



# EXAMEN NIVEAU 2

## Saison 2022/2023

Réalisé par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

**DUREE DE L'EPREUVE : 2h30**

|                                                                                              |                                                                                          |                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| <b>A) DEFINITIONS</b>                                                                        | <b>5 questions à 4 points</b>                                                            | <b>...../20</b> |
| <b>B) SITUATIONS DE JEU</b>                                                                  | <b>ECRIT</b><br><b>VIDEO</b><br><b>5 questions à 2 points</b><br><b>5 cas à 2 points</b> | <b>...../20</b> |
| <b>C) CONNAISSANCE DU JEU</b>                                                                | <b>5 questions à 2 points</b>                                                            | <b>...../10</b> |
| <b>D) ADMINISTRATIF</b>                                                                      | <b>5 questions à 2 points</b>                                                            | <b>...../10</b> |
| <b>E) RAPPORT EVENEMENTS DU MATCH</b><br><b>Pertinence sur 10</b><br><b>Rédaction sur 10</b> |                                                                                          | <b>...../20</b> |

**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) 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.

### 3) Mort

Le ballon est mort lorsque l'arbitre siffle pour arrêter le jeu ou après une transformation manquée

L'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :

- a. Blessure d'un joueur, jusqu'à une minute. Si un joueur est gravement blessé, l'arbitre peut arrêter le jeu pendant plus d'une minute pour que le joueur soit évacué de l'aire de jeu.
- b. Consulter les autres officiels.

Une fois que le ballon est mort, l'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :

- c. Le remplacement de joueurs.
- d. Le remplacement ou la réparation de l'équipement d'un joueur.

- e. Renouer un lacet de chaussure.
- f. Récupérer le ballon.

#### **4) Essai de pénalité**

Accordé lorsque, selon l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué (ou marqué dans une position plus avantageuse) sans un acte de jeu déloyal commis par un adversaire.

#### **5) Obligations du joueur au sol**

Les joueurs qui vont au sol pour ramasser le ballon ou qui vont au sol avec le ballon, doivent immédiatement :

- a. Se relever avec le ballon ; ou
- b. Jouer (mais ne pas botter) le ballon ; ou
- c. Lâcher le ballon.

**Sanction : Pénalité**

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

#### **Cas N°1**

Le 12 bleu botte le ballon, il est contré par le 14 rouge. Le ballon est récupéré par le 6 rouge situé devant son partenaire au moment du contre

Quelle est votre décision ?

Pénalité contre le N° 6 rouge pour une position de hors-jeu

#### **Cas N°2**

Le 10 rouge tape un renvoi des 22 mètres, le ballon porté par un vent fort sort en touche indirectement dans les 22 mètres de l'équipe bleue

Quelle est votre décision ?

Touche en face du point où le ballon est sorti en touche avec lancer pour l'équipe bleue

#### **Cas N°3**

L'équipe bleue bénéficie d'un coup franc dans sa moitié de terrain. Le 10 bleu tape ce coup franc le ballon sort en touche indirectement dans les 22 mètres de l'équipe rouge

Quelle est votre décision ?

Touche en face du point où le ballon est sorti avec lancer pour l'équipe bleue

#### Cas N°4

Le 7 bleu en possession du ballon commet un en-avant à 2 mètres de la ligne de but des rouges au moment d'aplatir. Le 15 rouge qui est dans son en-but botte le ballon en ballon mort

Quelle est votre décision ?

Mêlée à 5 mètres de la ligne de but en face du point où l'en-avant a été commis (et pas à moins de 5 mètres d'une ligne de touche) avec introduction pour l'équipe rouge

#### Cas N°5

Le N°13 vert est plaqué par le 12 jaune, le 8 vert se positionne debout au-dessus du ballon dans la zone de plaquage. Le 9 vert récupère le ballon et fait une passe au 10 vert, le ballon est intercepté par le 11 jaune qui était dans le camp des verts et se repliait.

Quelle est votre décision ?

Pénalité contre le N° 11 jaune pour hors-jeu. La situation de départ est un plaquage avec lignes de hors-jeu

### **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 déployé ?

Le dispositif adverse est resserré, en retard sur la largeur.

