



DNA/JD/AF/ PM/RC/FC

Paris, le 30/03/2019

## DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE DE L'ARBITRAGE

**EXAMEN FEDERAL  
2019  
EPREUVE ECRITE – 30/03/2019**

Nom du Candidat : ..... Prénom : .....

Ligue : ..... N° de licence : .....

J'arbitre depuis (mois année): ...../.....  
\*\*\*\*\* \*\*\*\*\*

### QUESTIONS

### NOTE

|                                                   |                                  |                 |       |
|---------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------|-------|
| 1 - <u>Définitions et règles</u> :                | 5 Thèmes                         | total 25 points | ..... |
| 2 - <u>Thème spécifique: Plaquage, ruck, maul</u> |                                  | total 25 points | ..... |
| 3 - <u>Connaissance du jeu</u> :                  | 5 questions à 4 points           | soit 20 points  | ..... |
| 4 - <u>Administratif</u> :                        | 5 questions à 2.5, 3, 3.5 points | soit 15 points  | ..... |
| 5 - <u>Rapport</u> :                              |                                  | total 15 points | ..... |

**\* La copie devra obtenir au moins 35 pts au total des épreuves « définitions » et « Spécial règle » Si ce n'est pas le cas, le reste de la copie ne sera pas corrigée.  
Dans chacune des épreuves, une note inférieure à la moyenne sera éliminatoire**

**TOTAL : ...../ 100 points**

**Temps accordé : 2h30. Au-delà de ce délai, les copies devront être relevées.**

**Si nécessaire, le candidat utilisera le verso de chaque feuillet.**

**Le candidat inscrira son nom et prénom au bas de chaque feuillet.**

Nom : ..... Prénom : ..... Comité : .....

# 1 – DÉFINITIONS et REGLES

Réponse fausse, ou incomplète : 0 point

## 1/ QUAND LE BALLON EST IL MORT ? (2pts)

- Quand il est en touche ou touche de but
- Quand un touché à terre est effectué dans l'en but
- Quand une transformation a été bottée
- Quand des points ont été marqués
- Quand le ballon touche un objet au dessus de l'aire de jeu
- Quand l'arbitre a sifflé

## 2/ LE REMPLACEMENT TACTIQUE (4pts)

- a) Quand ? (2pts)
  - o pour des raisons techniques
  - o pour des raisons de sécurité après qu'un joueur de 1ere ligne est sorti provisoirement ou définitivement de l'aire de jeu
- b) Quand le joueur peut il revenir ? (2pts)
  - o un joueur de 1ere ligne est blessé
  - o un joueur saigne
  - o un joueur est soumis à un HIA
  - o un joueur est blessé à la suite d'un jeu déloyal authentifié par les officiels de match

## 3/ LE HORS JEU (9pts)

- a) quand un joueur est il HJ ? (cas général) (1pt)
  - o Un joueur est HJ quand il est dans une situation telle qu'il ne peut prendre part au jeu sans être passible d'une sanction
- b) quand un joueur est il hors jeu dans le jeu courant ? (3pts)
  - o il est HJJC quand il se trouve devant un partenaire porteur du ballon ou venant de jouer le ballon
- c) quand est il remis en jeu par l'action d'un joueur de son équipe ? (3 pts)
  - o quand il se replie derrière un partenaire en jeu (dans le champ de jeu) ou qui a joué le ballon en dernier
  - o quand il est dépassé par un partenaire en jeu (situé dans le champ de jeu) ou qui a joué le ballon en dernier
- d) quand est il remis en jeu dans la zone dite « des 10m » ? (2pts)
  - o jamais par l'action d'un adversaire
  - o s'il se replie et en cours de repli il est dépassé par un partenaire en jeu

## 4/ LA MELEE (5pts)

- a) début et fin de la mêlée (3pts)
  - o la mêlée commence quand le ballon quitte les mains du n°9
  - o la mêlée se termine quand

