



Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

**Corrigé – Écrit de l'examen fédéral
Concours du jeune arbitre
Concours des académies**

Samedi 27 mars 2021

Durée : 3h

NOM :

Prénom :

Ligue :

Précisions :

- Le candidat doit reporter son identité à chaque bas de page
- Barème :
 - Partie 1 : définitions et questions sur la règle (25 pts)
 - Partie 2 : thème spécifique : le hors-jeu (25 pts)
 - Partie 3 : administratif (25 points)
 - Partie 4 : connaissance du jeu et arbitrage (25 pts)
- Pour être admis, le candidat doit obtenir :
 - 35/50 au cumul des parties 1 et 2
 - La moyenne aux parties 3 et 4

NOM :

Prénom :



Partie 1 : définitions et questions sur la règle

Cette partie est composée de 5 thèmes notés sur 5 points chacun. Soyez précis et concis dans vos réponses. Aucune argumentation n'est attendue. Seule la connaissance de la règle est évaluée.

A) Avantage

a. Quelle est la définition de l'avantage ? (2 pts).

Un avantage tactique (0,5 point) ou territorial clair et évident (0,5 point) survenant après une faute adverse (1 point)

b. Dans quels cas la règle de l'avantage ne s'applique-t-elle pas? (3 pts).

- 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

(0,5 point à partir de 3 réponses correctes et 0,5 point par réponse supplémentaire correcte)

B) Touche

a. Dans quels cas le ballon est-il en touche ? (2 pts).

- 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 (1 point)
- 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 (1 point)

b. Expliquez les conditions pour lesquelles une touche rapidement jouée est acceptée (3 pts).

- Le ballon est lancé entre la marque de la touche et la ligne de but du lanceur

NOM :

Prénom :



- 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
- Par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu
- Qu'un alignement ne soit pas formé
- La ballon n'a été touché par personne d'autre que le joueur effectuant la remise en jeu ou le joueur ayant mis le ballon en touche
- Même ballon

(0,5 point à partir de 2 réponses correctes + 0,5 point par réponse correcte supplémentaire)

C) Mêlée ordonnée

- a.** Quelle est la définition de la mêlée ordonnée? (2 pts).

Phase statique consistant normalement en une formation comportant huit joueurs de chaque équipe (1 point), liés entre eux (1 points)

- b.** Indiquez le début et la fin d'une mêlée ordonnée (3 pts).

Début : lorsque le ballon quitte les mains de demi-de-mêlée (0,5 point)

Fin : (0,5 point par réponse correcte)

- 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

D) Maul

- a.** Quelle est la définition du maul? (2 pts).

Phase de jeu impliquant un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe (0,5 point), liés entre eux (0,5 point) et sur leurs pieds (0,5 point), dans le champ de jeu (0,5 points)

- b.** Indiquez toutes les conditions de reprise de jeu possibles lors d'une fin anormale de maul (3 pts).

- Mêlée ordonnée en faveur de l'équipe qui n'était pas à l'origine du maul (1 point)
- Si l'arbitre ne peut pas déterminer l'équipe qui est à l'origine du maul, la mêlée ordonnée sera en faveur de l'équipe qui a progressé avant l'arrêt du maul (0,5 point)
- Si aucune équipe ne progressait, mêlée à l'équipe attaquante (0,5 point)

NOM :

Prénom :



- Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied botté par l'adversaire dans le jeu courant, l'introduction d'une mêlée ordonnée qui est accordée le sera à l'équipe du porteur du ballon *(1 point)*

E) Le marque

a. Dans quelles circonstances un arrêt de volée peut-il être accordé? (3 pts).

- Le joueur doit avoir au moins un pied sur ou en arrière de sa ligne des 22 mètres quand il attrape le ballon *(0,5 point)*
ou quand il retombe au sol s'il était en l'air au moment de la réception *(0,5 point)*
- Attraper le ballon de volée qui a franchi le plan vertical de la ligne des 22 mètres sur un coup de pied adverse *(0,5 point)*
avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur *(0,5 point)*
- Crier « marque » en même temps *(0,5 point)*
- Un joueur peut demander un « marque » même si le ballon touche un poteau ou la barre transversale avant d'être rattrapé *(0,5 point)*

b. Quel(s) joueur(s) peuvent jouer le marque ? (1 pt).

Uniquement le joueur qui a réalisé le « marque » *(1 point)*

c. Que prévoit la règle lorsque le(s) joueur(s) pouvant jouer le marque sont en incapacité de le faire ? (1 pt).

