



CDA MEUSE

Formation continue – CDA Meuse – Saison 2016-2017

Sujet n°2: Novembre 2016

En cas de doute urgent vous pouvez poser vos questions à :

- ludovicgermain@sfr.fr
- gameiro.denis@neuf.fr

Questionnaire

10 Questions QCM à 2 points (1 à 10)

1) Avant la rencontre, à quel moment l'arbitre doit-il faire signer aux deux capitaines la feuille de Match Informatisée (FMI) ?

B

- a) Juste avant que les équipes ne sortent pour l'échauffement.
- b) Lors de la rentrée des équipes aux vestiaires après l'échauffement.
- c) Juste avant l'entrée des équipes sur le terrain pour le match.

2) Séance de tirs au but. Durant l'épreuve, un joueur de l'équipe rouge est exclu pour propos grossiers. Que doit faire l'arbitre concernant l'égalisation du nombre de joueurs ?

B

- a) Les deux équipes doivent disposer du même nombre de tireurs seulement avant le début de l'épreuve. La séance continue avec un joueur en moins pour l'équipe rouge.
- b) Les deux équipes doivent disposer du même nombre de joueurs avant et pendant l'épreuve. L'arbitre demandera donc à l'équipe adverse d'enlever un joueur.
- c) Il n'y a plus d'obligation concernant l'égalisation du nombre de joueurs avant ou pendant l'épreuve.

3) Le geste de l'avantage :

A

- a) Peut être effectué avec un seul bras ou les deux.
- b) Doit être effectué avec un seul bras désormais
- c) Peut être effectué avec un seul bras.



CDA MEUSE

- 4) **Match de PHR début Septembre. Lors de la rédaction de la FMI, un dirigeant vous informe qu'un de ses joueurs licencié n'apparaît pas dans la liste disponible. Le dirigeant vous présente la licence de l'année précédente pour ce joueur. Que doit faire l'arbitre ?**

C

- a) Comme on ne peut pas rajouter de joueur nouveau sur la FMI, ceci est un motif pour passer à la feuille de match papier. Le joueur devra également présenter un certificat médical.
- b) L'arbitre autorisera ce joueur à jouer, même s'il n'est pas inscrit sur la FMI, et établira un rapport.
- c) Ce joueur ne sera pas autorisé à prendre part au match car le club présente la licence de la saison précédente. L'arbitre vérifiera tout de même la date de la dernière synchronisation de la tablette et le précisera dans son rapport.

- 5) **Suite à un arrêt de jeu pour blessure sérieuse, le gardien de l'équipe bleue en profite pour se désaltérer en prenant sa bouteille située dans les filets. Il la jette ensuite en direction du but, mais celle-ci s'arrête sur la ligne de but entre les montants. Personne ne s'en aperçoit et le jeu reprend. 2 minutes plus tard, sur un tir du n°9 de l'équipe rouge, le gardien est battu et le ballon vient heurter la bouteille avant de rentrer au fond des filets. Décisions ?**

A

- a) But accordé. Coup d'Envoi.
- b) But refusé et BAT à l'endroit du contact, SRP loi 8. Le corps étranger a eu une interférence dans le jeu en entrant en contact avec le ballon
- c) But refusé. AVT au gardien pour CAS. CFI pour l'attaque à l'endroit du contact, SRP loi 13. On considère ici que c'est une tricherie du gardien.

- 6) **Lors de la vérification des équipements, l'arbitre s'aperçoit qu'un joueur porte un cuissard d'une couleur différente de la couleur du short ?**

A

- a) Autorisation à ce joueur de jouer si le cuissard est de la même couleur que la partie inférieure du short
- b) L'arbitre demandera au joueur d'enlever ce cuissard non réglementaire.
- c) Il n'existe plus de préconisations concernant la couleur des cuissards.

- 7) **Match du 3ème Tour de Coupe de France, les deux équipes ont des maillots de couleur rouge. L'équipe visiteuse n'a pas prévu un second jeu de maillot. L'équipe locale souhaite jouer avec son nouveau maillot domicile, car les sponsors ont été invités au match. Que doit faire l'arbitre ?**

A

- a) Demander à l'équipe visiteuse de retourner chercher un jeu de maillot, sinon le match n'aura pas lieu.
- b) Demander à l'équipe locale de prêter un jeu de maillot numéroté et sans sponsors à l'équipe visiteuse.
- c) Effectuer un tirage au sort à la pièce pour déterminer l'équipe qui pourra garder son maillot.



