



CORRECTION

EXAMEN NIVEAU 1

Saison 2021 - 2022

Réalisé par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

Ligue : Date :

Nom du Candidat : Prénom :

Date de naissance : N° licence :

Club d'appartenance :

I) DEFINITIONS (5 questions à 4 points)	/20
II) CONNAISSANCE DE LA REGLE (10 QCM à l'écrit à 2 points) <i>Concerne uniquement les catégories C', C et D</i>	/20
III) APPLICATION DE LA REGLE (10 QCM basés sur des cas vidéo à 2 points) <i>Concerne uniquement les catégories C', C et D</i>	/20
IV) ADMINISTRATIF (10 questions à 1 point)	/10
V) RAPPORT DE MATCH (10 points)	
Rédaction	/5
Cohérence	/5

DUREE : 2H00

TOTAL :/80

TOTAL :/20

I) DEFINITIONS (5 questions à 4 points) : Compléter les définitions suivantes

1) L'aire de jeu

Partie de terrain comprenant **le champ de jeu et les zones d'en-but**. Les lignes **de touche**, les lignes **de touche de but** et les lignes **de ballon mort** ne font pas partie de l'aire de jeu.

2) L'essai

Un essai est marqué quand un joueur **attaquant** :

- Est le premier à effectuer **un touché à terre** dans l'en-but adverse.
- Est le premier **à effectuer un touché à terre** quand le ballon dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul **atteint la ligne de but**.
- Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et **qu'un mouvement continu** l'entraîne dans l'en-but adverse et qu'il est **le premier** à effectuer un touché à terre.
- Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but adverse et peut **tendre** immédiatement le ou les **bras** et faire un touché à terre.
- Qui est en **touché ou en touche de but**, fait un touché à terre dans l'en-but adverse, à condition qu'il ne soit pas **porteur** du ballon.

3) La zone des 10 mètres

Elle sert à **protéger** (envers les joueurs HJ) techniquement et **physiquement** le joueur attendant **de jouer** le ballon

C'est une zone délimitée par une **ligne imaginaire** placée 10m en avant du point de chute du ballon, et la ligne **de ballon mort** du receptriceur

Aucun joueur dans cette zone ne pourra être remis en jeu par **l'adversaire** ; il ne pourra être remis en jeu que par **son équipe** si :

- il se **replie**
- **et** en cours de **repli**, il est dépassé par un **partenaire** en jeu

4) Plaquage – Obligations des autres joueurs

Les autres joueurs doivent :

- Doivent **rester** sur leurs pieds et immédiatement **lâcher** le ballon et **le porteur** du ballon.
- Doivent rester sur leurs pieds quand ils **jouent** le ballon.
- Doivent arriver au plaquage du **côté de leur ligne de but** avant de jouer le ballon.
- Ne pas jouer le ballon ou tenter de plaquer un adversaire pendant qu'ils **sont au sol** près du plaquage.

Sanction : Pénalité

5) Alignement – Début et fin

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

L'alignement prend fin lorsque :

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

Sauf pour aller occuper la position inoccupée **de relayeur**, aucun joueur de l'alignement ne peut le quitter avant qu'il ait **pris fin**.

Sanction : Pénalité

II) CONNAISSANCE DE LA REGLE (10 questions à 2 points) :

Concerne uniquement les catégories C et D. Cochez la (les) bonne(s) réponse(s)

1) *Le terrain*

☐	La ligne des 22 mètres est à 22 mètres de la ligne médiane
☒	Les lignes de touche de but sont le prolongement des lignes de touche dans l'en-but
☐	La ligne de ballon mort fait partie de l'en-but

2) *A propos des remplacements*

☐	Un joueur sorti sur carton bleu peut revenir en jeu
☒	La durée d'un remplacement sur saignement est de 15 minutes maximum
☒	Un arbitre peut décider qu'un joueur est blessé (avec ou sans avis médical)

3) *Les brassards*

☒	Le brassard d'un entraîneur est rouge
☐	Le brassard d'un adjoint-terrain est blanc
☒	Le brassard d'un soigneur est blanc
☒	Il peut y avoir 2 brassards rouge sur le banc de touche

