



Direction des Compétitions, des Stades et des Officiels de Match

Examen du niveau 3

18 octobre 2025

CORRIGE

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. Hors-jeu | / 30 points |
| B. Maul | / 15 points |
| C. Mêlée ordonnée | / 30 points |
| D. Administratif | / 25 points |
| TOTAL : | / 100 points |



A. Hors-jeu (30 points)

a) Dans le jeu courant

i. Quelle est la définition du hors-jeu ? (1)

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

ii. Quand un joueur est-il hors-jeu dans le jeu courant ? (1)

Un joueur est hors-jeu dans le jeu courant s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui l'a joué en dernier. Un joueur hors-jeu ne doit pas interférer avec le jeu.

iii. Que signifie « interférer avec le jeu » ? (1,5)

Interférer avec le jeu comprend :

- a. Jouer le ballon.**
- b. Plaquer le porteur du ballon.**
- c. Empêcher l'opposition de jouer comme elle l'entend.**
- d. Traîner en position de hors-jeu.**

iv. Un hors-jeu peut-il avoir lieu dans l'en-but ? (0,5)

Oui, un joueur peut être hors-jeu n'importe où dans l'aire de jeu.

v. Un joueur qui reçoit une passe en-avant involontaire est-il hors-jeu ? (1)

Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.

vi. Dans quel cas un joueur hors-jeu peut-il être pénalisé ? (1,5)

Un joueur hors-jeu peut être pénalisé, si ce joueur :

- a. Interfère avec le jeu : ou**
- b. S'avance vers le ballon ; ou**
- c. Était en avant d'un coéquipier qui a botté le ballon et ne se replie pas immédiatement en arrière d'un coéquipier en jeu ou d'une ligne imaginaire, parallèle aux lignes de but allant d'une ligne de touche à l'autre, située à 10 mètres d'où le ballon est réceptionné ou tombe, même si le ballon touche préalablement un poteau de but ou la barre transversale. Si cette situation implique plus d'un joueur, c'est le joueur le plus proche de l'endroit où le ballon tombe ou est réceptionné qui sera pénalisé. Cette règle, connue sous l'appellation de règle des 10 mètres, s'applique si le ballon touche ou est joué par un adversaire mais ne s'applique pas lorsque le coup de pied est contré.**



- vii. Sur un coup de pied, expliquez la zone des 10 mètres. (1)

Ligne imaginaire parallèle aux lignes de but allant d'une ligne de touche à l'autre, située 10 mètres en avant d'où le ballon est réceptionné ou tombe jusqu'à la ligne de ballon mort.

- viii. Où se situe la zone des 10 mètres lorsque le ballon touche le poteau avant d'être réceptionné ? (0,5)

Même si le ballon touche préalablement un poteau de but ou la barre transversale, la zone se situe 10 mètres en avant d'où le ballon est réceptionné ou tombe jusqu'à la ligne de ballon mort.

- ix. Dans quel cas la règle de la zone des 10 m ne s'applique t'elle jamais ? (0,5)

La règle ne s'applique jamais après un coup de pied contré.

- x. Quelles sont les sanctions prévues pour un joueur hors-jeu dans le jeu courant ? (1)

Sanction : L'équipe non fautive peut choisir soit :

- i. **Une pénalité au lieu de l'infraction ; soit**
- ii. **Une mêlée ordonnée où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier.**

- xi. Si plusieurs joueurs sont hors-jeu, quel joueur sera pénalisé ? (0,5)

Le joueur le plus en avant.

- xii. Hors-jeu accidentel

1. Expliquez cette notion (1)

Un joueur est accidentellement hors-jeu s'il ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte.

2. Le joueur est-il tout le temps sanctionné ? Expliquez. (0,5)

Si son équipe n'en tire pas d'avantage, le jeu continue.

Sanction : Mêlée ordonnée.

