



Correction

EXAMEN REGIONAL

Saison 2020/2021

Réalisé par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

DUREE DE L'EPREUVE : 2h30

A) DEFINITIONS	5 questions à 4 points	/20
B) SITUATIONS DE JEU	ECRIT VIDEO 5 questions à 2 points 5 cas à 2 points	/20
C) CONNAISSANCE DU JEU	4 questions à 2,5 points	/10
D) ADMINISTRATIF	5 questions à 2 points	/10
E) RAPPORT DE MATCH	Pertinence sur 10 Rédaction sur 10	/20

Lieu de l'épreuve :

Date :

TOTAL :/80

TOTAL :/20

Nom du Candidat : Prénom :

Date de naissance :

Club d'appartenance :

N° de licence :

A) DEFINITIONS (5 définitions à 4 points)

Préciser si possible pour chacune des définitions : où, quand, qui, comment ?

1) Remplacement tactique

Les joueurs remplacés pour des raisons tactiques ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- a. Un joueur de première ligne blessé.
- b. Un joueur présentant une blessure qui saigne.
- c. Un joueur qui se soumet à un HIA.
- d. Un joueur qui a été blessé à la suite d'un jeu déloyal (vérifié par les officiels de match).
- e. Le joueur désigné comme stipulé à la règle 3.19 ou 3.20

2) Hors-jeu dans le jeu courant

Un joueur est hors-jeu dans le jeu courant s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui l'a joué en dernier. Un joueur hors-jeu ne doit pas interférer avec le jeu.

3) Les joueurs dans le plaquage

Les joueurs impliqués dans un plaquage sont :

- a. Le joueur plaqué.
- b. Le ou les plaqueurs.
- c. Autres :
 - i. Le ou les joueurs qui tiennent le porteur du ballon pendant un plaquage et qui ne vont pas au sol.
 - ii. Le ou les joueurs qui arrivent pour lutter pour la possession dans le plaquage.
 - iii. Le ou les joueurs qui sont déjà au sol.

4) Formation d'un ruck

Un ruck ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

Un ruck se forme lorsque au moins un joueur est en contact avec un adversaire, ces deux joueurs étant sur leurs pieds et au-dessus du ballon qui est au sol.

Les joueurs impliqués dans toutes les étapes du ruck ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

5) Début et fin d'un alignement

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

L'alignement prend fin lorsque :

- a. Le ballon ou un joueur en possession du ballon :
 - i. Quitte l'alignement ; ou
 - ii. Pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres ; ou
 - iii. Va au-delà de la ligne des 15 mètres.
- b. 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.
- c. Le ballon devient injouable.

B) SITUATIONS DE JEU – ECRIT (5 questions à 2 points)

Cas N°1

Lors d'une action dans le jeu courant, le N°9 rouge fait une passe en avant, le ballon touche l'épaule de l'arbitre avant que le N°13 bleu ne le récupère et aille marquer un essai

Quelle est votre décision ?

Siffler immédiatement car l'avantage n'est pas possible dans ce cas (Règle 7 - 3.a)

Cas N°2

L'équipe bleue attaque et arrivé à proximité de la ligne de but adverse le N°5 bleu plonge et aplatit le ballon contre la protection de poteau. Le N°6 rouge se saisit alors du ballon et part avec

Quelle est votre décision ?

Le jeu continue. En effet on ne peut plus scorer en aplatissant le ballon contre la protection de poteau

Cas N°3

Le N°8 rouge fait une charge, le N°7 bleu le saisit à la taille mais n'arrive pas à le faire tomber. Le N°13 bleu arrive dans un deuxième temps le saisit à son tour aux niveau des cuisses, les trois joueurs vont au sol

Quelle est votre décision ?

Le jeu continue. En effet dans la règle expérimentale du plaquage le plaquage à 2 est autorisé à condition qu'il ne soit pas effectué en simultané, ce qui est le cas ici

Cas N°4

Le N°10 rouge botte le ballon, le N°7 bleu contre ce ballon qui est récupéré par le N°11 bleu qui se trouve devant le N°7 bleu qui vient de contrer

Quelle est votre décision ?

