



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Examen du niveau 3 - CORRIGE

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

Questions :

- | | |
|---|---------------------|
| A. Alignement | / 25 points |
| B. Jeu déloyal | / 25 points |
| C. Equipement des joueurs, l'avantage et établissement du score | / 25 points |
| D. Administratif | / 25 points |
| TOTAL : | / 100 points |



A. Alignement (25 points)

- a) Formation d'un alignement
 - a. Donnez la définition de l'alignement. (1,5 points)

Un alignement est une phase statique consistant en une ligne d'au moins deux joueurs de chaque équipe attendant de réceptionner un lancer en touche.

- b. Comment se forme un alignement ? (2 points)

Chaque équipe forme une rangée distincte parallèle à la ligne de remise en jeu et placée à un demi-mètre de celle-ci de son côté de l'alignement, dans une zone située entre les lignes des 5 et des 15 mètres de la ligne de touche. L'espace entre ces deux rangées doit être respecté jusqu'au lancer du ballon.

Sanction : Coup franc à 15 m de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- c. A l'exception des joueurs attendant de recevoir le ballon et le lanceur, citez les joueurs qui doivent / peuvent être présents dans l'alignement et la position qu'ils doivent tenir au moment du lancer. (2 points)

L'équipe qui ne lance pas le ballon doit avoir un joueur placé entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres de la ligne de touche. Ce joueur doit se tenir à deux mètres de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à au moins deux mètres de la ligne des cinq mètres.

Sanction : Coup franc à 15 m de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

Si une équipe choisit d'avoir un relayeur, ce joueur doit se tenir à au moins deux mètres de ses partenaires dans l'alignement, et entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres. Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul relayeur.

Sanction : Coup franc à 15 m de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- d. Une fois l'alignement formé, quels mouvements peuvent faire les joueurs participants à l'alignement ? (3 points)

Une fois l'alignement formé, les joueurs :

- a. De l'équipe effectuant la remise en jeu ne peuvent pas quitter l'alignement sauf pour changer de position avec d'autres joueurs participants.
 - b. De l'équipe n'effectuant pas la remise en jeu peuvent quitter l'alignement uniquement pour que leur nombre ne soit pas supérieur à celui de l'adversaire.

Sanction : Coup franc à 15 m de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

Les joueurs participants peuvent changer leur position dans l'alignement avant le lancer.



- b) Lancer dans l'alignement
 - a. Où doit se placer le lanceur ? (1 point)

Le joueur qui lance le ballon se tient sur la marque de la touche, les deux pieds à l'extérieur du champ de jeu. Le lanceur ne doit pas empiéter sur le champ de jeu avant le lancer.

Sanction : Option entre alignement et mêlée ordonnée à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- b. Comment le ballon doit-il être lancé ? (2 points)

Le ballon doit :

- a. 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 à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu lui sera proposée.

- b. Parcourir au moins cinq mètres avant de toucher le sol ou d'être joué.

Sanction : Option entre alignement et mêlée ordonnée à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- c. Être lancé sans délai une fois l'alignement formé.

Sanction : Coup franc à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- c) Pendant un alignement
 - a. Quand l'alignement débute-t-il ? (1 point)

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

- b. Que peuvent faire le lanceur et son adversaire immédiat ? (2,5 points)

Une fois que l'alignement a commencé, le lanceur et son adversaire immédiat 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 à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.



c. Que peuvent faire les joueurs dans l'alignement ? (3 points)

Une fois l'alignement commencé, un joueur dans l'alignement peut :

- a. Lutter pour la possession du ballon.
- b. Attraper ou dévier le ballon. Un sauteur peut attraper ou dévier le ballon avec son bras extérieur, uniquement si ses deux mains sont au-dessus de sa tête.
- c. Soulever ou soutenir un joueur de son équipe. Tout joueur qui soutient ou soulève un coéquipier doit accompagner ce joueur au sol en toute sécurité dès qu'une équipe gagne le ballon.
- d. Quitter l'alignement afin d'être en position de recevoir le ballon, à condition qu'il reste à moins de 10 mètres de la marque de la touche et qu'il continue de se déplacer jusqu'à ce que l'alignement prenne fin.

Sanction : Coup franc à 15 m de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- e. Agripper et mettre au sol un adversaire en possession du ballon, à condition que ce joueur ne soit pas en l'air.

Sanction : Pénalité à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

d) Hors-jeu sur un alignement

- a. Où se situent les lignes de hors-jeu des non-participants ? (1 point)

Les joueurs ne participant pas à l'alignement doivent rester à au moins 10 mètres de la ligne de remise en jeu du côté de leur équipe ou derrière la ligne d'essai si celle-ci est plus proche. Si le ballon est lancé avant qu'un joueur soit en jeu, ce joueur ne sera pas sanctionnable s'il atteint immédiatement la ligne de jeu. Le joueur ne peut pas être remis en jeu par l'action d'un autre joueur.

