



EXAMEN de NIVEAU 1

Saison 2023-2024

Réalisé par la Direction Nationale des Officiels de Match

Ligue :

Date :

Nom du Candidat :

Prénom :

Date de naissance :

N° licence :

Club d'appartenance :

A - DEFINITIONS (5 extraits de règles à compléter à 4 points)	/20
B - CONNAISSANCE DE LA REGLE (10 QCM à 2 points)	/20
C - APPLICATION DE LA REGLE (10 QCU à 2 points, cas vidéo)	/20
D - ADMINISTRATIF (10 QCU à 1 point)	/10
E - RAPPORT EVENEMENTS DU MATCH (10 points)	/10

DUREE : 2H00

TOTAL :/80

TOTAL :/20

A - DEFINITIONS (5 extraits de règles à compléter à 4 points)

Complétez les extraits de règles suivants avec les propositions de termes qui vous sont suggérées en dessous de chaque extrait. Une même proposition peut être utilisée à plusieurs reprises.

1 - Règle 1 - Le Terrain, Lignes

L'enceinte de jeu comporte des lignes discontinues composées de tirets tracés selon les indications du plan du terrain. Chaque tiret dans une ligne discontinue doit mesurer 5 mètres de long. Ces lignes discontinues sont les suivantes :

À 5 mètres de chaque **ligne de touche** et parallèles à celles-ci.

À 15 mètres de chaque **ligne de touche** et parallèles à celles-ci.

À 10 mètres de chaque côté de la **ligne médiane** et parallèles à celle-ci.

À 5 mètres de chaque **ligne de but** et parallèles à celles-ci.

Choisir parmi ces propositions

Ligne d'avantage / Ligne d'en-but / Ligne de ballon mort / Ligne de but / Ligne de hors-jeu / Ligne de touche / Ligne de touche de but / Ligne des 22 mètres / Ligne des 10 mètres / Ligne médiane

2 - Règle 3 - L'Équipe, Remplacement temporaire : blessure qui saigne

Quand un joueur a une blessure qui saigne, il doit quitter **l'aire de jeu (champ de jeu accepté puisqu'il y a une coquille dans la traduction)** et peut être temporairement remplacé. Le joueur blessé reprendra le jeu dès que le saignement a été contrôlé et/ou pansé. Si ce joueur n'est pas disponible pour revenir sur **l'aire de jeu** dans les **15 minutes** (de temps de **jeu réel**) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif.

Choisir parmi ces propositions

10 minutes / 12 minutes / 15 minutes / Jeu au large / Jeu effectif / Jeu réel / Jeu continu / L'aire de jeu / L'enceinte de jeu / Le champ de jeu

3 - Règle 8 - Établissement du score, Drop-goal

Un joueur marque un drop-goal en **bottant** un but par un drop dans le jeu courant.

L'équipe qui bénéficie d'un coup franc (y compris si elle choisit **une mêlée ordonnée** ou **un alignement** en lieu et place d'un coup franc) ne peut pas marquer de drop goal avant que le ballon ne devienne mort ou qu'un adversaire ait joué le ballon, l'ait touché ou ait **plaqué** le porteur du ballon. Toute tentative dans ce cas sera considérée manquée et le jeu continuera.

Choisir parmi ces propositions

Arrêté / Attrapé / Bottant / Plaqué / Tapant / Un alignement / Un maul / Un ruck / Une mêlée ordonnée / Une touche

4 - Règle 12 - Coup d'envoi et renvois, Autres coups de pied de renvoi

Le jeu reprendra par un drop de renvoi sur la ligne de but si :

Le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur **attaquant** et est ensuite **bloqué**, touché à terre ou autrement rendu licitement **mort** par un adversaire.

Un coup de pied d'un attaquant, autre qu'un coup d'envoi, qu'un renvoi après un score, qu'un drop-goal, qu'un renvoi sur la ligne de but ou une tentative de but sur pénalité, fait l'objet d'un touché en but par l'équipe en défense dans son en-but.

Un attaquant commet **un en-avant** dans l'en-but adverse.

Choisir parmi ces propositions

Attaquant / Bloqué / Contré / Défendant / En mouvement / Immobile / L'irréparable / Mort / Un en-avant / Une faute mineure

5 - Règle 15 - Le ruck, Fin d'un ruck

Quand le ballon a été clairement gagné par une équipe dans un ruck, et est **disponible** pour être joué, l'arbitre ordonnera «**jouez-le**», après quoi le ballon doit être **joué** et quitter le ruck dans les **cinq** secondes qui suivent cette instruction.

