

54.	Quelle est la compétence fondamentale pour le positionnement d'un arbitre de niveau 1 ? A. Rester proche du jeu, toujours à moins de 10 mètres du ballon B. S'arrêter et regarder le jeu pour savoir où va le ballon C. Rester en ligne avec le rollball
55.	Quelle est la phrase montrant un bon sens du positionnement pour un arbitre niveau 1 : A. Etre en position avant de siffler une pénalité B. Rester loin du ballon pour laisser de la place aux joueurs C. Ne pas marquer les 5 mètres quand le jeu est plus rapide
56.	En étant bien positionné, en communiquant les règles appliquées et en étant consistant dans ses décisions un arbitre est : A. Ignoré B. Disputé C. Respecté et crédible
57.	Un bon positionnement permet de : A. Maintenir les yeux sur le ballon B. Ralentir car l'arbitre a plein de temps C. Marcher pour aller à la prochaine position
58.	En portant l'uniforme approprié et le badge, l'arbitre sera vu comme : A. impliqué et intéressé B. incompetent C. Elégant
59.	Quelle est le nom du système ou deux arbitres sont utilisés durant un match ? A. Système en trio B. Système en duo C. Système en solo
60.	Dans un système d'arbitrage en duo, l'arbitre latéral devrait être positionné : A. Le long de la ligne de touch au niveau du jeu B. N'importe où le long de la ligne de touche C. Avec les joueurs dans la boîte de remplacement.

Fin du questionnaire



Touch Europe Badge Niveau 1 arbitrage

Examen théorique

- *Chaque question compte 1 point.*
- *Ecrire vos réponses sur la feuille de réponse*
- *Vous avez 30 minutes pour faire le test.*
- *Objectif : 75% de bonne réponse (45/60)*

Ne pas écrire sur ce document.

Section 1: Vrai ou Faux – Cocher les bonnes affirmations

1.	Dans une compétition à 6 contre 6, une équipe peut être composée de 14 joueurs.
2.	Une équipe peut avoir 6 joueurs sur le terrain durant un match.
3.	Un match peut commencer même si une équipe n'a que 4 joueurs sur le terrain.
4.	Un ballon ovale gonflé à la pression réglementaire et mesurant 36cm de long par 55cm de circonférence peut être utilisé.
5.	Les capitaines d'équipes doivent faire le tos en présence de l'arbitre.
6.	Les remplaçants peuvent se positionner n'importe où le long de la ligne de touche.
7.	Les remplacements de joueurs peuvent se faire n'importe quand durant le match.
8.	Un joueur peut ramasser un ballon tomber au sol et jouer sans effectuer de rollball.
9.	Selon les règles officielles de la FIT, les capitaines d'équipes doivent signer la feuille de score à la fin du match.

Section 2: Trouver les mots manquants

10.	Le terrain de jeu est de forme rectangulaire et mesure _____mètres de long (ligne d'essai à ligne d'essai) par _____mètres de large.
11.	Les boîtes de remplacement mesurant _____ mètres de long doivent être dessinées au milieu de chaque côté du terrain.
12.	La zone d' _____ est la zone située entre la ligne d'essai, la ligne de ballon mort et les lignes de touche.
13.	Des _____ sont placés à l'intersection de la ligne de touche avec les lignes d'essai et la ligne du milieu de terrain.
14.	Quelle est la bonne méthode pour engager après un touch ou un changement de possession ? _____
15.	Le _____ est le joueur qui ramasse le ballon après un rollball.

47. L'arbitre doit _____ aux joueurs la règle appliquée.

48. Citer 3 signes de base pour un arbitre niveau 1.

Section 5: Question à choix multiple – Sélectionner A, B ou C

49.	L'arbitre peut communiquer aux joueurs la règle appliquée en : A. Appelant systématiquement le capitaine B. Criant sur les joueurs C. Utilisant son sifflet, donnant une explication verbale et en faisant le bon signe de la main
50.	Durant un match, l'arbitre peut aider les joueurs à jouer avec les règles en : A. Disant aux joueurs de lire les règles B. Indiquant la marque pour les rollball et les tapball C. Pénalisant chaque fois que possible
51.	Quelle la compétence fondamentale qu'un arbitre niveau 1 doit apprendre et appliquer sur le terrain? A. Vitesse de course exceptionnelle B. Une voix puissante C. Une bonne communication verbale
52.	L'arbitre doit siffler pour : A. Accorder un essai B. Indiquer un touch C. Arrêter le jeu lors des remplacements
53.	L'arbitre niveau 1 se positionne selon quel principe : A. Suivre le ballon de derrière B. Marquer les 5 mètres de la défense pour chaque rollball C. Rester dans l'axe du rollball

39. Un joueur effectuant une passe après avoir été touché ou effectuant une passe en avant ou effectuant un rollball avant d'être touché:
A. Est pénalisé sur la marque
B. Perd la possession du ballon
C. Est autorisé à jouer
40. Un joueur peut-il annoncer un touch non effectué :
A. Oui
B. Non
C. Parfois