- xiii. Dans le jeu courant, quand un joueur hors-jeu peut-il être remis en jeu par sa propre action ? (1)

Tout joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand ce joueur :

- a. **Se replie en arrière d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier ; ou**
- b. **Se replie en arrière d'un coéquipier qui est en jeu.**



- xiv. Dans le jeu courant, quand un joueur hors-jeu peut-il être remis en jeu par l'action de l'un de ses partenaires ? (0,5)

Sauf dans le cas de la règle 10.4c, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand :

- a. **Un coéquipier en jeu de ce joueur dépasse le joueur hors-jeu et est à l'intérieur ou est revenu dans l'aire de jeu.**

- xv. Dans le jeu courant, quand un joueur hors-jeu peut-il être remis en jeu par l'action d'un adversaire ? (1)

Sauf dans le cas de la règle 10.4c, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand :

- a. **Un adversaire de ce joueur :**
i. **Botte le ballon ; ou**
ii. **Touche intentionnellement le ballon sans en obtenir la possession.**

- xvi. Dans le jeu courant, dans quel(s) cas un joueur hors-jeu ne sera jamais remis en jeu par un adversaire ? (1,5)

Un joueur hors-jeu en vertu de la Règle 10.4c ne peut pas être remis en jeu par les actions d'un adversaire, sauf dans le cas d'un coup de pied contré.

- xvii. Un joueur commet un en-avant. Un partenaire situé devant lui récupère le ballon. Quelles sont les décisions possibles ? Expliquez. (1)

Si le partenaire hors-jeu annule une possibilité de jeu pour l'équipe non fautive. Sanction : pénalité
Si le joueur hors-jeu ne peut éviter le ballon suite à l'en-avant, il est considéré comme hors-jeu involontaire. Sanction : mêlée

b) **Mêlée ordonnée**

- i. Où se situent les lignes de hors-jeu sur une mêlée ? (0,5)

Tous les joueurs qui ne participent pas à la mêlée doivent rester à au moins cinq mètres du dernier pied de leur coéquipier le plus en arrière dans la mêlée. Si le dernier pied d'une équipe est dans l'en-but ou à moins de cinq mètres de la ligne d'essai de cette équipe, la ligne de hors-jeu pour les non-participants de cette équipe est la ligne d'essai. Sanction : pénalité

- ii. Avant de commencer la mêlée, quelles sont les possibilités de placement pour le demi-de-mêlée qui n'introduit pas le ballon en mêlée ? (1)

Avant de commencer à jouer la mêlée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer :

- 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.**



- iii. Une fois la mêlée commencée, quelles sont les possibilités pour le demi-de-mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon ? (1,5)

Une fois la mêlée commencée, le demi de mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon :

- a. Doit avoir les deux pieds derrière le ballon et près de la mêlée mais pas dans l'espace entre le troisième ligne aile et le numéro 8 ; 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.**

- iv. Les lignes de hors-jeu en mêlée ne s'appliquent plus lorsque la mêlée prend fin. Quels sont les cas ? (2,5)

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.**

c) Alignement

- i. Où se situent les lignes de hors-jeu lors d'un alignement ? (2)

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.

- ii. Lorsque le ballon est lancé, et a touché un joueur ou le sol par où passe la ligne de hors-jeu pour les joueurs participants ? (1)

Une fois que le ballon a été lancé et a touché un joueur ou le sol, la ligne de hors-jeu des joueurs participants passe par le ballon et non plus par la ligne de remise en jeu.

d) Jeu au sol et ruck

- i. A partir de quand les lignes de hors-jeu apparaissent-elles lors d'un plaquage ? (1)

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.



ii. Où se situent-elles ? (1)

La ligne de hors-jeu de chaque équipe est parallèle à la ligne d'essai et passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur dans le plaquage ou passe par les pieds du joueur qui est debout au-dessus du ballon. Si ce point est sur ou en arrière de la ligne d'essai, la ligne de hors-jeu pour cette équipe est dans ce cas sa ligne d'essai.

iii. Un joueur qui est hors-jeu sur un ruck peut-il être remis en jeu ? Si oui, comment ? (1,5)

Le joueur ne peut être remis en jeu que si :

- a. Ce joueur se replie immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu applicable ; ou
- b. Un joueur adverse porte le ballon sur une distance de cinq mètres, dans n'importe quelle direction ; ou
- c. Un joueur adverse botte le ballon.

iv. Dans quels cas un joueur hors-jeu sur un ruck peut-il être pénalisé ? (1,5)

Un joueur hors-jeu peut être pénalisé si ce joueur :

- a. Ne se replie pas sans perdre de temps et profite d'avoir été remis en jeu dans une meilleure position ; ou
- b. Interfère avec le jeu ; ou
- c. Se dirige vers le ballon.

