



EXAMEN de NIVEAU 2

Saison 2025-2026 Révision 1 (26/02/2026) **Correction**

Réalisé par la Direction des Compétitions, Stades et 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 (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. Alignement

Un alignement est une phase statique consistant en une ligne d'au moins deux joueurs de chaque équipe attendant de réceptionner un lancer en touche.

2. But

Le ballon passe au-dessus de la barre transversale de l'équipe adverse sur un coup de pied placé ou tombé donné à l'intérieur du champ de jeu.

3. Capitaine

Le joueur désigné par une équipe pour diriger cette équipe, consulter l'arbitre et choisir les options selon les décisions de l'arbitre.

4. Coup de pied

Une action effectuée en frappant 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.

5. 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 l'attraper.

6. Équipe défendante

L'équipe dans la moitié du terrain de laquelle se déroule le jeu.

7. Joueurs participant à un alignement

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

8. La marque de la touche

Une ligne imaginaire dans le champ de jeu qui forme un angle droit avec la ligne de touche et passe par le point d'où le ballon est lancé. La marque de la touche ne peut pas être à moins de cinq mètres d'une ligne d'essai.

9. Prise crocodile

Action interdite dans le cadre de laquelle un joueur tire, tord ou provoque la torsion d'une partie du corps d'un adversaire, qui est sur ses pieds dans la zone de plaquage, dans sa tentative de le mettre au sol. Le joueur effectuant cette action retombe souvent sur un membre inférieur de l'adversaire.

10. Traîner

Un joueur qui traîne est un joueur qui reste en position de hors-jeu, c.à.d. 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 Régionale 1.

1. Le numéro 15 vert prend son élan en arrière de sa ligne des 22 mètres, saute et attrape de volée le ballon qui a atteint le plan vertical de cette même ligne des 22 mètres après avoir été botté dans le jeu courant par un adversaire. Il crie "marque" avant de retomber hors de ses 22 mètres.

Le jeu se poursuit.

Les conditions pour accepter le marque ne sont pas remplies car le joueur doit retomber dans ses 22 mètres après avoir attrapé le ballon.

2. Lors d'une mêlée ordonnée à 5 mètres de la ligne d'essai des bleus, le numéro 8 bleu se délie, ramasse le ballon et amorce une course vers la ligne de ballon mort des rouges. Il est immédiatement saisi à la taille et repoussé dans son en-but par le numéro 6 rouge. Une fois le numéro 8 bleu repoussé dans son en-but, le numéro 12 rouge réussit à lui arracher le ballon et effectue un touché à terre sur la ligne de ballon mort des bleus.

Mêlée à 5 mètres pour les rouges au plus près du touché à terre.

Le ballon est rentré dans l'en-but par un joueur de l'équipe défendante puis rendu mort.

3. Le numéro 15 rouge botte le ballon depuis ses propres 22 mètres vers la moitié de terrain adverse. Le ballon est attrapé de volée par le numéro 10 bleu. Le numéro 8 rouge, qui se trouve à moins d'un mètre du numéro 10 bleu, recule vers sa ligne de ballon mort. Alors qu'il s'est replié d'à peine 5 mètres, il est dépassé, loin et au large, par le numéro 15 rouge. Le numéro 8 rouge choisit de se retourner et plaque immédiatement le numéro 10 bleu.

Le jeu se poursuit.

Le numéro 8 rouge fait l'effort de se replier et est remis en jeu par le numéro 15 rouge, indépendamment de se trouver ou pas dans la zone des 10 mètres.

4. A la suite d'un ruck, le numéro 15 bleu, situé en dehors de ses propres 22 mètres, botte le ballon. Le ballon atteint le plan vertical de la touche à hauteur de la ligne médiane. Le numéro 14 rouge a un pied sur la ligne de touche et choisit de botter le ballon (avec son autre pied) qui rebondit et reste stationnaire dans le champ de jeu.

Touche pour les rouges à hauteur du coup de pied du numéro 15 bleu.

Le ballon a atteint le plan vertical de la touche et touche un joueur en touche, ce qui entraîne une touche directe sans gain de terrain car le ballon est botté dans le jeu courant en dehors des 22 mètres.

5. Fin du temps réglementaire. Lors d'un alignement en faveur des rouges, le numéro 8 rouge, sauteur positionné en premier bloc attrape le ballon à la verticale de son épaule extérieure. Le numéro 6 bleu saute en bloc de fond de touche, soutenu par un seul partenaire. Le numéro 8 rouge volleye le ballon au numéro 9 rouge en position de réceptionnaire. Ce dernier botte le ballon directement en touche.

