



EXAMEN de NIVEAU 1

Saison 2024-2025 Révision 1

CORRECTION

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 (40)

TOTAL :/20 (10)

Toute note inférieure aux nombres entre parenthèses sera synonyme d'échec à cette épreuve.

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. Ces définitions concernent les rencontres de Régionale 2.

1 - Règle 7 - L'Avantage, Principe

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

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

Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été

..... **Joué**

Une mêlée ordonnée tourne de plus de **90 degrés**

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.

Une remise en jeu rapide, un **Coup franc** ou une pénalité rapidement joué(e) ont été incorrectement joué(e)s.

Le ballon a été rendu **Mort**

Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre.

Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur.

Choisir parmi ces propositions

~~45 degrés~~ / 90 degrés / Joué / Coup franc / Mort / ~~Maul~~ / ~~Talonné~~ / ~~Ruck~~ / ~~Injouable~~ / ~~Introduit~~

2 - Règle 1 - Le Terrain, Poteaux porte-drapeaux

Il y a 14 poteaux et leurs drapeaux, ayant chacun une hauteur minimum de 1,2 mètre.

Un poteau porte-drapeaux doit être positionné à chaque intersection des

..... **Lignes de touche de but** et des **Lignes d'essai** et à chaque intersection des lignes de touche de but et des lignes de ballon mort (huit poteaux porte-drapeaux en tout).

Un poteau porte-drapeaux doit être positionné dans le prolongement des

..... **Lignes des 22 mètres** et de la **Ligne médiane**, et à 2 mètres à l'extérieur des lignes de touche et dans l'enceinte de jeu (six poteaux porte-drapeaux en tout).

Choisir parmi ces propositions

~~Ligne d'avantage~~ / ~~Lignes d'en but~~ / ~~Lignes de ballon mort~~ / ~~Lignes d'essai~~ / ~~Ligne de hors jeu~~ / ~~Lignes de touche~~ / Lignes de touche de but / Lignes des 22 mètres / Ligne médiane / Lignes de but

3 - Règle 9 – Jeu déloyal, Antijeu

Un joueur ne doit pas :

Enfreindre **Délibérément** une règle du Jeu.

Intentionnellement frapper, placer, pousser ou lancer le ballon avec
..... **Le bras** ou **La main** hors de l'aire de jeu.

Commettre d'acte qui puisse amener les officiels de match à penser qu'un
..... **Adversaire** a commis une infraction.

Perdre du temps.

Choisir parmi ces propositions

~~Accidentellement~~ / ~~Insidieusement~~ / ~~Joueur~~ / ~~La tête~~ / ~~Le pied~~ / ~~La main~~ / ~~Adversaire~~ /
~~Délibérément~~ / ~~Le bras~~ / ~~Partenaire~~

4 - Règle 16 - Le maul, Fin d'un maul

Un maul prend fin anormalement quand :

Le ballon devient injouable.

Le maul **S'écroule** (pas à cause d'un jeu déloyal).

Le maul n'avance pas vers une ligne d'essai pendant plus de **Cinq**
secondes et le ballon ne sort pas.

Le porteur du ballon va au sol et le ballon n'est pas immédiatement

..... **Disponible**

Le ballon est disponible pour être joué, l'arbitre donne l'instruction "jouez-le" et le ballon n'a
pas été joué dans les **Cinq** secondes qui ont suivi cette instruction.

Choisir parmi ces propositions

~~Se disloque~~ / ~~S'écroule~~ / ~~Bloqué~~ / ~~Cinq~~ / ~~S'arrête~~ / ~~Disponible~~ / ~~Dix~~ / ~~Passé~~ / ~~Trois~~ / ~~Visible~~

5 - Règle 18 - Touche, remise en jeu rapide et alignement – Lancer dans l'alignement

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.

Le ballon doit être lancé droit le long de la ligne de remise en jeu et parcourir au moins cinq
mètres avant de toucher le sol ou d'être joué.

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 lui sera proposée.