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Comité : \_\_\_\_\_

- le ballon a émergé et que le relayeur l'a soulevé du sol
- le ballon a atteint les pieds du dernier joueur et que celui-ci l'a ramassé ou a été joué par le n°9
- lorsque le dernier joueur l'a ramassé dans les pieds de la 2eme ligne
- lorsque l'arbitre a sifflé
- lorsque le ballon a atteint la ligne de but ou ligne de touche
- **b) mêlée simulée : (2 pts)**
  - c'est une mêlée ordonnée où l'équipe qui introduit gagne le ballon sans lutter et où aucune équipe n'a le droit de pousser

## **5/ ARRET DE VOLEE (5 pts)**

- **Définition (3pts)**
  - il y a « marque » ou arrêt de volée lorsqu'un joueur a au moins un pied sur ou en arrière de la ligne des 22m , ou retombe au sol dans ses 22m s'il a réceptionné le ballon alors qu'il était en l'air
    - et réceptionne le ballon qui a été botté en dernier par un adversaire sans avoir touché le sol ou un autre joueur
    - et crie « marque » lorsqu'il a réceptionné le ballon
- **Comment se joue-t-il lorsque le « marque » est accordé dans l'en but ?(2pts)**
  - Un CF est accordé à l'équipe qui a fait l'arrêt de volée
  - Le point de marque est situé sur la ligne des 5m face au point de marque

## **2- THEME SPECIFIQUE**

### **Plaquage – Ruck - Maul**

1. **Un joueur va au sol (sans avoir été plaqué) afin de ramasser le ballon. Quelles sont ses obligations ?** (1,5)
  - Se relever avec le ballon, ou
  - Jouer (mais pas le botter) le ballon, ou
  - Lâcher le ballon
2. **Citez au moins trois actions qu'un joueur au sol ne peut pas effectuer** (1,5)

Un joueur au sol sans le ballon est hors du jeu et doit :

  - **Permettre** empêcher les **aux** adversaires qui ne sont pas au sol de jouer ou de gagner la possession du ballon
  - **Ne pas** jouer le ballon
  - **Ne pas** plaquer ou tenter de plaquer un adversaire
3. **Où peut avoir lieu un plaquage?** (0,5)

Champ de jeu
4. **En complément de la réponse à la question précédente, que faut-il pour qu'il y ait plaquage?** (0,5)

Le porteur du ballon doit être tenu et mis au sol par un ou plusieurs adversaires
5. **Que doivent assurer (permettre) les actions des joueurs impliqués dans la zone de plaquage?** (1)

Les actions des joueurs impliqués dans le plaquage doivent assurer une lutte équitable et permettre au ballon d'être immédiatement disponible pour être joué
6. **Suite à un plaquage,**
  - a) **Quelles sont les obligations immédiates du plaqueur?** (1)
    - Lâcher le ballon et le porteur du ballon
    - Se relever ou s'écarter du joueur plaqué et du ballon
  - b) **Après avoir respecté les obligations de la question précédente, quelles sont les obligations du plaqueur afin avant de pouvoir jouer le ballon** (1)
    - Être sur ses pieds
    - Venir de la direction de leur ligne de but
7. **Quelles sont les obligations immédiates du plaqué?** (1)
  - Rendre le ballon disponible pour que le jeu puisse continuer en relâchant, passant ou poussant le ballon dans n'importe quelle direction

- Se relever ou s'écarter

8. **Quelles sont les obligations des autres joueurs venant participer à la phase de plaquage?** (1,5)

- Rester sur leurs pieds et immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon
- Arriver au plaquage du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon
- Ne pas jouer le ballon ou tenter de plaquer un adversaire pendant qu'ils sont au sol près du plaquage

9. **Que doit faire un joueur qui obtient la possession du ballon sur une phase de plaquage?** (1)

- Il doit immédiatement jouer le ballon en écartant, passant ou bottant le ballon
- Rester sur ses pieds et ne pas aller au sol au plaquage ou au plaquage sauf s'il est plaqué par l'adversaire

10. **Donnez la définition du squeeze ball (1). En quelles catégories cette action est-elle interdite?** (0,5)

Cette action consiste pour le porteur du ballon :

- A aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- A faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire
- A rendre le ballon immédiatement disponible

