



EXAMEN de NIVEAU 2

Saison 2024-2025 – Révision 1 – *Vidéo REVISEE*

CORRECTION

Ligue :

Date :

Nom du Candidat :

Prénom :

Date de naissance :

N° licence :

Club d'appartenance :

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

DUREE : 2H30

TOTAL :/80 (48)

TOTAL :/20 (12)

Toute note inférieure aux nombres entre parenthèses sera synonyme d'échec à cette épreuve.

A - DEFINITIONS (10 définitions à 2 points)

Donnez les définitions des termes ou propositions suivants.

1. Coin volant

Dans le jeu courant, une structure interdite composée du porteur du ballon et de deux partenaires au moins, liés entre eux, qui avance avant d'entrer en contact avec un ou plusieurs adversaires.

2. Raffut

Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire en se servant de la paume de la main

3. Coup de pied

Une action effectuée en bottant délibérément le ballon avec une partie de la jambe ou du pied, talon exclu, des orteils au genou, mais genou exclu. Un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main ou le long du sol.

4. En-avant

Quand un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou quand un joueur propulse le ballon du bras ou de la main vers l'avant, ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course vers l'avant et touche le sol ou un autre joueur, avant que le joueur d'origine puisse s'en saisir.

5. 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.

6. Equipe attaquante

Les adversaires de l'équipe située dans la moitié du terrain de laquelle se joue la partie.

7. Joueurs participant à un alignement

Il s'agit des joueurs de l'alignement, un relayeur de chaque équipe (si présent), le lanceur et un adversaire direct.

8. 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 peut être retiré qu'après l'instruction « Jeu » et avant le talonnage du ballon.

9. Plan de la ligne de touche

L'espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but.

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.

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. Un joueur bleu, porteur du ballon, est plaqué dans le champ de jeu mais une fois mis au sol, en tendant immédiatement les bras, il parvient à effectuer un toucher à terre à la base d'un des poteaux porte-drapeau positionné à l'intersection de la ligne d'essai et d'une ligne de touche de but délimitant l'en-but de l'équipe rouge.

Renvoi aux 22 mètres pour les rouges. Le bleu porteur du ballon rend le ballon mort dans l'en-but en effectuant le toucher à terre à la base du poteau porte-drapeau qui est en touche de but.

2. Fin du temps réglementaire. Tentative de drop-goal par un joueur bleu, porteur du ballon. Le ballon rebondit sur l'extérieur d'un des poteaux de but adverses et poursuit sa course dans l'en-but de l'équipe rouge, défendante. Un des joueurs de cette équipe tente de s'en saisir de volée mais le ballon lui échappe des mains. Il parvient néanmoins à le maîtriser avant qu'il ne touche le sol ou un autre joueur et crie : "marque !".

Le marque est valide (Cf. définition de "réception de volée"). Coup franc pour les rouges à 5 mètres de sa ligne d'essai et au plus près du point de réception du ballon.

3. Un joueur bleu échoue dans sa tentative de se saisir de volée du ballon, botté par un adversaire. Il en perd le contrôle vers l'arrière. Le ballon poursuit sa course dans l'en-but des bleus. Un autre joueur de l'équipe défendante le ramasse, tente un coup de pied de dégagement mais est contré dans l'en-but par un joueur rouge. Le ballon sort en touche de but sans être touché par un autre joueur.

Mêlée à 5 mètres pour les rouges au plus près de l'endroit où est sorti le ballon et à au moins 5 mètres de la ligne de touche la plus proche. Le ballon a été rentré dans leur en-but par les bleus avant d'être rendu mort.

4. Les bleus, attaquants, bénéficient d'un coup franc lors d'un alignement et optent pour un nouvel alignement en lieu et place. La touche se déroule sans encombre, le ballon est immédiatement volé par un joueur bleu à son receveur qui 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 toucher à terre.

Le drop-goal ne peut pas être accepté car il n'y a pas eu de plaquage avant cette tentative et que le ballon n'a pas été touché ou joué par un adversaire du botteur. Mêlée à 5 mètres pour les bleus au plus près de l'en-avant des rouges et à au moins 5 mètres de la ligne de touche la plus proche.

5. Le numéro 10 bleu botte le ballon en direction du camp adverse. Le numéro 8 rouge réceptionne le ballon de volée. Le numéro 12 bleu, hors-jeu en dehors de la zone des 10 mètres et le numéro 5 bleu, à proximité du point de chute du ballon et donc hors-jeu dans la zone des 10 mètres, se replie en marchant tout en faisant face au numéro 8 rouge. Le numéro 12 bleu, remis en jeu par le numéro 10 bleu, dépasse alors le numéro 5 bleu qui est toujours dans la zone des 10 mètres. Ce dernier, avant d'être sorti de la zone des 10 mètres, plaque le numéro 8 rouge porteur du ballon qui a parcouru 5 mètres.