Mêlée ordonnée avec introduction à l'équipe en possession du ballon *(1 point)*

NOM :

Prénom :



Partie 2 : thème spécifique : le hors-jeu

Soyez précis et concis dans vos réponses. Aucune argumentation n'est attendue. Seule la connaissance de la règle est évaluée.

A) Dans le jeu courant, quand un joueur est-il hors-jeu? (1 pt).

*Lorsqu'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon (0,5 point)
ou qui l'a joué en dernier (0,5 point)*

B) La règle explicite le terme « interférer avec le jeu ».

a. Que cela signifie-t-il? (1 pt).

Interférer avec le jeu comprend :

- Jouer le ballon
- Plaquer le porteur du ballon
- Empêcher l'équipe adverse de jouer comme elle l'entend

(0,5 point si deux réponses correctes ; 1 point si 3 réponses correctes)

b. Quelles sont les conséquences sur le choix de l'arbitre de pénaliser ou non un joueur hors-jeu par rapport à cette notion d'interférer ? (1 pt).

Un joueur hors-jeu est passible d'une pénalité (0,5 point)

S'il interfère avec le jeu alors il doit être sanctionné (0,5 point)

C) Où peut avoir lieu un hors-jeu? (1 pt).

Aire de jeu (1 point)

D) Suite à un coup de pied, expliquez la règle de la zone des 10 mètres (2 pts).

*Ligne imaginaire parallèle aux lignes de but allant d'une ligne de touche à l'autre,
située à 10 mètres d'où le ballon est réceptionné ou tombe
jusqu'à la ligne de ballon mort*

*même si le ballon touche préalablement un poteau de but ou la barre transversale
(2 points si tous les éléments sont présents, sinon 0)*

NOM :

Prénom :



E) Quels sont les cas de remise en jeu (et les conditions) d'un joueur hors-jeu dans le jeu courant

a. Par lui-même ? (1 pt).

- Se replie en arrière d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier (0,5 point)
- Se replie en arrière d'un coéquipier qui est en jeu (0,5 point)

b. Par un partenaire ? (1 pt).

- Coéquipier en jeu dépasse le joueur hors-jeu, le coéquipier étant à l'intérieur ou revenu dans l'aire de jeu (0,5 point)
- A condition de ne pas interférer avec le jeu (0,5 point)

c. Par un adversaire ? (2 pts).

- Parcourt 5 mètres en portant le ballon (0,5 point)
- Passe ou botte le ballon (0,5 point)
- Touche intentionnellement le ballon sans en obtenir la possession (0,5 point)
- A condition que le joueur hors-jeu ne soit pas dans la zone des 10 mètres (0,5 point)

F) Expliquez la notion de hors-jeu accidentel (1 pt).

Un joueur est accidentellement hors-jeu s'il ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte (0,5 point)

Si son équipe n'en tire pas d'avantage, le jeu continue (0,5 point)

G) Lors d'un alignement, indiquez toutes les lignes de hors-jeu (2 pts).

- Ligne des 5 mètres (0,5 point)
- Ligne des 15 mètres (0,5 point)
- Ligne de remise en jeu (0,5 point)
- Ligne de hors-jeu pour les non-participants (0,5 point)

NOM :

Prénom :



- H) Lors d'une mêlée ordonnée, indiquez les différentes possibilités de placement (avant et pendant le déroulement de la mêlée) du 1/2 mêlée de l'équipe qui ne bénéficie pas de l'introduction (3 pts).

Avant la mêlée :

- Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi-de-mêlée adverse (0,5 point)
- A au moins 5 mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière de la mêlée (0,5 point) et rester à ce niveau jusqu'à la fin de la mêlée (0,5 point)

Pendant la mêlée :

- 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 (0,5 point)
- Doit reculer en permanence à un point de la ligne de hors-jeu au niveau du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière de la mêlée (0,5 point)
- Doit reculer en permanence à au moins 5 mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée (0,5 point)

- I) A la suite d'un ruck, des joueurs (de l'équipe non-utilisatrice) en position de hors-jeu se replient dans leur camp. Quelles sont les possibilités de remise en jeu de ces joueurs ?

- a. Par eux-mêmes ? (1 pt).

Ces joueurs se replient immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu applicable (1 point)

- b. Par un partenaire ? (1 pt).

Aucune remise en jeu par un partenaire (1 point)

- c. Par un adversaire ? (2 pts).