CDA MEUSE

8) Match du 6ème Tour de Coupe de France. Le score est de 0 à 0 après les prolongations. L'arbitre s'apprête à faire effectuer la séance des Tirs au but. Comment choisit-il le but sur lequel les tirs vont s'effectuer?



- a) Il peut décider de les faire tirer sur l'un ou l'autre but à sa convenance.
- b) Il peut décider de les faire tirer sur l'un ou l'autre but, en prenant en compte l'état du terrain, la sécurité des joueurs...
- c) Il tirera à pile ou face pour choisir le but sur lequel seront effectués les tirs (sauf si l'état du terrain ne le permet pas ou si la sécurité des joueurs est engagée).

9) Remise en jeu sur Coup d'Envoi :



- a) Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction.
- b) Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction et doit avoir clairement bougé.
- c) Le ballon doit être botté vers l'avant et avoir clairement bougé.

10) Match de Régional 2 (ex DHR). A la 73ème minute de jeu, l'arbitre demande au n°5 jaune de sortir pour remettre son équipement en conformité. Dans quelles conditions ce joueur pourra-t-il revenir sur le terrain ?



- a) Lors d'un arrêt de jeu, après vérification de son équipement par l'arbitre
- b) Lors d'un arrêt de jeu, après vérification de la part d'un des arbitres
- c) A n'importe quel moment, après vérification de la part d'un des arbitres mais avec l'autorisation donnée par l'arbitre central de revenir sur le terrain.

14 Questions ouvertes à 5 points (11 à 24)

11) Alors que le ballon se trouve dans le rond central en jeu, vous entendez clairement le gardien dans sa propre surface de réparation insulter un adversaire. Décision. Même question mais il insulte un spectateur.

SRA, ADJ.	1pt
EXC du gardien pour avoir tenu propos injurieux, grossiers, blessants.	1.5pts
Nomination d'un nouveau gardien.	1pt
Dans tous les cas, CFI où se trouvait le gardien lors de l'arrêt du jeu SRCP loi 13.	1.5pts
RCC.	-0.5 pt si manquant.

12) On joue la 84^{ème} minute de jeu et le score est de 2-2. CFI dans la surface de réparation de l'équipe B pour l'équipe A. Le numéro 9 A prend de l'élan pour botter le ballon, le numéro



CDA MEUSE

10 A est à côté du ballon pour lui faire une passe. L'arbitre lève le bras à la verticale pour indiquer le caractère indirect de la faute. Le numéro 10 A, après le coup de sifflet, touche le ballon du pied ? le numéro 9 A tire et marque sans qu'aucun autre joueur ne touche le ballon. Décisions ? Explications ? (2 cas) .

Le ballon a clairement bougé :

But accordé, CE

2.5pts

Le ballon n'a pas clairement bougé lors de la passe :

But refusé, CPB pour l'équipe B

2.5pts

13) CPR pour l'équipe A. Le botteur clairement identifié comme le numéro 10 prend son élan.

Après le coup de sifflet, il s'élanche, s'arrête, botte le ballon sans reprendre sa course mais le gardien repousse le ballon sur le 10 qui tire une nouvelle fois et marque. Décisions ?

But refusé.

2 pts

AVT au 10 A pour CAS (tricherie).

1.5 pts

CFI pour l'équipe B sur le point de réparation.

1.5 pts

14) Ballon en jeu à proximité des bancs de touche. L'entraîneur de l'équipe A entre sur le terrain et frappe un joueur de l'équipe B. Décisions ?

ADJ.

1pt

EXC de l'entraîneur pour acte de brutalité sans présentation du carton rouge.

2pts

CFD pour l'équipe B à l'endroit de la faute.

2pts

RCC

-0.5 pt si manquant.

15) Alors qu'un joueur de l'équipe A est en possession du ballon, son partenaire refoulé par l'arbitre en dehors du terrain, insulte un adversaire situé sur le terrain ?

ADJ.

1pt

EXC du joueur pour avoir tenu des propos injurieux, grossiers, blessants.

2pts

BAT où était le ballon quand l'arbitre a arrêté le jeu SRCP loi 8.

2pts

RCC.

-0.5 pt si manquant.

16) Corner pour l'équipe B, le numéro 7 est le botteur. Au signal de l'arbitre, le joueur botte le CPC régulièrement mais le ballon rebondit sur un montant celui-ci revient donc vers le



CDA MEUSE

numéro 7 qui le reprend et qui marque, au même moment que le joueur touche le ballon pour la deuxième fois, le numéro 5 de l'équipe A donne un coup de poing violent au niveau du visage du numéro 9 B situé dans la surface de réparation. Décisions ?