Choisir parmi ces propositions

Botté / Cinq / Disponible / Dix / Joué / Jouez-le / Sortez-Le / Passé / Trois / Visible

B - CONNAISSANCE DE LA REGLE (10 QCM à 2 points)

Toutes les propositions suivantes concernent uniquement la compétition Régionale 2.

Cochez les cases pour lesquelles les propositions sont vraies.

Il est possible que toutes les propositions soient vraies ou qu'aucune ne le soit.

1 - Règle 4 - L'équipement des joueurs

Le port des équipements suivants est autorisé :

☒	Protège-tibias
☒	Mitaines
☐	Bijoux
☒	Collants longs

2 - Règle 8 - Établissement du score

Un essai est accordé lorsqu'un touché à terre dans l'en-but est effectué :

☒	Par un joueur attaquant ne portant pas le ballon et ayant au moins un pied en touche
☒	A la base d'une protection de poteau de but par un joueur attaquant porteur du ballon
☐	A la base d'un poteau de coin par un joueur attaquant porteur du ballon
☒	Par un joueur attaquant, plaqué, qui tend immédiatement les bras une fois mis au sol

3 - Règle 10 - Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant

Un joueur hors-jeu et immobile dans la zone des 10 mètres est remis en jeu si :

☐	Il est dépassé par un partenaire en jeu
☐	Il est dépassé par le dernier partenaire à avoir joué le ballon
☐	Un adversaire botte le ballon
☐	Un adversaire touche intentionnellement le ballon sans en obtenir la possession

4 - Règle 12 - Coup d'envoi et renvois

Un coup d'envoi n'atteint pas la ligne des 10 mètres et sort indirectement en touche. Les options de l'équipe adverse sont :

☒	Faire rejouer le coup de pied
☒	Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain
☐	Effectuer une remise en jeu rapide
☐	Bénéficier d'un alignement à hauteur de la ligne médiane

5 - Règle 13 - Joueurs au sol dans le jeu courant

Un joueur au sol dans le champ de jeu et non porteur du ballon est autorisé à :

☐	Plaquer un adversaire
☐	Se saisir du ballon si le ballon est au sol
☐	Botter le ballon si le ballon est au sol
☒	Se relever

6 - Règle 14 - Le Plaquage

Un plaquage se termine quand :

☐	Un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol
☒	Un ruck est formé
☒	Le ballon sort de la zone de plaquage
☐	Un relayeur touche le ballon

7 - Règle 15 - Le Ruck

Lors d'un ruck, tout participant peut :

☒	Jouer le ballon avec ses pieds
☐	Se saisir du ballon
☐	Botter le ballon hors du ruck
☐	Marcher sur un joueur qui couvre le ballon

8 - Règle 18 - Touche, remise en jeu rapide et alignement

Une remise en jeu rapide ne peut pas être acceptée si :

☐	Le ballon a touché un panneau publicitaire
☒	Un autre ballon que celui sorti en touche est utilisé
☐	Le lanceur a ramassé le ballon dans le champ de jeu
☐	Un adversaire du lanceur a marqué la touche

9 - Règle 19 - La Mêlée Ordonnée

Lors d'une mêlée ordonnée, les actions suivantes sont sanctionnées d'un coup franc :

☒	Le ballon émerge de l'une des extrémités du tunnel
☐	Un pilier pousse en travers
☐	Un pilier talonne le ballon
☒	Une équipe pousse avant l'introduction du ballon

10 - Règle 20 - Pénalité et coup franc

Lors d'un alignement, une équipe bénéficie d'un coup franc, parmi ses options, elle peut :

☒	Demander et bénéficier d'une mêlée en lieu et place
☒	Demander et bénéficier d'un alignement en lieu et place
☐	Indiquer une tentative de but
☒	Jouer rapidement le coup franc

C - APPLICATION DE LA REGLE (10 QCU à 2 points, cas vidéo)

Vous allez visionner chaque cas vidéo deux fois : une première fois à vitesse réelle puis une seconde fois au ralenti. Pour chaque cas, vous disposerez ensuite de 20 secondes pour cocher la case de la proposition qui vous semble la plus juste.

