



Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

Examen du niveau 3 - Corrigé

Samedi 14 mai 2022

Durée : 3h

NOM :

Prénom :

Ligue :

Précisions :

- Le candidat doit reporter son identité à chaque bas de page
- Le 14 juillet dernier, World Rugby a officialisé la mise en place de directives applicables au niveau mondial. Avez-vous tout suivi ? Savez-vous pourquoi ces mises en place ont eu lieu ? Cet examen est un mélange de questions sur les nouvelles directives couplées à d'autres questions sur des règles déjà en vigueur. Soyez précis et concis dans vos réponses.

NOM :

Prénom :



A. Plaquage et ruck (50 points)

a) Donnez la définition d'un plaquage (1 point)

Le plaquage est la méthode employée pour tenir un porteur du ballon et le mettre au sol (1 point si définition complète, 0 sinon)

b) Que signifie « être mis au sol » ? (1 point)

Être mis au sol signifie que le porteur du ballon est allongé, assis ou a au moins un genou au sol ou est sur un autre joueur lui-même au sol (1 point si définition complète, 0 sinon)

c) Que signifie « être tenu » ? (1 point)

Être tenu signifie qu'un plaqueur doit continuer de tenir le porteur du ballon jusqu'à ce que le porteur du ballon soit au sol (1 point si définition complète, 0 sinon)

d) Protagonistes d'une phase de plaquage

a. Citez et définissez les différents protagonistes qui peuvent intervenir lors d'une phase de plaquage (4 points)

- Plaqueur : un joueur adverse qui tient le joueur plaqué et va au sol
- Assistant-plaqueur ou joueur participant au plaquage sans aller au sol : joueur qui tient le porteur du ballon pendant un plaquage et qui ne va pas au sol
- Plaqué : porteur du ballon qui est tenu et mis au sol
- Soutien : joueur qui arrive pour lutter pour la possession dans le plaquage

(1 point pour chaque identification avec une définition complète, 0 si pas de définition ou erreur dans l'identification)

b. Dans quel ordre analysez-vous les différents protagonistes ? Expliquez votre choix (2 points)

Plaqueur puis assistant-plaqueur puis plaqué puis soutien (1 point si ordre correct, 0 sinon)

Ordre chronologique d'analyse de la phase plaqueur-plaqué : le plaqueur doit sortir de la zone de plaquage puis l'assistant-plaqueur lâche le plaqué afin que ce dernier puisse libérer le ballon. Les soutiens sont analysés en dernier afin de déblayer et contester éventuellement la possession du ballon (1 point si réponse complète, 0 sinon)

c. Pour chaque protagoniste, quels sont leurs devoirs ? (8 points)

Plaqueur : Doit immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon après que les deux joueurs sont allés au sol, se relever ou s'écarter du joueur plaqué et du ballon (2 points si réponse complète, 0 sinon)

Plaqué : doit immédiatement 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 (2 points si réponse complète, 0 sinon)

Assistant-plaqueur ou joueur qui participe au plaquage sans aller au sol : doit rester sur ses pieds et immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon. Il doit arriver de sa ligne de but avant qu'il ne joue le ballon et il doit rester sur ses pieds quand il le fait (2 points si réponse complète, 0 sinon)

NOM :

Prénom :



Soutien : doit arriver au plaquage du côté de sa ligne de but (2 points si réponse complète, 0 sinon)

e) Donnez la définition du « gratteur » (2 points)

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 (2 points si définition complète, 0 sinon)

f) Quels sont les devoirs du joueur qui obtient la possession du ballon lors d'une phase de plaquage ? (1 point)

Il doit immédiatement jouer le ballon en écartant, passant ou bottant le ballon (0,5 point)

Il doit rester sur ses pieds et ne pas aller au sol sauf s'il est plaqué par l'adversaire (0,5 point)

g) Sur une phase de plaquage, quand des lignes de hors-jeu sont-elles créées ? Quelles sont-elles ? (3 points)

Des lignes de hors-jeu se créent lors d'un plaquage si au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (1 point)

La ligne de hors-jeu de chaque équipe est parallèle à la ligne de but et passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur dans le plaquage ou passe par les pieds du joueur qui est au-dessus du ballon (1 point)

Si ce point est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour cette équipe est dans ce cas sa ligne de but (1 point)

h) Quand un plaquage se termine-t-il ? (2 points)

