



Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

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

Corrigé

Samedi 15 mai 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) Terrain (1 point si définition complète, 0 sinon)

- a. Quelle est la définition du champ de jeu ? (1 pt).

Aire comprise entre les lignes de touche et les lignes de but. Ces lignes ne font pas parties du champ de jeu

- b. Quelle est la définition de l'aire de jeu ? (1 pt).

Champ de jeu et zone d'enbut. Les lignes de touche, de touche de but et de ballon mort ne font pas parties de l'aire de jeu

- c. Quelle est la définition de l'enceinte de jeu ? (1 pt).

Aire de et un espace autour de cette aire, connue sous le nom de zone de périmètre

- d. Quelle est la définition de l'enbut ? (1 pt).

Zone situé entre la ligne de but, la ligne de ballon mort et les lignes de touche de but. L'enbut comprend la ligne de but, mais ni la ligne de ballon mort, ni les lignes de touche de but. Les poteaux et leurs protections sont situées dans l'enbut

- e. Quelle est la définition des « 22 » ? (1 pt).

Zone située entre la ligne de but et la ligne des 22 mètres. Cette zone comprend la ligne des 22 mètres, mais ni la ligne de but ou les lignes de touche

B) Avantage

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

Avantage tactique ou territorial clair et évident survenant après une faute adverse
(2 points si réponse complète, 0 sinon)

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

- Le ballon ou le porteur du ballon 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

NOM :

Prénom :



- Une mêlée tourne de plus de 90°
- Un joueur participant à la 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 jouée(e) rapidement ont été incorrectement jouée(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 pour 3 réponses correctes, 0,5 point supplémentaire par réponse correcte supplémentaire)

C) Hors-jeu

- a. Quelle est la définition d'un joueur hors-jeu dans le jeu courant ? (2 pts).

Lorsqu'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon *(1 point)*
ou qui l'a joué en dernier *(1 point)*

- b. Expliquez la « règle des 10 mètres » (3 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
(3 points si tous les éléments sont présents, sinon 0)

D) Mêlée spontanée

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

Phase de jeu se déroulant dans le champ de jeu *(0,5 point)*
Dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe *(0,5 point)*
qui sont sur leurs pieds et physiquement au contact *(0,5 point)*
entourent le ballon au sol *(0,5 point)*

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

Mêlée ordonnée pour la dernière équipe qui progressait *(1,5 points)*
Si aucune équipe ne progressait, mêlée pour l'équipe attaquante *(1,5 points)*

E) Mêlée

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

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
(2 points si tous les éléments sont présents, sinon 0)

NOM :

Prénom :



b. En catégories C et C', dans quels cas une mêlée simulée doit-elle être ordonnée par l'arbitre? (2 pts).

- Défaut de joueurs de première ligne
- Mêlée plus stable
- Un ou plusieurs joueurs de 1^{ère} ligne ne possèdent pas la capacité à jouer les mêlées normalement
- Lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe

(0,5 point par réponse correcte)

c. En catégorie C et C', une mêlée est ordonnée. Quelle décision prenez-vous lorsque :

i. Le ballon est injouable et l'arbitre n'a pas détecté de faute (0,5 pt).

Coup franc en faveur de l'équipe qui introduisait le ballon

ii. Le ballon sort directement du tunnel sans avoir été talonné (0,5 pt).

Coup franc en faveur de l'équipe qui n'introduisait pas le ballon

NOM :

Prénom :



Partie 2 : thème spécifique : le jeu déloyal

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

A) Quelle est la définition du jeu déloyal ? (1 pt).

Tout acte commis par un joueur dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la règle 9 couvrant les cas d'obstruction, antijeu, fautes répétées, jeu dangereux et incorrection (1 point)

B) Un acte de jeu déloyal se produit alors que le ballon est mort. Où se situe la pénalité au moment de reprendre le jeu ? (1 pt).

A l'endroit où le jeu aurait dû reprendre, à au moins 15 mètres de la ligne de touche (1 point)

C) Dans quelles circonstances un arbitre décide-t-il d'accorder un essai de pénalité ? (2 pts).

Accordé lorsque, selon l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué (ou marqué dans une position plus avantageuse (1 point)) sans un acte de jeu déloyal commis par un adversaire (1 point)

D) Quelle est la définition de la charge de cavalerie ? (1 pt).

Forme d'attaque interdite qui se déroule en général près de la ligne de but après que l'équipe attaquante bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc. Au signal du botteur des joueurs forment une ligne, prennent de l'élan et chargent. Quand ils sont près du botteur, celui-ci joue la pénalité et passe le ballon à un joueur faisant partie de cette ligne (1 point)

E) Quelle est la définition d'un coin volant ? (1 pt).

Forme d'attaque interdite qui se déroule en général près de la ligne de but après que l'équipe attaquante bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc. Le botteur joue la pénalité et lance l'attaque, soit en se dirigeant vers la ligne de but, soit en passant à un coéquipier qui avance. Immédiatement 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 (1 point)

F) Quelle est la définition de la cravate ? (1 pt).