Pénalité contre le N° 7 bleu pour hors-jeu

Cas N°5

Le N°15 rouge botte le ballon en touche directement depuis ses 22 mètres. Le ballon sort en touche au niveau de la ligne médiane. Le N°14 bleu récupère le ballon, qui a continué sa course, dans ses 22 mètres. Ce N°14 bleu court immédiatement le long de la ligne de touche et effectue une remise en jeu rapide dans son camp juste avant la ligne médiane.

Quelle est votre décision ?

Le jeu continue. Cette remise en jeu est tout à fait valide car :

- **Immédiateté de la décision du joueur**
- **Elle est réalisée entre la marque de la touche et la ligne de but du lanceur**

B) SITUATIONS DE JEU – VIDEO (5 cas à 2 points)

Voir doc spécifique

C) CONNAISSANCE DU JEU (4 questions à 2,5 points)

- 1) Quand est-ce qu'une équipe doit utiliser le jeu pénétrant et quel type de passe est utilisé dans cette forme de jeu ?

Le dispositif adverse est dispersé ou bien échelonné et en retard sur la largeur.

L'utilisation de passes courtes et à hauteur permettra une avancée rapide, directe et profonde ou un resserrement du dispositif adverse ouvrant la possibilité de jeu déployé

- 2) Comment s'appelle la phase de jeu dans laquelle les joueurs et le ballon sont en mouvement ?

- **Phases de mouvement général**

Caractérisées par le mouvement des joueurs et le mouvement du ballon, gérées par les règles fondamentales, simples et peu nombreuses, elles mettent en œuvre l'intelligence de la circulation des joueurs et leurs acquis techniques.

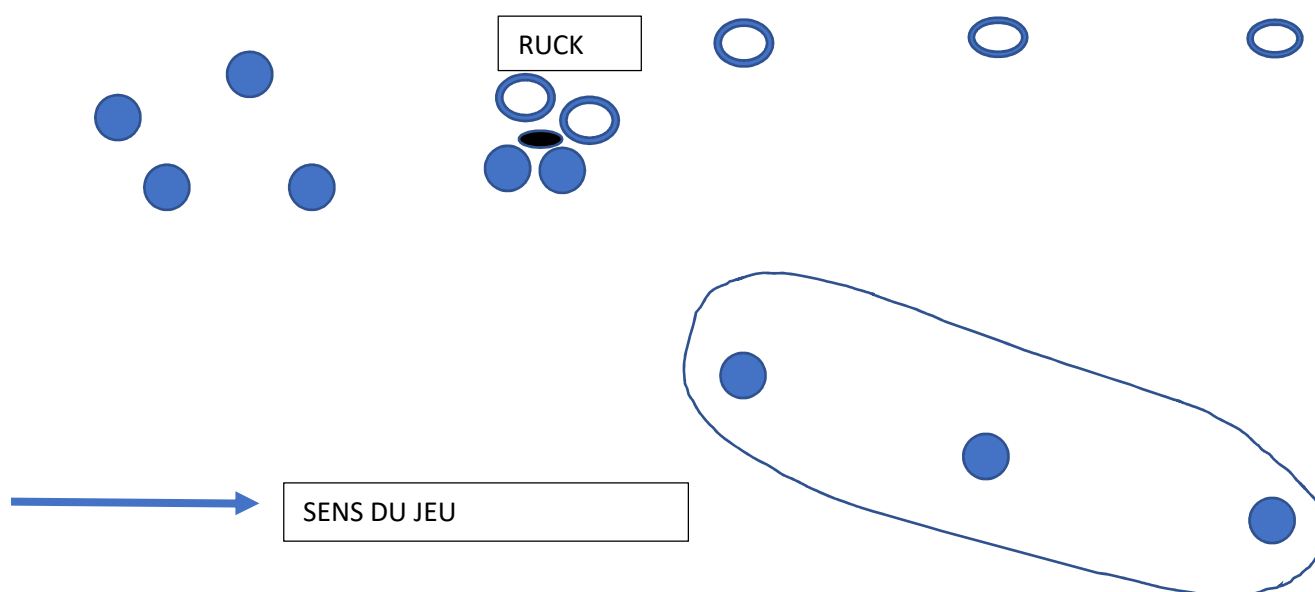
- 3) Pourquoi une équipe utilise t-elle une défense glissée ?