Option d'un alignement au même endroit ou d'une mêlée à 15 mètres en faveur des bleus.

Le soutien au saut en fond de touche des bleus suffit à invalider le lancer "pas droit" des rouges et comme la touche n'a pas pu être jouée légalement, l'expiration du temps réglementaire n'entraîne pas la fin de la rencontre.

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

Pénalité pour les bleus ciel à l'endroit de la dernière phase de plaquage.

Pas d'incidence du 5 bleu ciel sur la première phase de ruck.

Pas d'incidence de l'assistant plaqueur lors du second plaquage, pas de phase de ruck, intervention licite sur le relayeur.

Si le candidat choisit néanmoins de sanctionner l'assistant plaqueur pour saisie au-dessus de la taille et de ne pas aller jusqu'au troisième plaquage, accepter la décision " *Pénalité pour les bleu ciel à l'endroit de la seconde phase de plaquage*"

Après le troisième plaquage, le 2 bleu marine arrive sur le côté et ne maintient pas le poids de son corps, ce qui interfère avec la continuité de l'action.

Cas vidéo 2

Pénalité pour les bleus, au choix :

- Hors-jeu du 1 blanc au large après le premier ruck, dans l'axe du joueur hors-jeu et à hauteur de la ligne de hors-jeu du ruck
- Hors-jeu du 16 blanc au près après le second ruck, dans l'axe du joueur hors-jeu et à hauteur de la ligne de hors-jeu du ruck

Cas vidéo 3

Coup franc pour les bleus à 15 mètres de la ligne de touche

Le lancer incorrect est moins important que l'entrée dans l'alignement du relayeur rouge avant le lancer.

Cas vidéo 4

Option d'une mêlée à 15 mètres ou d'un alignement pour les bleus foncé.

Le lancer n'est pas droit, vers un joueur bleu ciel de l'alignement, mais les bleus foncé ont fait l'effort de sauter pour disputer la conquête du ballon.

La suite des événements n'a pas lieu d'être.

Cas vidéo 5

Pénalité pour les bleus ciel au point de marque de la mêlée.

Les bleus foncé perdent leurs appuis sans action illicite des bleus ciel.

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

Donnez une réponse précise et exhaustive aux questions suivantes.

1. Décrivez la forme de 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. Décrivez les 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. La pression qui en résulte modifie constamment le rapport de force sur les trois plans (collectif total, ligne et homme contre homme) et déterminent les formes de jeu. Ces phases impliquent les principes de suppléance et entraînent une éducation à la polyvalence.

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

Dans les situations tactiques tout est en mouvement (ballon, partenaires et adversaires). Le joueur accomplit des tâches relatives à son rôle momentané. Il s'adapte pendant l'action. Dans les situations stratégiques, 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.

4. Expliquez la ligne d'avantage et l'intérêt pour une équipe de gagner cette ligne ?

C'est la ligne fictive qui partage momentanément le collectif en deux camps numériquement identiques. Constamment changeante dans les phases de mouvement, elle est parallèle à la ligne de but et passe par la ligne de remise en jeu lors des phases statiques.

5. Expliquez quand et comment appliquer une défense en rush ?

Elle est appliquée lorsque l'équipe utilisatrice possède une ligne de trois quarts avec des joueurs puissants et franchisseurs ou en cas de danger immédiat. Dans les faits, dès que le ballon est levé par le relayeur, chaque joueur de la ligne de défense doit monter fort sur le joueur qu'il cadre.

D - ADMINISTRATIF (5 questions à 2 points)

Toutes les situations suivantes concernent uniquement la compétition Moins de 19 ans Régionale 1.

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 19 joueurs dont 4 joueurs aptes à jouer aux postes de première ligne.

A moins que l'équipe choisisse d'aligner seulement 18 joueurs (dont toujours 4 premières lignes) ou de désigner un cinquième joueur de première ligne, le match se jouera en effectif incomplet.

2. A la 15^{ème} minute de la rencontre, vous excluez temporairement d'un carton jaune le numéro 10 de l'équipe visiteuse. A la 21^{ème} minute, cette même équipe visiteuse bénéficie d'une pénalité. L'entraîneur de cette équipe vous fait remarquer que le numéro 10 a purgé sa sanction et demande qu'il puisse revenir en jeu pour tenter la pénalité.