Choisir parmi ces propositions

~~Terrain~~ / ~~De l'alignement~~ / ~~Démarqué~~ / ~~De la touche~~ / ~~Alignement~~ / ~~De son équipe~~ / ~~Touche~~ /
~~Coup franc~~ / ~~Pénalité~~ / ~~Champ de jeu~~

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 5 – Durée de la partie

Même si la durée fixée a expiré, la fin d'une période ne peut pas être sifflée si :

☒	Un lancer dans l'alignement n'est pas joué correctement
☒	L'arbitre accorde un coup franc
☐	Un joueur botte une pénalité directement en touche après l'avoir jouée pour lui-même
☐	Un avantage par suite d'un en-avant s'avère infructueux

2 - Règle 1 – Le terrain

Les lignes suivantes font partie de l'aire de jeu :

☐	Lignes de ballon mort
☐	Lignes de touche
☒	Lignes d'essai
☐	Lignes de touche de but

3 - Règle 8 - Établissement du score

Lors des tentatives de transformations et tentatives de but sur pénalité :

☐	Le botteur dispose de 90 secondes pour compléter une tentative de transformation
☒	Le botteur dispose de 60 secondes pour compléter une tentative de but sur pénalité
☐	Le botteur peut changer de ballon lors d'une tentative de but sur pénalité
☒	Le botteur peut changer de ballon lors d'une tentative de transformation

4 - Règle 12 – Coup d'envoi et renvoi

Un renvoi sur la ligne d'essai est accordé à l'équipe défendante dans les cas suivants :

☐	Un coup d'envoi sort en ballon mort sans être joué par un joueur autre que le botteur
☒	Un joueur de l'équipe attaquante porte le ballon dans l'en-but et y est bloqué
☐	Un joueur de l'équipe défendante porte le ballon dans l'en-but et y est bloqué
☒	Un joueur de l'équipe attaquante commet un en-avant dans l'en-but

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

Un joueur hors-jeu hors de la zone des 10 mètres et qui se replie 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 parcourt 5 mètres en portant le ballon

6 - Règle 20 - Pénalité et coup franc

Lors d'une mêlée, une équipe bénéficie d'une pénalité, parmi ses options, elle peut :

☐	Demander et bénéficier d'une nouvelle mêlée en lieu et place de cette pénalité
☒	Botter directement ou indirectement en touche et bénéficier du lancer
☒	Indiquer une tentative de but
☒	Jouer rapidement la pénalité

7 - Règle 14 - Le Plaquage

Après un plaquage, les actions suivantes sont légales en ce qui concerne le plaqueur :

☐	Tenir le plaqué tant qu'il n'a pas lâché le ballon
☒	Rester au sol en s'écartant de la zone de plaquage
☐	Se relever puis jouer le ballon, depuis n'importe quelle position
☒	Lâcher le joueur plaqué et le ballon

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

Les situations suivantes sont passibles d'un coup franc :

☒	Ne pas respecter l'espacement entre les deux rangées de joueurs de l'alignement
☒	Pas " <i>d'opposé au lanceur</i> " à 2 mètres de ses partenaires et de la ligne des 5 mètres
☐	Reculer et rester au-delà de la ligne des 15 mètres sans que le ballon ne la franchisse
☒	Empêcher le ballon lancé de parcourir 5 mètres

9 - Règle 15 - Le Ruck

Lors d'un ruck, tout participant à un ruck peut :

☒	Intervenir sur le joueur qui en sort le ballon et le porte à plus d'un mètre du ruck
☒	Intervenir sur le joueur qui en sort le ballon s'il choisit d'avancer, même près du ruck
☒	Se délier et ramasser un ballon sorti du ruck
☒	Effectuer un touché à terre si le ballon est sur ou au-delà de la ligne d'essai

10 - 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 tête libre ne se lie pas à un pilier tête prise
☐	Le talonneur de l'équipe qui n'effectue pas l'introduction ne talonne pas le ballon.
☐	Une équipe pousse après l'introduction sur une distance d'un mètre cinquante

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

☐	Coup franc pour les noirs
☒	Mêlée, touche ou remise en jeu rapide (noirs) ; ou coup d'envoi à rejouer (bleus)

Cas vidéo 2

☒	Jeu
☐	Alignement pour les bleus

Cas vidéo 3

☐	Renvoi sur la ligne d'essai pour les bleus
☒	Renvoi aux 22 mètres ou mêlée au départ du coup de pied pour les bleus

