



Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

Examen du niveau 3

Écrit du concours du jeune arbitre

Écrit du concours des académies

Samedi 20 avril 2024

Durée : 3h

NOM :

Prénom :

Ligue :

Précisions :

- Pour valider le niveau 3, le candidat doit avoir validé les quatre questionnaires sur la plateforme Perf 'Arbitres et obtenir la moyenne à cet examen.
- Le candidat doit reporter son identité à chaque bas de page.
- Soyez précis et concis dans vos réponses.

NOM :

Prénom :



A) Touche, remise en jeu rapide et alignement (30 points)

a. Quel est l'objectif d'une remise en jeu rapide ou d'un alignement ? (1)

Les remises en jeu rapides et alignements sont des manières de reprendre le jeu avec un lancer une fois que le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche

b. Dans quels cas le ballon est-il en touche ou en touche de but ? (2)

- Le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de touche, la ligne de touche de but ou quelque chose au-delà de ces lignes
- Un joueur, qui touche déjà la ligne de touche, la ligne de touche de but ou le sol au-delà de ces lignes, réceptionne ou contrôle le ballon

c. Qu'est-ce que le plan de la ligne de touche ? (1)

Espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but

d. Pour les cas suivants, merci d'indiquer s'il y a touche ou non et à qui bénéficie le lancer (3)

- 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

Il n'y a pas touche

- 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

Il n'y a pas touche

- 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

Touche pour le joueur qui a volleyé le ballon

- 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

Il n'y a pas touche

- 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

Il n'y a pas touche

- vi. Le ballon est botté en direction de la touche mais n'a pas encore 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

Il n'y a pas touche

e. Expliquez la règle du 50-22 (2)

Un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte le ballon indirectement en touche dans les 22 adverses. Soit l'équipe n'a pas emmené le ballon dans sa propre moitié de terrain, soit un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de la moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain. L'alignement sera formé à l'endroit où le ballon est sorti (à au moins 5 mètres de la ligne de but adverse). L'équipe du botteur effectuera le lancer. Cela ne s'applique pas à un coup d'envoi ni à aucun type de renvois.

NOM :

Prénom :



f. Remise en jeu rapide :

i. Qu'est-ce qu'une remise en jeu rapide ? (1)

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

ii. Quelles sont les conditions pour qu'une remise en jeu rapide soit effectuée ? (2)

Le ballon est lancé entre la marque de la touche et la ligne de but du lanceur, parallèlement à ou vers la ligne de but du lanceur, de sorte qu'il atteigne la ligne des 5 mètres avant qu'il ne touche le sol ou un joueur et par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu.

iii. Dans quels cas une remise en jeu rapide n'est pas acceptée et un alignement est accordé à la même équipe ? (1,5)

- Un alignement avait déjà été formé ou
- Le ballon avait été touché après être allé en touche par une personne autre que le joueur effectuant la remise en jeu ou le joueur ayant mis le ballon en touche ou
- Un ballon différent de celui sorti en touche est utilisé

iv. Si un joueur empêche le ballon de parcourir 5 mètres, quelle est la sanction ? (0,5)

Coup franc à 15 mètres

v. Si un porteur du ballon sort en touche et ne libère pas immédiatement le ballon pour qu'une touche rapide soit effectuée, quelle est la sanction ? (0,5)

Pénalité à 15 mètres

g. Alignement

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

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

ii. Dans la règle, quelles sont les différences entre les termes suivants : « joueurs de l'alignement » et « joueurs participant à l'alignement » ? (1)

Les joueurs de l'alignement sont les joueurs dans chaque ligne d'alignement alors que les joueurs participant à l'alignement incluent un relayeur de chaque équipe, le lanceur et un adversaire direct

iii. Qu'est-ce que la marque de la touche ? (2)

Ligne imaginaire dans le champ de jeu perpendiculaire à la ligne de touche passant par le point d'où le ballon est lancé. La marque de la touche ne peut pas être à moins de 5 mètres d'une ligne de but

iv. Quel est le nombre nécessaire de joueurs afin de former un alignement ? (0,5)

Au moins deux joueurs de chaque équipe

v. Quel est le nombre maximum de joueurs dans un alignement ? (0,5)

Pas de maximum

vi. Opposant au lanceur :

1. Sa présence est-elle obligatoire ? (0,5)

OUI

NOM :

Prénom :



2. Où doit / peut-il se situer ? (1)

A 2 mètres de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à au moins deux mètres de la ligne des 5 mètres

vii. Relayeur :

