

Saison 2016-2017

FEVRIER 2017

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

Thierry DERET : thierry.deret@orange.fr - Aimé BRAND : brandaime@orange.fr

CORRIGE QUESTIONNAIRE.
5 QUESTIONS QCM A 2 POINTS.
(Une seule bonne réponse par question)

Question n° 01 :

En football à 11, la durée de la mi-temps est fixée :

- A) A 15 minutes au maximum.
- B) A 15 minutes obligatoirement.
- C) Par l'arbitre à sa convenance avec un minimum de 5 minutes.

Question n° 02 :

L'arbitre siffle un penalty dans les dernières secondes des arrêts de jeu :

- A) Si une équipe mène de 2 buts d'écart, l'arbitre peut ne pas faire tirer le penalty.
- B) Il n'y a pas assez de temps pour exécuter le penalty. Le match est terminé.
- C) La rencontre est prolongée pour permettre l'exécution du penalty.

Question n° 03 :

Pendant la 1^{ère} période d'un match, il y a des arrêts de jeu à décompter :

- A) L'arbitre cumule les arrêts de la 2^{ème} période et décompte en fin de match.
- B) L'arbitre décompte les arrêts de jeu en fin de 1^{ère} période ou en fin de match.
- C) Le décompte des arrêts de jeu s'effectue à la fin de chaque période.

Question n° 04 :

La durée de la récupération des arrêts de jeu :

- A) Doit correspondre à la durée réelle des arrêts.
- B) Est à la discrétion de l'arbitre.
- C) Est codifié par les Lois du jeu selon tous les types d'arrêts de jeu.

Question n° 05 :

L'arbitre siffle la mi-temps. En rentrant aux vestiaires, un assistant lui fait remarquer qu'il s'est trompé et a écourté la 1^{ère} période de 4 minutes. Décisions.

- A) Il rappelle les joueurs et reprend le jeu pendant 4 minutes.
- B) Il écourte la mi-temps de 4 minutes et reprend plus tôt le match.
- C) Il ajoute les 4 minutes à la 2^{ème} période.

10 QUESTIONS CLASSIQUES A 3 POINTS :

Question n° 06 :

Dans quels cas parle-t-on "d'interférer dans le jeu" ?

L'interférence du joueur en position de hors-jeu implique qu'il y ait une influence sur le comportement de l'adversaire. Par exemple :

- En l'empêchant de jouer ou d'être en position de jouer le ballon.
- En lui disputant le ballon.
- En entravant sa vision du jeu.
- Ou en essayant, de toute évidence, de jouer le ballon proche de lui, ce qui influe sur la capacité de l'adversaire à le jouer.

4.01 – Page 180.

Question n° 07 :

Dans quels cas parle-t-on de "tirer un avantage de sa position"?

Un attaquant tire un avantage de sa position de hors-jeu à partir du moment où il joue le ballon ou interfère avec un adversaire quand le ballon lui parvient après avoir été renvoyé par un montant de but.

Il en est de même lorsque le gardien sauve un but et que le ballon parvient à un attaquant en position de hors-jeu au moment du tir.

5.01 – Page 181.

Question n° 08 :

7.04 Lors d'une action de jeu dans la surface de réparation, un défenseur proche de la ligne de but s'aperçoit qu'il couvre un attaquant. Il sort délibérément du terrain. Au moment de la passe de son partenaire, l'attaquant se trouve seul face au gardien dans la surface de but. Il tire et marque le but. Décisions ?



L'arbitre doit considérer cette tactique comme une tromperie. Le défenseur fait toujours partie du jeu. Il sera averti pour comportement antisportif. But accordé. Coup d'envoi.

Question n° 09 :

Alors qu'un joueur est en position de hors-jeu et qu'un partenaire lui envoie le ballon, un défenseur manie volontairement celui-ci durant la trajectoire. Décisions ?

L'arbitre doit arrêter le jeu.