Plaquage illégal lorsqu'un joueur utilise un bras tendu pour frapper le porteur du ballon (1 point)

G) En catégories C et C', sur quelles parties du porteur de balle le plaquage est-il autorisé ? (1 pt).

De la taille jusqu'au pied (1 point)

H) En catégories C et C', dans quelle(s) condition(s) le « pick and go » est-il autorisé ? (1 pt).

*A condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire (0,5 point)
Si le porteur du ballon plonge pour scorer (0,5 point)*

NOM :

Prénom :



I) En catégories C et C', dans quelle(s) condition(s) le plaquage à deux est-il autorisé ? (0,5 pt).

A condition qu'il ne soit pas en simultané (0,5 point)

J) Donnez la définition du squeeze ball. En quelles catégories cette pratique est-elle interdite ? Pourquoi ? (2 pt).

Cette action consiste pour le porteur du ballon à :

- Aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- A faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un adversaire
- A rendre le ballon immédiatement disponible

(1 point si tous les éléments, 0 sinon)

Phase de jeu potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires (0,5 point)

Pratique interdite en catégories B, C, C' et D (0,5 point)

K) Qu'est-ce qu'une obstruction ? (1 pt).

Quand un joueur qui tente de jouer est illégalement gêné et empêché de jouer (1 point)

L) Dans une mêlée ordonnée, qu'est-ce que le jeu dangereux ? (2 pts).

- Une première ligne ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux
- Un joueur de première ligne ne doit pas tirer un adversaire
- Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement soulever un adversaire en l'air ou faire sortir de force l'adversaire de la mêlée d'un mouvement ascendant
- Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement écrouler une mêlée

(0,5 point par bonne réponse)

M) Dans un ruck ou un maul, qu'est-ce que le jeu dangereux ? (1,5 pts).

- Un joueur ne doit pas charger dans un ruck ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul
- Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules
- Un joueur ne doit pas intentionnellement écrouler un ruck ou un maul

(0,5 point par bonne réponse)

N) Un joueur fait obstruction sur un adversaire qui vient de botter le ballon. A quels endroits se situent la pénalité ? *(merci de préciser tous les cas possibles)* (2 pts).

- A l'endroit de la faute, ou
- Au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche, ou

NOM :

Prénom :



- Si le ballon est botté directement en touche, sur la ligne des 15 mètres, face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche
 - Si le point de chute est dans l'en-but, en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, à 5 mètres de la ligne de but face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but et pas à moins de 15 mètres de la ligne de touche
 - Si le ballon touche un poteau de but ou la barre transversale, au point de chute du ballon
- (0,5 point si deux bonnes réponses, 0,5 point supplémentaire pour chaque bonne réponse supplémentaire)*

O) Quelle sont les différences entre un carton blanc et un carton jaune ? (2 pts).

- 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
- (0,5 point par bonne réponse)*

P) Lors d'un match de « moins de 19 ans », une équipe refuse de sortir du vestiaire au moins 10 minutes avant le coup d'envoi. Quelles sont vos décisions ? (1 pt).

Pénalité 22 mètres face aux poteaux pour l'équipe non-fautive, et ce avant le coup d'envoi du match (1 point)

Q) Un membre du banc de touche se voit infliger un carton rouge. Quelles sont vos décisions sur le terrain ? (1 pt).

- La personne du banc de touche exclue doit quitter l'enceinte de jeu
 - Pénalité au point de reprise de jeu pour l'équipe non fautive
 - Le capitaine de l'équipe concernée par l'exclusion doit sortir un joueur du champ de jeu (hors première ligne) jusqu'à la fin de la rencontre
- (0,5 point si 2 éléments de réponse, 1 point si 3 éléments de réponse)*

R) Un joueur présent sur le terrain échange plusieurs coups de poing avec un remplaçant (qui s'échauffait dans l'enbut). Quelles sont vos décisions ? (1 pt).

- Carton rouge pour les deux joueurs *(0,5 point)*
- Les deux équipes évoluent à 14. Le capitaine de l'équipe dont le remplaçant est exclu doit sortir un joueur du champ de jeu (hors première ligne) jusqu'à la fin de la rencontre *(0,5 point)*

S) Un joueur d'une équipe se rend coupable d'un jeu déloyal juste avant le coup d'envoi du match. Quelles sont vos décisions ? (1 pt).

- Exclusion du joueur fautif *(0,5 point)*
- Début du match par un coup d'envoi *(0,5 point)*

NOM :

Prénom :



- T) Lors d'une inspection d'avant match, vous remarquez qu'un équipement porté est dangereux pour les adversaires. Vous demandez donc au joueur de l'enlever. Au cours de la partie, vous remarquez que le joueur porte toujours cet équipement. Quelles sont vos décisions ? (1 pt).

Exclusion du joueur pour incorrection (1 point)

NOM :

Prénom :



Partie 3 : administratif

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

A) Effectif incomplet vs effectif insuffisant

a. Qu'est-ce qu'un effectif incomplet ? (2 points).