Sanction : Pénalité sur la ligne de hors-jeu des non-participants.

- b. A quel moment, les joueurs participants à l'alignement peuvent-ils aller au-delà des 15 mètres ? (1,5 point)

Une fois le ballon lancé, un joueur de l'alignement peut aller au-delà de la ligne des 15 mètres. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, le joueur doit immédiatement revenir dans l'alignement.

Sanction : Pénalité à 15 mètres de la ligne de touche au niveau de la ligne de remise en jeu.

- c. A quel moment, les joueurs ne participants pas à l'alignement peuvent-ils avancer ? (2 points)

Une fois le ballon lancé par un coéquipier, les joueurs qui ne participent pas à l'alignement peuvent avancer. Dans ce cas, leurs adversaires peuvent également avancer. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, les joueurs ne seront pas sanctionnables s'ils reculent immédiatement derrière leurs lignes de hors-jeu respectives.

Sanction : Pénalité sur la ligne de hors-jeu des non-participants.



- e) Fin d'un alignement
 - a. Dans quels 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 m ; ou
 - iii. Va au-delà de la ligne des 15 m.
- 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.

B. Jeu déloyal (25 points)

- a) Donnez la définition du jeu déloyal. (1 point)

Tout acte commis par un joueur dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la règle 9 couvrant les cas d'obstruction, antijeu, fautes répétées, jeu dangereux et incorrection.

- b) Donnez le principe du jeu déloyal. (1 point)

Un joueur qui commet un acte de jeu déloyal doit être soit averti soit temporairement exclu ou définitivement exclu.

- c) Quelles sont les actions de jeu dangereux dans une mêlée ordonnée ? (2 points)

Jeux dangereux dans une mêlée ordonnée

- a. Une première ligne d'une mêlée ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux.
- b. Un joueur de première ligne ne doit pas tirer un adversaire.
- c. Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement soulever un adversaire en l'air ou faire sortir de force l'adversaire de la mêlée d'un mouvement ascendant.
- d. Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement écrouler une mêlée.

Sanction : Pénalité à l'endroit de la faute, pas à moins de 5 mètres d'une la ligne d'essai.

- d) Quelles sont les actions de jeu dangereux dans un ruck ou un maul ? (3 points)

Jeux dangereux dans un ruck ou un maul

- a. Un joueur ne doit pas charger dans un ruck ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul.



- b. Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules.
- c. Un joueur ne doit pas intentionnellement écrouler un ruck ou un maul.
- d. Un joueur peut déblayer le gratteur pour l'extraire de la zone de plaquage en le repoussant (y compris en saisissant le genou/la jambe), mais il ne doit pas tirer, tordre ou provoquer une torsion d'une partie du corps d'un adversaire.
- e. Un joueur ne doit pas laisser tomber tout son poids sur un adversaire ou cibler les membres inférieurs d'un adversaire.

Sanction : Pénalité à l'endroit de la faute, pas à moins de 5 mètres de la ligne d'essai.

- e) Donnez la définition du raffut. (1 point)

Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire en se servant de la paume de la main.

- f) Citez 2 fautes de jeu déloyal qui sont sanctionnées d'un coup franc ? (1 point)

Un joueur ne doit pas perdre du temps

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) Un joueur charge un adversaire qui vient de botter le ballon. Quelle serait votre décision ? Vous préciserez la sanction et le(s) point(s) de reprise. (3 points)

Un joueur ne doit pas intentionnellement charger ou faire obstruction sur un adversaire qui vient de botter le ballon.

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

- a. À l'endroit de la faute ; où
- 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.



- h) Pour chaque carton qui suit, vous préciserez les motifs d'attribution, les compétitions dans lequel il est applicable et la durée d'exclusion.
- a. Carton blanc. (3 points)

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable de fautes techniques ou fautes répétées au regard des règles du jeu, il doit, même sans avertissement, l'exclure temporairement d'un carton blanc. Ce carton est non-applicable aux compétitions professionnelles, à la Nationale, à la Nationale 2, à l'Elite 1 et 2 Féminines et aux Réserves Elite.

La durée de l'exclusion temporaire est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans » et pour les « moins de 16 ans » : 5 minutes minimum), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

- b. Carton jaune. (3 points)

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. Ce carton est applicable à toutes les compétitions régionales et fédérales.

La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans » et pour les « moins de 16 ans » : 5 minutes minimum), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

- c. Carton rouge. (3 points)

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. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

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.

