



CORRECTION

EXAMEN NIVEAU 2

Saison 2021/2022

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	5 questions à 2 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) Les cas de fin d'avantage

- a. L'arbitre considère que l'équipe non fautive a obtenu un avantage. L'arbitre laisse le jeu se poursuivre ; ou
- b. L'arbitre considère que l'équipe non fautive n'obtiendra probablement pas d'avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour l'infraction à partir de laquelle l'avantage avait été joué ; ou
- c. L'équipe non fautive commet une infraction avant d'avoir obtenu un avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première infraction. Si une infraction relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette infraction ; ou
- d. L'équipe fautive commet une deuxième fois ou plus une infraction à partir de laquelle aucun avantage ne peut être obtenu. L'arbitre arrête le jeu et permet au capitaine de l'équipe non fautive de choisir la sanction la plus avantageuse pour son équipe

2) Le drop de renvoi sur la ligne de but Où ? Doit..... ? Ne doit pas ?

- i) Est botté de n'importe quel endroit indiqué dans le tableau (sanction : mêlée ordonnée)
- ii) Doit être botté sans délai (sanction : coup franc)
- iii) Doit franchir la ligne de sanction indiquée dans le tableau (sanction : l'équipe adverse à le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée)
- iv) Ne doit pas sortir directement en touche (sanction : l'équipe adverse à le choix entre les options suivantes : faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée ou un alignement ou une touche rapide)

3) Le gratteur

Règle expérimentale de World Rugby (saison 2021/2022) : le gratteur est le premier coéquipier du plaqueur à arriver sur la zone de 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

4) Fin anormale du maul

- 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

5) Pour demander un marque, un joueur doit :

- Avoir au moins un pied sur ou en arrière de sa ligne des 22 mètres quand il attrape le ballon ou quand il retombe par terre s'il était en l'air au moment de la réception ; et
- Attraper de volée un ballon qui a franchi le plan de la ligne des 22 mètres sur un coup de pied adverse avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur ; et
- Crier « Marque » en même temps

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

Cas N°1

Le 12 bleu fait une passe à son partenaire le n°13, le ballon touche le dos de l'arbitre avant que le N° 13 ne le récupère. Le premier adversaire se trouve à 15 mètres.

Quelle est votre décision ?

JEU – L'avantage ne doit pas être appliqué quand : Le ballon ou un joueur en possession du ballon touche l'arbitre et qu'une équipe en tire un avantage. Dans le cas cité ci-dessus aucune équipe ne tire un avantage du fait que l'arbitre touche le ballon

Cas N°2

Vous dirigez un match en honneur, le N°8 bleu est plaqué par 2 joueurs simultanément, le N°7 et le N°13 rouge, au moment d'aplatir le ballon dans l'en-but adverse.

Quelle est votre décision ?

Essai de pénalité mais pas de carton jaune

Cas N°3

Le N°5 bleu est hors-jeu dans le jeu courant à moins de 10 mètres du point de chute du ballon. Il avance vers le ballon et est dépassé par le joueur de son équipe qui a botté le ballon. Le N°10 adverse qui a récupéré le ballon est plaqué par le N°5 bleu

Quelle est votre décision ?

Pénalité contre N°5 bleu pour hors-jeu. Ce joueur ne doit pas avancer ni interférer avec le jeu

Cas N°4

Le N°9 bleu qui se trouve dans le camp de l'équipe rouge fait une passe à son N°10 qui lui se trouve dans sa moitié de terrain. Le 10 bleu tape indirectement le ballon dans les 22 mètres adverse

Quelle est votre décision ?

Touche avec lancer pour l'équipe rouge. La règle du 50/22 ne s'applique pas puisque le ballon est rentré par l'équipe bleue dans sa moitié de terrain

Cas N°5

Le N°13 vert tape à suivre. Le ballon rentre dans l'en-but de l'équipe jaune. Le N°15 jaune botte le ballon en ballon mort depuis son en-but

Quelle est votre décision ?

Drop de renvoi sur la ligne de but pour l'équipe jaune. Application de la règle expérimentale de WR sur le drop de renvoi de la ligne de but. Un joueur de l'équipe attaquante rentre la balle dans l'en-but adverse par un jeu au pied et un défenseur rend le ballon mort.

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

Voir doc spécifique

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

1) Quand est-ce qu'une équipe doit utiliser le jeu au pied ?

Le jeu à la main dans la défense devient risqué ou bien le dispositif adverse est en barrage.

Le jeu au pied s'impose, rasant ou lobé, latéral ou profond. Le coup de pied va permettre aux partenaires du botteur d'arriver en plus grand nombre et au moins en même temps que l'adversaire.

Les partenaires du botteur seront organisés pour bloquer toute contre-attaque et assurer la continuité du jeu. La plupart du temps, le jeu au pied tend à resserrer le dispositif adverse.

