



EXAMEN de NIVEAU 2

Saison 2023-2024

Réalisé par la Direction Nationale des Officiels de Match

Ligue :

Date :

Nom du Candidat :

Prénom :

Date de naissance :

N° licence :

Club d'appartenance :

A - DEFINITIONS (10 définitions à 2 points)	/20
B – SITUATIONS DE JEU (5 cas écrits et 5 cas vidéo à 2 points)	/20
C – CONNAISSANCE DU JEU (5 questions à 2 points)	/10
D - ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)	/10
E - RAPPORT EVENEMENTS DU MATCH (20 points)	/20

DUREE : 2H30

TOTAL :/80

TOTAL :/20

A - DEFINITIONS (10 définitions à 2 points)

Donnez les définitions des termes ou propositions suivants.

1. Pied-frein

Le talonneur place un pied au sol vers l'avant, au milieu du tunnel, pour aider à la stabilité et éviter la charge axiale. Cette position est maintenue tout au long des étapes « Flexion » et « Liez » de la séquence d'entrée en mêlée. Le pied ne doit être retiré qu'après l'instruction « Jeu » et avant le talonnage du ballon.

2. Botté directement en touche

Le ballon est botté en touche sans avoir rebondi dans l'aire de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre.

3. 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.

4. Mort

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

5. Jeu déloyal

Tout acte commis par un joueur dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la règle 9 couvrant les cas d'obstruction, antijeu, fautes répétées, jeu dangereux et incorrection.

6. En-avant

Un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou
Un joueur propulse le ballon du bras ou de la main vers l'avant, ou
Le ballon touche la main ou le bras d'un joueur et poursuit sa course vers l'avant
Et
Le ballon touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.

7. Pas sur ses pieds

Un joueur n'est pas sur ses pieds quand une autre partie de son corps s'appuie sur le sol ou des joueurs au sol.

8. Réception de volée

Un ballon attrapé sans avoir préalablement touché un autre joueur ou le sol.

9. Drop (coup de pied tombé)

Le ballon, après avoir été délibérément lâché de la ou des mains, touche le sol et est botté lors de son ascension après le premier rebond.

10. Coup de pied de volée

Un joueur lâche délibérément le ballon et le botte avant que le ballon ne touche le sol.

B - SITUATIONS DE JEU (5 cas écrits et 5 cas vidéo à 2 points)

Pour chacun des cas décrits ci-dessous, donnez (1 point) et motivez (1 point) votre décision. Précisez, s'il en est : la sanction, l'équipe bénéficiaire, le point de reprise du jeu. Tous ces cas écrits concernent uniquement la compétition Excellence B.

1. Les bleus, attaquants, bénéficient d'un coup franc et optent pour une mêlée en lieu et place. La mêlée se déroule sans encombre. Le demi de mêlée bleu passe le ballon à son demi d'ouverture en retrait qui effectue une tentative de drop goal. Le ballon passe entre les poteaux de but et au-dessus de la barre transversale. Un joueur rouge de l'équipe défendante, dans son en-but, tente de se saisir du ballon mais commet un en-avant puis effectue un touché à terre.

Mêlée à 5 mètres pour les bleus, au plus près de l'en-avant des rouges.

Le drop goal n'est pas valide car la mêlée est choisie en lieu et place d'un coup franc et les rouges n'ont pas joué ou touché le ballon ou plaqué le porteur du ballon avant la tentative.

2. Un joueur bleu, porteur du ballon, en perd le contrôle à 5 mètres de la ligne de but des rouges. Le ballon lui échappe en direction de la ligne de ballon mort adverse. Cependant, avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur, il parvient à le botter puis à s'en saisir après un rebond au sol. Il effectue alors un touché à terre sur la ligne de but des rouges.

Mêlée à 5 mètres pour les rouges au plus de l'endroit où le porteur du ballon en a perdu le contrôle.

Selon la définition de l'en-avant, le joueur bleu porteur du ballon en commet un même s'il botte le ballon avant qu'il ne touche le sol ou un autre joueur.

3. Ruck à proximité de la ligne de but des bleus, en possession du ballon. Un des joueurs rouges est situé au cœur du ruck, en avant de ses partenaires et isolé parmi ses adversaires. Sous la pression des rouges, le ruck se déplace et le ballon franchit la ligne de but. Le joueur rouge identifié ci-dessus, toujours en avant de ses partenaires, se délie et effectue un touché à terre.

Essai pour les rouges.

Dès lors que le ballon atteint la ligne de but, le ruck est terminé. Se délier et manipuler le ballon ne constitue plus une faute.

4. Un joueur bleu, défendant, échoue dans sa tentative de se saisir de volée du ballon, botté par un joueur rouge. Il en perd le contrôle vers l'arrière. Le ballon poursuit sa course dans son en-but. Un autre joueur bleu le ramasse, tente un coup de pied de dégagement mais est contré dans l'en-but par un rouge. Le ballon sort en touche de but.

Mêlée à 5 mètres pour les rouges, au plus près de l'endroit où est contré le ballon.

Le ballon est rentré dans l'en-but par l'équipe défendante et rendu mort.