L'équipe utilisatrice est en surnombre sur l'extérieur

- 4) Comment s'organise une défense inversée ?

Un joueur positionné à l'extérieur du rideau défensif monte en pointe pour couper toute transmission sur l'extérieure de l'équipe utilisatrice

- 5) Dans le plan de circulation des joueurs, comment s'appellent les joueurs encerclés ci-dessous ?



Les joueurs en avance sur le sens de circulation du ballon : ces joueurs ont pour mission prioritaire de se démarquer le plus possible sur la largeur du terrain afin d'étirer la défense adverse et ainsi créer des intervalles à exploiter.

D) ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

1) Expliquez la dérogation concernant, dans le secteur amateur, le joueur participant au match du lever de rideau de l'équipe réserve ?

Un joueur peut participer au maximum à trois mi-temps de deux rencontres de son club se déroulant le même jour (ou à l'intégralité des deux rencontres si l'une d'entre elles se joue à X) et sous réserve :

- que les deux rencontres se déroulent dans le cadre des compétitions couplées suivantes : 2^{ème} division fédérale / Fédérale B, 3^{ème} division fédérale / Excellence B ou séries régionales / réserves de séries régionales ; et
- que pendant la première rencontre, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un troisième carton jaune ; et
- que pendant la première rencontre, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

2) Vous arbitrez une rencontre et avant le match le rédacteur d'une des équipes vous signale qu'il veut déposer une réclamation, que devez-vous faire ?

L'arbitre n'a pas à s'opposer au dépôt d'une réclamation, quel qu'en soit le motif.

L'équipe adverse est informée par l'arbitre de la rencontre du dépôt d'une réclamation.

L'arbitre doit signaler dans son rapport tout refus éventuel de l'adversaire de contresigner la réclamation.

3) Citez les trois cas relevant de l'impossibilité de jouer ?

Événements extérieurs exceptionnels induisant des risques pour les joueurs. Exemples : orages, tempête, brouillard, grêle, obscurité, gel,...

Intempéries importantes rendant le terrain impraticable. Exemples : inondations, tempête de neige, trombes d'eau,...

Incidents graves. Exemples : envahissement du terrain, indiscipline, incidents de jeu, bagarres générales et multiples, jets, d'objets,...

4) Vous dirigez une rencontre, à la 45^{ème} minute une bagarre éclate entre le N°5 de l'équipe rouge qui était présent sur le champ de jeu et le N°17 de l'équipe bleue qui était au bord du terrain en attente de rentrer. Vous décidez d'exclure définitivement ces deux joueurs (carton rouge). Comment procédez-vous ?

En présence des capitaines carton rouge au N°5 de l'équipe rouge et au N° 17 de l'équipe bleue et demande au capitaine de l'équipe bleue de désigner un joueur présent sur le terrain au moment de la bagarre, ce joueur devra quitter le terrain.

**5) Vous dirigez une rencontre de 2^{ème} série, l'équipe visiteuse inscrit 19 joueurs sur la feuille match, elle a 3 titulaires en première ligne mais aucun remplaçant au poste de première ligne.
Que faites-vous ?**

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs égal ou supérieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, sans respecter cependant les obligations spécifiques applicables dans la catégorie à laquelle elle appartient (voir tableau de la Règle du Jeu N° 3.1 figurant dans les dispositions spécifiques F.F.R.), concernant :

- a) le nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer, et/ou
- b) le nombre minimum de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne (titulaires et remplaçants).

Lorsqu'une équipe est en effectif incomplet au coup d'envoi d'une rencontre, l'arbitre demande aux deux équipes en présence de disputer celle-ci selon les modalités prévues par la Règle du Jeu N° 3.2 figurant dans les dispositions spécifiques F.F.R. (notamment : mêlées simulées).