Le ballon est mort. Il ne s'agit pas d'un remplacement pour botter la tentative de but. Les cinq minutes de temps de jeu du carton jaune sont écoulées. Le numéro 10 peut revenir en jeu et botter la tentative de but.

3. Vous êtes spectateur lors d'une rencontre pour laquelle il n'y a pas d'arbitre officiel désigné. Les dirigeants des deux équipes apprennent que vous êtes présent et vous sollicitent pour arbitrer cette rencontre.

Lorsqu'il n'y a pas d'officiel désigné, seul un des deux entraîneurs des équipes en présence, tiré au sort, peut arbitrer la rencontre.

4. Vous remarquez que le joueur remplaçant de l'équipe locale qui officie en qualité de juge de touche triche à plusieurs reprises, malgré vos remarques à ce sujet. Vous décidez finalement de l'exclure temporairement d'un carton jaune.

Il purge sa sanction pendant cinq minutes de temps de jeu sur le banc des remplaçants. Le capitaine de son équipe choisit un joueur (autre qu'un joueur de première ligne) présent sur le terrain pour officier en qualité de juge de touche pendant la durée de la sanction. Si le joueur choisi est un joueur de devant, les mêlées sont réduites en conséquence.

5. Vous arbitrez une rencontre de barrage sur terrain neutre. A l'issue du temps réglementaire, 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.

En moins de 19 ans, il n'y a pas de prolongation en cas de match nul à la fin du temps réglementaire. La seconde équipe ayant marqué le plus grand nombre d'essais, elle est déclarée victorieuse. Il n'y a pas besoin d'organiser une séance de tirs au but.

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 le Sporting Crouchbindset de Rumizy, dit SCRUM et le Technopole Olympique Universitaire de Chounelle, dit TOUCH.

La rencontre s'est conclue par un score de parité de 24 à 24.

Les faits suivants ont été répertoriés pendant la rencontre.

Les effectifs :

SCRUM

5 Alfonso LIDLEUGAS

9 Jesse CAMPETTE

10 Kenji ETAIPRESK

11 Béranger AINSEECOO

15 Célestin XION-DES-FEUX

TOUCH

2 Nicolas CROBATTE

8 Stéphane DE EMMEMMA

12 Olaf OCHEUZE

14 Oussama MANTRAVAÏE

AT Roland GUEUDEPUTTE

Les faits :

Avant le coup d'envoi

Dans le couloir des vestiaires, avant de faire entrer les joueurs sur le terrain, vous êtes témoin d'une altercation verbale entre le numéro 14 du TOUCH et le numéro 11 du SCRUM sans en entendre les termes exacts (vous percevez vaguement qu'il s'agit d'une histoire entre un certain Nick et la mère de l'un des deux joueurs et de photos publiées sur Internet). Le 14 du TOUCH donne alors un coup de poing au visage du numéro 11 du SCRUM. S'ensuit un échange de coups de poings au visage entre ces deux joueurs jusqu'à ce qu'ils soient séparés par leurs coéquipiers respectifs. Vous excluez définitivement ces deux joueurs.

24ème minute

Lors d'une phase de ruck à 10 mètres de la ligne d'essai du TOUCH, vous sanctionnez le gratteur qui, au sol, ramène le ballon dans son camp.

Le numéro 9 du SCRUM joue rapidement la pénalité et se fait immédiatement plaquer par le numéro 12 du TOUCH.

Vous excluez temporairement le 12 du TOUCH (carton jaune) pour "faute cynique proche de la ligne d'essai"

31ème minute

Une mêlée a lieu au centre du terrain à la suite d'un renvoi après score ne parcourant pas 10 mètres.

Lors de cette mêlée, le numéro 2 du TOUCH, en position de talonneur, effectue un mouvement de trapèze avec les deux pieds dans l'optique de "voler" le ballon talonné par son vis à vis.

Cette action résulte en deux coups de genoux simultanés dans le visage du numéro 5 du SCRUM.

Vous excluez définitivement le numéro 2 du TOUCH.

45ème minute

A la suite d'un coup de pied dans le jeu courant, lors d'un duel aérien entre deux joueurs, le numéro 8 du TOUCH saute avec un pied en l'air.

Son pied heurte le visage du numéro 15 du SCRUM qui tombe au sol et perd connaissance avec le visage ensanglanté.

Vous excluez définitivement le numéro 8 du TOUCH et présentez un carton bleu au numéro 15 du SCRUM (ayant retrouvé ses esprits).