Quand 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

Le ballon est injouable

(0,5 point par réponse correcte)

i) Donnez la définition d'un squeeze ball. Dans quelle(s) catégorie(s) est-il interdit ? Expliquez pourquoi (3 points)

Cette action consiste pour le porteur du ballon à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire et à rendre le ballon immédiatement disponible (1 point si définition complète, 0 sinon)

Interdit pour toutes les compétitions des catégories C et C' (1 point si réponse complète, 0 sinon)

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 (1 point si réponse complète, 0 sinon)

j) World Rugby a décidé d'introduire les directives expérimentales suivantes :

a. Interdiction d'avoir deux joueurs accrochés au porteur du ballon avant le contact avec l'adversaire. Il s'agit d'un coin volant. Donnez-en la définition. Expliquez l'intention de World Rugby dans la mise en place de cette directive (3 points)

NOM :

Prénom :



Forme d'attaque interdite qui se produit en général près de la ligne de but après que l'équipe attaquante bénéficie d'un pénalité ou d'un coup franc. Les partenaires se lient des deux côtés du porteur du ballon, formant un V. Souvent un ou plusieurs de ces partenaires sont devant le porteur du ballon (2 points si réponse complète, 0 sinon)

Réduire le nombre d'actions dans le cadre desquelles le porteur du ballon et plusieurs joueurs de soutien sont en contact (liés au porteur de balle) avant le contact avec l'adversaire, et protéger le plaqueur qui peut être confronté à la force combinée de trois adversaires (1 point si réponse complète, 0 sinon)

- b. Interdiction de cibler les membres inférieurs ou de laisser son poids sur les membres inférieurs de l'adversaire lors du déblayage. Expliquez l'intention de World Rugby dans la mise en place de cette directive (1 point)

Réduire le risque de blessure pour le joueur faisant l'objet d'un déblayage (1 point)

k) *Questions spécifiques aux catégories C et C'. Merci d'expliquer chacune de vos réponses*

- a. Sur quelles parties du corps du porteur du ballon le plaquage est-il autorisé ? (1 point)

De la taille jusqu'au pied

- b. Sous quelle(s) condition(s) un arrachage du ballon est-il possible ? (1 point)

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon dans les mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule

- c. Le plaquage à deux est-il autorisé ? (1 point)

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas en simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer

- d. Le « pick and go » est-il autorisé ? (2 points)

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon (1 point)

A proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai (1 point)

l) Ruck :

- a. Quel est l'objectif d'un ruck ? (1 point)

Permettre aux joueurs de lutter pour le ballon qui est au sol

- b. Quelle est la définition du ruck ? (2 points)

Une phase de jeu dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds et physiquement au contact, entourent le ballon au sol (2 points si définition complète, 0 sinon)

- c. Lors d'un ruck, comment la possession du ballon peut-elle être gagnée ? (1 point)

Rucking (0,5 point)

En poussant l'équipe adverse loin du ballon (0,5 point)

- d. Citez au moins quatre interdictions (sanctionnées d'une pénalité) pour les joueurs participant au ruck (2 points)

Ramasser le ballon avec les jambes

Écrouler intentionnellement un ruck

NOM :

Prénom :



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

(0,5 point par bonne réponse, dans une limite de 2 points)

- e. Citez au moins deux interdictions (sanctionnées d'un coup franc) pour les joueurs participant au ruck (1 point)

Remettre le ballon dans un ruck après qu'il en soit sorti (0,5 point)

Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le ruck est terminé alors que ce n'est pas le cas (0,5 point)

- f. Quelles sont les conditions à respecter afin qu'un joueur se joigne à un ruck ? (2 points)

Être sur ses pieds (0,5 point)

Arriver en arrière de sa ligne de hors-jeu (0,5 point)

Peut se joindre sur le côté mais pas en-avant du dernier joueur (0,5 point)

Doit se lier à un coéquipier ou à un adversaire (0,5 point)

- g. Dans quel(s) cas un joueur peut-il continuer à manipuler le ballon alors qu'un ruck est formé ? (1 point)

Uniquement si le joueur a les mains sur le ballon avant la formation du ruck et qu'il est sur ses pieds (1 point si réponse complète, 0 sinon)