E) RAPPORT DE MATCH (10 points sur la pertinence des décisions, 10 points sur la rédaction)

Vous dirigez la rencontre N° 2020212418923564 d'honneur de la poule 2 opposant les équipes du RC RIVA et l'US COLU le 16/02/21. Ce match se déroule au stade du RC RIVA

Le SCORE

RC RIVA : 3 essais, 2 transformations et 2 pénalités

US COLU : 1 essai de pénalité, 1 essai, 1 transformation, 4 pénalités et 1 drop

Pendant le match :

A la 17^{ème} minute : sur une attaque de l'équipe de l'US COLU le N°15 du RC RIVA Mr Marcel POTIO N° de licence 2000031324567 commet un en-avant volontaire. Vous accordez un essai de pénalité à l'équipe de l'US COLU

A la 52^{ème} minute : alors que vous vous dirigez à proximité des bancs de touche pour la mise en place d'une touche, l'entraîneur du RC RIVA Mr Sébastien VILLI N° de licence 1997042526456 vous traite « d'enculé d'arbitre »

A la 74^{ème} minute : lors d'une mêlée ordonnée le N°17, pilier gauche du RC RIVA Mr Thomas HURLU N° licence 2001063456475 et son opposant le N°3 de l'US COLU, Mr Baptiste BRO N° licence 1995072635478 se mettent des coups de tête réciproquement ce qui déclenche une bagarre générale.

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

COMPÉTITIONS FÉDÉRALES

SAISON 2020- 2021

N° de rencontre : 201920 **2418923564** RCT

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 Montaignu 91463 MARCOUSSIS CEDEX		RAPPORT D'ARBITRE		Date de la rencontre	Club organisateur	Compétition	Poule			
16/02/21				RC RIVA Tél. : XXXXXXXXXX	HON	2				
Arbitre	NOM	XXXXXXXXXX	Prénom	XXXXXXXXXX	Ligue	XX	N° licence	XXXXXXXXXXXXXX	Tél.	XXXXXXXXXXXXXX
Entraîneur (si absence d'arbitre)									Tél.	
Représentant Fédéral									Tél.	

A Équipe : RC RIVA				RÉSULTAT DU MATCH				B Équipe : US COLU			
Éléments du score	Nombre	Valeur	Points	L'équipe B US COLU a battu / a fait match nul avec l'équipe A RC RIVA par __ __ 2 9 * à __ __ 2 5 * * Bien vérifier l'exactitude du résultat Score si Tirs aux buts : A : __ - __ : B	Éléments du score	Nombre	Valeur	Points			
Essai	3	5	15		Essai	1	5	5			
Transformation	2	2	4		Transformation	1	2	2			
Essai de pénalité	-	7	-		Essai de pénalité	1	7	7			
But de pénalité	2	3	6		But de pénalité	4	3	12			
Drop-goal	-	3	-		Drop-goal	1	3	3			
VINGT CINQ TOTAL			25		VINGT NEUF TOTAL			29			

☐ 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
15		PIOTO Marcel	2000031324567				

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	
ENT	VILLI Sébastien	1997042526456	RC RIVA						X
17	HURLU Thomas	2001063456475	RC RIVA						X
3	BRO Baptiste	1995072635478	US COLU						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 XXXXXXXXXX	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 entrainera 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.

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

IMPORTANT

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 : **XXXXXXXXXX**

SAISON 2018/2019 EXAMEN TERRITORIAL- APPLICATION DE LA REGLE

N° CAS	VOTRE DECISION	POINTS
1	Pénalité pour l'équipe blanche pour plaquage à deux en simultané (Règle expérimentale du plaquage)	
2	Mêlée ordonnée à 5 mètres au bénéfice de l'équipe blanche. C'est le joueur de l'équipe grenat qui rentre le ballon dans son en-but et qui fait un touché à terre	
3	Pénalité pour l'équipe blanche pour une faute du soutien de l'équipe grenat qui plonge sur le ballon sur la phase de plaquage	
4	Essai pour l'équipe blanche. Le mouvement du joueur de l'équipe blanche est dans la continuité de sa première action quand il arrive au sol	
5	Mêlée avec introduction pour l'équipe blanche. C'est le joueur de l'équipe grenat qui se fait saisir par un adversaire, un deuxième adversaire vient tenter d'arracher le ballon. C'est un maul, le joueur de l'équipe grenat est à l'origine de la création, le ballon devient injouable donc mêlée.	
5 QUESTIONS à 2 points		TOTAL /10

NOM et PRENOM :