- Porteur du ballon parcourt 5 mètres (1 point)
- Joueur adverse botte le ballon (1 point)

- J) Par où passent les lignes de hors-jeu d'un maul ? (2 pts).

- Chaque équipe a une ligne parallèle à la ligne de but et qui passe par le dernier pied du participant au maul qui est le plus proche de sa ligne de but (1 point)
- Si ce dernier pied est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu est la ligne de but (1 point)

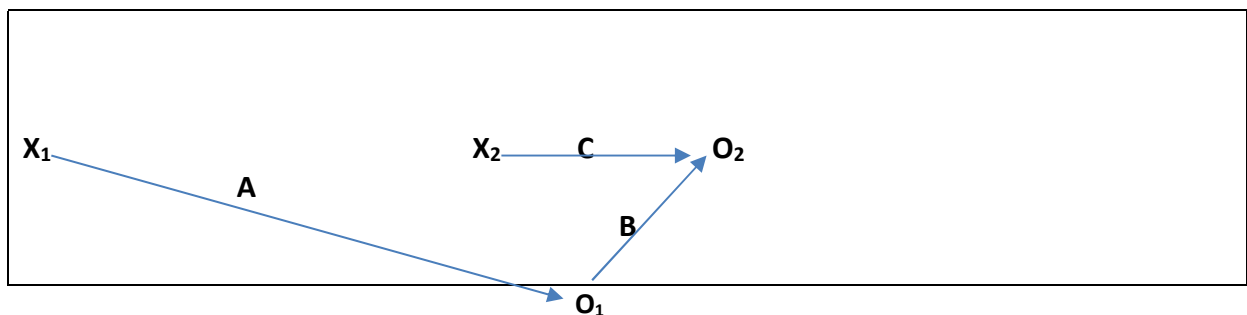
NOM :

Prénom :



K) Cas de jeu : les X jouent de gauche à droite du terrain ci-dessous :

- Le joueur X_1 botte le ballon en touche (flèche A). Les joueurs O_1 , O_2 , et X_2 sont dans la position indiquée sur le terrain ;
- Le joueur O_1 attrape le ballon et joue rapidement la touche en faisant la passe au joueur O_2 (flèche B) ;
- Au moment de la passe, le joueur X_2 court vers le joueur O_2 (flèche C) et le plaque après que celui-ci a réceptionné le ballon.



Quelle est votre décision ? *Merci d'expliquer règlementairement votre décision (1 pt).*

Pénalité contre le X_2 à l'endroit du hors-jeu ou mêlée en faveur de O à l'endroit où le coup de pied a été botté (0,5 point)

Le fait que le ballon sorte en touche ne change pas le fait que le joueur X_2 est hors-jeu dans le jeu courant et doit se replier dans son camp (0,5 point)

L) Cas de jeu : les X jouent de gauche à droite des terrains ci-dessous :

- 1^{er} cas :
 - X_1 botte le ballon (flèche A)
 - O_1 contre le ballon et X_2 le récupère (flèche B)



Quelle est votre décision ? *Merci d'expliquer règlementairement votre décision (1 pt).*

Le jeu continue (0,5 point)

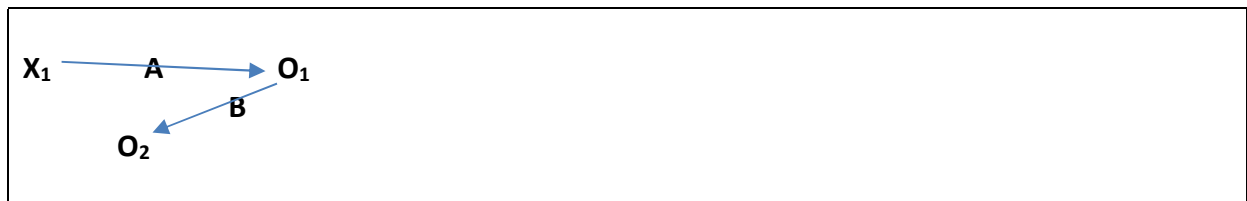
NOM :

Prénom :



Le fait que le ballon soit contré a remis le joueur X_2 en jeu (0,5 point)

- b. 2^{ème} cas :
- i. X_1 botte le ballon (flèche A)
 - ii. O_1 contre le ballon et O_2 le récupère (flèche B)



Quelle est votre décision ? *Merci d'expliquer règlementairement votre décision* (1 pt).

