en informera sans délai l'arbitre s'il ne l'a pas lui-même constaté.

Celui-ci devra interrompre la rencontre et exiger du Président de l'association organisatrice du match (ou son délégataire) de prendre toutes dispositions pour mettre un terme au(x) trouble(s) relevé(s). La partie ne reprendra qu'après cessation des faits.

A défaut, l'arbitre pourra décider de l'arrêt définitif de la rencontre. Dans tous les cas, les faits seront rapportés par l'arbitre et/ou le représentant fédéral.

Sur le plan réglementaire, il sera fait application de l'article 453.

- a) Que faites-vous en cas de panne d'électricité lors d'un match joué en nocturne ? (2 points)

Dans le cas où, par suite d'une panne d'électricité, l'interruption totale de la rencontre est supérieure à 30 minutes, le match doit être définitivement interrompu.