4) *L'avantage*

☒	L'avantage permet d'assurer la continuité du jeu
☐	Il peut être stratégique
☐	Une simple opportunité suffit pour accorder un avantage
☐	L'avantage est territorial si l'équipe peut jouer le ballon comme elle le veut

5) *Établissement du score*

☒	Un essai de pénalité vaut 7 points
☒	Une pénalité est accordée contre une équipe qui a commis une infraction grave
☐	Lors d'un drop le ballon n'est pas obligé de taper le sol avant d'être botté
☒	Un but peut être réalisé en coup de pied tombé ou en coup de pied placé

6) Le plaquage (rugby amateur)

☐	La hauteur maximum du plaquage est la taille
☐	Un joueur peut bloquer un adversaire au niveau des épaules à condition qu'il ne l'amène pas au sol
☐	Le plaquage à 2 en simultané est autorisé à condition de saisir le joueur à la taille
☐	Si, au moment du plaquage, le porteur du ballon projette son buste vers l'avant l'arbitre doit le sanctionner

7) Coup d'envoi et renvois

☐	Dans une rencontre (sans prolongations) il y a 2 coups d'envoi
☐	Le ballon sort directement en touche sur un coup d'envoi l'équipe adverse peut effectuer une touche rapide
☐	Le coup d'envoi peut être donné en coup de pied placé (ballon sur un tee)
☐	Un renvoi arrive directement dans l'en-but adverse un joueur de l'équipe défendante fait un touché à terre immédiatement. Cette équipe peut bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain

8) Le maul

☐	Un maul implique un porteur de balle et au moins un joueur de chaque équipe
☐	Une fois le maul formé, il doit avancer en direction d'une ligne de but
☐	Un joueur doit venir se lier dans un maul au dernier joueur de son équipe

9) Touche, touche rapide et alignement

☐	Le relayeur et le lanceur font partie des joueurs participant à un alignement
☐	Un joueur peut effectuer une touche rapide après que le ballon a rebondi contre un panneau publicitaire
☐	Un joueur situé dans sa moitié de terrain botte le ballon indirectement en touche dans les 22 mètres adverses. C'est l'équipe du botteur qui bénéficiera du lancer à suivre
☐	Un joueur qui est en touche saute et capte le ballon qui a franchi le plan vertical de la touche. Ce joueur retombe sur le champ de jeu avec le ballon, il y a touche

10) La mêlée ordonnée

☐	La mêlée commence au premier commandement de l'arbitre
☐	Les commandements en mêlée en M19 Ligue 2 sont « Flexion » « Liez » « Jeu »
☐	Une mêlée ordonnée peut avoir lieu dans le couloir des 5 mètres
☐	Si le N°8 ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de 2ème ligne la mêlée est terminée

III) APPLICATION DE LA REGLE (10 questions à 2 points)

Vidéos (voir document spécifique)

IV) ADMINISTRATIF (10 questions à 1 point) :

Cochez la case VRAI ou FAUX

QUESTIONS	VRAI	FAUX
1 – Un joueur évoluant en première ligne doit avoir obligatoirement une carte de qualification présentant la mention « PASSEPORT 1 ^{ère} LIGNE »		X
2 – Un arbitre peut décider de ne pas faire jouer un match pour des incidents graves. Cette décision doit intervenir au plus tard au moment du coup d'envoi	X	
3 – Le temps maximum de retard prévu pour une équipe est de 1/2 heure par rapport à l'heure fixée pour le début du match	X	
4 – Le nombre minimum de personnes admises sur le banc de touche est de 3		X
5 – Une équipe doit avoir obligatoirement un soigneur sur le banc de touche	X	
6 – Le poste d'adjoint terrain peut être occupé avec une licence de joueur à condition que ce soit la même catégorie d'âge que les équipes en présence	X	
7 – Une équipe peut poser une réclamation sur l'identité d'un joueur	X	
8 – L'arbitre doit arrêter une rencontre si un de ses arbitres assistants figurant sur la feuille de match a été agressé	X	
9 – Une équipe est en effectif insuffisant lors d'une rencontre. La rencontre pourra malgré tout se dérouler		X
10 – Lors d'une rencontre se jouant à 15, une équipe se retrouve à 12 sur le terrain suite à des blessures. L'arbitre expulse temporairement un joueur de cette équipe. L'arbitre doit arrêter la rencontre.		X

V) RAPPORT DE MATCH (10 points) :

En fonction des faits décrits ci-dessous, vous complétez une feuille de match.