ADJ.	0.5pt
EXC du 5A pour acte de brutalité.	1.5pts
Fautes simultanées donc la plus grave est sanctionnée.	1.5 pts
CPR pour l'équipe B.	1.5pts
RCC	-0.5pt si manquant

17) Citer les 11 fautes qui entraînent un coup franc direct : (-1 pt par cas manquant)

- Charger un adversaire.
- Sauter sur un adversaire.
- Bousculer un adversaire.
- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire.
- Tacler un adversaire ou lui disputer le ballon.
- Faire ou essayer de faire trébucher un adversaire.
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire.
- Tenir un adversaire.
- Toucher délibérément le ballon de la main (sauf gardien dans sa surface).
- Cracher
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact.

18) But inscrit régulièrement par l'équipe A, coup d'envoi de l'équipe B. Après quelques secondes le capitaine de l'équipe B vient vous voir pour vous indiquer que l'équipe A est à 12 sur le terrain et cela déjà avant que le but soit marqué. Décisions ?

ARJ, SRA	1 pt
Refouler le joueur supplémentaire avec un AVT pour CAS.	1 pt
CFI pour l'équipe B où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu SRCP loi 13.	1 pt
Le jeu ayant repris, le but ne peut pas être annulé.	2 pts
RCC.	-0.5 pt si manquant

19) A quelques secondes de la 90ème minute de jeu, l'équipe A remplace le n°9 par le n°14. Celui-ci pénètre sur le terrain pour exécuter un coup franc situé à 25 mètres des buts



CDA MEUSE

adverses. L'arbitre donne son signal. Le n°14 marque directement le but pour son équipe. C'est alors que l'arbitre s'aperçoit que ce joueur, possédant un short blanc, est équipé de cuissards bleus qui dépassent nettement de son short. Décisions ?

But accordé.	2pts
Refouler le joueur hors du terrain pour qu'il enlève ses cuissards bleus.	2pts
Coup d'envoi.	1pt

20) L'arbitre a donné le signal de l'exécution mais, avant que le ballon ne soit en jeu, un coéquipier de l'exécutant bottant un coup de pied de réparation, pénètre dans la surface de réparation. Décisions ?

Le ballon franchit la ligne de but entre les montants : But refusé, CPR à refaire (pas d'avertissement).	2.5pts
---	--------

Le ballon est soit arrêté par le gardien, soit heurte les montants, soit franchi la ligne de but mais pas entre les montants, soit reste en jeu sans être marqué : ADJ, CFI où le joueur s'est avancé à moins de 9.15m SRCP loi 13.	2.5pts
--	--------

21) Rentrée de touche. Le joueur lance violemment le ballon au visage d'un joueur, sur le terrain et à distance réglementaire de jeu. Décisions ? (2 cas)

Dans tous les cas EXC du joueur pour acte de brutalité.	1pt
Remise en touche régulièrement exécutée : ADJ, CFD au lieu où était la victime (que ce soit adversaire ou coéquipier).	2pts
Remise en touche mal exécutée : RDT à faire par l'équipe adverse.	2pts

22) Quelle est la procédure de dépôt d'une réserve technique lors d'un match de PHR?

Prendre la réserve lorsque le jeu est arrêté (ne pas refuser une réserve technique).	1.5 pts
Présence des 2 capitaines, de l'arbitre centrale et de l'arbitre assistant le plus proche.	1.5 pts
Noter mot pour mot ce que dit le capitaine.	1pt
A la fin du match écrire sur la FDM ce que vous a dit le capitaine sur le terrain, signer avec les 2 capitaines.	1pt

23) Dans quels cas un joueur n'est-il pas jugé hors-jeu pendant une action de jeu ?

Si au départ du ballon, le joueur :	0.5pt
-Est à la même hauteur que le ballon.	1.5pts
-Est à la même hauteur que l'avant dernier défenseur ou deux derniers défenseurs.	1.5pts
-Est dans sa moitié de terrain (la ligne médiane est neutre).	1.5pts



CDA MEUSE

24)) Citer les cinq remises en jeu où un but marqué directement est valable. (-1 pt par cas manquant).

Les remises en jeu ou un but marqué directement est valable si celui-ci est marqué dans le but adverse sont :

- Coup d'envoi
- CPC
- CPR.
- CFD.
- CPB.