Le jeu au large s'impose

L'utilisation de passes latérales permettra le débordement d'un joueur de la ligne et l'ouverture d'espaces entraînant la pénétration d'un joueur d'une autre ligne

#### 2) Citez les 3 phases de jeu ?

Phase de mouvement général

Phase de fixation et relance du jeu

Phase ordonnée et lancements de jeu

#### 3) Citez les 3 formes de jeu ?

Jeu pénétrant

Jeu déployé

Jeu au pied

#### 4) Pourquoi effectuer une défense inversée et comment s'organise-t-elle ?

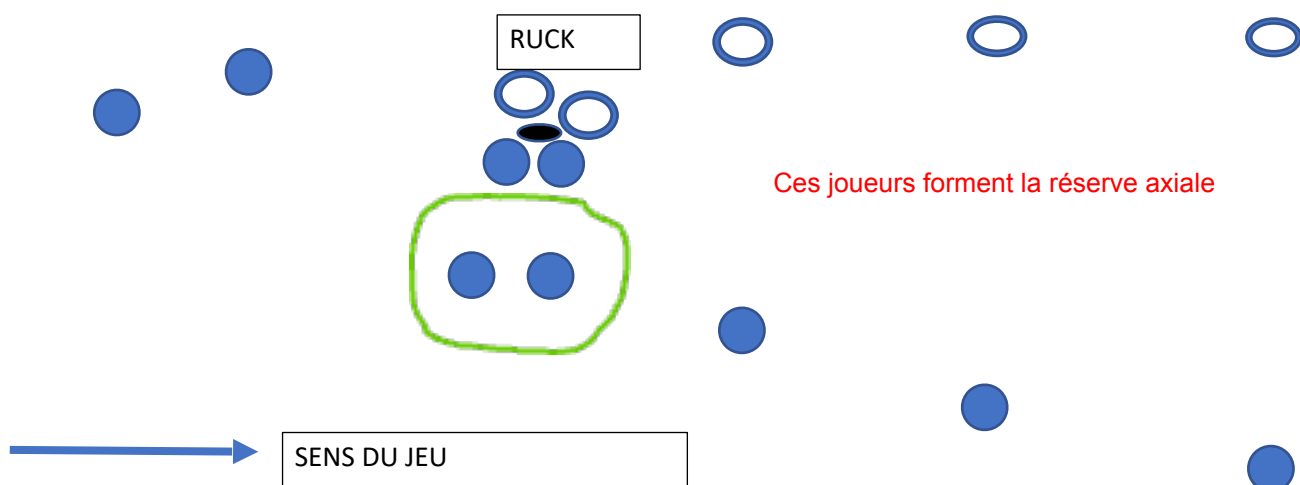
Pourquoi ?

L'équipe utilisatrice possède des bons finisseurs en bout de ligne. Également utilisée en cas de surnombre sur l'extérieur avec notion de danger immédiat (proche ligne de but)

Comment ?

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 la structure formée par les joueurs encerclés ci-dessous ?



## D) ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

- 1) ****Vous dirigez un match de régional 1. Le N°13 inscrit sur la feuille de match a participé à 1 mi-temps de l'équipe réserve. Vous vous apercevez qu'il est toujours sur le terrain lors de la deuxième mi-temps de l'équipe une. Que faites-vous ?****

Rien, ce joueur peut participer aux deux mi-temps du match de l'équipe 1 puisqu'il n'a participé qu'à une seule mi-temps du match de l'équipe réserve (Article 230-2 des RG de la FFR)

- 2) ****Vous devez diriger une rencontre de régional 1. Lorsque l'équipe visiteuse arrive au stade un dirigeant de cette équipe vous informe qu'il n'y a que 14 joueurs aptes à jouer. Que faites-vous ?****

C'est un cas d'effectif incomplet. Vous faites disputer la rencontre en match à effectif incomplet avec notamment des mêlées simulées dès le début de la rencontre (Article 452 des RG de la FFR)

- 3) ****Vous dirigez une rencontre de moins de 19 ans régional. Lors de la première mi-temps vous entendez des insultes à caractère raciste contre un joueur. Vous stoppez le match et demandez aux dirigeants du club organisateur d'intervenir, ce qu'ils font. Le match reprend et quelques minutes plus tard les insultes du même type reprennent. Que faites-vous ?****

Vous devez arrêter la rencontre. C'est un cas de match interrompu. Vous rédigerez un rapport (Article 451.4 des RG de la FFR)

- 4) ****Citez 4 cas entraînant une interruption d'une rencontre****

### **Impossibilité de jouer (Article 451.1)**

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

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

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

### **Cas règlementaires d'arrêt de match (Article 451.2)**

Agression d'un officiel de match

Effectif insuffisant

Une équipe quitte le terrain

### **Matches joué en nocturne (Article 451.3)**

Panne d'électricité de plus de 30 minutes

### **Faits discriminatoires (Article 451.4)**

- 5) ****Citez les 3 motifs pour lesquels une équipe peut poser une réclamation****