Numéro de la rencontre: RCT 2020221333456027

Match : Honneur Poule 3

Opposition : RC LAUSA contre le SO BARI

Date: le 9 Janvier 2022

Lieu: Stade du RC LAUSA

Score:

RC LAUSA : 2 essais, 1 transformation et 3 pénalités

SO BARI : 3 essais, 1 transformation et 1 drop

Pendant le match :

1ère minute : sur le coup d'envoi le N°7 du RC LAUSA Mr Sébastien LELOUCHE et le N°3 du SO BARI Mr Luc ARPAN échangent des coups de poing ce qui déclenche une bagarre générale. En présence des deux capitaines vous excluez définitivement (carton rouge) le N° 7 du RC LAUSA N° licence 1998031276345 et le N°3 du SO BARI N° licence 2000063456478

36^{ème} minute : le N°12 du RC LAUSA Mr Marc LAVIO N° licence 1991062635673 plaque un joueur sans ballon empêchant un essai d'être marqué. En présence des deux capitaines vous excluez temporairement (carton jaune) le N°12 du RC LAUSA

68^{ème} minute : suite à une succession de fautes de l'équipe du SO BARI, vous excluez temporairement le N° 2 du SO BARI Mr Yves LAGAR N° licence 2002093456478 avec un carton blanc

Après le coup de sifflet final : alors que vous rejoignez les vestiaires le soigneur de l'équipe du RC LAUSA Mr Hubert DUNU N° licence 1972107896543 vous traite « d'enculé d'arbitre »

Complétez la feuille de match ci-jointe en tenant compte des informations précédentes

COMPÉTITIONS FÉDÉRALES

SAISON 2021 - 2022

N° de rencontre : 2021221333456027RCT

Figure sur les convocations de l'arbitre, des associations ou du représentant fédéral

 Championnat de France Email : rapport-officiel@ffr.fr Département des Activités Sportives 3-5 Rue Jean Montaigne 91463 MARCOUSSIS CEDEX		RAPPORT D'ARBITRE		Date de la rencontre	Club organisateur	Compétition	Poule			
09/01/2022				RC LAUSA Tél. :	HON	3				
Arbitre	NOM	XXXXXXXXXXXX	Prénom	XXXXXXXXXX	Ligue	XX	N° licence	XXXXXXXXXXXX	Tél.	XXXXXXXXXX
Entraîneur (si absence d'arbitre)									Tél.	
Représentant Fédéral									Tél.	

A Équipe : RC LAUSA				RÉSULTAT DU MATCH				B Équipe : RC BARI			
Éléments du score	Nombre	Valeur	Points	L'équipe A RC LAUSA a battu / a fait match nul avec l'équipe B SO BARI				Éléments du score	Nombre	Valeur	Points
Essai	2	5	10	par 2 1 * à 2 0 * * Bien vérifier l'exactitude du résultat Score si Tirs aux buts : A : _ - _ : B				Essai	3	5	15
Transformation	1	2	2					Transformation	1	2	2
Essai de pénalité	-	7	-					Essai de pénalité	-	7	-
But de pénalité	3	3	9					But de pénalité	-	3	-
Drop-goal	-	3	-					Drop-goal	1	3	3
VINGT ET UN TOTAL			21					VINGT TOTAL			20

☐ Match dont le coup d'envoi n'a pas été donné*	☐ Match qui n'est pas allé à son terme*
--	--

EXCLUSIONS TEMPORAIRES (1^{er} carton jaune)

A	N°	NOM et Prénom	N° de licence	B	N°	NOM et Prénom	N° de licence
12		LAVIO Marc	199106235673				