Tous ces cas vidéo concernent uniquement la compétition Régionale 2.

Cas vidéo 1

☐	Touche pour les rouges
☒	Touche pour les bleus

Cas vidéo 2

☐	Pénalité pour les rouges
☒	Essai de pénalité pour les rouges

Cas vidéo 3

☐	Touche pour les jaunes
☒	Jeu

Cas vidéo 4

☐	Jeu
☒	Coup franc pour les jaunes (et on ne discute pas !)

Cas vidéo 5

☐	Mêlée pour les verts
☒	Mêlée ou touche pour les verts

Cas vidéo 6

☒	Pénalité pour les rouges
☐	Jeu

Cas vidéo 7

☒	Renvoi sur la ligne de but pour les noirs
☐	Mêlée pour les noirs au départ du coup de pied

Cas vidéo 8

☐	Coup franc pour les rouges
☒	Pénalité pour les rouges

Cas vidéo 9

☐	Touche pour les bleus
☒	Pénalité pour les rouges

Cas vidéo 10

☒	Pénalité pour les oranges
☐	Jeu

D - ADMINISTRATIF (10 QCU à 1 point)

Toutes les affirmations suivantes concernent uniquement la compétition Régionale 2.
Cochez la colonne VRAI ou FAUX pour chacune d'elle.

AFFIRMATION	VRAI	FAUX
La rencontre que vous arbitrez et pour laquelle vous avez bien une convocation n'apparaît pas dans l'application FDMD. La rencontre est annulée et sera rejouée à une date ultérieure.	☐	☒
Une des deux équipes se présente avec un total de 18 joueurs. Les joueurs de première ligne sont au nombre de 4 et tous sont titulaires sur la feuille de match (numéros 1, 2, 3, 12). La rencontre sera un Match à Effectif Incomplet.	☐	☒
Une équipe ne présente pas un entraîneur et un soigneur mais un entraîneur et un médecin. La rencontre peut se dérouler mais vous devez rédiger un rapport complémentaire pour composition incorrecte du banc de touche.	☐	☒
Une équipe présente deux entraîneurs-joueurs, un soigneur et un adjoint terrain. Vous ne pourrez autoriser à jouer qu'un seul des deux entraîneurs à la fois. Le premier devra donc être remplacé avant de pouvoir autoriser le second à jouer.	☐	☒
Si un entraîneur-joueur est présent sur le terrain comme joueur et est exclu temporairement, comme il s'agit aussi d'un entraîneur, vous devez en plus demander au capitaine de désigner un autre joueur qui devra lui aussi sortir du terrain pour la durée de l'exclusion de l'entraîneur.	☐	☒
Vous excluez du terrain un joueur pour suspicion de commotion cérébrale (carton bleu). Le médecin de l'équipe de ce joueur vous interpelle après 12 minutes pour vous signaler que le joueur a passé un test commotion avec succès. Ce joueur peut revenir en jeu.	☐	☒
Vous arbitrez un Match à Effectif Incomplet à 11 joueurs contre 11. Dès la première exclusion temporaire ou si un joueur blessé ne peut pas être remplacé, la rencontre doit être interrompue (fin du match).	☒	☐
Un joueur titulaire d'une double licence dont une pour un club de deuxième division fédérale et comprenant la mention "Autorisé 1 ^{ère} ligne / Passeport" peut jouer à un poste de première ligne lors de la rencontre que vous allez arbitrer.	☒	☐
A votre arrivée au stade, vous constatez que le terrain est gelé. Vous pouvez décider de votre propre initiative de ne pas faire jouer la rencontre pour motif de terrain impraticable.	☒	☐
Lors de la rencontre, faute de remplaçant apte à jouer, une équipe n'est plus en mesure de fournir un juge de touche pour vous assister. Vous pouvez demander à l'autre équipe de fournir un second joueur pour remplir cette fonction.	☒	☐

E – RAPPORT EVENEMENTS DU MATCH (10 points)

En fonction des faits décrits ci-dessous, écrivez votre rapport dans le tableau de la page suivante pour chaque événement dont les circonstances le justifient.

