

## TEST ARBITRAGE

### L'avantage :

La Règle de l'avantage a **priorité** sur la plupart **des autres Règles** et a pour but d'assurer une plus **grande continuité** du jeu en diminuant le nombre **d'arrêts pour fautes**.

Elle **encourage** les joueurs à jouer **au sifflet** malgré les fautes de leurs **adversaires**. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en **retire un avantage**, l'arbitre ne doit pas **immédiatement** siffler cette faute.

L'avantage peut être soit **territorial**, soit **tactique**. C'est-à-dire :

Territorial = gain de terrain	Tactique = choix de l'équipe utilisatrice de l'utiliser comme elle l'entend
-------------------------------	---

### Ballon au sol pas de plaquage :

- Deux situations possibles
  - Le ballon est **disponible au sol** et un joueur **va au sol** pour le **ramasser**, sauf immédiatement après une **mêlée ordonnée** ou une **mêlée spontanée**
  - Un joueur **est au sol**, en possession du ballon et n'a pas **été plaqué**
- Le rugby est un jeu qui se **joue debout**. Un joueur ne doit pas rendre le **ballon injouable** en tombant.
  - **Injouable** signifie que le ballon n'est **pas immédiatement disponible** pour l'une des équipes afin que le jeu se poursuive

### Le terrain :

- Le **Champ de Jeu** est la zone située entre les **lignes de but** et les **lignes de touche**. Ces lignes **ne font pas** partie du champ de jeu.
- **L'en-but** est la zone située entre la **ligne de but** et la **ligne de ballon mort**, et entre les lignes **de touche de but**. Il comprend la **ligne de but**, mais pas la ligne de **ballon mort** ni les lignes de **touche de but**.
- **L'Aire de Jeu** est la partie de terrain composée du **champ de jeu** et des **en-but**. Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de **l'aire de jeu**.

### Durée de partie jeu à XV

Compétitions	Durée	Mi-temps	Prolongations
1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> Division Pro	<b>2 X 40</b>	15 minutes	2 X 10
1 <sup>ère</sup> Division Fédérale, Coupe de la Fédération, 2 <sup>ème</sup> Division Fédérale et 3 <sup>ème</sup> Division fédérale	2 X 40	10 minutes	2 X 10
Féminines	2 X 40	<b>5 minutes</b>	Pas de prolongations
Seniors Masculins (dont réserves de séries territoriales) Reichel Espoir – 22 ans Belascain -21 ans	2 X 40	5 minutes	2 X 10
Moins de 18 ans Moins de 16 ans	<b>2 X 35</b>	5 minutes	<b>Pas de prolongations</b>

### Le hors-jeu sur regroupement ou mêlée spontanée :

Lignes **imaginaires**, parallèles aux lignes **de but** passant par les  **pieds** des derniers **participants** au regroupement

### Le hors-jeu sur mêlée ordonnée :

Les joueurs **non participants** à la mêlée ordonnée doivent être à **5 mètres** des pieds du dernier participants.

### Les positions défensives du 1/2 de mêlée sur mêlée ordonnée :

Citez les 3 possibilités du 1/2 de mêlée (en précisant les points de départs et action possible)

Position de départ	Actions
Au tunnel	Suivre la progression du ballon
Au tunnel	Aller derrière les pieds du dernier participant
A 5 mètres	Ne peut pas revenir entre le dernier participant et les 5 mètres si gain du ballon

### Action interdite pour le 1/2 de mêlée depuis cette année :

Etre dans l'intervalle du 3<sup>ième</sup> ligne aile et 3<sup>ième</sup> ligne centre

### Ligne de hors-jeu des participants à un alignement : (touche)

Ligne de remise en jeu	Ligne des 5 mètres	Lignes des 15 mètres
------------------------	--------------------	----------------------

### Ligne de hors-jeu des non participants sur alignement :

10 mètres de la ligne de remise en jeu

### Citez les 7 cas de fin de touche :

1. Le ballon est tapé, botté, passé hors de l'alignement;
2. le ballon ou le joueur qui le porte pénètre dans les 5 m;
3. Le ballon est lancé au-delà de la ligne des 15 m ou qu'un joueur s'en saisit ou le tape au-delà de cette ligne;
4. Le ballon est pris à deux mains, un maul ou un mêlée spontanée se forme et tous les pieds dépassent la ligne de remise en jeu;
5. Le porteur du ballon se dégage de l'alignement;
6. Un joueur de l'alignement donne le ballon à un joueur effectuant un mouvement de "peel-off";
7. Le ballon est injouable.

### Le plaquage :

- Il y a plaquage lorsqu'un joueur **porteur du ballon** est simultanément **tenu** par un ou plusieurs adversaires et qu'il **est mis au sol**
- Un porteur du ballon qui **n'est pas tenu** n'est pas un joueur « **plaqué** » et dans ce cas, il n'y a **pas de plaquage**
- Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon et l'amènent au sol sont appelés « **plaqueurs** » dès lors qu'ils **vont eux-mêmes au sol**
- Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon **sans aller au sol ne sont pas des « plaqueurs »**
- Un **plaquage** ne peut avoir lieu que dans le **champ de jeu**

#### Les obligations

- **Pour le plaqué**
  - **Lâcher** ou **passer** le ballon immédiatement
  - **S'éloigner** du ballon
  - Se **relever** pour pouvoir rejouer
- **Pour le plaqueur**
  - **Lâcher** le plaqué **immédiatement**
  - **S'écarter** du joueur **plaqué** et du **ballon** immédiatement
  - Se relever pour **pouvoir** rejouer
- **Pour les autres joueurs**
  - Etre sur leurs **pieds**
  - Arriver par la « **porte arrière** »

Nom :

Prénom :

Date :