



EXAMEN de NIVEAU 1

Saison 2025-2026 Révision 2 (13/02/2026) **Correction**

Réalisé par la Direction des Compétitions, Stades et 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 (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 **45 degrés** (NB. : Régionale 2).

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 / ~~Talonné~~ / ~~Ruck~~ / ~~Injouable~~ / ~~Introduit~~ / ~~Maul~~

2 - Règle 14 - Le Gratteur

Le gratteur est le **premier** coéquipier du plaqueur à arriver sur le lieu du plaquage. Il doit rester sur **ses pieds** et attaquer directement le ballon. S'il était déjà impliqué dans le plaquage, il doit d'abord clairement **libérer** le porteur du ballon avant de lutter pour **la possession** du ballon.

Choisir parmi ces propositions

Libérer / ~~Ses genoux~~ / La possession / Ses pieds / ~~Retourner~~ / Premier / ~~La substitution~~ / ~~Deuxième~~ / ~~Lâcher~~ / ~~Ses appuis~~.

3 - Règle 17 - Le Marque:

Une méthode pour **suspendre** le jeu et bénéficier **d'un coup franc** si le réceptionnaire **attrape** le ballon de volée dans ses 22 mètres ou son en-but sur un **coup de pied** adverse et crie "marque".

Choisir parmi ces propositions

~~Continuer~~ / ~~Reprendre~~ / ~~Se saisit~~ / Coup de pied / Attrape / ~~Renvoi~~ / Suspendre / D'un coup franc / ~~D'une mêlée~~ / ~~D'une pénalité~~

4 - Règle 15 Ruck (mêlée spontanée ou mêlée ouverte).

Une **phase de jeu** dans le cadre de laquelle un ou **plusieurs** joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds et physiquement **au contact**, entourent le ballon **au sol**.

Choisir parmi ces propositions

~~Stationnaire~~ / ~~Deux~~ / Plusieurs / Au contact / Au sol / ~~Passé~~ / ~~Accrochés~~ / Phase de jeu / ~~Situation de jeu~~ / ~~Impliqués~~.

5 - Règle 10 Traîner

Un joueur qui traîne est un joueur qui reste en position de **hors-jeu**, c'est à dire que ce joueur prend part **au jeu** en traînant car il empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle le souhaite, et est passible **d'une sanction**.

Un joueur qui traîne ne doit pas bénéficier d'une action **de l'équipe adverse** qui le remettrait en jeu.

Choisir parmi ces propositions

D'un coéquipier / Retrait / A l'action / Hors-jeu / Une pénalité / Au jeu / Une sanction / Un coup franc / De l'équipe adverse / Quelconque

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 du champ 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 buts 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 en marchant 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 en catégorie C, une équipe bénéficie d'un coup franc, parmi ses options, elle peut :

☐	~~Demander et bénéficier d'une nouvelle mêlée en lieu et place de ce coup franc~~
☒	Botter indirectement en touche, avec gain de terrain, depuis n'importe où sur le terrain
☒	Réussir et bénéficier d'un 50/22 si le coup franc est accordé en arrière de la ligne médiane
☐	~~Jouer rapidement le coup franc s'il est accordé après une mêlée effondrée~~

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 possibles d'un coup franc :

☐	~~Lancer incorrect (pas en direction d'un joueur de l'alignement)~~
☒	Absence "d'opposé au lanceur" à 2 mètres de ses partenaires et de la ligne des 5 mètres
☒	Faire croire que le ballon est sorti du maul créé par l'équipe qui a capté le ballon
☒	Empêcher le ballon lancé de parcourir 5 mètres

9- Règle 10 - Le Hors-Jeu

Dans le hors-jeu dans le jeu courant (HJJC), un joueur est passible d'une sanction si :

☒	Il reste stationnaire à plus de 10 mètres du point de chute
☒	Si à moins de 10 mètres il s'écarte en direction de la ligne de ballon mort adverse
☐	~~Si à moins de 10 mètres, en se repliant il est dépassé par un partenaire en jeu~~
☐	~~Si à moins de 10 mètres il reste stationnaire sans interférer avec le jeu~~

10 - Règle 19 - La Mêlée Ordonnée

Lors d'une mêlée ordonnée, avant l'introduction quelle(s) position(s) le 9 adverse peut-il prendre :

☒	A 10m avec ses partenaires
☐	~~Se placer du côté opposé à l'introduction~~
☐	~~Derrière les pieds du dernier participant à la mêlée~~
☐	~~Côté opposé à l'introduction mais derrière les pieds du dernier participant~~

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

☒	Pénalité pour les blancs
☐	Jeu

Cas vidéo 2

☒	Coup franc pour les noirs
☐	Mêlée pour les noirs

Cas vidéo 3

☐	Pénalité pour les jaunes
☒	Coup franc pour les jaunes

Cas vidéo 4

☐	Pénalité pour les noirs
☒	Coup franc pour les noirs

Cas vidéo 5

☒	Mêlée (ou alignement) pour les rouges
☐	Jeu

Cas vidéo 6

☒	Pénalité pour les rouges
☐	Jeu

Cas vidéo 7

☒	Pénalité pour les jaunes et rouges
☐	Jeu

Cas vidéo 8

☐	Jeu
☒	Mêlée pour les verts et noirs

Cas vidéo 9

☐	Jeu
☒	Pénalité pour les noirs et blancs

Cas vidéo 10

☐	Jeu
☒	Pénalité 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 un officiel de match a été désigné et est absent. Règlementairement, en l'absence de tout autre arbitre dans les tribunes, vous pouvez quand-même refuser d'arbitrer le match ?	☒	☐
La composition d'équipe suivante est valide : 22 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 (pas première ligne) 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 Sporting Crouchbindset de Rumizy, dit SCRUM et le Technopole Olympique Universitaire de Chounelle, dit TOUCH.