Pénalité contre le joueur O_2 (0,5 point)

Le joueur est situé devant son coéquipier qui a joué le ballon en dernier lors du contre. Il est donc en position de hors-jeu (0,5 point)

NOM :

Prénom :



Partie 3 : administratif

Vous avez été désigné pour diriger votre première rencontre de fédérale 3. Au cours de la journée, les événements suivants se produisent. Merci d'indiquer vos réponses règlementaires.

A) Avant le match, l'entraîneur de l'équipe A vous pose les questions suivantes :

- a. Dans quelle catégorie son équipe évolue-t-elle ? (1 pt)

C' (1 point)

- b. Sur la feuille de match, les aptitudes spécifiques aux postes de 1ère ligne ne sont pas indiquées. Que cela signifie-t-il ? (2 pts).

Il ne faut pas indiquer de spécificités de postes pour les joueurs de première ligne sur la feuille de match (1 point)

Un joueur de première ligne est apte à occuper les trois postes de première ligne (1 point)

- c. Un joueur sorti tactiquement peut-il revenir en jeu? Si oui, sous quelles conditions ? (3 pts).

Un joueur sorti tactiquement peut revenir en jeu (0,5 point) pour remplacer :

- Un joueur de première ligne blessé (0,5 point)*
- Un joueur présentant une blessure qui saigne (0,5 point)*
- Un joueur ayant une blessure à la tête (carton bleu) (0,5 point)*
- Un joueur qui a été blessé à la suite d'un jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) (0,5 point)*
- Suite à l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de première ligne, afin de continuer à jouer des mêlées disputées (0,5 point)*

- d. Dans quels cas attribuez-vous un carton bleu? Quelles sont les conséquences pour le joueur concerné ? (4 pts).

- Lorsqu'un arbitre ou un officiel de match détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu (1 point)*
- Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu (1 point)*
- Le joueur qui sort sur carton bleu est remplacé par un coéquipier, même si ce dernier est déjà sorti tactiquement de l'aire de jeu (1 point)*
- L'arbitre signale le carton bleu sur la feuille de match, entraînant un suivi médical pour le joueur (1 point)*

NOM :

Prénom :



e. Un préparateur physique peut-il être sur la feuille de match? Si oui, où doit-il se positionner pendant la rencontre ? (2 pts).

- Oui un préparateur physique peut être sur la feuille de match (1 point)
- Il peut se positionner soit en tribune, soit dans l'en-but adverse afin d'encadrer l'échauffement des joueurs de son équipe (1 point)

f. Le demi-de-mêlée de l'équipe A participe au match de lever de rideau. Il a joué la première mi-temps en entier et 10 minutes de la seconde. L'entraîneur souhaite le faire participer à toute la première mi-temps de la rencontre de l'équipe 1.

i. Quelle est votre réponse ? Pourquoi ? (2 pts).

Oui cela est possible. Un joueur peut participer au maximum à trois mi-temps de deux rencontres de son club se déroulant le même jour (2 points)

ii. Dans quels cas son demi-de-mêlée ne pourra-t-il pas participer à la rencontre de l'équipe 1 (sans tenir compte de son temps de jeu) ? (3 pts).

Si au cours de la première rencontre :

- Il reçoit un carton rouge
- Il reçoit deux cartons jaunes
- Il reçoit un carton jaune correspondant à un troisième carton jaune
- Le joueur ne soit pas sorti définitivement du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion
- Le joueur ne soit pas sorti définitivement du terrain pour tout autre blessure
- Les deux rencontres ne se déroulent pas le même jour

(0,5 point par réponse correcte)

g. Le numéro 20 de l'équipe A est aussi inscrit sur la feuille match comme entraîneur. Peut-il revenir sur le banc de touche après être rentré sur le terrain? Pourquoi? (2 pts)

Non il ne peut pas. Une fois que le joueur entre sur le terrain, il ne peut pas revenir sur le banc de touche. S'il sort, il doit quitter l'enceinte de jeu (2 points)

NOM :

Prénom :



- h. Un des joueurs de l'effectif s'est blessé à l'entraînement deux jours plus tôt. L'entraîneur souhaite l'inscrire sur la feuille de match en tant que membre du banc de touche. Est-ce possible? Si oui, quels sont les postes envisageables et dans quelles conditions ? (2 pts).

Cela est possible, uniquement en tant qu'adjoint terrain (1 point) et à condition d'appartenir à la classe d'âge concernée (1 point)

B) Pendant le match (4 pts)

Les joueurs suivants sont inscrits comme première ligne: 1, 2, 3, 16 et 17 (composition avec 22 joueurs).