Dans les compétitions professionnelles, un joueur exclu peut être remplacé après 20 minutes de temps de jeu, sauf pour les actes intentionnels ou très dangereux.

- i) Lors d'un match National U16, malgré plusieurs demandes de sortir du vestiaire, l'équipe A est dans son vestiaire à 5 minutes du coup d'envoi. Décision ? (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.
- j) Lors d'un match de Fédérale 3, avant le coup d'envoi, vous constatez une bagarre avec échange de coups de poings au visage entre un joueur de chaque équipe. Décision ? (2 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 min (5 min pour les « moins de 16 ans » et les « moins de 19 ans ») dès le coup d'envoi,
- Soit son exclusion définitive. Dans ce cas, 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 ».

C. Equipement des joueurs, avantage et établissement du score (25 points)

- a) Equipement des joueurs
- a) Quels sont les équipements supplémentaires autorisés ? (7 points)

Des équipements supplémentaires sont autorisés, à savoir :

- a. Des supports lavables en matériau élastique ou compressible.
- b. Des protège-tibias.
- c. Des protège-cheville portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, s'ils sont rigides, en matériau non métallique.
- d. Des mitaines (gants sans doigts).
- e. Des épaulières (rembourrage d'épaule) ou des plastrons approuvés.
- f. Un protège-dents ou une protection dentaire.
- g. Un casque.
- h. Des bandages, pansements, bandelettes ou d'autre matériaux similaires.
- i. Des lunettes de rugby spécifiques.
- j. Des crampons, y compris de type crampons moulés, sur la semelle de leurs chaussures.
- k. Des collants longs ou leggings (jambières) en mélange de coton, avec une seule couture à l'intérieur des jambes sous leurs shorts et chaussettes
- l. Des foulards ou couvre-chefs, à condition qu'ils ne représentent pas un danger pour la personne qui les porte ou pour les autres joueurs.
- m. Des dispositifs de surveillance des joueurs.



b) Quels sont les équipements qu'un joueur ne peut pas porter ? (4 points)

Un joueur ne peut pas porter :

- a. D'équipement tâché de sang.
- b. D'équipement coupant ou abrasif.
- c. D'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente règle.
- d. De bijoux.
- e. De gants.
- f. De short ou collant comportant un rembourrage cousu à l'intérieur.
- g. D'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs.
- h. De système de communication.

b) Etablissement du score

- a) Donnez la définition de l'essai de pénalité. (1 point)

Accordé lorsque, selon l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué (ou marqué dans une position plus avantageuse) sans un acte de jeu déloyal commis par un adversaire.

b) Une équipe crie pendant une tentative de transformation. Décision ? (2 points)

Une équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de transformation.

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commettre une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger. Si une nouvelle tentative est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs. Le botteur peut également changer le type de coup de pied.

- c) Une tentative de pénalité n'est pas bottée dans la minute qui suit l'intention de botter. Décision ? (1 point)

Le coup de pied doit être botté dans la minute qui suit le moment où l'équipe a indiqué son intention de botter, même si le ballon tombe et roule et doit être replacé.

Sanction : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

c) L'avantage

- a) Donnez la définition de l'avantage. (1 point)

Un avantage tactique ou territorial clair et réel survenant après une infraction adverse.



b) Donnez le principe de l'avantage. (1 point)

Si une équipe obtient un avantage après une infraction commise par leurs adversaires, l'arbitre peut laisser jouer dans le but d'assurer la continuité du jeu.

c) L'avantage peut être / doit être : (2 points)

L'avantage :

- a. Peut être tactique. L'équipe non fautive peut jouer le ballon comme elle le veut.**
- b. Peut être territorial. Le jeu s'est déplacé vers la ligne de ballon mort de l'équipe fautive.**
- c. Peut être un mélange, tactique et territorial.**
- d. Doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas.**

d) Dans quels cas l'avantage est-il terminé ? (2 points)

L'avantage est terminé si :

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

e) Dans quels cas l'avantage ne doit-il pas être appliqué ? (4 points)

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

- a. Le ballon ou un joueur en possession du ballon touche l'arbitre et qu'une équipe en tire un avantage.**
- 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°.**
- 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.**



- e. Une touche rapide, un coup franc ou une pénalité rapidement joué(e) ont été incorrectement joué(e)s.
- f. Le ballon a été rendu mort.
- g. Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre.
- h. Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur.

D. Administratif

- a) Interruption de match : quels sont les cas d'impossibilités de jouer ? (3 points)

La décision d'interrompre le match peut être prise en cas d'impossibilités absolues de continuer à jouer devant des :

- Événements extérieurs exceptionnels induisant des risques pour les joueurs

Exemples : Orages, tempête, brouillard, grêle, obscurité, gel...