- h. Expliquez la règle des « 5 secondes » lors d'un ruck et la (les) décision(s) à prendre le cas échéant (2 points)

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 (1 point)

Sanction : mêlée ordonnée en faveur de l'équipe qui n'était pas en possession du ballon (1 point)

- i. Si un ruck devient injouable, quelles sont vos décisions ? (1 point)

Mêlée en faveur de la dernière équipe qui progressait (0,5 point)

Si aucune équipe ne progressait, mêlée en faveur de l'équipe attaquante (0,5 point)



B. En-but et règle du drop de renvoi sur la ligne de but (26 points)

- a. Quelle est la définition du renvoi ? (1 point)

La mesure pour reprendre le jeu par un drop après un score ou un touché en but (1 point)

- b. Quelle est la définition de l'en-but ? (2 points)

Zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but. L'en-but comprend la ligne de but, mais ni la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but. Les poteaux et leur protection sont situés dans l'en-but (2 points si définition complète, 0 sinon)

- c. Par quelle(s) action(s) un joueur peut-il effectuer un touché à terre dans l'en-but ? (2 points)

En tenant le ballon et en le mettant en contact avec le sol dans l'en-but (1 point)

En exerçant une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou (1 point)

- d. Si un joueur est en touche de but et le ballon dans l'en-but, peut-il inscrire un essai en effectuant un touché à terre ? Expliquez (1 point)

Oui à condition qu'il ne soit pas porteur du ballon (1 point)

- e. Par quoi reprend le jeu après que le ballon est devenu mort à la suite de : (0,5 pour chaque réponse complète)

- i. Une tentative manquée de drop – **renvoi aux 22m**
- ii. Une tentative manquée de pénalité – **renvoi aux 22m**
- iii. Un coup de pied d'envoi qui arrive dans l'en-but et qui est rendu immédiatement mort par un joueur de l'équipe défendante – **faire rejouer le coup de pied ou mêlée ordonnée au centre du terrain**
- iv. Un coup de pied d'envoi qui arrive dans l'en-but et qui est rendu mort par un joueur de l'équipe défendante après que ce dernier a parcouru 10 mètres dans l'en-but avec le ballon – **renvoi aux 22 mètres**
- v. Un en-avant dans le champ de jeu et qu'un joueur de l'équipe défendante effectue un touché en-but – **mêlée**
- vi. Un en-avant dans l'en-but et qui sort en ballon mort – **drop de renvoi sur la ligne de but**
- vii. Un coup de pied donné dans le champ de jeu par un joueur de l'équipe attaquante qui sort en ballon mort – **choix : renvoi aux 22m ou mêlée à l'endroit du coup de pied**
- viii. Un coup de pied donné dans le champ de jeu et qui devient mort à la suite d'un touché à terre de l'équipe attaquante sur la ligne de touche de but – **renvoi aux 22m**
- ix. Un coup de pied donné dans le champ de jeu de l'équipe attaquante et qui devient mort après un touché à terre de l'équipe défendante – **drop de renvoi sur la ligne de but**
- x. Un coup de pied donné dans le champ de jeu de l'équipe attaquante. Le ballon est aplati simultanément par un joueur de chaque équipe – **drop de renvoi sur la ligne de but**
- xi. Un contre dans le champ de jeu avec une sortie de ballon en ballon mort – **renvoi aux 22m**



- xii. L'équipe défendante rentre la ballon dans son en-but. Un contre dans l'en-but a lieu avec une sortie de ballon en ballon mort – **mêlée à 5m en faveur du camp attaquant**
- xiii. Un joueur de l'équipe attaquante qui entre dans l'en-but en possession du ballon et qui est ensuite mis au sol et bloqué par plusieurs adversaires l'empêchant d'effectuer un touché à terre – **drop de renvoi sur la ligne de but**
- xiv. Un joueur de l'équipe attaquante qui entre dans l'en-but en possession du ballon et qui est ensuite saisi et amené en ballon mort – **renvoi aux 22m**
- xv. Un joueur attaquante (dans l'aire de jeu) effectue un touché à terre après avoir touché la partie supérieure du poteau de coin – **essai**
- xvi. Un joueur attaquante (dans l'aire de jeu) effectue un touché à terre à la base du poteau de coin – **renvoi aux 22m**

f. Pourquoi la règle du drop de renvoi sur la ligne de but a-t-elle été créée ? (2 points)