- a. A la 60^{ème} minute, le 1 sort sur blessure et est remplacé par le 16 ;
- b. A la 65^{ème} minute, Le 2 se blesse et est remplacé par le 17.

Les deux cas de figure suivants se produisent :

- i. Lors de la première mêlée qui se déroule après l'entrée en jeu du 17, ce dernier indique ne pas être apte à jouer au poste de talonneur. Quelles sont vos décisions face à cette situation ?
 - L'arbitre doit se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer au poste de talonneur, et ce en présence des deux capitaines (1 point)
 - Demander à un autre joueur apte au poste de première ligne de prendre la position de talonneur et le 17 jouera soit au poste de pilier droit, soit au poste de pilier gauche (1 point)
- ii. Lors de la première mêlée qui se déroule après l'entrée en jeu du 17, ce dernier indique ne pas être apte à jouer au poste de 1^{ère} ligne. Quelles sont vos décisions face à cette situation ?
 - L'arbitre doit se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce en présence des deux capitaines (1 point)
 - Si cette situation entraîne des mêlées simulées, le joueur concerné sera considéré comme blessé et il ne pourra en aucun cas entrer ou revenir en jeu (1 point)



Partie 4 : connaissance du jeu et arbitrage

Cette partie évalue votre capacité à expliquer les règles du jeu et les directives fédérales par rapport à des situations de jeu.

La notation tiendra compte :

- *De votre connaissance des Règles du Jeu ;*
- *De votre capacité à les expliquer grâce à votre connaissance du jeu ;*
- *Votre argumentation.*

Il est précisé que :

- *Plusieurs réponses sont possibles et acceptables ;*
- *Seules les réponses argumentées seront considérées comme correctes ;*
- *Le candidat peut utiliser des exemples pour ses argumentations ;*
- *Des schémas peuvent venir compléter les explications.*

Les éléments de réponse ci-dessous ne sont pas exhaustifs

NOM :

Prénom :



A) **Jeu au sol (7 points)**

Depuis le début de la saison, la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage a donné les consignes suivantes :

- a. Être sévère contre les plaqueurs qui restent dans la zone plaqueur-plaqué. Pourquoi ?
- b. Un joueur souhaite venir contester le ballon au sol suite à un plaquage. Quels sont les prérequis pour que ce joueur soit récompensé ?
- c. Lors des précédentes saisons, le joueur qui souhaitait obtenir une pénalité lors du grattage du ballon devait « survivre au déblayage », c'est-à-dire qu'il devait continuer à gratter le ballon malgré le déblayage des soutiens adverses. Depuis le début de la saison, cette notion n'est plus valable et le gratteur est récompensé plus rapidement. Pourquoi le législateur a-t-il décidé de changer cette directive? *Plusieurs réponses sont attendues.*

a. Être sévère contre les plaqueurs pour : (2 points)

- Favoriser la continuité du jeu en permettant au plaqué de libérer rapidement le ballon vers son camp
- Permettre aux soutiens offensifs de venir déblayer efficacement les joueurs adverses qui tenteraient de gagner la possession du ballon via un grattage ou la poussée (et un talonnage avec le pied)

b. Pre-requis : (3 points)

- Avoir lâché le joueur plaqué si le joueur qui vient contester le ballon a participé au plaquage
- Être sur ses appuis
- Venir par sa ligne de but
- Utiliser les deux mains sur le ballon
- Tirer le ballon vers le haut
- Mettre les mains sur le ballon avant la formation d'une mêlée spontanée

c. Récompenser plus rapidement les joueurs qui tentent de gratter le ballon aux motifs suivants : (3 points)

- Sécurité du joueur qui conteste la possession du ballon en empêchant les déblayages dangereux sur sa personne
- Être équitable entre les deux équipes en permettant à l'équipe non-utilisatrice de récupérer le ballon
- Favoriser la continuité du jeu en permettant les changements de possession du ballon

NOM :

Prénom :



B) Défense inversée (7 points)

- a. Expliquez la notion de défense inversée.
- b. Cette défense est mise en place par une équipe au cours d'une rencontre sur laquelle vous êtes impliqué. Sur quoi doit se porter votre attention ?
- c. Quel(s) placement(s)-déplacement(s) est (sont) le(s) mieux adapté(s) pour maximiser votre capacité à juger de la légalité d'une défense inversée ?

a. Défense inversée (schéma accepté) (2 points)

