



COR

EXAMEN NIVEAU 1

Saison 2022-2023

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 EVENEMENTS DU MATCH (10 points)	/10

DUREE : 2H00

TOTAL :/80

TOTAL :/20

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

1) L'en-but

En-but

La zone située entre **la ligne de but et la ligne de ballon mort**, et entre **les lignes de touche de but**.

L'en-but comprend **la ligne de but**, mais pas **la ligne de ballon mort** ni les lignes de touche de but. Les poteaux et leur protection sont situés **dans** l'en-but.

Choisir parmi ces propositions

Les lignes de touches de but – Les lignes de touche – La ligne de but et la ligne de ballon mort – La ligne de but – La ligne de ballon mort – Dans – En dehors – Les lignes de touche de but

2) Le carton bleu

Lorsqu'un arbitre détecte un(des) signe(s) **évident(s)** de commotion cérébrale ou **suspecte** une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie **définitive** du joueur concerné **de l'aire de jeu**

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale. **L'encadrement technique** qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné **de l'aire de jeu**

Choisir parmi ces propositions

Évident(s) – Le soigneur - Précis – Suspecte –Temporaire – Du champ de jeu - De l'aire de jeu – L'encadrement technique – Interprète – Définitive

3) En-avant

Quand un joueur perd **la possession** du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou quand un joueur propulse le ballon **du bras ou de la main** vers **l'avant**, ou lorsque le ballon touche **la main ou le bras**, poursuit sa course vers **l'avant** et touche **le sol ou un autre joueur** avant que le joueur d'origine puisse **l'attraper**

Choisir parmi ces propositions

La tenue – Le botter - L'avant – Le camp adverse – Du bras ou de la main – Du bras ou du torse La main ou l'épaule – Le sol ou un autre joueur – La possession - Un autre joueur ou l'arbitre – L'attraper La main ou le bras

4) Le plaquage - Obligations du plaqué

Les joueurs plaqués doivent **immédiatement** :

- Rendre le ballon disponible pour que le jeu puisse continuer en relâchant, **passant** ou **poussant** le ballon dans n'importe quelle direction.
- Se **relever** ou s'écarter.
- S'assurer qu'ils ne sont pas allongés sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher les joueurs **adverses** de gagner la possession du ballon.

Sanction : Pénalité

Choisir parmi ces propositions

Immédiatement – Coup franc - Impérativement – Libre - Disponible – Adverses - Bottant – Passant – Poussant – Coucher – Des deux équipes – Pénalité – Relever

5) Le maul

*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 de but pendant plus de **5** 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 5 secondes qui ont suivi cette instruction.

Sanction : Mêlée ordonnée

Choisir parmi ces propositions

Normalement – Mêlée ordonnée - Anormalement – Mort – Sortez le - Injouable – Sort en touche – De but – De ballon mort – 5 – S'écroule - 10 – Immédiatement – Rapidement – Jouez-le – Coup Franc

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) *Durée de la partie*

☐	La durée d'un match en moins de 19 ans est de 2 X 35 minutes
☐	Il n'y a jamais de prolongations en M19 sauf en finale
☐	L'exclusion temporaire en M19 est de 5 minutes

2) *Le jeu déloyal*

☐	Un joueur exclu définitivement doit quitter l'enceinte de jeu
☐	Les fautes répétées ne font pas partie du jeu déloyal
☐	Un joueur donne un coup de poing à un adversaire. Sanction : Pénalité + carton jaune

3) *Le hors-jeu*

☐	Un joueur hors-jeu dans le jeu courant doit toujours être pénalisé
☐	Un joueur hors-jeu dans le jeu courant peut se remettre en jeu tout seul
☐	Un adversaire ne peut pas remettre en jeu un joueur hors-jeu dans le jeu courant
☐	Un joueur hors-jeu sur un ruck est remis en jeu lorsqu'un adversaire fait une passe