- La qualification d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse
- L'identité d'un ou de plusieurs joueurs de l'équipe adverse
- Une erreur technique commise par l'arbitre

Article 450.1 des RG de la FFR

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

En fonction des faits décrits ci-dessous, écrivez votre rapport pour chaque événement si besoin (tableau ci-après)

**4<sup>ème</sup> minute** : Suite à un ruck le N°4 de l'US ARVAT Mr Yvon LABROT N° licence 1999034626458 et le N°5 du RC VILLER Mr Serge LAMOS N° licence 2000034537489 se sont échangé des coups de poing au visage à plusieurs reprises. Cela a déclenché une bagarre générale qui a impliqué tous les joueurs des deux équipes.

**28<sup>ème</sup> minute** : Le n°8 du RC VILLER Mr Cyril FARET N° licence 2001065638482 s'est rendu coupable d'un plaquage par retournement. Le joueur plaqué est retombé sur la tête, après des soins, il a pu reprendre le match. Le N°8 (le plaqueur) est venu s'excusé aussitôt.

**37<sup>ème</sup> minute** : Alors que vous avez prévenu le capitaine de l'US ARVAT le N°13 de cette équipe Mr Jean BONVAL N° licence 1998023546849 est en position de hors-jeu ce qui empêche l'attaque de se développer.

**66<sup>ème</sup> minute** : Une touche se déroule près des bancs de touche, l'adjoint terrain du RC VILLER Mr Jules FISSE N° licence 1988113485906 vous traite de « gros con d'arbitre ».

## Rédaction rapport évènements

### Évènement de la : **4<sup>ème</sup> minute**

A la 4<sup>ème</sup> minute, suite à un ruck le N°4 de l'US ARVAT Mr Yvon LABROT N° licence 1999034626458 et le N°5 du RC VILLER Mr Serge LAMOS N° licence 2000034537489 se sont échangé des coups de poing au visage à plusieurs reprises. Cela a déclenché une bagarre générale qui a impliqué tous les joueurs des deux équipes.

En présence des deux capitaines j'ai exclu définitivement (carton rouge) N°4 de l'US ARVAT Mr Yvon LABROT N° licence 1999034626458 et le N°5 du RC VILLER Mr Serge LAMOS N° licence 2000034537489

### Évènement de la : **28<sup>ème</sup> minute**

A la 28<sup>ème</sup> minute, le n°8 du RC VILLER Mr Cyril FARET N° licence 2001065638482 s'est rendu coupable d'un plaquage par retournement. Le joueur plaqué est retombé sur la tête, après des soins, il a pu reprendre le match. Le N°8 (le plaqueur) est venu s'excuser aussitôt.

En présence des deux capitaines j'ai exclu définitivement (carton rouge) le n°8 du RC VILLER Mr Cyril FARET N° licence 2001065638482

### Évènement de la : **37<sup>ème</sup> minute**

Pas de rapport car la sanction est un carton blanc pour fautes répétées

**Évènement de la : 66<sup>ème</sup> minute**

A la 66<sup>ème</sup> minute, une touche se déroule près des bancs de touche, l'adjoint terrain du RC VILLER Mr Jules FISSE N° licence 1988113485906 vous traite de « gros con d'arbitre ».

En présence des deux capitaines j'ai exclu définitivement (carton rouge) l'adjoint terrain du RC VILLER Mr Jules FISSE N° licence 1988113485906. J'ai demandé au capitaine du RC VILLER de désigner un joueur devant quitter l'aire de jeu

| N° CAS | VOTRE DECISION                                                                                                      | POINTS |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| 1      | Pénalité contre l'équipe verte pour hors-jeu dans le jeu courant                                                    |        |
| 2      | Pénalité contre le joueur bleu au bord du ruck qui est hors-jeu (avantage possible)                                 |        |
| 3      | Pénalité contre les deux joueurs blancs qui ne relâchent pas le plaqué au sol et l'empêche de libérer le ballon     |        |
| 4      | Pénalité et carton joueur contre le 3 blanc qui donne un coup de genou au joueur noir au sol                        |        |
| 5      | Pénalité pour l'équipe verte (défendante pas de possibilité de scorer) et carton rouge au N°6 vert et au N° 7 blanc |        |
|        | 5 QUESTIONS à 2 points TOTAL                                                                                        | /10    |
|        |                                                                                                                     |        |
|        |                                                                                                                     |        |
|        |                                                                                                                     |        |

NOM et PRENOM :