61ème minute

Le numéro 10 du SCRUM botte le ballon qui poursuit sa course jusqu'à quelques centimètres de la ligne d'essai du TOUCH.

Alors qu'il tente de se saisir du ballon, le numéro 10 du SCRUM est plaqué par le numéro 12 du TOUCH avant de pouvoir jouer le ballon qui roule en touche de but.

Vous accordez un essai de pénalité en faveur du SCRUM et sanctionnez le numéro 12 du TOUCH d'un second carton jaune.

Vous l'excluez définitivement.

Après le coup de sifflet final

L'adjoint terrain du TOUCH, se dirige vers les joueurs du SCRUM.

Il prend alors à parti le capitaine du SCRUM en ces termes :

"Match nul, les tantouzes, à onze contre quatorze ! Match nul, comme vous, comme l'arbitre !

Sans ce con vous étiez morts bande de tafiottes. Mais avec des petits pédés pareils, pas étonnant que le rugby se barre en couille ! Des tarlouzes de votre espèce on devrait les brûler..."

Pour rappel, les dernières recommandations de la DAJC 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.

Rapport carton rouge :

Avant le coup d'envoi, dans le couloir des vestiaires, le numéro 14 du TOUCH, M. Oussama MANTRAVAÏE, N° de licence uuuuuuuuuuuuuu et le numéro 11 du SCRUM, M. Béranger AINSEECOO, N° de licence vvvvvvvvvvvvvv se sont agressés verbalement. Le numéro 14 du TOUCH a alors donné un coup de poing au visage du numéro 11 du SCRUM. Les deux joueurs ont ensuite échangé des coups de poings au visage avant d'être séparés par leurs coéquipiers. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Oussama MANTRAVAÏE, N° de licence uuuuuuuuuuuuuu.

Rapport carton rouge :

Avant le coup d'envoi, dans le couloir des vestiaires, le numéro 14 du TOUCH, M. Oussama MANTRAVAÏE, N° de licence uuuuuuuuuuuuuu et le numéro 11 du SCRUM, M. Béranger AINSEECOO, N° de licence vvvvvvvvvvvvvv se sont agressés verbalement. Le numéro 14 du TOUCH a alors donné un coup de poing au visage du numéro 11 du SCRUM. Les deux joueurs ont ensuite échangé des coups de poings au visage avant d'être séparés par leurs coéquipiers. En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Béranger AINSEECOO, N° de licence vvvvvvvvvvvvvv.

Rapport carton rouge :

A la 31ème minute, lors d'une mêlée ordonnée, le numéro 2 du TOUCH, M. Nicolas CROBATTE, N° de licence xxxxxxxxxxxxxx, a projeté ses deux pieds vers l'avant et porté deux coups de genoux au visage du numéro 5 du SCRUM, M. Alfonso LIDLEUGAS, N° de licence wwwwwwwwwwww (ce dernier a pu reprendre part au jeu normalement). En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Nicolas CROBATTE, N° de licence xxxxxxxxxxxxxx.

Rapport carton rouge :

A la 45ème minute, lors d'un saut pour se saisir du ballon, le numéro 8 du TOUCH, M. Stéphane DE EMMEMMA, N° de licence yyyyyyyyyyyyyy a porté un coup de pied au visage du numéro 15 du SCRUM, M. Célestin XION-DES-FEUX, N° de licence zzzzzzzzzzzzzz, occasionnant une perte de connaissance de ce dernier et un saignement au visage (bien qu'ayant repris reconnaissance, ce joueur n'a pas pu reprendre part au jeu pour suspicion de commotion cérébrale). En présence des deux capitaines, j'ai exclu définitivement (carton rouge) M. Stéphane DE EMMEMMA, N° de licence yyyyyyyyyyyyyy.

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

A l'issue de la rencontre, alors que je rejoignais mon vestiaire, j'ai été témoin des propos tenus envers le capitaine du SCRUM par l'adjoint terrain du TOUCH, M. Roland GUEUDEPUTTE, N° de licence tttttttttttt, à savoir : « Match nul, les tantouzes, à onze contre quatorze ! Match nul, comme vous, comme l'arbitre ! Sans ce con vous étiez morts bande de tafiottes. Mais avec des petits pédés pareils, pas étonnant que le rugby se barre en couille ! Des tarlouzes de votre espèce on devrait les brûler... ».

Données à reporter pour la saisie du carton bleu :

Numéro 15 du SCRUM
M. Célestin XION-DES-FEUX
N° de licence zzzzzzzzzzzzzz
45ème minute
Perte de connaissance