Le jeu continue car les joueurs hors-jeu, y-compris dans la zone des 10 mètres, ont fait action de se replier et sont remis en jeu à tour de rôle avant de reprendre part au jeu : ils n'ont donc pas interféré avec le jeu en position de hors-jeu.

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

Le ballon utilisé pour la remise en jeu rapide n'est pas celui sorti en touche, celle-ci n'est donc pas valide. Touche pour les jaunes à l'endroit marqué par l'arbitre assistant.

Cas vidéo 2

Obstruction du 12 noir qui vient faire écran devant un coéquipier et efface 2 défenseurs pour ouvrir une porte à son coéquipier. En effet, il se situe devant le ballon et « va chercher » le défenseur. Pénalité pour les bleus à l'endroit de l'obstruction.

Cas vidéo 3

Même s'il ne quitte jamais le ballon des yeux, le numéro 8 blanc est "*responsable*" de la sécurité du joueur qui saute pour se saisir du ballon.

Réponses possibles :

Pénalité pour les rouges à l'endroit de la faute et carton jaune au 8 blanc car le joueur rouge qui saute pour se saisir du ballon retombe sur le dos.

OU

Pénalité pour les rouges à l'endroit de la faute et carton rouge au 8 blanc car le joueur rouge qui saute pour se saisir du ballon retombe sur la tête (dans les faits, il retombe sur le dos mais la tête heurte violemment le sol).

Cas vidéo 4

Essai validé. Mais nécessaire carton ROUGE pour le 1 bleu pour la percussion à l'épaule dans les jambes du porteur du ballon (sans aucun effort pour l'encercler avec ses deux bras). Jeu déloyal, faute très dangereuse, acte délibéré, aucun facteur atténuant possible.

N. B. : Sur cette action, 2 avantages sont octroyés à juste titre aux noirs : plaquage haut du 15 bleu (non maîtrisé mais le joueur noir porteur du ballon est en train de tomber), et la faute du 1 bleu mentionnée plus haut.

Cas vidéo 5

Le numéro 8 noir en position de troisième ligne aile gauche manipule le ballon sorti de la mêlée pour l'y entrer de nouveau et le canaliser derrière les pieds de ses secondes lignes.

Pénalité pour les rouges à l'endroit de la mêlée.

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

Donnez une réponse précise et exhaustive aux questions suivantes.

1. Décrivez la forme de jeu pénétrant.

Le jeu pénétrant est utilisé lorsque l'adversaire est dispersé. Il utilise l'axe profond du terrain pour déplacer le ballon, chercher à avancer, franchir la ligne d'avantage, marquer. Ses objectifs : profiter des intervalles entre les joueurs pour avancer, regrouper une défense éparpillée pour pouvoir ensuite la déborder.

Lors de l'utilisation du jeu pénétrant, les soutiens se rapprochent du porteur, essaient de pénétrer dans les intervalles laissés par les opposants écartés. Cette forme de jeu tend à resserrer la défense.

2. Décrivez les phases de mouvement général.

Caractérisé par le mouvement des joueurs et du ballon. Il met en œuvre l'intelligence de la circulation des joueurs et l'application de leur acquis. La pression qui en résulte, modifie constamment le rapport de force entre les deux équipes et détermine la forme de jeu.

3. Comment se différencient les situations stratégiques des situations tactiques ?

Les situations tactiques

Dans ce type de situation tout est en mouvement (ballon, partenaires et adversaires), le joueur accomplit des tâches relatives à son rôle momentané. Il s'adapte pendant l'action.

Les situations stratégiques

Dans ce type de situation, le mouvement des joueurs et du ballon n'est pas significatif. Le joueur accomplit des tâches relatives au poste qu'il occupe. Il répète un système préparé et décidé à l'avance (ce que l'on appelle couramment une combinaison ou un lancement).

4. Dans le plan de circulation des joueurs, quel est le rôle de la réserve axiale ?

La réserve axiale peut être offensive ou défensive (dans ce cas, on l'appelle également « second rideau défensif ». Constituée habituellement de 1 à 3 joueurs.

Offensivement, la réserve axiale est un atout supplémentaire qui permet aux joueurs d'attaquer, avec de la vitesse et de la profondeur, les espaces disponibles en suivant une combinaison ou en s'adaptant au système défensif adverse.

Défensivement, la réserve axiale permet de combler un déficit défensif lors d'un mauvais déplacement d'un partenaire ou lorsque le premier rideau défensif est franchi.

5. Expliquez quand et comment appliquer une défense inversée ?

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

D - ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

Toutes les situations suivantes concernent uniquement la compétition Fédérale B.