1. Sa présence est-elle obligatoire ? (0,5)

Non

2. Où doit / peut-il se situer ? (1)

A au moins deux mètres de ses partenaires de l'alignement, et entre la lignes des 5 mètres et celle des 15 mètres

viii. Quand débute un alignement ? (1)

Lorsque le ballon quitte les mains du lanceur

ix. Lorsque l'alignement a commencé, que peuvent faire le lanceur et son adversaire direct ? (2)

- Se joindre à l'alignement
- Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu des joueurs 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 relayeur si celle-ci est inoccupée

x. Une fois que le ballon a été lancé et a touché un joueur ou le sol, quelle(s) est (sont) la (les) ligne(s) de hors-jeu ? (1)

La ligne de hors-jeu passe par le ballon

xi. Quand prend fin un alignement ? (2,5)

- Le ballon ou un joueur en possession du ballon quitte l'alignement
- Ou pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres
- Ou va au-delà de la ligne des 15 mètres
- 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
- Le ballon devient injouable

xii. Dans quelle(s) circonstance(s) un joueur de l'alignement peut-il franchir la ligne des 15 mètres avant la fin de l'alignement ? (1)

Si le ballon est lancé directement au-delà de la ligne des 15 mètres

Le joueur peut franchir la ligne des 15 mètres à partir du moment où le ballon quitte les mains du lanceur

B) Mêlée ordonnée (40 points)

a. Quel est l'objectif de la mêlée ordonnée ? (1)

L'objectif de la mêlée ordonnée est de reprendre le jeu avec une lutte pour la possession après une faute mineure ou un arrêt de jeu

NOM :

Prénom :



- b. Donnez la définition d'une mêlée ordonnée (2)

Phase statique consistant normalement en une formation comportant huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux.

- c. Donnez la définition d'une mêlée simulée (2)

Mêlée ordonnée dans le cadre de laquelle l'équipe qui effectue l'introduction gagne le ballon sans lutter et qu'aucune équipe n'a le droit de pousser.

- d. Donnez la définition du pied frein. Dans quelle(s) catégorie(s) la règle du pied frein n'est-elle pas appliquée ? (3)

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 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.

La règle du pied frein n'est pas appliquée dans les catégories C et C'.

- e. Quels sont les commandements de la mêlée en catégorie A – décrivez les attitudes attendues pour chaque séquence (3)

Flexion : les joueurs de première ligne fléchissent les jambes et non le dos, ils ont leur tête à gauche de leur adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire. Les deuxièmes et troisièmes lignes ailes mettent un genou au sol. Le troisième ligne centre n'a pas l'obligation de mettre un genou au sol. Marquer un temps d'arrêt.

Liez : les piliers se lient à leur vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de première ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.

Jeu : lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, et que leur talonneur a toujours son pied-frein au sol, l'arbitre donnera l'instruction « jeu ».

- f. Quels sont les commandements de la mêlée en catégorie C – décrivez les attitudes attendues pour chaque séquence (3)

Flexion : les joueurs de première ligne fléchissent les jambes et non le dos, ils ont leur tête à gauche de leur adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire. Les deuxièmes et troisièmes lignes ailes mettent un genou au sol. Le troisième ligne centre n'a pas l'obligation de mettre un genou au sol. Marquer un temps d'arrêt.

Liez : les piliers se lient à leur vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de première ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.

Placement : les piliers se placent sans impact puis les deuxièmes et troisièmes lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas). Marquer un temps d'arrêt.

- g. De quel côté le demi-de-mêlée peut-il introduire ? (0,5)

De n'importe quel côté de la mêlée

- h. Quand commence une mêlée ordonnée ? (1)

Lorsque le ballon quitte les mains du demi-de-mêlée

NOM :

Prénom :



i. Quand prend fin une mêlée ordonnée ? (2,5)

- Lorsque le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel
- Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée
- Lorsque le n°8 ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne
- Lorsque l'arbitre siffle une faute
- Lorsque le ballon dans la mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but

j. Quels joueurs peuvent talonner le ballon en mêlée et sous quelles conditions ? (2)

N'importe quel joueur de première ligne de la mêlée mais une fois que le ballon a touché le sol dans le tunnel et uniquement avec un seul pied à la fois.

k. Demi de mêlée qui introduit le ballon :

i. Quand peut-il l'introduire ? (0,5)

Lorsque la mêlée est stable, droite et stationnaire

ii. Comment doit-il l'introduire ? (2,5)

Depuis le côté qu'il a choisi et depuis l'extérieur du tunnel, de sorte que le ballon touche le sol à l'intérieur du tunnel sans délai et d'un seul mouvement vers l'avant. L'introduction doit être droite

l. Demi-de-mêlée adverse :

i. Avant le début de la mêlée, quelles sont les positions possibles pour ce joueur ? (1)

- Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi-de-mêlée adverse
- A au moins 5 mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et rester à ce niveau jusqu'à la fin de la mêlée

ii. Même question une fois que la mêlée a commencé (1,5)

- Doit avoir les deux pieds derrière le ballon et près de la mêlée mais pas dans l'espace entre le troisième ligne-aile et le numéro 8
- Doit reculer en permanence à un point de ligne de hors-jeu au niveau du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée
- Doit reculer en permanence à au moins 5 mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée

m. Quelles sont les lignes de hors-jeu pour les non-participants à la mêlée ? (1)

Tous les joueurs qui ne participent pas à la mêlée doivent rester à au moins 5 mètres du dernier pied de leur coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

n. Lors d'une mêlée où aucune faute n'est détectée, dans quels cas un arbitre arrêtera le jeu et en fera reformer une nouvelle ? (Merci de tenir compte des variantes pour les moins de 19 ans) (3)

~~Quand il n'y a pas de faute, l'arbitre arrêtera le jeu et fera reformer la mêlée :~~

- Le demi de mêlée a introduit le ballon et que celui-ci est sorti de l'une des extrémités du tunnel.
- La mêlée s'est effondrée ou s'est relevée avant qu'elle ne prenne fin.
- La mêlée a tourné de plus de 90° de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.

NOM :

Prénom :



Variante pour les moins de 19 ans : la mêlée est délibérément tournée de plus de 45°.

- Aucune équipe ne gagne la possession.
- Le ballon est botté involontairement à l'extérieur du tunnel.

o. Quelles sont les pratiques interdites ou de jeu dangereux dans le cadre d'une mêlée ordonnée ? *(Merci de tenir compte des variantes pour les moins de 19 ans)* (5)

- Charge de la première ligne contre l'adversaire.
- Tirer un adversaire
- Soulever délibérément un adversaire de sorte que ses pieds ne touchent plus le sol ou le faire sortir de force de la mêlée par un mouvement ascendant.
- Effondrer délibérément une mêlée
- Se laisser tomber ou s'agenouiller délibérément.
- Tomber sur ou auprès du ballon après sa sortie de la mêlée
- Demi de mêlée qui joue le ballon au pied alors qu'il est encore dans la mêlée.
- Un joueur qui n'est pas première ligne tient ou pousse un adversaire
- Faire revenir le ballon dans la mêlée une fois qu'il est sorti.
- Joueurs autres que les joueurs de la première ligne jouant le ballon dans le tunnel.
- Demi de mêlée tentant de faire croire à ses adversaires que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore

Variantes pour les moins de 19 ans

- Pousser la mêlée de plus de 1,50 mètre vers la ligne de but adverse
- Garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsqu'il a été talonné et contrôlé à la base de la mêlée
- Faire pivoter la mêlée délibérément

p. En catégorie A, B, C et C', quelles sont les limites de poussée en mêlée ordonnée ? (1,5)

A : poussée illimitée

B et C' : 1,50 mètre vers la ligne de but adverse

C : gain du ballon

q. En catégorie C, dans le cas où une mêlée devient injouable et qu'aucune faute n'a été détectée, quelle doit-être la décision de l'arbitre ? (1)

Dans le cas exceptionnel de non détection de faute par l'arbitre, celui-ci accordera un coup franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

r. En catégorie C, dans quel(s) cas l'équipe qui bénéficie de la pénalité ne peut pas choisir une mêlée ordonnée ? (1)

Lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas choisir une mêlée en lieu et lieu et place d'une pénalité ou d'un coup franc.

s. En catégorie C, dans quels cas une mêlée simulée doit-elle être ordonnée par l'arbitre ? (2)

Défaut de joueurs de 1^{ère} ligne - Quant à la suite d'une exclusion, de la blessure ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs autorisés à jouer en 1^{ère} ligne.