B. Maul (15 points)

a) Quelle est la définition d'un maul et où peut-il se produire ? Donnez la définition de la surface citée dans votre réponse. (1 + 1)

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, dans le champ de jeu.

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

b) Une fois formé, que doit faire un maul ? (0,5)

Une fois formé, un maul doit avancer vers une ligne d'essai.

c) Par où passent les lignes de hors-jeu lors d'un maul ? (1)

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) Comment un joueur doit-il se joindre à un maul ? (1)

Les joueurs qui se joignent à un maul doivent :

- a. **Se joindre au maul d'une position en jeu. Sanction : Pénalité.**
- b. **Se lier au dernier joueur dans le maul. Sanction : Pénalité.**
- c. **Ne pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches Sanction : Coup franc.**

e) Le porteur du ballon dans un maul peut-il aller au sol ? Si oui, sous quelle(s) condition(s) ? (0,5)

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

Sanction : Mêlée ordonnée.

f) Quelles sont les fautes sur un maul qui font l'objet d'une pénalité ? (2,5)

Les joueurs ne doivent pas :

- i. **Se lier en avant du dernier joueur du maul**
- ii. **Un joueur en possession du ballon se recule ou glisse vers l'arrière du maul**
- iii. **Un joueur écroule intentionnellement un maul**
- iv. **Un joueur saute sur un maul**
- v. **Un joueur tente de sortir un adversaire du maul**

g) Quelles sont les fautes sur un maul qui font l'objet d'un coup franc ? (1)

Les joueurs ne doivent pas :

- i. **Ne pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches ;**
- ii. **Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le maul est terminé alors que ce n'est pas le cas.**

h) Les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon peuvent-ils quitter délibérément un maul ? Si oui, cela est-il toujours un maul ? (Expliquez). Si non, quelle est la sanction ? (1)

Les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon peuvent quitter délibérément le maul. Quand les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon quittent délibérément le maul de telle sorte qu'il ne reste aucun joueur de cette équipe dans le maul, le maul continue.



- i) Un maul cesse d'avancer vers la ligne d'essai. Décrivez l'ensemble de vos actions et décisions avec tous les scénarii possibles. (2)

Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne d'essai pendant plus de cinq secondes mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable.

Sanction : Mêlée ordonnée.

Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne d'essai, il peut recommencer à avancer vers une ligne d'essai à condition d'avancer dans les cinq secondes qui ont suivi son arrêt. S'il s'arrête une deuxième fois mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable.

Sanction : Mêlée ordonnée.

- j) Quand un maul prend-il fin normalement ? (1,5)

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.

- k) Dans quel(s) cas le ballon sera rendu à l'équipe à l'initiative du maul lorsque celui devient injouable ? (1)

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 de la mêlée ordonnée sera accordée à l'équipe du porteur du ballon.

Si ce maul se forme suite à un coup d'envoi ou de renvoi, l'introduction de la mêlée ordonnée sera pour l'équipe qui n'était pas à l'origine de la création du maul.

- l) Lors d'un alignement, une équipe souhaite créer un maul. Le ballon est lancé, un joueur attrape le ballon et deux partenaires se lient en arrière de celui-ci. Les joueurs de l'équipe défendante viennent ensuite au contact. Est-ce un coin volant ? Merci d'argumenter votre réponse en donnant la définition d'un coin volant. (1)

Un coin volant se définit comme une forme d'attaque interdite, qui se produit en général près de la ligne d'essai après que l'équipe attaquante bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc. Les partenaires se lient des deux côtés du porteur du ballon, formant un V. Souvent un ou plusieurs de ces partenaires sont devant le porteur du ballon.

La règle du coin volant ne s'applique pas lors d'un alignement.



C. Mêlée ordonnée (30 points)

- a) Quel est l'objectif de la mêlée ordonnée ? (1,5)

L'objectif de la mêlée ordonnée est de reprendre le jeu avec une lutte pour la possession après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

- b) Donnez la définition d'une mêlée ordonnée (2)

Une phase statique consistant normalement en une formation constituée de huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux. Une mêlée ordonnée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

- c) Donnez la définition d'une mêlée simulée (2)

Une mêlée ordonnée dans le cadre de laquelle l'équipe qui effectue l'introduction gagne le ballon sans lutter et aucune équipe n'a le droit de pousser.