4) En-avant passe en avant

☐	La règle de l'en-avant ne s'applique pas dans l'en-but
☐	Un joueur fait une tête et récupère ensuite le ballon qui a touché le sol, il y a en-avant
☐	Il n'y a pas en-avant sur un contre
☐	La sanction d'un en-avant volontaire est mêlée ordonnée

5) Le plaquage (rugby amateur)

☐	La hauteur maximum est le bas du sternum
☐	Un défenseur a le droit d'arracher le ballon au porteur
☐	Le blocage sur le haut du corps est interdit
☐	Toute forme de plaquage à deux est interdite

6) Le ruck

☐	Il faut au minimum 2 joueurs pour créer un ruck
☐	La règle du ruck ne s'applique pas dans l'en-but
☐	Dans un ruck il y a une ligne de hors-jeu unique qui passe par le ballon
☐	Un joueur qui a la main posée sur le dos d'un de ses partenaires participant au ruck est considéré comme étant lié

7) Le « marque »

☐	Il faut avoir les deux pieds au sol pour effectuer un « marque »
☐	Un joueur peut faire un « marque » dans son en-but
☐	Un joueur ne peut pas faire de marque sur un coup d'envoi
☐	Sur tentative de tir au but le ballon tape un poteau, un joueur réalise ensuite un « marque ». L'arbitre ne doit pas l'accepter

8) La mêlée ordonnée

☐	Une mêlée ordonnée peut avoir lieu n'importe où sur le champ de jeu
☐	Une mêlée commence quand la balle quitte les mains du demi de mêlée
☐	Le N°6 de l'équipe bleue est exclu définitivement. A partir de ce moment-là toutes les mêlées doivent être jouées à 7 contre 7

9) Pénalité et coup franc

☐	Un coup franc peut être accordé à moins de 5 mètres d'une ligne de but
☐	Une pénalité peut être accordée à moins de 5 mètres d'une ligne de touche
☐	Sur un coup franc l'équipe adverse a le droit de charger dès que le botteur a initié sa course
☐	Une équipe bénéficie d'un coup franc dans ses 22 mètres. Elle tape en touche directement, le ballon sort à hauteur de la ligne médiane. Cette équipe bénéficiera du lancer sur la touche

10) L'en-but

☐	La ligne de but fait partie de l'en-but
☐	La ligne de ballon mort fait partie de l'en-but
☐	Un joueur touche la partie supérieure d'un poteau de coin en marquant un essai. Cet essai doit être refusé
☐	Il existe deux façons de faire un touché à terre dans l'en-but

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 aptitude minimum à un des postes de la première ligne (G T ou D)		X
2 – La composition minimum d'un banc de touche est un entraîneur et un soigneur	X	
3 – La fonction d'adjoint terrain peut être occupée par un joueur non inscrit sur la feuille de match	X	
4 – Une équipe vous demande de faire jouer un joueur avec sa carte d'identité et un certificat médical. Vous devez refuser	X	
5 – Une équipe se présente avec 14 joueurs pour jouer un match à 15. Le match ne doit pas se jouer		X
6 – Vous arbitrez un match à 15. A 20 minutes de la fin temps réglementaire une des deux équipes se retrouve à 11 sur le terrain. Vous devez arrêter la rencontre	X	

7 – Une équipe peut poser une réclamation sur l'identité d'un joueur après le coup de sifflet final	X	
8 – En tant qu'arbitre vous avez le pouvoir de décider de ne pas faire jouer une rencontre si le terrain est dangereux (gel par exemple)	X	
9 – Si une équipe est en effectif insuffisant elle sera forfait	X	
10 – La carte de qualification d'un soigneur doit porter la mention « SOI »	X	

V) RAPPORT ELEMENTS DE MATCH (10 points) :

En fonction des faits décrits ci-dessous, écrivez votre rapport pour chaque événement si besoin (tableau ci-après)