Décrivez le protocole que vous adopteriez en de telles situations en motivant précisément vos décisions.

1. L'effectif d'une des deux équipes de la rencontre est composé de 16 joueurs dont 3 joueurs aptes à jouer aux postes de première ligne.

Il manque un joueur apte à jouer aux postes de première ligne ; si l'équipe ne peut en désigner un autre, la rencontre sera un match à effectif incomplet.

L'arbitre consigne dans son rapport, avant signature par les dirigeants : le nom de l'équipe en effectif incomplet, le motif qui a conduit à cette notification et le score détaillé de la rencontre.

L'arbitre fera disputer la rencontre à 15 contre 15 avec des mêlées simulées dès le coup d'envoi.

2. A la 15^{ème} minute de la rencontre, vous excluez temporairement d'un carton jaune le numéro 16 de l'équipe visiteuse. Ce dernier proteste, s'assied au sol et refuse de quitter le terrain. Son capitaine vous explique que c'est son troisième carton jaune de la saison et que cela lui fera rater le match de phase finale de la semaine suivante : il insiste pour que vous révisiez votre jugement et annuliez le carton jaune en question.

Si le joueur persiste et refuse de sortir, il s'agit d'un cas règlementaire d'arrêt de match (refus par une personne figurant sur la feuille de match d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter l'enceinte de jeu) : fin prématurée de la rencontre.

L'arbitre doit consigner dans son rapport la raison de l'interruption définitive de la rencontre avant son terme.

3. Vous êtes spectateur lors d'une rencontre de lever de rideau pour laquelle l'arbitre officiel désigné ne s'est pas déplacé. Les dirigeants des deux équipes apprennent que vous êtes présent et vous sollicitent pour arbitrer cette rencontre.

Pour remplacer l'arbitre et en l'absence de désignation d'arbitres assistants officiels, il est fait appel, dans l'ordre de priorité hiérarchique : à un arbitre fédéral, à un arbitre régional, à un arbitre stagiaire, à un arbitre en cours de formation présent dans le stade. S'il n'y a qu'un seul arbitre licencié et en activité, l'arbitrage doit lui être confié même s'il est licencié dans une des deux associations en présence. Si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, l'arbitre le mieux classé doit arbitrer, sinon les capitaines peuvent s'accorder sur le choix de l'arbitre, à défaut, il faut procéder à un tirage au sort.

4. Pour la quatrième fois de la rencontre, le soigneur de l'équipe locale prodigue plus de conseils que de soins à un joueur de son équipe, ce malgré vos remarques antérieures. Il s'agace alors de votre dernière remontrance à ce sujet Vous décidez finalement de l'exclure temporairement d'un carton jaune.

Ce soigneur est démis de ses fonctions pendant la durée de l'exclusion temporaire (10 minutes). Il doit rester sur le banc de touche. Il ne peut plus rentrer sur l'aire de jeu : en cas de blessure d'un de ses joueurs, les soins sont au soigneur de l'équipe adverse. Le capitaine de l'équipe désigne un joueur de son équipe qui devra sortir durant ces 10 minutes. A noter : le joueur sortant ne devient pas un remplaçant, il ne peut donc pas revenir en jeu pendant toute la durée de l'exclusion temporaire.

5. Vous arbitrez une rencontre de barrage sur terrain neutre. A l'issue du temps réglementaire puis des prolongations, le score final est 30 à 30. La première équipe a inscrit 4 essais, 2 transformations et 2 pénalités. La seconde équipe a inscrit 5 essais, 1 transformation et 1 pénalité.

Si, après prolongations, le score du match est toujours de parité, l'équipe gagnante est celle qui aura dans l'ordre : marqué le plus grand nombre d'essais au cours du match ou, pour les départager, réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués dans les conditions définies dans les règles du jeu.

Dans le cas présent, la seconde équipe a marqué plus d'essais (5 contre 4) et est déclarée vainqueur.

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 de Fédérale B opposant le Club de Rugby Olympique Communal de Jean-Bon (CROC) et le World Rugby Athletic Province de Poulay (WRAP).

La rencontre s'est conclue avec un score de 28 à 24 en faveur du CROC.

Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

17^{ème} minute

A la suite d'un plaquage dangereux sur le #7 du CROC par le #12 du WRAP, en se relevant, le #7 du CROC, M. Jacquou DEBELLIER (licence 1985011230446) a volontairement donné un coup de tête au visage du #12 du WRAP, M Vincent LAIDANT (licence 1994011000911). Ce dernier a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain, toujours inconscient.

35^{ème} minute

Le #11 du WRAP, M. Arnaud PASSARANNE (licence 1980061546009), a commis un en-avant volontaire, empêchant un essai d'être marqué.