5. Jeu courant. Le porteur du ballon, bleu, tente un coup de pied de dégagement en dehors de ses 22 mètres mais est contré par un adversaire rouge. Le ballon poursuit sa course vers la ligne de but des bleus. Un partenaire du joueur rouge ayant contré le coup de pied, dans les 22 mètres du botteur bleu au moment du contre, se saisit du ballon.

Pénalité pour les bleus à l'endroit où est saisi le ballon.

Seuls les partenaires du botteur sont remis en jeu lors d'un contre.

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 50 secondes pour donner (1 point) et motiver (1 point) votre décision. Précisez, s'il en est : la sanction, l'équipe bénéficiaire, le point de reprise du jeu.

Tous ces cas vidéo concernent uniquement la compétition Excellence B.

Cas vidéo 1

Coup franc pour les oranges au point de marque de la mêlée.

L'introduction du 9 rouge n'est pas droite.

NB : Si la justification de laisser jouer la mêlée est clairement motivée et que le candidat "croque" le troisième ligne aile délié, accorder la moitié des points.

Cas vidéo 2

Pénalité pour les oranges au point de chute du ballon. Carton rouge au 14 rouge. Carton bleu au joueur orange qui reste au sol.

Le 14 rouge tourne le dos au dernier moment et bascule dans l'imprudence : son action perturbe le bloc de saut, entraîne la chute et la bascule du sauteur qui retombe bras/tête en premier. Le joueur orange reste suffisamment "groggy" pour justifier d'une suspicion de commotion cérébrale.

NB : En cas de "simple" carton jaune clairement motivé par les observables et adjoint du carton bleu, accorder les points au candidat.

Cas vidéo 3

Pénalité pour les rouges à l'endroit de la mise au sol du porteur du ballon.

Aucun des joueurs qui interviennent sur le porteur du ballon ne produit le moindre effort de le saisir à la taille ou en-dessous.

NB : Accorder les points à un candidat essayant de faire preuve de discernement s'il justifie que le jeu peut continuer dans la mesure où le porteur du ballon est fléchi et bas sur ses appuis pour forcer une avancée et que c'est lui qui va au sol.

Cas vidéo 4

Mêlée pour les rouges à 15 mètres de la ligne de touche en face du point de lancer.

La touche n'est pas encore terminée au moment de l'en-avant (il y a bien en-avant). Pas d'option d'avantage, le 7 rouge qui ramasse le ballon est hors-jeu.

Cas vidéo 5

Pénalité pour les rouges au point de marque de la mêlée.

Le pilier tête libre orange n'est pas lié, pousse en travers et se relève.

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

Donnez une réponse précise et exhaustive aux questions suivantes.

1. Quelles sont, sans les décrire, les trois phases de jeu ?

Phase de mouvement général

Phase de fixation (relance du jeu)

Phase ordonnées (lancements de jeu)

2. Quelles sont, sans les décrire, les trois formes de jeu ?

Jeu pénétrant

Jeu déployé

Jeu au pied

3. Quels sont, sans les décrire, les trois types de défense ?

La défense glissée (en contrôle)

La défense en rush

La défense inversée

4. Quels sont les trois états possibles du rapport de force ?

Favorable

Équilibré

Défavorable

5. Comment se différencient la stratégie et la tactique ?

La stratégie regroupe les diverses actions envisagées avant l'action elle-même (plan de jeu, combinaisons, lancements).

La tactique caractérise toute adaptation durant l'action.

D - ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

*Toutes les situations suivantes concernent uniquement la compétition Excellence B.
Décrivez le protocole que vous adopteriez en de telles situations en motivant précisément vos décisions.*

1. Lors de votre arrivée au stade vous constatez que le terrain est totalement gelé. Les prévisions météorologiques font état de températures négatives jusqu'au soir de la rencontre. Il s'agit d'un cas réglementaire d'impossibilité de jouer une rencontre dans des conditions de sécurité acceptables. A moins d'une surface synthétique en option, la rencontre ne se jouera pas et sera reportée (si le calendrier le permet). Cette situation doit faire l'objet d'un rapport complémentaire.

2. Au début de la seconde mi-temps, hormis onze joueurs présents sur le terrain, tous les autres joueurs d'une équipe sont déclarés blessés afin de pouvoir être titulaires en "première". Vous excluez temporairement le capitaine de cette équipe quelques minutes plus tard. Il s'agit d'un cas réglementaire de fin de match dans la mesure où une des deux équipes est réduite à un effectif insuffisant. Cette situation doit faire l'objet d'un rapport complémentaire.

3. Lors du contrôle des licences, vous constatez qu'une équipe dont l'effectif est de 20 joueurs ne présente qu'un seul joueur de première ligne remplaçant. Expliquer la situation au rédacteur de la feuille de match. Deux possibilités existent : soit l'équipe peut déclarer un cinquième joueur apte à jouer première ligne (à vérifier), soit l'équipe peut réduire son effectif jusqu'à ne présenter que 18 joueurs (dont le première ligne remplaçant). Dans le cas contraire (aucune des deux options n'est retenue), la rencontre sera un match à effectif incomplet et il faudra rédiger un rapport complémentaire.