Encourager la variété dans le jeu offensif près de la ligne de but et augmenter le temps de jeu en remplaçant une mêlée par un coup de pied exécuté sans délai. Une opportunité de contre-attaque est également ainsi créée

g. Où se déroule un drop de renvoi sur la ligne de but ? (1 point)

N'importe où sur ou en arrière de la ligne de but

h. Quelle distance minimale le ballon doit-il parcourir ? Quelles sont vos décisions en cas de non-respect de cette distance ? Si cette distance n'est pas respectée, que l'adverse récupère le ballon et effectue un touché à terre dans l'en-but adverse, quelles sont vos décisions ? Expliquez (4 points)

Franchir la ligne des 5 mètres (0,5 point). Sanction : coup franc (0,5 point)

Faire rejouer le coup de pied ou mêlée ordonnée (1 point si réponse complète, 0 sinon)

L'avantage peut être joué (1 point) il y a donc essai (1 point)

i. Le drop de renvoi sur la ligne de but franchit la distance minimale et est ensuite repoussée par le vent. Décision ? (0,5 point)

Jeu

j. Quelles sont vos décisions dans le cas où le renvoi est effectué directement en touche ? (2 points)

Faire rejouer le renvoi

Mêlée ordonnée

Alignement

Remise en jeu rapide

(0,5 point par bonne réponse)

k. Où se situent les adversaires ? Quelles sont vos décisions en cas de non-respect de cette position ? (1 point)

Les adversaires doivent être derrière la ligne des 5m (0,5 point). Sanction : coup franc (0,5 point)

l. Les adversaires retardent volontairement un drop de renvoi. Quelle est votre décision ? (0,5 point)

Coup franc

NOM :

Prénom :



m. Un joueur aplati à la base de la protection du poteau. Quelle est votre décision ?

Expliquez la raison de cette règle (1 point)

Jeu continue (0,5 point)

Les joueurs non-utilisateurs ne peuvent pas défendre sur la protection du poteau sans se mettre en position de hors-jeu : principe d'équité

NOM :

Prénom :



C. Touche et règle des 50-22 (24 points)

- a. Quand le ballon est-il en touche ? (2 points)

Le ballon est en touche lorsque le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de touche ou quelque chose au-delà de cette ligne (1 point)

Le ballon est en touche lorsqu'un joueur, qui touche au-delà de la ligne de touche ou le sol au-delà de ces lignes, réceptionne ou contrôle le ballon (1 point)

- b. Quelle est la définition de « plan de la ligne de touche » ? En quoi cette notion est-elle importante lors des sorties de ballon en touche ? (2 points)

Espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but (1 point si définition complète, 0 sinon)

Cette notion est importante car si le ballon a atteint le plan vertical de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire n'est pas considéré comme avoir mis le ballon en touche. Alors que si le ballon n'a pas atteint le plan vertical lorsqu'il est attrapé ou ramassé c'est le réceptionnaire qui est considéré comme avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou immobile (1 point)

- c. Pour les cas suivants, merci d'indiquer s'il y a touche ou non et à qui bénéficie le lancer : (0,5 par bonne réponse)

- i. Le ballon franchit le plan vertical de la touche et revient dans le champ de jeu sans avoir touché le sol, un objet ou une personne situé en touche – **le jeu continue**
- ii. Le ballon franchit le plan vertical. Le joueur qui se situe en touche saute, se saisit du ballon et retombe dans le champ de jeu – **le jeu continue**
- iii. Le ballon franchit le plan vertical. Le joueur qui se situe en touche saute, volleye le ballon et retombe dans le champ de jeu – **le jeu continue**
- iv. Le ballon roule dans le champ de jeu près de la ligne de touche. Un joueur en touche dévie le ballon en le boxant en direction de sa propre ligne de but – **le jeu continue**
- v. Le ballon franchit le plan vertical. Un joueur saute du champ de jeu, dévie le ballon et retombe en touche. Le ballon retombe dans le champ de jeu – **le jeu continue**
- vi. Le ballon est botté en direction de la touche mais n'a pas encore franchi le plan vertical. Un joueur saute du champ de jeu, dévie le ballon et retombe en touche. Le ballon retombe dans le champ de jeu – **le jeu continue**