15^{ème} minute : lors d'un ruck, le N° 7 du SO VIRET, Mr Jules PANTIA N°licence 1989061337567 a donné un coup de pied dans la tête au N°8 adverse alors que ce dernier était au sol. Malgré les soins prodigués le N° 8 n'a pas pu reprendre la partie et a été évacué par les pompiers. Vous excluez définitivement le N°7 du SO VIRET

48^{ème} minute : suite à une succession de fautes de l'équipe du RC MAQUI vous excluez temporairement le N° 2 RC MAQUI Mr Charles HUNJI N° licence 2002093456478 avec un carton blanc

72^{ème} minute : Lors d'une mêlée ordonnée, en se relevant le N°2 du SO VIRET, Mr Adrien NEMIA, N° licence 2000061234478 et el N°2 du RC MAQUI Mr Hubert VOLIEN N° licence 1999034567897 ont échangé des coups de poing ce qui a entraîné une bagarre générale. Vous excluez définitivement les deux N°2

Après le coup de sifflet final : alors que vous rejoignez les vestiaires l'entraîneur de l'équipe du RC MAQUI Mr Alain BIDOT N° licence 1972107896543 vous traite « d'enculé d'arbitre »

Rédaction rapport évènements

Évènement 1 : 15^{ème} minute

A la 15^{ème} minute, lors d'un ruck, le N° 7 du SO VIRET, Mr Jules PANTIA N°licence 1989061337567 a donné un coup de pied dans la tête au N°8 adverse alors que ce dernier était au sol. Malgré les soins prodigués le N° 8 n'a pas pu reprendre la partie et a été évacué par les pompiers. En présence des deux capitaines j'ai exclu définitivement (carton rouge) Mr Jules PANTIA N° licence 1989061337567

Évènement 2 : 48^{ème} minute

Pas de rapport pour un carton blanc

Évènement 3 : 72^{ème} minute

A la 72^{ème} minute lors d'une mêlée ordonnée, en se relevant le N°2 du SO VIRET, Mr Adrien NEMIA, N° licence 2000061234478 et el N°2 du RC MAQUI Mr Hubert VOLIEN N° licence 1999034567897 ont échangé des coups de poing ce qui a entraîné une bagarre générale. En présence des deux capitaines j'ai exclu définitivement (carton rouge) le N° 2 du SO VIRET Mr Adrien NEMIA N° licence 2000061234478 et le N°2 du RC MAQUI Mr Hubert VOLIEN N° licence 1999034567897

Évènement 4 : Après le coup de sifflet final

Après le coup de sifflet final alors que je rejoignais les vestiaires l'entraîneur de l'équipe du RC MAQUI Mr Alain BIDOT N° licence 1972107896543 m'a traité « d'enculé d'arbitre ». J'ai indiqué au rédacteur de la feuille de match du club du RC MAQUI que je ferais un rapport sur cet incident

N° CAS		PROPOSITIONS - Encercler la bonne réponse	POINTS
1	A	Jeu	
	B	Pénalité contre le 20 rouge pour blocage	
2	A	Pénalité contre le 7 rouge	
	B	Pénalité + carton jaune contre le 7 rouge	
3	A	Pénalité contre le 20 rouge (plaqueur qui ne sort pas)	
	B	Jeu	
4	A	En-avant de l'équipe noire	
	B	Jeu	
5	A	Jeu	
	B	Pénalité contre le soutien rouge pour entrée illicite sur le plaquage	
6	A	En-avant et mêlée pour l'équipe noire	
	B	En-avant volontaire et pénalité pour l'équipe noire	
7	A	Jeu	
	B	Pénalité contre le 16 rouge pour maul écroulé	
8	A	Pénalité contre le joueur de l'équipe noire qui se jette au sol sur le ballon proche du ruck	
	B	Jeu	
9	A	Pénalité contre le plaqué qui ne lâche pas	
	B	Pénalité contre le gratteur qui ne lâche pas	
10	A	Coup franc à rejouer car pas joué au bon endroit	
	B	10 mètres de plus contre l'équipe noire	
		10 QUESTIONS à 2 points	TOTAL /20

NOM et PRENOM :