- d) Donnez la définition du pied frein. Dans quelle(s) catégorie(s) la règle du pied frein n'est-elle pas appliquée ? (3)

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. Sanction : Coup franc.

La règle du pied frein ne sera pas appliquée dans les catégories C', C et D.

- e) Quels sont les commandements de la mêlée en catégorie A - décrivez les attitudes attendues pour chaque séquence (3)

Flexion : les joueurs de 1ère ligne fléchissent les jambes et non le dos. Ils imbriquent leurs têtes les unes à côté des autres sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis). Les 2^{ème} et 3^{ème} lignes ailes mettent un genou au sol. Les talonneurs placent un pied frein au sol. Marquer un temps d'arrêt.

Liez : les piliers se lient avec leurs vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de 1ère ligne maintiennent la position horizontale du dos. Les talonneurs maintiennent le pied frein. Marquer un temps d'arrêt.

Jeu : les piliers entrent en contact ; puis les 2^{ème} et 3^{ème} lignes se placent. Les joueurs peuvent réajuster leurs liaisons et leurs appuis pour assurer la stabilité. Marquer un temps d'arrêt.



- f) Quels sont les commandements de la mêlée en catégorie C - décrivez les attitudes attendues pour chaque séquence (3)

Flexion : les joueurs de 1ère ligne fléchissent les jambes et non le dos. Ils imbriquent leurs têtes les unes à côté des autres sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis). Les 2^{ème} et 3^{ème} lignes ailes mettent un genou au sol. Marquer un temps d'arrêt.

Liez : les piliers se lient avec leurs vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de 1ère ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.

Placement : les piliers se placent sans impact ; puis les 2^{ème} et 3^{ème} lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas). Marquer un temps d'arrêt.

- g) De quel côté le demi-de-mêlée peut-il introduire ? (1)

Le demi de mêlée choisit le côté de la mêlée depuis lequel il va introduire le ballon.

- h) Quels joueurs peuvent talonner le ballon en mêlée et sous quelles conditions ? (2)

Les joueurs de première ligne ne peuvent chercher à gagner la possession du ballon en le talonnant qu'une fois que le ballon a touché le sol dans le tunnel. Sanction : Coup franc.

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.

- i) Demi de mêlée qui introduit le ballon :

- i. Quand peut-il l'introduire ? (0,5)

Le demi de mêlée peut introduire le ballon quand la mêlée est droite, stable et stationnaire.

- ii. Comment doit-il l'introduire ? (3)

- a. Depuis le côté choisi.
- b. Depuis l'extérieur du tunnel.
- c. Sans délai.
- d. D'un seul mouvement vers l'avant.
- e. Rapidement.
- f. Introduction droite.
- g. De sorte qu'il touche le sol à l'intérieur du tunnel.

Sanction : Coup franc.



- j) Lors d'une mêlée où aucune faute n'est détectée, dans quels cas un arbitre arrêtera le jeu et en fera reformer une nouvelle ? (Merci de tenir compte des variantes pour les moins de 19 ans) (3)

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

- a. Le demi de mêlée a introduit le ballon et que celui-ci est sorti de l'une des extrémités du tunnel.**
- b. La mêlée s'est effondrée ou s'est relevée avant qu'elle ne prenne fin.**
- c. La mêlée a tourné de plus de 90° (45° pour les moins de 19 ans) de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.**
- d. Aucune équipe ne gagne la possession.**
- e. Le ballon est botté involontairement à l'extérieur du tunnel.**
Exception : si le ballon est botté hors de la mêlée de manière répétée, l'arbitre doit traiter cette situation comme intentionnelle. Sanction : Pénalité.

Lorsqu'une mêlée est reformée, le ballon est introduit par l'équipe qui l'avait introduit dans la mêlée précédente.

- k) En catégorie A, B, C et C', quelles sont les limites de poussée en mêlée ordonnée ? (1,5)

A : illimitée

B et C' : illimitée sur 1m50

C et D : limitée au gain du ballon

- l) En catégorie C, dans le cas où une mêlée devient injouable et qu'aucune faute n'a été détectée, quelle doit-être la décision de l'arbitre ? (1)

Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute par l'arbitre, celui-ci accordera un coup franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

- m) En catégorie C, dans quel(s) cas l'équipe qui bénéficie de la pénalité ne peut pas choisir une mêlée ordonnée ? (1)

Lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas choisir une mêlée en lieu et place d'une pénalité.