NOM :

Prénom :



Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1^{ère} ligne ne possèdent pas la capacité à jouer la mêlée normalement ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

C) Avantage (30 points)

a. Quels sont les différents types d'avantage possibles ? *merci de définir chaque terme utilisé* (2)

- Tactique. L'équipe non fautive peut jouer le ballon comme elle le veut.
- Peut être territorial. Le jeu s'est déplacé vers la ligne de ballon mort de l'équipe fautive.
- Peut être un mélange, tactique et territorial.
- Doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas.

b. Dans quels cas un avantage est-il terminé ? (4)

- L'arbitre considère que l'équipe non fautive a obtenu un avantage. L'arbitre laisse le jeu se poursuivre
- L'arbitre considère que l'équipe non fautive n'obtiendra probablement pas d'avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la faute à partir de laquelle l'avantage avait été joué
- L'équipe non fautive commet une faute avant d'avoir obtenu un avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première faute. Si une faute relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette faute
- L'équipe fautive commet une deuxième fois ou plus une faute à partir de laquelle aucun avantage ne peut être obtenu : l'arbitre arrête le jeu et permet au capitaine de l'équipe non fautive de choisir la sanction appropriée la plus avantageuse pour son équipe.

c. Dans quels cas un avantage ne peut-il pas être accordé ? (4)

- Le ballon ou un joueur qui le porte touche l'arbitre et qu'une équipe en tire un avantage.
- Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
- Une mêlée ordonnée tourne de plus de 90°.
- Un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou poussé d'un mouvement ascendant de telle sorte qu'il ne touche plus le sol.
- Une touche rapide, un coup franc ou une pénalité rapidement joué(e) ont été incorrectement joué(e)s.
- Le ballon a été rendu mort.
- Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre.
- Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur.

d. Vous détectez une faute :

i. Devez-vous la considérer ? Pourquoi ? (2)

La faute doit être claire, évidente et avec une influence sur le jeu.

Claire et évidente afin que la décision soit comprise de tous les participants.

Influence sur le jeu afin de ne pas créer trop d'arrêt inutile sur des actions potentiellement pénalisables mais qui n'ont aucun impact sur le déroulement de la rencontre

ii. Pour les questions ci-dessous, vous arbitrez une rencontre de régionale 1. Nous considérons trois cas : un en-avant, un hors-jeu de ligne de l'équipe défendante et un plaquage haut. Merci de distinguer les trois cas dans chacune de vos réponses.

NOM :

Prénom :



1. Sur quels critères accordez-vous ou non un avantage ? Dans les trois cas cités, devez-vous siffler immédiatement ou laisser un avantage ? Pourquoi ? (8)

Les critères pour accorder ou non un avantage sont :

- La gravité de la faute : distinction entre une faute mineure, une pénalité et un geste de jeu déloyal
- Le mouvement du jeu : jeu arrêté vs jeu avec une haute vélocité
- Les forces en présence et l'historique de la rencontre : rencontre déséquilibrée ou non, est-ce l'équipe la plus forte ou non qui bénéficie de l'avantage, les avantages précédents ont-ils été tentés par les équipes...
- L'endroit sur le terrain
- Les conditions de jeu : météo et état du terrain

Dans les cas cités :

- **En-avant** : il s'agit d'une faute mineure, un avantage est possible selon les critères cités ci-dessus
- **Hors-jeu** : il s'agit d'une faute de jeu, un avantage est possible selon les critères cités ci-dessus
- **Jeu déloyal** : compte tenu du niveau de jeu, et sauf si une action de score immédiat est possible, l'arbitre doit arrêter le jeu

2. Dans les cas où vous laissez un avantage, sur quels critères mettez-vous fin à celui-ci en laissant le jeu se poursuivre ou en revenant à la faute ? Appliquez ces critères dans les trois cas cités. (10)

Si l'équipe qui a obtenu l'avantage en a réellement bénéficié. Cela se traduit par une possession du ballon et un gain de terrain ou une possession du ballon et un avantage tactique (conquête et maîtrise).

Pour le retour à la faute, le temps écoulé, la distance parcourue et la gravité de la faute initiale sont des critères qui vont permettre de prendre une décision.

En-avant : l'avantage sera rapidement terminé dans le cas où une équipe dans son camp arrive à effectuer un jeu au pied et à se dégager (gain de terrain + maîtrise) ou si elle récupère le ballon dans le jeu courant et arrive à l'utiliser comme elle l'entend (sans être sous pression). Une occasion significative de score avec maîtrise de la part de l'équipe peut également conduire à une fin d'avantage sans retour à la faute. A l'inverse, une équipe qui serait sous pression pour effectuer un jeu au pied en trouvant une touche sans gain de terrain ou très peu, ou une équipe qui récupérerait le ballon avec une perte de terrain ne bénéficierait pas de l'avantage. Un retour à la faute sera alors judicieux.

Hors-jeu : un avantage sera terminé s'il y a une grande avancée territoriale tout en gardant la possession du ballon ou parvient à scorer.

Jeu déloyal : il faudra toujours revenir à la faute s'il n'y a pas de points marqués et même si l'équipe bénéficiaire devait scorer, l'équipe fautive n'est pas exempte d'une exclusion (temporaire ou définitive) en fonction de la nature et la gravité jeu déloyal.