C'est lorsqu'un joueur en position de centre ou d'ailier va monter rapidement (en pointe) lorsque le ballon sort d'une phase de fixation afin d'empêcher l'équipe adverse de faire du jeu déployé (ou du moins d'amener le ballon à l'aile). Cela se voit notamment lorsqu'une équipe se trouve en infériorité numérique en défense

b. L'attention doit se porter sur la possible position de hors-jeu du joueur qui monte en pointe (ou le fait qu'il ne soit pas hors-jeu et donc ne pas siffler une pénalité à tort). Attention également au joueur qui essaierait d'intercepter le ballon ou qui ferait un en-avant volontaire (2 points)

c. Deux déplacements sont possibles : (schémas acceptés) (3 points)

- Rester derrière le ruck et ainsi avoir une vue sur les non-participants à la phase de fixation. Le problème de ce positionnement est qu'il n'y a aucun impact sur la défense
- Se mettre face à la défense tout en portant une attention particulière aux joueurs qui vont monter rapidement afin de couper la ligne d'attaque et empêcher le jeu déployé de l'équipe utilisatrice. Le problème de ce positionnement est que l'arbitre peut perdre de vue le ballon pendant un court laps de temps



C) Carton blanc et carton jaune (6 points)

Sur une rencontre de fédérale 3, un arbitre a la possibilité de mettre des cartons blancs et jaunes.

- a. Quelles sont les différences d'application ?
- b. Expliquez les raisons pour lesquelles le législateur a mis en place le carton blanc dans certaines catégories et pas dans d'autres. *Vous pouvez illustrer vos propos par des exemples.*

a. Différences d'application : (3 points)

- Le carton blanc s'attribue à un joueur pour des fautes techniques (répétées de manière individuelle et/ou collective)
- Le carton jaune s'attribue à un joueur pour les motifs suivants : faute volontaire (cynique) concernant les manquements à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections
- Deux cartons jaunes valent un carton rouge, alors qu'un carton blanc ne se cumule ni avec un carton blanc ni avec un carton jaune
- Le carton blanc ne figure pas sur la feuille de match alors que cela est signifié pour le carton jaune

b. Raisons pour lesquelles le législateur a décidé de mettre des cartons blancs dans certaines catégories (3 points)

- Faire la différence entre une faute technique d'une part et une faute de jeu dangereux ou contre l'esprit du jeu ou cynique d'autre part
- Les joueurs dans les catégories concernées par le carton blanc connaissent moins bien la règle que dans le secteur professionnel ou évoluant en championnat de France
- Un joueur peut recevoir plusieurs cartons blancs (sur un même match ou pendant plusieurs semaines d'affilée) sans craindre une suspension (contrairement au carton jaune)



D) Avantage (5 points)

Sur le terrain, vous identifiez une faute pour un plaqueur qui ne sort pas de la zone de plaquage.

- a. Sifflez-vous tout de suite ou tentez-vous un avantage ? Pourquoi ?
- b. Si vous tentez un avantage, donnez les critères qui vous incite à le faire.
- c. Si vous ne tentez pas un avantage, donnez les critères qui vous incite à ne pas le faire.

a. Possibilité de laisser un avantage car : (2 points)

- Cette règle permet de laisser le jeu continuer malgré les fautes de l'équipe adverse
- Cette faute ne fait pas partie des règles où la règle de l'avantage ne peut pas s'appliquer
- La sécurité des joueurs est préservée

b. et c. (3 points)

- Positionnement sur le terrain :
 - OUI si proche de la ligne de but adverse
 - NON si éloigné de la ligne de but adverse
- Dynamique de jeu :
 - OUI si l'équipe non fautive joue le ballon comme elle l'entend (pas sous pression, dans l'avancée etc.)
 - NON si l'équipe non fautive commet à son tour une faute ou si elle se retrouve sous pression, recule etc.
- Rapport de force
 - OUI si l'équipe non fautive est supérieure à l'autre dans les différents rapports de force
 - OUI si l'équipe non fautive a la possibilité d'avoir un gain tactique évident : surnombre en bout de ligne par exemple
- Historique du match
 - NON si match tendu avec du jeu déloyal
 - OUI si plusieurs avantages déjà concrétisés par l'équipe non fautive
- Pas de perte de temps : est-ce que l'équipe non fautive en jouant obtiendra mieux en termes de résultat qu'avoir une touche avec un lancer en sa faveur issue d'une pénalité bottée en touche. Si oui, l'arbitre peut tenter un avantage. Si non alors il peut siffler immédiatement

NOM :

Prénom :