- d. Expliquez la règle du 50-22. Pourquoi celle-ci a-t-elle été créée ? (3,5 points)

Si l'équipe en possession du ballon botte celui-ci de sa propre moitié de terrain indirectement en touche à l'intérieur des 22 mètres adverses, elle effectuera le lancer dans l'alignement qui en résulte (1 point)

Conditions : soit l'équipe n'a pas amené le ballon dans sa moitié de terrain, soit l'équipe a amené le ballon dans sa moitié de terrain puis un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de sa moitié de terrain, Soit l'équipe a amené le ballon dans sa moitié de terrain puis un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain (1,5 point par condition correcte)



Intention : Encourager l'équipe qui défend à placer plus de joueurs dans le fond du terrain, créant ainsi plus d'espace pour l'attaque et réduisant la vitesse de montée du rideau défensif (1 point)

e. Touche rapide

i. Quelle est la définition d'une touche rapide ? (1 point)

Un lancer en touche effectué avant que ne soit formé l'alignement. Le ballon est lancé par l'équipe qui aurait bénéficié du lancer en touche (1 point si définition complète, 0 sinon)

ii. Quelles sont le(s) condition(s) pour qu'une touche rapide soit acceptée ? *Merci d'indiquer par quoi doit reprendre le jeu en cas de non-respect de cette (ces) condition(s)* (4,5 points)

Ballon lancé entre la marque de la touche et la ligne de but du lanceur (0,5 point)

Ballon lancé parallèlement ou vers la ligne de but du lanceur (0,5 point)

Ballon atteint la ligne des 5 mètres avant qu'il ne touche le sol ou un joueur (0,5 point)

Lancer effectué par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu (0,5 point)

Sanction : option entre alignement et mêlée ordonnée (0,5 point)

Pas d'alignement formé (0,5 point)

Ballon n'a pas été touché par une personne autre que le joueur effectuant la remise en jeu ou le joueur ayant mis le ballon en touche (0,5 point)

Même ballon (0,5 point)

Sanction : touche rapide non autorisée, alignement accordé à la même équipe (0,5 point)

iii. Le ballon sort en touche à 25 mètres de la ligne de but et roule jusqu'à la ligne des 5 mètres. Le joueur défendant effectue une touche rapide et botte directement le ballon en touche. Où se situera le lancer lors de l'alignement ? Expliquez (1 point)

La lancer est effectué à l'endroit où le ballon a été botté (0,5 point)

La marque de la touche initiale est à l'extérieur des 22m. En effectuant la remise en jeu rapide à l'intérieur de ses 22m, l'équipe utilisatrice est considérée comme avoir amené le ballon dans ses 22m (0,5 point)

f. Alignement :

i. Quelle est la définition d'un alignement ? (1 point)

Phase statique consistant en une ligne d'au moins deux joueurs de chaque équipe attendant de réceptionner un lancer en touche (1 point si définition complète, 0 sinon)

ii. Quels sont les joueurs participant à un alignement ? (1 point)

Joueurs de l'alignement :

Un relayeur de chaque équipe (s'il y a un relayeur)

Le lanceur et son vis-à-vis direct

(1 point si réponse complète, 0 sinon)

iii. Quand débute et prend fin un alignement ? (3 points)

Début : ballon quitte les mains du lanceur (0,5 point)

Fin :

NOM :

Prénom :



Lorsque le ballon ou un joueur en possession du ballon quitte l'alignement (0,5 point), ou pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des 5m (0,5 point) ou va au-delà de la ligne des 15m (0,5 point)

Un ruck ou un maul se forme et que les pieds de tous les joueurs du ruck ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu (0,5 point)

Ballon devient injouable (0,5 point)

- iv. Sous quelle(s) condition(s) un réceptionnaire (relayer) de l'équipe qui ne lance pas peut-il intervenir dans l'alignement ? (1 point)

Le réceptionnaire (relayer) de l'équipe qui ne lance pas le ballon peut intervenir dans l'alignement dès que le ballon a quitté les mains du lanceur à condition de ne pas créer de surnombre dans l'alignement (1 point)

- v. Lorsque l'alignement a commencé, que peuvent faire le lanceur et son vis-à-vis ? (1 point)

Se joindre à l'alignement

Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu des non-participants de leur équipe

Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche

Se placer en position de relayer si cette position est inoccupée

(0,25 point par bonne réponse)