Lorsqu'une équipe présente un nombre de joueurs égal ou supérieur au minimum requis pour pouvoir disputer une rencontre (1 point) sans respecter les obligations spécifiques applicables dans la catégorie à laquelle elle appartient (1 point)

- Nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer
- Nombre minimum de joueurs autorisés à évoluer aux postes de première ligne

b. Qu'est-ce qu'un effectif insuffisant ? (2 points).

Lorsqu'une équipe présente un nombre de joueurs inférieur au minimum requis pour pouvoir disputer une rencontre soit 11 joueurs pour le jeu à XV, 8 joueurs pour le jeu à X et 5 joueurs pour le jeu à 7 (2 points)

c. Comment se déroule une rencontre en effectif incomplet ? (2 points).

- Mêlées simulées (1 point)
- Même nombre de joueurs sur le terrain (1 point)

d. Comment se déroule une rencontre en effectif insuffisant ? (2 points).

La rencontre ne se déroule pas (2 points)

B) Citez tous les cas règlementaires d'arrêt de match (3 points).

- Agression d'un officiel de match par une personne inscrite sur la feuille de match
- Refus par une personne inscrite sur la feuille de match d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter l'enceinte de jeu
- Une équipe se retrouve en-dessous du minimum règlementaire
- Une équipe quitte le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre

(1 point si 2 réponses correctes, 1 point supplémentaire pour chaque bonne réponse supplémentaire)

C) En catégorie C', 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 :

NOM :

Prénom :



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 ? (2 points).

- 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)

D) En catégorie C', dans quels cas un joueur qui a participé à la rencontre de l'équipe réserve (lever de rideau) peut-il participer à celle de l'équipe 1 ? (3 points).

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)

E) Dans le cadre d'un match de phase finale (match éliminatoire) de la catégorie seniors, sur quels critères une équipe est-elle déclarée vainqueur :

a. Lors de matches aller et retour (2 points).

- Obtenu le plus grand nombre de points terrain (points de bonus inclus) à l'issue des deux rencontres
- Obtenu le meilleur goal average à l'issue des deux rencontres
- Marqué le plus grand nombre d'essais au cours des deux rencontres
- Réussi le plus grand nombre de tirs aux but effectués à l'issue du second match

(0,5 point par réponse correcte à condition qu'elle soit placée dans le bon ordre chronologique)

b. Lors d'un match sec (2 points).

NOM :

Prénom :



- Prolongations de 2*10 minutes (1 point)
- Si toujours match nul à la fin des prolongations, l'équipe qui est déclarée vainqueur est celle qui :
 - Marqué le plus grand nombre d'essais (0,5 point)
 - Réussi le plus grand nombre de tirs aux but (0,5 point)

F) Sur quels motifs une réclamation peut-elle être déposée ? (3 points).

- La qualification d'un ou de plusieurs joueurs de l'équipe adverse ;
- L'identité d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse ;
- Une erreur technique commise par l'arbitre dans l'application d'une règle pour laquelle il ne disposait d'aucune marge d'appréciation, sauf si une action corrective d'ores et déjà prévue par les règlements en vigueur a été conformément appliquée ou n'a pas été invoquée par le réclamant en temps utiles.

(1 point par réponse correcte)

NOM :

Prénom :



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.*

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.*

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) Placement sur un alignement (6 points)

Lors d'un alignement en touche, quels placements pouvez-vous adopter ? (indiquez les raisons inhérentes à ces placements, ainsi que les avantages et les inconvénients de chacun).

Trois positionnements possibles (2 points chacun) : schémas acceptés

- En fond d'alignement :
 - A privilégier lors des alignements réduits car forte probabilité de jeu déployé
 - A privilégier lors de la présence d'arbitres assistants
 - Avantages :
 - Bien vu par les non-participants en touche qui doivent rester à 10 mètres jusqu'à la fin de celui-ci
 - Présent plus rapidement sur la phase de jeu au sol suivante
 - Permet de facilement gérer les joueurs en position de hors-jeu lors d'un coup de pied
 - Inconvénient : mauvaise perception en cas de lancer en premier bloc ou sur le premier joueur de l'alignement
- En début d'alignement, entre la ligne de touche et la ligne de but, côté de l'équipe utilisatrice
 - A privilégier lorsqu'une équipe fait des lancers dans les deux premiers blocs de l'alignement
 - A privilégier lors des alignements complets (ou avec un avant en relayeur) car forte probabilité de création de maul
 - Inconvénient : pas bien vu par les non-participants en touche qui doivent rester à 10 mètres jusqu'à la fin de celui-ci
- En début d'alignement, entre la ligne de touche et la ligne de but, côté de l'équipe non-utilisatrice
 - Lancer près de la ligne de but
 - Permet de voir un touché à terre immédiat
 - Permet de voir les obstructions dans le cas d'une obstruction sur maul



D) Avantage (5 points)

Sur le terrain, vous identifiez une faute pour un plaquage haut.

- 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.

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
- A condition que la sécurité des joueurs soit 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 :