4. Votre rencontre se déroule en nocturne et plusieurs pannes de courant viennent en interrompre le déroulement, entraînant des coupures de l'éclairage du terrain. D'abord 15 minutes, puis 10 minutes, puis de nouveau 10 minutes. Il s'agit d'un cas réglementaire de fin de rencontre : la durée totale des interruptions excède 30 minutes. Le score est acquis, la rencontre sera néanmoins rejouée (si le calendrier le permet) et les scores additionnés. Cette situation doit faire l'objet d'un rapport complémentaire.

5. Alors que vous venez de signifier la fin de la première période, un dirigeant de l'équipe locale vous sollicite pour déposer une réclamation. Expliquer que les réclamations, de quelque nature qu'elles soient, ne sont recevables qu'avant et après la rencontre, c'est-à-dire avant le coup d'envoi ou après le coup de sifflet final. Dans le cas présent, le dirigeant en question devra donc attendre la fin de la seconde période.

E - RAPPORT EVENEMENTS DU MATCH (20 points)

En fonction des faits décrits ci-dessous, écrivez votre rapport dans le tableau de la page suivante pour chaque événement dont vous estimez que les circonstances le justifient.

Vous avez arbitré la rencontre d'Excellence B opposant les clubs de l'Ovalie Normande d'Echénou (ONE) et de l'Internationale Savoyarde d'Onchézeu (ISO). Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

11^{ème} minute

A la suite d'un plaquage sur le #7 du ONE par le #12 de l'ISO, en se relevant, le #7 du ONE, M. Jérôme GODILLOT (licence 1985011230446) a volontairement marché sur la cheville du #12 de l'ISO, M. Cyril PATOCHE (licence 1990121546342). Ce dernier s'est alors relevé à son tour et a donné un coup de pied dans l'entrejambe de son agresseur puis deux coups de poing au visage, le rendant inconscient. Le #7 du ONE a dû être évacué du terrain, toujours inconscient.

15^{ème} minute

À la suite d'une longue séquence, vous avez accordé cinq avantages successifs à l'équipe de l'ISO, qui est parvenu à marquer un essai. Vous avez remarqué que le #4 du ONE, M. Jean PEUPLU (licence 1982111223341) s'était particulièrement illustré en commettant à lui seul deux des cinq infractions ayant provoqué ces avantages.

18^{ème} minute

Le #15 du ONE, M. Alain BARRIERE (licence 1980061546009), a commis un en-avant volontaire, empêchant un essai d'être marqué.

41^{ème} minute

Le #15 du ONE a fait une cuillère au porteur du ballon adverse, empêchant de nouveau un essai d'être marqué.

60^{ème} minute

Après une mêlée ordonnée, les deux #2, MM. Bastien PRENSA du ONE (licence 1989121451988) et Jean CAISSE de l'ISO (licence 2001061234876) ont échangé des coups de poing au visage, ce qui a déclenché une bagarre générale.

Après le coup de sifflet final

Alors que vous rejoigniez votre vestiaire, l'entraîneur de l'équipe du ONE, M. Patrice HIBULAIRE (licence 1969101896543) vous a interpellé en ces termes : "Ben mon salaud, tu peux être fier de toi : tu es le meilleur marqueur de la rencontre. Charlot va ! Tu donnes des cours de trompette au conservatoire au moins ?".

Pour rappel, les dernières recommandations de la DAJC (20/12/2023) 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.

A la 11^{ème} minute, à la suite d'une phase de plaquage, le N° 7 de l'ONEchénou, M. Jérôme GODILLOT, N° de licence 1985011230446, a volontairement marché sur la cheville d'un adversaire, le N° 12 de l'ISONchézeu, M. Cyril PATOCHE, N° de licence 1990121546342. En représailles, le N° 12 de l'ISONchézeu a donné un coup de pied dans l'entrejambe puis deux coups de poing au visage du N° 7 de l'ONEchénou qui a perdu connaissance et a dû être évacué, faute de reprendre conscience malgré les soins prodigués. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Jérôme GODILLOT, N° de licence 1985011230446 et M. Cyril PATOCHE, N° de licence 1990121546342.

A la 60^{ème} minute, à la suite d'une mêlée ordonnée, le N° 2 de l'ONEchénou, M. Bastien PRENSA, N° de licence 1989121451988 et le N° 2 de l'ISONchézeu, M. Jean CAISSE, N° de licence 2001061234876 ont échangé des coups de poing au visage. Une bagarre générale s'en est suivie. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Bastien PRENSA, N° de licence 1989121451988 et M. Jean CAISSE, N° de licence 2001061234876.

A l'issue de la rencontre, alors que je me dirigeais vers mon vestiaire, l'entraîneur de l'ONEchénou, M. Patrice HIBULAIRE, N° de licence 1969101896543 m'a verbalement interpellé. Je cite : "Ben mon salaud, tu peux être fier de toi : tu es le meilleur marqueur de la rencontre. Charlot va ! Tu donnes des cours de trompette au conservatoire au moins ?". J'ai indiqué au rédacteur de la feuille de match du club de l'ONEchénou que je ferai un rapport sur cet incident.