- n) En catégorie C, dans quels cas une mêlée simulée doit-elle être ordonnée par l'arbitre ? (2,5)

Défaut de joueurs de 1^{ère} ligne :

Quant à la suite d'une exclusion, de la blessure ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs autorisés à jouer en 1^{ère} ligne.



Décision de l'arbitre :

- a. Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ; ou
- b. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1^{ère} ligne ne possèdent pas la capacité à jouer la mêlée normalement ; ou
- c. Lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

D) Administratif (25 points)

- a) Quelle est la définition d'un effectif insuffisant (1,5)

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.

- b) Quelle est la définition d'un effectif incomplet (1,5)

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, et/ou
- b. Le nombre de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne (avec ou non, une aptitude spécifique selon la catégorie de compétition concernée) parmi les titulaires ou les remplaçants.

- c) Quels sont les cas réglementaires d'arrêt de match ? (4)

- 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 d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter l'enceinte de jeu
- Une équipe se trouve au-dessous de l'effectif minimum réglementaire : si, durant la partie, une équipe est réduite à moins :
 - de 11 joueurs pour le jeu à XV
 - de 8 joueurs pour le jeu à X
 - de 5 joueurs pour le jeu à VII
- Une équipe quitte le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre

- d) Pour quels motifs une équipe peut-elle porter une réclamation ? (3)

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 de 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.

e) Matchs de phase finale aller-retour

- i. A l'issue des deux rencontres, quelle équipe est déclarée gagnante ? (3)

Un match nul à la fin du temps réglementaire, soit au match aller, soit au match retour, ne donnera pas lieu à prolongation.

A l'issue des deux rencontres ayant opposé les deux équipes en matches aller et retour, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

1. Obtenu le plus de points terrain (points bonus éventuels compris) à l'issue des deux rencontres (voir article 341.1.1.a des présents règlements),
2. Obtenu le meilleur goal-average à l'issue des deux matches,
3. Marqué le plus grand nombre d'essais au cours des deux rencontres,
4. Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués à l'issue du 2ème match dans les conditions énoncées dans les Règles du jeu (règle n°8).

- ii. Expliquez la procédure de séance de tirs au but. (2)

Avant le début des tirs au but, l'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines : le gagnant choisira le côté des tirs, le perdant (ou son équipier) commencera les tirs.

- 1ère série : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.
- 2ème série : Toujours 22 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire, selon le principe de la « mort subite ». La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.

- f) En catégorie A (secteur amateur), pour quels motifs un joueur remplacé tactiquement peut-il revenir en jeu ? (3)

Les joueurs remplacés pour des raisons tactiques ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- a. Un joueur blessé, quel que soit son poste*,
- b. Un joueur présentant une blessure qui saigne,
- c. Un joueur ayant fait l'objet d'un signalement de carton bleu,
- d. Le joueur désigné à la règle 3.19 ou 3.20 des Règles du jeu de World Rugby.

*4 joueurs maximum sortis pour raison tactique peuvent retourner au jeu pour remplacer des joueurs blessés.



g) Quelle est la durée maximum d'un remplacement temporaire en catégorie A ? Déclinez les différentes possibilités. (2 points)

Sur saignement : 15 minutes

Sur protocole HIA : 12 minutes.

Saignement plus HIA : 17 minutes

h) Remplissez le tableau ci-dessous qui concerne les règles de sortie en cas d'application de la carence. (5)

		DEUXIEME EVENEMENT					
		Blessure due à du jeu déloyal	Saignement	Commotion	Blessure	Carton jaune	Carton rouge
PREMIERE EVENEMENT	Blessure due à du jeu déloyal	NON	NON	NON	NON	OUI – 2 Décalée	OUI – 2 Décalée
	Saignement	NON	NON	NON	NON	OUI – 2 Décalée	OUI – 2 Décalée
	Commotion	NON	NON	NON	NON	OUI – 2 Décalée	OUI – 2 Décalée
	Blessure	NON	NON	NON	OUI – 1 Immédiate	OUI – 2 Décalée	OUI – 2 Décalée
	Carton jaune	NON	NON	NON	OUI – 2 Immédiate	OUI – 3 Décalée	OUI – 3 Décalée
	Carton rouge	NON	NON	NON	OUI – 2 Immédiate	OUI – 3 Décalée	OUI – 3 Décalée