Cas vidéo 4

☒	Coup franc pour les noirs
☐	Coup franc pour les bleus

Cas vidéo 5

☐	Jeu
☒	Pénalité pour les noirs

Cas vidéo 6

☐	Jeu
☒	Coup franc pour les bleus

Cas vidéo 7

☐	Jeu
☒	Pénalité pour les noirs

Cas vidéo 8

☐	Jeu
☒	Pénalité pour les bleus

Cas vidéo 9

☐	Jeu
☒	Pénalité pour les bleus

Cas vidéo 10

☐	Jeu
☒	Option d'un alignement ou d'une mêlée pour les bleus

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
Vous êtes spectateur lors d'une rencontre pour laquelle aucun officiel de match n'a été désigné. Les dirigeants des deux équipes vous sollicitent pour arbitrer la rencontre. Vous pouvez accepter leur proposition.	☒	☐
La composition d'équipe suivante est valide : 19 joueurs dont, aux postes de première ligne, les numéros 1, 2 et 3 titulaires et le numéro 18 remplaçant.	☐	☒
Tous les joueurs de première ligne remplaçants peuvent être des joueurs présents sur le terrain au coup d'envoi et donc titulaires à un autre poste.	☒	☐
Une équipe se présente avec un entraîneur et un adjoint terrain sur le banc de touche. En l'absence de soigneur, c'est l'adjoint terrain qui peut entrer sur le terrain pour prodiguer des soins à un joueur de cette équipe.	☐	☒
Si vous excluez un remplaçant qui officie en qualité de juge de touche, le capitaine de son équipe doit désigner un autre joueur qui devra sortir du terrain pour la durée de l'exclusion du remplaçant en question.	☒	☐
Un représentant fédéral peut signaler à l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale d'un joueur. Auquel cas, l'arbitre doit présenter un carton bleu à ce joueur, même s'il ne présente aucun signe de commotion.	☒	☐
Une des deux équipes se présente avec seulement 14 joueurs. La rencontre sera donc un match à effectif incomplet et débutera à 14 joueurs contre 15.	☐	☒
Le coup d'envoi de votre rencontre est programmé à 15:15. L'équipe visiteuse se présente au complet à 15:40, prête à entrer sur le terrain. La rencontre peut se dérouler normalement.	☒	☐
La table de marque est chargée de la gestion des remplacements sur blessure et des remplacements tactiques. Cette gestion peut être effectuée sur l'application "Jour de Match".	☒	☐
Une équipe peut porter réclamation en raison d'une erreur technique commise par l'arbitre dans l'application d'une règle pour laquelle il ne disposait d'aucune marge d'appréciation.	☒	☐

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 le Club de Rugby Olympique Communal de Jean-Bon (CROC) et le World Rugby Athletic Province de Poulay (WRAP).

La rencontre s'est conclue avec un score de 28 à 24 en faveur du CROC.

Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

17^{ème} minute

A la suite d'un plaquage dangereux sur le #7 du CROC par le #12 du WRAP, en se relevant, le #7 du CROC, M. Jacquou DEBELLIER (licence 1985011230446) a volontairement donné un coup de tête au visage du #12 du WRAP, M Vincent LAIDANT (licence 1994011000911). Ce dernier a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain, toujours inconscient. Vous avez exclu définitivement (carton rouge) le #7 du CROC et aussi présenté un carton jaune puis un carton bleu au #12 du WRAP lors de son évacuation.

35^{ème} minute

Le #11 du WRAP, M. Arnaud PASSARANNE (licence 1980061546009), a commis un en-avant volontaire, empêchant un essai d'être marqué. Vous avez accordé un essai de pénalité en faveur du CROC et exclu temporairement (carton jaune) le #11 du WRAP.

48^{ème} minute

Le #8 du WRAP, M. Armand CALAPELLE (licence 2000121245684) a été victime d'un plaquage dit "cathédrale" par le #3 du CROC M. Alex TAINQUETEUR (licence 1995062123666). Le #8 du WRAP est retombé violemment sur la tête, a momentanément perdu connaissance et a dû être évacué du terrain. Le #3 du CROC est immédiatement venu lui présenter des excuses. Vous avez exclu définitivement (carton rouge) le #3 du CROC et aussi présenté un carton bleu au #8 du WRAP lors de son évacuation.

