

Epreuve 2 : test vidéo lois du jeu sur 10

Informations générales (à lire attentivement)

Vous allez effectuer un questionnaire vidéo composé de 2 situations de jeu. Pour ce faire, nous attirons votre attention sur **quelques principes à respecter pour ne pas diluer votre concentration** :

- **Faire abstraction** des équipes en présence. Répondre en faisant référence à la couleur de l'équipement (exemple : Avt au joueur Rouge – citer son n° quand celui-ci est visible – CFI pour l'équipe Verte,...).

- **Faire abstraction** de l'arbitre mis en situation (pendant que vous cherchez à l'identifier, votre attention ne sera pas optimale sur la phase de jeu).

- **Faire abstraction** de la décision (ou non décision) de l'arbitre et donner **votre propre décision** (qui pourra parfois être différente de celle de l'arbitre en situation).

Comment est présenté le test vidéo ?

1° - Vous disposez de 20 secondes pour lire la question avant que la vidéo ne débute.

2° - Vous avez ensuite **1'30 pour répondre** (temporisation musicale informelle lors des 10 dernières secondes).

Action n°1 : L'équipe en blanc est à l'attaque. Botté depuis son propre camp, l'avant-centre reçoit le ballon dans l'axe du terrain, à 30m du but adverse, et il est au duel avec un défenseur. Qu'auriez-vous fait en tant qu'arbitre de ce match ? Indiquez la décision à prendre puis justifier votre décision en faisant référence à la loi.

(2) L'arbitre doit donc laisser le jeu se dérouler puisque le chien n'interfère pas dans le jeu.

(1) A partir du moment où un agent extérieur se trouve sur le terrain et qu'il n'interfère pas avec l'action,

(0,5) L'arbitre doit laisser le jeu se dérouler,

(0,5) Et n'intervenir qu'au 1^{er} arrêt de jeu.

(0,5) Il veille à ce que l'agent extérieur quitte le terrain,

(0,5) Et reprend le jeu consécutivement à l'arrêt.

Action n°2 : L'équipe en bleu déroule une attaque vers la surface de réparation adverse. Au moment de la passe, l'attaquant situé le plus à droite est en position de hors-jeu. Décisions ?

(2) Corner.

Dans un 1er temps, faites référence à la Loi pour expliquer votre décision. Ensuite, expliquez en quelques mots ce que l'on attend de l'assistant sur une situation de ce type.

Bien qu'en position de hors-jeu, l'attaquant situé sur la droite **n'interfère pas** sur le défenseur derrière qui il se trouve **(1)**. Ensuite, il ne dispute pas le ballon qu'il laisse à son partenaire. Le voyant en prendre possession, il s'en écarte. Il est important que **l'assistant prenne le temps (1)** d'analyser la situation. Le "**attendre et voir**" (1) est essentiel.

N.B. : lever le bras pour réclamer un hors-jeu n'est pas une raison pour valider l'interférence de l'attaquant.

Epreuve 3 : 5 questions QCM sur 5

Question n°1 :

Dans le cadre d'une action de jeu, un joueur quitte le terrain pour commettre une faute. Où a lieu la reprise du jeu ?

<input type="checkbox"/>	A	À l'endroit où le joueur se situait au moment où il décide de quitter le terrain.
<input checked="" type="checkbox"/>	B	À l'endroit de la limite du terrain le plus proche de la faute.
<input type="checkbox"/>	C	À l'endroit où se situait le joueur lorsque le jeu a été arrêté.

Question n°2 :

Un joueur marque délibérément de la main contre son camp.

<input type="checkbox"/>	A	Il sera exclu
<input checked="" type="checkbox"/>	B	il sera averti
<input type="checkbox"/>	C	il ne recevra aucune sanction disciplinaire

Question n°3 :

Un joueur vient de marquer un but pour son équipe. L'arbitre voit qu'il porte une gourmette au poignet. Décisions ?

<input type="checkbox"/>	A	But refusé. Avertissement pour comportement antisportif. Refoulement du joueur.
<input type="checkbox"/>	B	But accordé. Avertissement pour comportement antisportif. Refoulement du joueur.
<input type="checkbox"/>	C	But refusé. Refoulement du joueur.
<input checked="" type="checkbox"/>	D	But accordé. Refoulement du joueur.

Question n°4 :

Le gardienne de but de l'équipe A, dans sa surface de réparation, saute pour dégager le ballon du poing. Elle est alors chargée loyalement par un adversaire. Décisions ?

<input type="checkbox"/>	A	Coup franc indirect
<input checked="" type="checkbox"/>	B	Coup franc direct
<input type="checkbox"/>	C	Balle à terre

Question n°5 :

Parmi les 4 critères d'application de l'avantage proposés ci-dessous, l'un ne figure pas dans les textes des lois du jeu. Lequel ?

<input type="checkbox"/>	A	La physionomie du match
<input type="checkbox"/>	B	Le lieu de la faute
<input checked="" type="checkbox"/>	C	Le moment du match auquel se déroule l'action
<input type="checkbox"/>	D	La probabilité d'une attaque dangereuse

Epreuve 4 : 4 questions (3+3+4+5) sur 15

Question 1 : Ballon en jeu, un joueur perd sa chaussure, la tient à la main alors que le jeu revient vers lui. Au lieu de se rechausser, il continue de jouer avec son équipement à la main et dispute le ballon à un adversaire : Décisions et explications

Un joueur perdant accidentellement une chaussure peut continuer à jouer jusqu'au prochain arrêt de jeu (1)
L'arbitre laissera le jeu se dérouler. (1) Mise en conformité au premier arrêt de jeu. (1)

Question 2 : Un ballon est envoyé en profondeur sur un attaquant signalé HJ ; l'arbitre voyant que le gardien a largement le temps et le moyen de saisir le ballon crie « jouez, avantage » et fait baisser le drapeau à son assistant ; Décisions dans les 3 cas suivants ?

A/le gardien sans contrôle renvoie le ballon sur l'attaquant qui marque : But accordé, coup d'envoi (1)

B/le ballon rebondit accidentellement sur le gardien et est repris par l'attaquant qui marque : but refusé et CFI au HJ (1)

C/le gardien loupe son renvoi et le ballon rentre dans le but : but accordé CE (1)

Question 3 : L'arbitre donne le signal d'exécution d'un CFD mais avant le botté un défenseur s'approche à moins de 9,15 mètres ou commet une faute sur un adversaire. Décisions ? indiquez les différents cas possibles

Si but marqué : but accordé et CE (0,75)

Si ballon va en sortie de but : à refaire (0,75)

Si ballon détourné en corner : à refaire (0,75)

Si ballon revient en jeu : à refaire (0,75)

Pour les 3 cas à refaire : AVT au fautif pour CAS (1)

Question 4 : Au cours d'un arrêt de jeu, un capitaine demande un remplacement : le 7 est sorti quand le 14, prévu pour le remplacer crache sur un adversaire. L'entraîneur le rappelle alors et désire faire rentrer le 12 à sa place : Décisions ?

Exclusion du 14 pour avoir cracher sur adversaire (1)

S'il est entré sur le terrain, le remplacement est effectif : le 7 ne peut donc plus participer et le 12 retourne sur le banc : équipe joue à 10 (1,5)

S'il n'est pas encore rentré, le 7 peut reprendre sa place s'il le souhaite ou être remplacé par le 12 ; l'équipe jouera à 11 mais avec un remplaçant en moins (1,5)

Reprise consécutive à l'arrêt (1) rapport (- 0,5 si manquant)