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires

Interdiction en catégories C et C'

11. **Y a-t-il des lignes de hors-jeu sur une phase de plaquage? (0,5). Si oui, où passent-elles? Si non, à partir de quand des lignes de hors-jeu apparaissent-elles?** (0,5)

Pas de ligne de hors-jeu sur une phase de plaquage

Des lignes de hors-jeu se créent lors d'un plaquage si au moins un joueur est sur ses pieds au-dessus du ballon qui est au sol

12. **Sur la Règle du plaquage, quelles sont les dispositions applicables à toutes les compétitions catégories C et C'?** (1)

- Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)
- Le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol)

13. **Hormis le cas du ballon injouable, dans quels cas une phase de plaquage se termine-t-elle?** (1,5)

- Un ruck est formé
- Un joueur d'une équipe gagne la possession du ballon et écarte, passe ou botte le ballon

- Le ballon sort de la zone de plaquage

14. **Lorsque le ballon est injouable sur une phase de plaquage et qu'aucune faute n'a été détectée, en termes réglementaire que doit faire l'arbitre? (1)**

Accorder une mêlée ordonnée dont l'introduction sera donnée à l'équipe qui avançait avant l'arrêt de jeu, ou si aucune équipe ne progressait à l'équipe attaquante

15. **Quelles sont les conditions pour qu'une phase de ruck soit créée? (1)**

- Être dans le champ de jeu
- Au moins un joueur est en contact avec un adversaire, ces deux joueurs étant sur leurs pieds et au-dessus du ballon qui est au sol

16. **Quel est l'objectif du ruck? (0,5)**

Permettre au joueur de lutter pour le ballon qui est au sol

17. **Lors d'un ruck, quelles sont les possibilités pour une équipe de gagner la possession du ballon? (1)**

Soit par rucking, soit en poussant l'équipe adverse loin du ballon ?????\*\*\*\*\*

18. **Y a-t-il des lignes de hors-jeu sur une phase de ruck? (0,5) Si oui, où passent-elles? Si non, à partir de quand des lignes de hors-jeu apparaissent-elles? (0,5)**

Oui, chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne de but et qui passe par le dernier pied des participants. Si ce dernier pied est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu de cette équipe est sur la ligne de but

19. **Citez au moins quatre actions que les joueurs participant au ruck n'ont pas le droit d'effectuer et qui sont sanctionnées dans la Règle par une pénalité (2)**

- Se joindre en avant du dernier joueur
- Manipuler le ballon, excepté s'il avait les mains sur le ballon avant la formation du ruck et qu'il soit sur ses pieds
- Ramasser le ballon avec les jambes
- Écrouler intentionnellement un ruck
- Sauter sur un ruck
- Marcher intentionnellement sur un autre joueur
- Tomber au-dessus du ballon quand celui-ci sort d'un ruck
- Botter ou tenter de botter le ballon hors du ruck

20. **Citez au moins deux actions que les joueurs participant au ruck n'ont pas le droit d'effectuer et qui sont sanctionnées dans la Règle par un coup franc (1)**

- Remettre le ballon dans un ruck après qu'il en soit sorti
- Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le ruck est terminé alors que ce n'est pas le cas

21. **Quand un ruck prend-il fin? (1,5)**

- Ballon sort du ruck
- Ballon dans le ruck est sur ou au-delà de la ligne de but
- Ballon injouable

22. **Expliquez la règle des « 5 secondes » et du « jouez-le » sur une phase de ruck (0,5)**

Quand le ballon a été clairement gagné par une équipe dans un ruck, et qu'il est disponible pour être joué, l'arbitre ordonnera « jouez-le » après quoi le ballon doit être joué et quitter le ruck dans les cinq secondes qui suivent cette instruction

### 3/ CONNAISSANCE DU JEU

#### **CORRECTION**

5 questions à 4 points

1) A quoi reconnaît-on un joueur qui joue en jeu pénétrant ?

**Par son avancée significative en direction de la ligne de but adverse**

2) Un joueur annonce « une combinaison » avant la mise en place d'une mêlée ordonnée. Ce joueur est dans quel domaine ?