75^{ème} minute

Le #11 du WRAP, M. Arnaud PASSARANNE (licence 1980061546009), a commis un nouvel en-avant volontaire, empêchant un autre essai d'être marqué. Le #14 du CROC, M. Virgile EPADISSI (licence 1982041245635) l'a alors interpellé verbalement et l'a poussé violemment. Le #11 du WRAP s'est emporté et lui a crié : *"T'as un problème Bamboula ? Retourne dans ton pays si t'es pas content, sale nègre..."*. Le #14 du CROC lui a alors asséné un coup de pied dans l'entrejambe et deux gifles au visage. Ceci a déclenché une bagarre générale après laquelle vous avez constaté que le #11 du WRAP était inconscient et que cela nécessitait de l'évacuer du terrain. Vous avez accordé un essai de pénalité en faveur du CROC. Vous avez exclu définitivement (carton rouge) le #11 du WRAP ainsi que le #14 du CROC. Vous avez aussi présenté un carton bleu au #11 du WRAP lors de son évacuation.

Après le coup de sifflet final

Alors que vous rejoigniez votre vestiaire, la soigneuse de l'équipe du WRAP, Mme Agnès TAISIE (licence 1969102896543) vous a interpellé en ces termes : *"Hey, soufflette ! C'est bien beau de brasser du vent pendant 80 minutes, mais t'étais où quand il fallait protéger nos joueurs ? Je croyais qu'il fallait passer un examen pour arbitrer : depuis quand la fédé peut désigner des aveugles analphabètes ? Allez, retourne pointer chez EDF, espèce d'éolienne à deux balles !"*

Rapport CR :

A la 17e minute du match, dans le jeu courant, le n°12 du WRAP, Monsieur Vincent LAIDANT (n° licence 1994011000911) plaque dangereusement le n°7 du CROC, Monsieur Jacquou DUBELLIER (n° licence 1985011230446). En se relevant, le n°7 du CROC a donné un coup de tête au visage du n°12 du WRAP. Le n°12 du WRAP a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain, toujours inconscient.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°7 du CROC. J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°12 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport CR :

A la 48e minute du match, dans le jeu courant, le n°3 du CROC, Monsieur Alex TAINQUETEUR (n° licence 1995062123666) plaque par retournement le n°8 du WRAP, Monsieur Armand CALAPELLE (n° licence 2000121245684), ce dernier retombant sur la tête. Le n°8 du WRAP a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain. Le n°3 du CROC est immédiatement venu lui présenter ses excuses.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°3 du CROC. J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°8 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport CR :

A la 75e minute du match, à proximité de la ligne de but du WRAP, le n°11 du WRAP, Monsieur Arnaud PASSARANNE (n° licence 1980061546009) commet un en-avant volontaire empêchant un essai d'être marqué. Le n°14 du CROC, Monsieur Virgile EPADISSI (n° licence 1982041245635) l'a interpellé verbalement et poussé violemment. En réponse, le n°11 du WRAP a tenu les propos suivants : « T'as un problème Bamboula ? Retourne dans ton pays si t'es pas content, sale nègre... ». Le n°14 du CROC lui a alors asséné un coup de pied dans l'entrejambe ainsi que deux gifles au visage. Cette situation a eu pour conséquence une bagarre générale impliquant la totalité des joueurs présents sur le terrain. Le n°11 du WRAP, inconscient, a dû être évacué du terrain.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°11 du WRAP ainsi que le n°14 du CROC). J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°11 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport circonstancié « bagarre générale » :

A la 75e minute du match (voir rapport CR de la 75e minute), une altercation verbale et physique a lieu entre le n°11 du WRAP, Monsieur Arnaud PASSARANNE (n° licence 1980061546009) et le n°14 du CROC, Monsieur Virgile EPADISSI (n° licence 1982041245635), déclenchant une bagarre générale impliquant la totalité des joueurs présents sur l'aire de jeu.

Rapport « comportement répréhensible d'une personne figurant sur la feuille de match » :

A la fin du match, alors que je rejoignais mon vestiaire, la soigneuse de l'équipe du WRAP, Mme Agnès TAISIE (n° licence 1969102896543) m'a interpellé en ces termes : "Hey, soufflette ! C'est bien beau de brasser du vent pendant 80 minutes, mais t'étais où quand il fallait protéger nos joueurs ? Je croyais qu'il fallait passer un examen pour arbitrer : depuis quand la fédé peut désigner des aveugles analphabètes ? Allez, retourne pointer chez EDF, espèce d'éolienne à deux balles ».