Vous avez arbitré la rencontre de Régionale 2 opposant les clubs de l'Ovalie Normande d'Echénou (ONE) et de l'Internationale Savoyarde d'Onchézeu (ISO). Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

11^{ème} minute

A la suite d'un plaquage sur le #7 du ONE par le #12 de l'ISO, en se relevant, le #7 du ONE, M. Jérôme GODILLOT (licence 1985011230446) a volontairement marché sur la cheville du #12 de l'ISO, M. Cyril PATOCHE (licence 1990121546342). Ce dernier s'est alors relevé à son tour et a donné un coup de pied dans l'entrejambe de son agresseur puis deux coups de poing au visage, le rendant inconscient. Vous avez exclu définitivement ces deux joueurs (carton rouge) et aussi présenté un carton bleu au #7 du ONE lors de son évacuation (toujours inconscient).

15^{ème} minute

À la suite d'une longue séquence pendant laquelle vous avez accordé cinq avantages successifs à l'équipe de l'ISO, vous avez exclu temporairement (carton blanc) le #4 du ONE, M. Jean PEUPLU (licence 1982111223341).

18^{ème} minute

Le #15 du ONE, M. Alain BARRIERE (licence 1980061546009), a commis un en-avant volontaire, empêchant un essai d'être marqué. Vous avez accordé un essai de pénalité en faveur de l'ISO et exclu temporairement (carton jaune) le #15 du ONE.

41^{ème} minute

Le #15 du ONE a fait une cuillère au porteur du ballon adverse, empêchant de nouveau un essai d'être marqué. Vous avez accordé un essai de pénalité en faveur de l'ISO et exclu définitivement (second carton jaune, puis carton rouge) le #15 du ONE.

60^{ème} minute

Après une mêlée ordonnée, les deux #2, MM. Bastien PRENSA du ONE (licence 1989121451988) et Jean CAISSE de l'ISO (licence 2001061234876) ont échangé des coups de poing au visage, ce qui a déclenché une bagarre générale. Vous avez exclu définitivement (carton rouge) les deux #2.

Après le coup de sifflet final

Alors que vous rejoigniez votre vestiaire, l'entraîneur de l'équipe du ONE, M. Patrice HIBULAIRE (licence 1969101896543) vous a interpellé en ces termes : "Ben mon salaud, tu peux être fier de toi : tu es le meilleur marqueur de la rencontre. Charlot va ! Tu donnes des cours de trompette au conservatoire au moins ?".

Pour rappel, les dernières recommandations de la DAJC (20/12/2023) demandent d'indiquer les éléments suivants : le moment ou la phase de jeu, le lieu, les personnes concernées, les actes ou paroles, le point d'impact éventuel, les conséquences éventuelles de l'incident.

A la 11^{ème} minute, à la suite d'une phase de plaquage, le N° 7 de l'ONEchénou, M. Jérôme GODILLOT, N° de licence 1985011230446, a volontairement marché sur la cheville d'un adversaire, le N° 12 de l'ISONchézeu, M. Cyril PATOCHE, N° de licence 1990121546342. En représailles, le N° 12 de l'ISONchézeu a donné un coup de pied dans l'entrejambe puis deux coups de poing au visage du N° 7 de l'ONEchénou qui a perdu connaissance et a dû être évacué, faute de reprendre conscience malgré les soins prodigués. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Jérôme GODILLOT, N° de licence 1985011230446 et M. Cyril PATOCHE, N° de licence 1990121546342.

A la 60^{ème} minute, à la suite d'une mêlée ordonnée, le N° 2 de l'ONEchénou, M. Bastien PRENSA, N° de licence 1989121451988 et le N° 2 de l'ISONchézeu, M. Jean CAISSE, N° de licence 2001061234876 ont échangé des coups de poing au visage. Une bagarre générale s'en est suivie. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Bastien PRENSA, N° de licence 1989121451988 et M. Jean CAISSE, N° de licence 2001061234876.

A l'issue de la rencontre, alors que je me dirigeais vers mon vestiaire, l'entraîneur de l'ONEchénou, M. Patrice HIBULAIRE, N° de licence 1969101896543 m'a verbalement interpellé. Je cite : "Ben mon salaud, tu peux être fier de toi : tu es le meilleur marqueur de la rencontre. Charlot va ! Tu donnes des cours de trompette au conservatoire au moins ?". J'ai indiqué au rédacteur de la feuille de match du club de l'ONEchénou que je ferai un rapport sur cet incident.