**a. Stratégique**

b. Technique

c. Tactique

3) Une équipe doit utiliser le jeu pénétrant quand ?

**a. Les espaces libres sont situés entre les joueurs adverses**

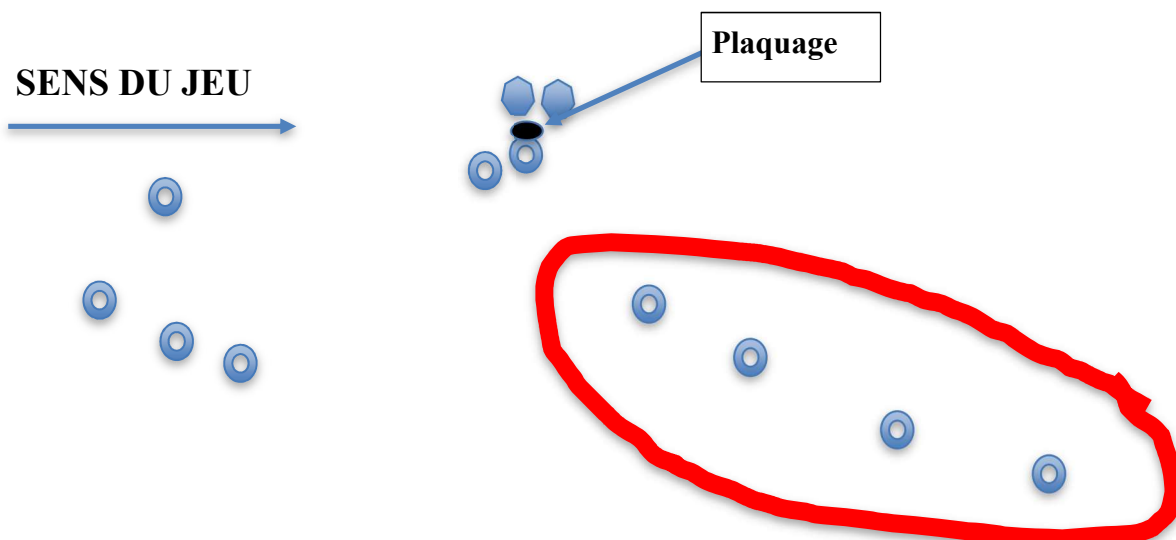
b. Les espaces libres sont situés derrière les joueurs adverses

c. Les adversaires sont en retard sur la largeur

4) Quel est l'objectif d'une défense dite « inversée » ?

**Couper les extérieurs à l'équipe utilisatrice pour empêcher le jeu déployé**

5) Au vu du schéma ci-dessous encerclez les joueurs dits « en avance »



Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Comité : \_\_\_\_\_

## 4 - QUESTIONS ADMINISTRATIVES

-----

### 1 - Protocole Commotion en divisions fédérales : (3pts)

#### Quelle procédure appliquer en cas de signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ?

##### Pendant la rencontre ?

Lorsqu'un arbitre détecte un (des) signes(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur ou de la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu. Le joueur ou la joueuse sera remplacé(e) dans tous les cas.

##### A l'issue de la rencontre ?

A l'issue de la rencontre, l'arbitre :

- Mentionne l'incident sur la feuille de match (rapport complémentaire).
- Saisie la fiche sur le serveur Ovale2.

### 2 - Jeu déloyal (3pts)

Lors d'une bagarre générale, lorsqu'une personne inscrite sur la feuille de match pénètre sur l'aire de jeu pour participer à l'échauffourée, un joueur présent sur l'aire de jeu doit en être retiré (de l'aire de jeu), dans chacun des cas suivants :

| ACTEUR                                               | OUI | NON |
|------------------------------------------------------|-----|-----|
| Entraîneur                                           | X   |     |
| Joueur remplaçant s'échauffant dans l'en-but         |     | X   |
| Joueur remplaçant faisant fonction de juge de touche | X   |     |