- Intempéries importantes rendant le terrain impraticable :

Exemples : Inondations, tempête de neige, trombes d'eau...

- Incidents graves :

Exemples : Envahissement du terrain, indiscipline, incidents de jeu, bagarres générales et multiples, jets d'objets...

- b) Dans le cas d'un match de catégorie C', après avoir défini l'effectif insuffisant et l'effectif incomplet, vous préciserez les conséquences sur la rencontre ainsi que les conséquences sur les points de marque. (5 points)

Une équipe est en effectif insuffisant lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit 11 joueurs pour le jeu à XV.

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs égal ou supérieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, sans respecter cependant les obligations spécifiques applicables dans la catégorie à laquelle elle appartient, concernant :

- a. Le nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer (16 joueurs en catégorie C'), et/ou
- b. Le nombre de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1ère ligne (3 + 1 pour 16 à 18 joueurs ; 3+2 pour 19 à 22 joueurs) parmi les titulaires ou les remplaçants.

Lorsqu'une équipe est en effectif insuffisant au coup d'envoi d'une rencontre, celle-ci ne peut pas se dérouler.



Dans le cas d'un match à effectif incomplet, l'arbitre fera disputer la rencontre selon les modalités ci-après définies : Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 15 joueurs :

- L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs et
- La formation de la mêlée doit se faire de la manière suivante :
 - S'il manque un joueur, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-4 ;
 - Si deux joueurs manquent, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-2-1 ;
 - Si trois ou quatre joueurs manquent, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-2.

Points de marque :

- Équipe en effectif insuffisant ou incomplet = 0 point
- Équipe non-fautive = 25 points

c) Quels sont les nombres minimums de joueurs de première ligne requis par rapport au nombre de joueurs désignés dans l'effectif et les obligations minimales qui régissent les remplacements ? Vous pourrez vous appuyer sur le tableau suivant. (6 points)

Nombre de joueurs désignés dans l'effectif	Nombre minimum de joueurs de 1 ^{ère} ligne requis dans l'effectif	Obligations au premier remplacement
15 ou moins	3	/
16, 17 ou 18	4	Soit un pilier, soit un talonneur
19, 20, 21 ou 22	5	Un pilier et un talonneur
23	6	Pilier gauche, pilier droit et talonneur

d) Quelles sont les différents types de qualification, vous détaillerez les différences majeures entre les différents types. Quelles sont les conditions de participation à une rencontre de catégorie C' ? (5 points)

QUALIFICATION DE TYPE « A »

Peut se voir accorder une qualification de type « A » :

1. Tout joueur ou joueuse ayant la nationalité française.
2. Tout joueur ou joueuse ayant un parent ou grand-parent de nationalité française.
3. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, ayant été titulaire d'une licence active à la F.F.R. pendant cinq saisons consécutives au minimum au jour de sa demande.



4. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, qui a effectivement accompli des services militaires dans une unité de l'armée française ou qui a obtenu le statut de réfugié.
5. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, ayant passé au moins 3 saisons consécutives ou non :
 - Au sein d'un centre de formation agréé par le Ministère chargé des sports dans le cadre d'une convention de formation homologuée et dont le contenu de la formation (scolaire, universitaire ou professionnelle), a été validé par la Commission formation F.F.R./L.N.R. pour chacune des 3 saisons ; ou
 - Au sein d'un centre de formation labellisé par la FFR dans le cadre d'un contrat de formation enregistré.

QUALIFICATION DE TYPE « B »

Peut se voir accorder une qualification de type « B », tout joueur ou joueuse ressortissant(e) d'un État membre de l'Espace économique européen ou d'un Etat ayant signé un accord d'association ou de coopération avec la France ou l'Union européenne* et qui ne remplit aucun des critères permettant d'obtenir une qualification de type « A ».

QUALIFICATION DE TYPE « C »

Peut se voir accorder une qualification de type « C », tout joueur ou joueuse non ressortissant(e) d'un Etat membre de l'Espace économique européen ou d'un Etat ayant signé un accord d'association ou de coopération avec la France ou l'Union européenne et qui ne remplit aucun des critères permettant d'obtenir une qualification de type « A ».

FÉDÉRALE 2, FÉDÉRALE 3, RÉGIONALE 1 :

Le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition suivante :

- Soit 1 carte de qualification « B » + 1 carte de qualification « C »
- Soit 2 cartes de qualification « B » + 0 carte de qualification « C »

- e) 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 se passe-t-il ? (3 points)

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.

- f) 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 ;
- À 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 saison, dûment qualifié au sein de l'une des associations.

*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.F.E., B.F.E.J., B.F.PERF, B.F. OPTI, C.Q.P. TECH.

Si un seul entraîneur 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.