48^{ème} minute

Le #8 du WRAP, M. Armand CALAPELLE (licence 2000121245684) a été victime d'un plaquage dit "cathédrale" par le #3 du CROC M. Alex TAINQUETEUR (licence 1995062123666). Le #8 du WRAP est retombé violemment sur la tête, a momentanément perdu connaissance et a dû être évacué du terrain. Le #3 du CROC est immédiatement venu lui présenter des excuses.

75^{ème} minute

Le #11 du WRAP, M. Arnaud PASSARANNE (licence 1980061546009), a commis un nouvel en-avant volontaire, empêchant un autre essai d'être marqué. Le #14 du CROC, M. Virgile EPADISSI (licence 1982041245635) l'a alors interpellé verbalement et l'a poussé violemment. Le #11 du WRAP s'est emporté et lui a crié : *"T'as un problème Bamboula ? Retourne dans ton pays si t'es pas content, sale nègre..."*. Le #14 du CROC lui a alors asséné un coup de pied dans l'entrejambe et deux gifles au visage. Ceci a déclenché une bagarre générale après laquelle vous avez constaté que le #11 du WRAP était inconscient et que cela nécessitait de l'évacuer du terrain.

Après le coup de sifflet final

Alors que vous rejoigniez votre vestiaire, la soigneuse de l'équipe du WRAP, Mme Agnès TAISIE (licence 1969102896543) vous a interpellé en ces termes : *"Hey, soufflette ! C'est bien beau de brasser du vent pendant 80 minutes, mais t'étais où quand il fallait protéger nos joueurs ? Je croyais qu'il fallait passer un examen pour arbitrer : depuis quand la fédé peut désigner des aveugles analphabètes ? Allez, retourne pointer chez EDF, espèce d'éolienne à deux balles !"*

Rapport CR :

A la 17e minute du match, dans le jeu courant, le n°12 du WRAP, Monsieur Vincent LAIDANT (n° licence 1994011000911) plaque dangereusement le n°7 du CROC, Monsieur Jacquou DUBELLIER (n° licence 1985011230446). En se relevant, le n°7 du CROC a donné un coup de tête au visage du n°12 du WRAP. Le n°12 du WRAP a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain, toujours inconscient.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°7 du CROC. J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°12 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport CR :

A la 48e minute du match, dans le jeu courant, le n°3 du CROC, Monsieur Alex TAINQUETEUR (n° licence 1995062123666) plaque par retournement le n°8 du WRAP, Monsieur Armand CALAPELLE (n° licence 2000121245684), ce dernier retombant sur la tête. Le n°8 du WRAP a perdu connaissance et a dû être évacué du terrain. Le n°3 du CROC est immédiatement venu lui présenter ses excuses.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°3 du CROC. J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°8 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport CR :

A la 75e minute du match, à proximité de la ligne de but du WRAP, le n°11 du WRAP, Monsieur Arnaud PASSARANNE (n° licence 1980061546009) commet un en-avant volontaire empêchant un essai d'être marqué. Le n°14 du CROC, Monsieur Virgile EPADISSI (n° licence 1982041245635) l'a interpellé verbalement et poussé violemment. En réponse, le n°11 du WRAP a tenu les propos suivants : « T'as un problème Bamboula ? Retourne dans ton pays si t'es pas content, sale nègre... ». Le n°14 du CROC lui a alors asséné un coup de pied dans l'entrejambe ainsi que deux gifles au visage. Cette situation a eu pour conséquence une bagarre générale impliquant la totalité des joueurs présents sur le terrain. Le n°11 du WRAP, inconscient, a dû être évacué du terrain.

En présence des deux capitaines, j'ai définitivement exclu (carton rouge) le n°11 du WRAP ainsi que le n°14 du CROC). J'ai également, pour les raisons évoquées, attribué un carton bleu au n°11 du WRAP lors de son évacuation.

Rapport circonstancié « bagarre générale » :

A la 75e minute du match (voir rapport CR de la 75e minute), une altercation verbale et physique a lieu entre le n°11 du WRAP, Monsieur Arnaud PASSARANNE (n° licence 1980061546009) et le n°14 du CROC, Monsieur Virgile EPADISSI (n° licence 1982041245635), déclenchant une bagarre générale impliquant la totalité des joueurs présents sur l'aire de jeu.

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

A la fin du match, alors que je rejoignais mon vestiaire, la soigneuse de l'équipe du WRAP, Mme Agnès TAISIE (n° licence 1969102896543) m'a interpellé en ces termes : "Hey, soufflette ! C'est bien beau de brasser du vent pendant 80 minutes, mais t'étais où quand il fallait protéger nos joueurs ? Je croyais qu'il fallait passer un examen pour arbitrer : depuis quand la fédé peut désigner des aveugles analphabètes ? Allez, retourne pointer chez EDF, espèce d'éolienne à deux balles ».