### **3 - Changement de joueurs (2.5pts)**

| <b>QUESTIONS</b>                                                                                                                               | <b>AMATEURS<br/>PLUS DE 19 ANS</b> |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Nombre maximum de remplacements autorisés pour raison tactique ou blessure de tout type ?                                                      | <b>7 ou 8</b>                      |
| Le remplacement temporaire d'un joueur sorti pour saignement est-il comptabilisé dans les remplacements autorisés ?                            | <b>NON</b>                         |
| Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes du saignement. Le remplacement compte-t-il dans les changements autorisés ?                      | <b>OUI</b>                         |
| La sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu) est-elle comptabilisée dans les changements autorisés ? | <b>OUI</b>                         |
| <b>Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement y compris lorsque les changements autorisés ont déjà été effectués</b>                         |                                    |
| Sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu)                                                            | <b>OUI</b>                         |
| Sortie d'un joueur pour saignement                                                                                                             | <b>OUI</b>                         |
| Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes pour saignement : Le joueur entré pourra t-il rester sur le terrain jusqu'à la fin match.        | <b>OUI</b>                         |
| Sortie sur blessure d'un joueur de 1ère ligne                                                                                                  | <b>OUI</b>                         |

|                                                                                         |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Sortie d'un joueur autre que première ligne sur blessure (hors commotion ou saignement) | NON |
| Exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1ère ligne                            | OUI |

Répondre par OUI ou par NON

#### **4 - Statut du joueur du lever de rideau (3.5pts)**

Dans quelles conditions un joueur ayant participé à la rencontre de lever de rideau de l'équipe réserve peut-il participer à la rencontre de l'équipe « UNE » séniors de son club ?

Un joueur ayant participé à la rencontre de lever de rideau (le même jour, sur le même terrain ou sur un terrain différent) de l'équipe réserve de son club durant une seule des deux mi-temps au maximum (quel que soit le temps de jeu effectué par ce joueur au cours de cette mi-temps), peut participer à la rencontre de l'équipe « UNE » senior de son club en qualité de remplaçant uniquement et sous réserve :

- **qu'une feuille de mouvements ait été tenue réglementairement durant la rencontre de l'équipe réserve ;**
- **que pendant la rencontre de lever de rideau, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un deuxième carton jaune au cours d'une période inférieure ou égale à 60 jours ; et**
- que pendant la rencontre de lever de rideau, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

#### **5 - Banc de touche : (3pts)**

Dans quelles conditions, chacune des personnes inscrites sur la feuille de match sont-elles autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu :

- L'entraîneur ?

Uniquement à la mi-temps

- Le soigneur ?

**Lors d'une blessure d'un joueur**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Comité : \_\_\_\_\_

- L'adjoint-terrain ?

Lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;

Lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

## **5 - LE RAPPORT (15pts)**

**Etablissez un rapport en fonction des 2 cas video que vous venez de voir  
Les joueurs fautifs s'appellent A, B, C, D etc.**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Comité : \_\_\_\_\_

**Quelle que soit la décision que vous aurez prise, la forme du rapport importera plus que la décision**

(Compléter le tableau en mettant une croix dans la colonne correspondante aux faits reprochés, en regard du numéro, du nom, du prénom et du n° de licence de la personne concernée)

(Compléter le tableau en mettant une croix dans la colonne correspondante aux faits reprochés, en regard du numéro, du nom, du prénom et du n° de licence de la personne concernée)

[illegible]

Reprendre, dans la colonne de gauche, chaque nom figurant au tableau des exclusions définitives et des licences retenues. Hormis les motifs « 2<sup>ème</sup> carton jaune » et « indiscipline », détailler en face, dans la colonne de droite, les faits qui vous ont conduit à exclure des joueurs ou à sanctionner des dirigeants du banc de touche. Si nécessaire, établir la suite de votre rapport sur un feuillet supplémentaire.

|                 |                |
|-----------------|----------------|
| <b>Cas1</b>     | <i>Rapport</i> |
|                 |                |
| <b>Joueur A</b> |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
|                 |                |
| <b>Cas 2</b>    |                |
| <b>Joueur B</b> |                |
|                 |                |
|                 |                |



|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

# BROUILLON

# BROUILLON