2) Citez les 3 phases de jeu ?

Phase de mouvement général

Phase de fixation et de relance de jeu

Phases ordonnées et lancements de jeu

3) Citez les 3 formes de jeu ?

Jeu pénétrant

Jeu déployé

Jeu au pied

4) Pourquoi effectuer une défense en rush et comment s'organise-t-elle ?

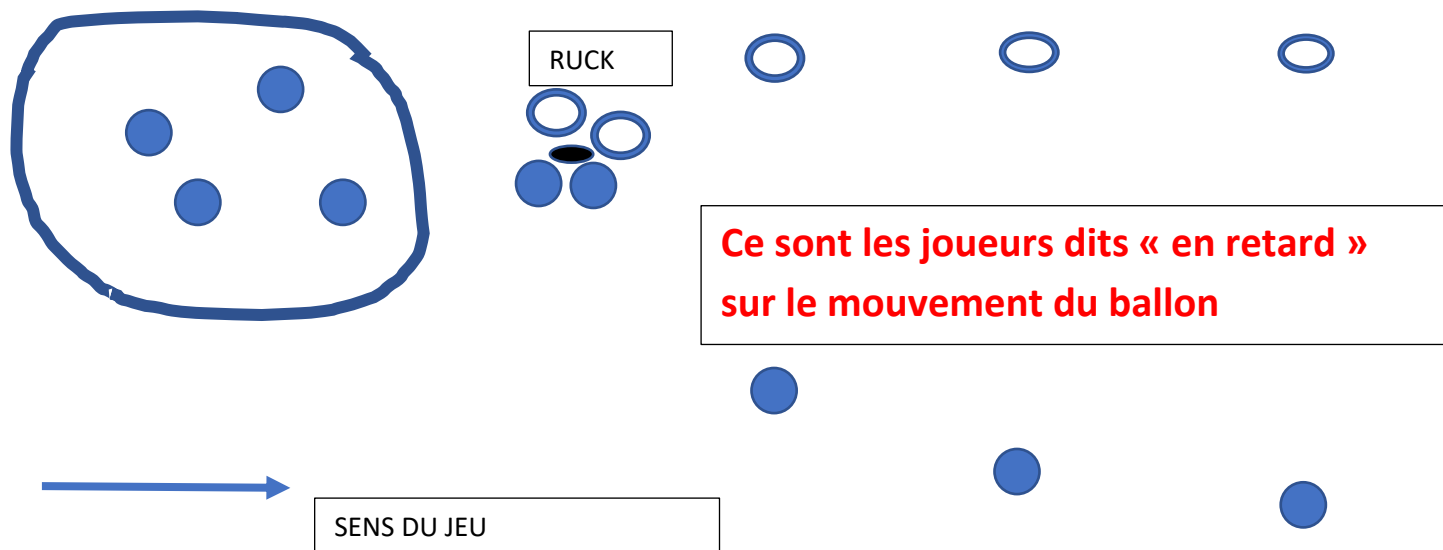
Pourquoi ?

L'équipe utilisatrice possède une ligne de $\frac{3}{4}$ avec des joueurs puissants et franchisseurs. Également utilisée en cas de danger immédiat (proche ligne de but par exemple)

Comment ?

Dès que le ballon est levé par le relayeur, chaque joueur de la ligne de défense va monter fort sur le joueur qu'il cadre

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



D) ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

- 1) Vous dirigez un match en fédérale 2. Le N°13 inscrit sur la feuille de match a participé aux 2 mi-temps de l'équipe réserve, acceptez-vous cela ou pas et pourquoi ?**

OUI il faut accepter. Article 230 des RG de la FFR

Dérogation - Secteur amateur :

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)

- 2) Vous devez diriger une rencontre mais lorsque vous arrivez au stade vous constatez que le terrain est en grande partie gelé et présente des aspérités importantes, que faites-vous ?**

Vous devez reporter le match. Article 313.2 des RG de la FFR

Un report peut être décidé suite à une décision de l'arbitre de la rencontre de ne pas faire jouer le match prévu. Motif : Impraticabilité du terrain

- 3) Avant le coup d'envoi d'une rencontre que vous dirigez un dirigeant de l'un des deux équipes en présence souhaite déposer une réclamation, que faites-vous ?**

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.