Section 4: Répondez aux questions suivantes :

41. Quand la défense est sur sa ligne d'essai, les défenseurs doivent-ils avoir leurs pieds sur ou derrière la ligne d'essai ?
42. Si un joueur jonglant avec le ballon est touché et qu'il garde le contrôle du ballon, est-ce que le touch compte ?
43. Quand la défense est proche de sa ligne d'essai et que le ballon sort des 5 mètres, est-ce que la défense doit avancer de manière continue jusqu'à l'imminence du touch ?
44. Si l'attaquant avec le ballon reste dans les 5 mètres de la ligne d'essai adverse, la défense peut-elle rester sur sa ligne d'essai ?
45. Comment le jeu redémarre après une pénalité ?
 - Tapball
 - Rollball
 Décrivez la méthode pour votre réponse.
46. Un joueur court en touche avant d'être touché. Est-ce qu'il y a un changement de possession ? Comment le jeu redémarre-t-il ?

16. L'équipe en défense est l'équipe qui n'a pas le _____.
17. Un _____ est un contact sur n'importe quelle partie du corps entre un joueur en possession du ballon et un défenseur.
18. Un _____ est accordé lorsque qu'un joueur en possession du ballon place le ballon sur ou au-delà de la ligne d'essai adverse.
19. L'équipe _____ est l'équipe qui a ou gagne la possession du ballon.

Section 3: Questions à choix multiple –Sélectionner A, B ou C

20. L'uniforme d'une équipe est composé de :
A. Un maillot
B. Un maillot et un short
C. Un maillot, un short et des chaussettes
21. Un joueur ne peut participer à un match :
A. Tant qu'il n'a pas enlevé ses lunettes
B. Tant qu'il porte des bijoux
C. Tant qu'il n'a pas convaincu l'arbitre que ces bijoux ne peuvent être enlevés
22. La durée d'un match peut varier en fonction de :
A. L'arbitre
B. Les capitaines d'équipe
C. L'organisateur du tournoi
23. Un essai compte :
A. un point
B. deux points
C. trois points
24. S'il n'y a pas de pénalité le match se termine :
A. A la fin du temps réglementaire
B. Lorsque la sirène sonne
C. A la fin du temps réglementaire et au premier ballon mort

Aller à page 4

25.	Pendant les prolongations, un joueur est enlevé dans chaque équipe toute les combien ? A. Une minute B. Deux minutes C. Trois minutes
26.	Pendant les prolongations, des joueurs sont enlevés jusqu'à ce qu'il ne reste sur le terrain que combien de joueur ? A. Un joueur B. Deux joueurs C. Trois joueurs
27.	Quand les équipes jouent les prolongations, les deux équipes reçoivent une possession de 6 touches et le vainqueur est : A. L'équipe marquant le premier essai sous condition que les deux équipes aient eu au moins une possession B. L'équipe ayant marqué le plus d'essai après 5 minutes C. L'équipe qui marque en premier après la sortie de tous les joueurs possibles
28.	Sur le terrain, une équipe mixte peut être composée de : A. Au minimum 1 homme et au maximum 3 hommes B. Au minimum 1 homme et au maximum 5 hommes C. Peu importe
29.	Si une équipe utilise plus de 6 joueurs sur le terrain, l'équipe : A. Perd la possession du ballon seulement B. Est pénalisée C. concède un essai de pénalité
30.	L'équipe attaquante est autorisée à effectuer: A. Cinq touchés B. Autant de touché qu'elle peut C. Six touchés
31.	Le capitaine vainqueur du tos obtient le tapball au commencement du match, ET a le choix de : A. La direction pour la première mi-temps seulement B. La direction et la boîte de remplacement pour la première mi-temps C. La boîte de remplacement pour la première mi-temps seulement

32.	Le match démarre au centre du terrain par : A. Un rollball B. Un tapball C. Soit un tapball, soit un rollball
33.	Pour être en jeu sur un tapball, la défense doit se placer à : A. 10 mètres de la marque B. 5 mètres de la marque C. N'importe quelle distance de la marque
34.	Si le ballon tombe à terre : A. Une pénalité est accordée B. Il y a un changement de possession du ballon C. L'équipe responsable peut ramasser le ballon et continuer à jouer
35.	Le rollball doit être effectué : A. Sur la marque B. N'importe où sur la ligne de la marque C. 5 mètres en avant de la marque
36.	Le rollball est effectué en : A. Jetant le ballon entre les jambes B. Tapant le ballon avec le pied C. Faisant rouler le ballon vers l'arrière entre les jambes sur une distance n'excédant pas 1m, ou en enjambant le ballon
37.	Le demi peut courir avec le ballon mais s'il est touché, il : A. Doit effectuer un rollball B. Perd la possession du ballon C. Concède une pénalité
38.	Le rollball doit être effectué : A. Sans délais B. Dans les 3 secondes C. Quand le demi est en position