EXCLUSIONS DÉFINITIVES / INFRACTIONS DES PERSONNES DU BANC DE TOUCHE

N° ou fonction	NOM et Prénom	N° de licence	Équipe	Motif de l'exclusion ou de l'infraction relevée					
				Indiscipline					Autres motifs
				2 ^{ème} carton jaune dans le même match	Contestation des décisions des officiels	Faute contre l' esprit du jeu	Nervosité	Non-respect de la zone affectée	
7	LELOUCHE Sébastien	1998031276345	RC LAUSA						X
3	ARPAN Luc	2000063456478	SO BARI						X

☐ DESORDRES OCCASIONNES PAR LES JOUEURS, LES DIRIGEANTS ET/OU LES SPECTATEURS*

☐ RÉCLAMATION(S)	☐ MATCH À EFFECTIF INCOMPLET*	☐ AUTRE(S) INCIDENT(S)*
---	--	--

VISAS DES ASSOCIATIONS ET DE L'ARBITRE APRÈS LE MATCH

A Équipe : Nom : Prénom : Fonction : N° de licence : Signature :	Arbitre Signature XXXXXXXXXXXXX	B Équipe : Nom : Prénom : Fonction : N° de licence : Signature :
---	---	---

*Établir un rapport circonstancié (utiliser le rapport complémentaire sur la page 2)

NB : Tout refus de signature entraînera pour les associations une sanction financière prévue aux articles 443.5 et 511-3.3 des R.G.

Préciser la zone du corps touchée lors d'un acte de jeu déloyal et retranscrire les propos proférés par toute personne visée par un rapport

RAPPORT RELATIF AUX DESORDRES, MATCHS A EFFECTIF INCOMPLET, AUX AUTRES INCIDENTS (tels qu'une panne d'électricité), ETC.

Après avoir sifflé la fin de la rencontre et alors que je regagnai mon vestiaire le soigneur de l'équipe du RC LAUS Mr DUNU Hubert N° licence 1972107896543 m'a traité « d'enculé d'arbitre ».

AVANT LE MATCH : la feuille de match doit être contrôlée par l'arbitre ou le représentant fédéral ; contrôlée et signée par les Présidents des associations concernées ou leurs délégataires qui sont responsables de la rédaction de la feuille de match, de la composition des équipes, de la numérotation des joueurs et des personnes admises sur le banc de touche.

APRÈS LE MATCH : le rapport d'arbitre doit être complété, contrôlé et signé par l'arbitre et signé par les Présidents des associations ou leurs délégataires, avec la mention « vu et pris connaissance ».

NB : La feuille de match (rapport d'arbitre) doit être transmise à la F.F.R. en la déposant sur Oval-E dans la rubrique « document » de la rencontre. Cet envoi incombe à l'arbitre du match, ou en son absence, à l'entraîneur qui a dirigé la rencontre.

Signature de l'arbitre : **XXXXXXXXXXXX**

N° CAS		PROPOSITIONS - Encercler la bonne réponse	POINTS
1	A	Reprise du jeu par un renvoi des 22 mètres	
	B	Reprise du jeu par un drop de renvoi sur la ligne de but	
2	A	Pénalité contre le 7 bleu pour plaquage haut	
	B	Pénalité contre le 2 rouge qui ne lâche pas le ballon	
3	A	Pénalité contre le 12 bleu pour hors-jeu	
	B	Jeu	
4	A	Pénalité contre la plaqué blanc qui ne lâche pas au sol	
	B	Pénalité contre le 8 orange qui gratte	
5	A	Jeu	
	B	Pénalité contre le joueur orange plqué qui ne lâche pas	
6	A	Essai accordé au 8 orange	
	B	Pénalité contre le 8 orange qui ne lâche pas au sol	
7	A	Le coup de renvoi ne fait pas 10 mètres : coup franc au milieu du terrain pour l'équipe orange	
	B	Le coup de renvoi ne fait pas 10 mètres : choix pour l'équipe orange = à refaire ou mêlée au centre du terrain	
8	A	Coup franc contre l'équipe bleue car il n'y a pas de relayeur en touche	
	B	Jeu	
9	A	Mêlée pour l'équipe bleue pour en-avant orange	
	B	Pénalité contre le joueur orange pour plaquage dangereux	
10	A	Jeu	
	B	Pénalité contre le joueur bleu pour hors-jeu	
10 QUESTIONS à 2 points			TOTAL
			/20

NOM et PRENOM :