- 4) Vous dirigez un match en promotion d'honneur, une des deux équipes présente 16 joueurs sur la feuille de match au coup d'envoi. Au cours de la partie cette équipe à 5 joueurs qui sortent sur blessure. A la 68^{ème} minute vous excluez temporairement (carton jaune) le N° 8 de cette équipe ; Que faites-vous ?**

Vous arrêtez le match. Article 451.2 des RG de la FFR

Une équipe se trouve au-dessous de l'effectif minimum réglementaire : si, durant la partie, une équipe est réduite à moins :

- de 11 joueurs pour le jeu à XV

- 5) Vous dirigez une rencontre de 2^{ème} série. Au cours de la première mi-temps vous entendez des propos racistes visant un joueur émanant d'une partie du public dans la tribune
Que faites-vous ?**

Vous devez interrompre la rencontre. Article 451.4 des RG de la FFR

L'arbitre devra interrompre la rencontre et exiger du président de l'association organisatrice du match (ou son délégataire) de prendre toutes les dispositions pour mettre un terme au(x) trouble(s) relevé(s). La partie ne reprendra qu'après cessation des faits.

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

Vous dirigez la rencontre N° 2021222418923564 de promotion d'honneur de la poule 4 opposant les équipes du RC AULNI et l'US JOULA le 20/02/22. Ce match se déroule au stade du RC AULNI

Le SCORE

RC AULNI : 3 essais, 2 transformations et 2 pénalités

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

Pendant le match :

A la 17^{ème} minute : lors d'un ruck, le N°5 de l'équipe du RC AULNI Mr Bernard ZIBER N° licence 1992075689307 donne un coup de pied dans le visage du N°2 de l'équipe de l'US JOULA qui se trouvait au sol. Malgré les soins prodigués par son soigneur ce joueur ne pourra pas reprendre le jeu.

A la 52^{ème} minute : alors que le N° 14 de l'équipe de l'US JOULA se trouve à 10 mètres de la ligne de but adverse le dernier défenseur qui se trouve en poursuite, le N°13 du RC AULNI Mr Jacques LOUVI N° licence 1997115694285, fait une cuillère au N°14 qui commet un en-avant en tombant.

A la 74^{ème} minute : lors d'une relance après un ruck, le N°7 de l'équipe du RC AULNI Mr Pierre BARTE, est hors-jeu sur ce ruck. C'est la 4^{ème} faute consécutive de cette équipe.

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

COMPÉTITIONS FÉDÉRALES
SAISON 2020- 2021

N° de rencontre : 202122**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 Montaigne 91463 MARCOUSSIS CEDEX		RAPPORT D'ARBITRE		Date de la rencontre 20/02/22	Club organisateur RC AULNI Tél. : XXXXXXXXXX	Compétition PHON	Poule 4			
Arbitre	NOM	XXXXXXXXXX	Prénom	XXXXXXXXXX	Ligue	XX	N° licence	XXXXXXXXXXXXXX	Tél.	XXXXXXXXXXXXXX
Entraîneur (si absence d'arbitre)									Tél.	
Représentant Fédéral									Tél.	

A Équipe : RC AULNI				RÉSULTAT DU MATCH				B Équipe : US JOULA			
Éléments du score	Nombre	Valeur	Points					Éléments du score	Nombre	Valeur	Points
Essai	3	5	15	L'équipe B US JOULA a battu / a fait match nul avec l'équipe A RC AULNI par 2 9 * à 2 5 * * Bien vérifier l'exactitude du résultat Score si Tirs aux buts : A : _ - _ : B				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
13		Jacques LOUVI	1997115694285				

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	
5	ZIBER Bernard	1992075689307	RC AULNI						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 :	Arbitre	B Équipe :
Nom : Prénom :	Signature XXXXXXXX	Nom : Prénom :
Fonction :		Fonction :
N° de licence :		N° de licence :
Signature :		Signature :

*Établir un rapport circonstancié (utiliser le rapport complémentaire sur la page 2)

NB : Tout refus de signature entraînera 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.

AVANT LE MATCH : la feuille de match doit être contrôlée par l'arbitre ou le représentant fédéral ; contrôlée et signée par les Présidents des associations concernées ou leurs délégués qui sont responsables de la rédaction de la feuille de match, de la composition des équipes, de la numérotation des joueurs et des personnes admises sur le banc de touche.

APRÈS LE MATCH : le rapport d'arbitre doit être complété, contrôlé et signé par l'arbitre et signé par les Présidents des associations ou leurs délégués, avec la mention « vu et pris connaissance ».

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**

N° CAS	VOTRE DECISION	POINTS
1	Pénalité contre le bloqueur bleu et blanc	
2	Essai pour l'équipe bleu et blanc, carton rouge pour le 21 jaune et rouge, transformation de l'essai puis pénalité au centre du terrain pour l'équipe bleu et blanc	
3	Pénalité contre le 17 blanc (joueur soutien qui va au sol avec son partenaire)	
4	Pénalité contre le plaqué bleu et blanc qui roule au sol	
5	Pénalité contre les joueurs de l'équipe jaune et rouge non participants à l'alignement qui ne sont pas à 10 mètres	
5 QUESTIONS à 2 points TOTAL		/10

NOM et PRENOM :