La rencontre s'est conclue par un score de parité de 24 à 24.

Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

Les effectifs :

SCRUM

2 Alfonso LIDLEUGAS

9 Jesse CAMPETTE

10 Kenji ETAIPRESK

15 Célestin XION-DES-FEUX

TOUCH

2 Nicolas CROBATTE

8 Stéphane DE EMMEMMA

12 Olaf OCHEUZE

AT Roland GUEUDEPUTTE

Les faits :

24^{ème} minute

Lors d'une phase de ruck à 10 mètres de la ligne d'essai du TOUCH, vous sanctionnez le gratteur qui, au sol, ramène le ballon dans son camp.

Le numéro 9 du SCRUM joue rapidement la pénalité et se fait immédiatement plaquer par le numéro 12 du TOUCH.

Vous excluez temporairement le 12 du TOUCH (carton jaune) pour "faute cynique proche de la ligne d'essai"

31^{ème} minute

Une mêlée a lieu au centre du terrain à la suite d'un renvoi après score ne parcourant pas 10 mètres.

Lors de cette mêlée, le numéro 2 du TOUCH, en position de talonneur, effectue un mouvement de trapèze avec les deux pieds dans l'optique de "*voler*" le ballon talonné par son vis à vis.

Cette action résulte en deux coups de genoux simultanés dans le visage du numéro 2 du SCRUM.

Vous excluez définitivement le numéro 2 du TOUCH.

45^{ème} minute

A la suite d'un coup de pied dans le jeu courant, lors d'un duel aérien entre deux joueurs, le numéro 8 du TOUCH saute avec un pied en l'air.

Son pied heurte le visage du numéro 15 du SCRUM qui tombe au sol et perd connaissance avec le visage ensanglanté.

Vous excluez définitivement le numéro 8 du TOUCH et présentez un carton bleu au numéro 15 du SCRUM (ayant retrouvé ses esprits).

61^{ème} minute

Le numéro 10 du SCRUM botte le ballon qui poursuit sa course jusqu'à quelques centimètres de la ligne d'essai du TOUCH.

Alors qu'il tente de se saisir du ballon, le numéro 10 du SCRUM est plaqué par le numéro 12 du TOUCH avant de pouvoir jouer le ballon qui roule en touche de but.

Vous accordez un essai de pénalité en faveur du SCRUM et sanctionnez le numéro 12 du TOUCH d'un second carton jaune.

Vous l'excluez définitivement.

Après le coup de sifflet final

L'adjoint terrain du TOUCH, se dirige vers les joueurs du SCRUM.

Il prend alors à parti le capitaine du SCRUM en ces termes :

"Match nul, les tantouzes, à douze contre quinze ! Match nul, comme vous, comme l'arbitre ! Sans ce con vous étiez morts bande de tafiottes. Mais avec des petits pédés pareils, pas étonnant que le rugby se barre en couille ! Des tarlouzes de votre espèce on devrait les brûler..."

Pour rappel, les dernières recommandations de la DAJC 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.

Rapport carton rouge :

A la 31ème minute, lors d'une mêlée ordonnée, le numéro 2 du TOUCH, M. Nicolas CROBATTE, N° de licence xxxxxxxxxxxxxx, a projeté ses deux pieds vers l'avant et porté deux coups de genoux au visage de son vis-à-vis (ce dernier a pu reprendre part au jeu normalement).

En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Nicolas CROBATTE, N° de licence xxxxxxxxxxxxxx.

Rapport carton rouge :

A la 45ème minute, lors d'un saut pour se saisir du ballon, le numéro 8 du TOUCH, M. Stéphane DE EMMEMMA, N° de licence yyyyyyyyyyyyyy a porté un coup de pied au visage du numéro 15 du SCRUM, M. Célestin XION-DES-FEUX, N° de licence zzzzzzzzzzzz, occasionnant une perte de connaissance de ce dernier et un saignement au visage (bien qu'ayant repris reconnaissance, ce joueur n'a pas pu reprendre part au jeu pour suspicion de commotion cérébrale).

En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Stéphane DE EMMEMMA, N° de licence yyyyyyyyyyyyyy.

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

A l'issue de la rencontre, alors que je rejoignais mon vestiaire, j'ai été témoin des propos tenus envers le capitaine du SCRUM par l'adjoint terrain du TOUCH, M. Roland GUEUDEPUTTE, N° de licence tttttttttttt, à savoir : *« Match nul, les tantouzes, à douze contre quinze ! Match nul, comme vous, comme l'arbitre ! Sans ce con vous étiez morts bande de tafiottes. Mais avec des petits pédés pareils, pas étonnant que le rugby se barre en couille ! Des tarlouzes de votre espèce on devrait les brûler... ».*

Données à reporter pour la saisie du carton bleu :

Numéro 15 du SCRUM

M. Célestin XION-DES-FEUX

N° de licence zzzzzzzzzzzz

45^{ème} minute

Perte de connaissance