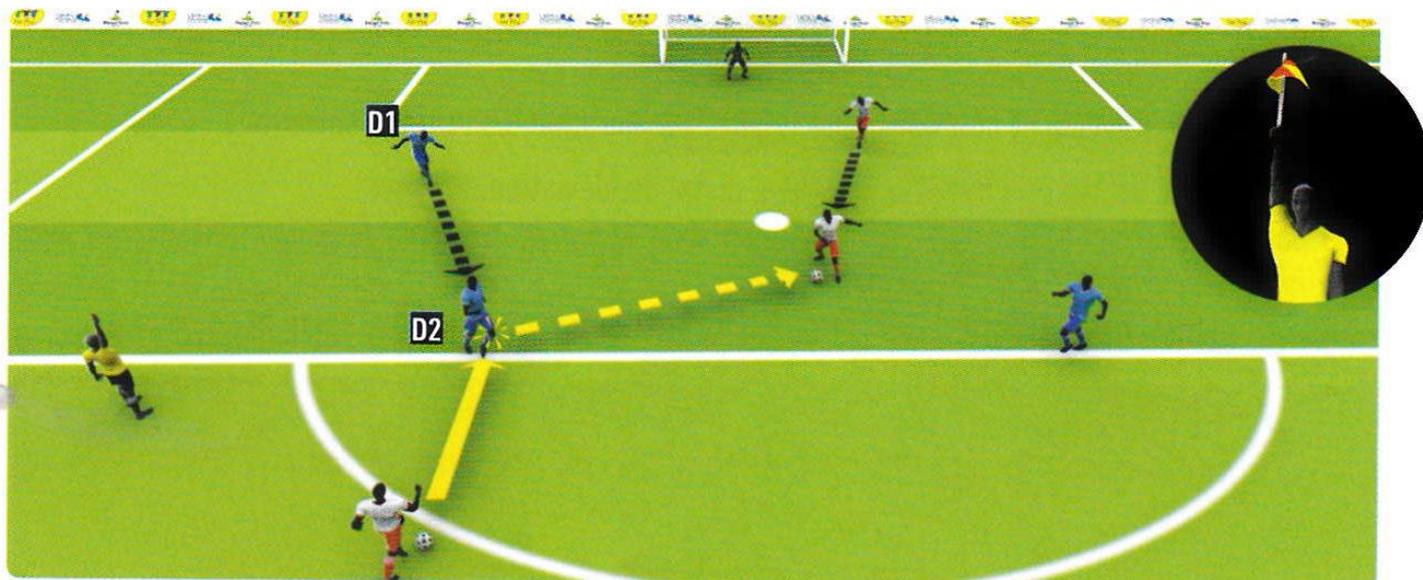
Appliquer éventuellement une sanction disciplinaire appropriée (avertissement ou exclusion).

Reprendre le jeu en sanctionnant le défenseur qui commet la faute, par un coup franc direct ou un penalty.

6.01 – Page 183.

Question n° 10 :

8.01 Un défenseur remonte de la position D1 à D2 tandis qu'un attaquant, en position de hors-jeu, en fait de même. Alors que l'attaquant situé à l'extérieur de la surface de réparation tire au but, le ballon rebondit sur le défenseur et parvient au partenaire du tireur qui se trouvait toujours en position de hors-jeu au moment du botté. Décisions ?



Le ballon rebondit sur le défenseur qui n'a pas cherché à jouer le ballon. A partir de ce moment-là, l'attaquant en position de hors-jeu doit être sanctionné parce qu'il prend une part active au jeu et tire un avantage de sa position.

Question n° 11 :

Un attaquant, en position de hors-jeu bien que ne jouant pas le ballon, gêne un adversaire ou lui cache la vue pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon. Doit-il être sanctionné ?

Par cette manœuvre, l'attaquant prend une part active au jeu. Il influe sur la capacité de l'adversaire à jouer le ballon. Il doit donc être sanctionné.

3.02 – Page 179.

Question n° 12 :

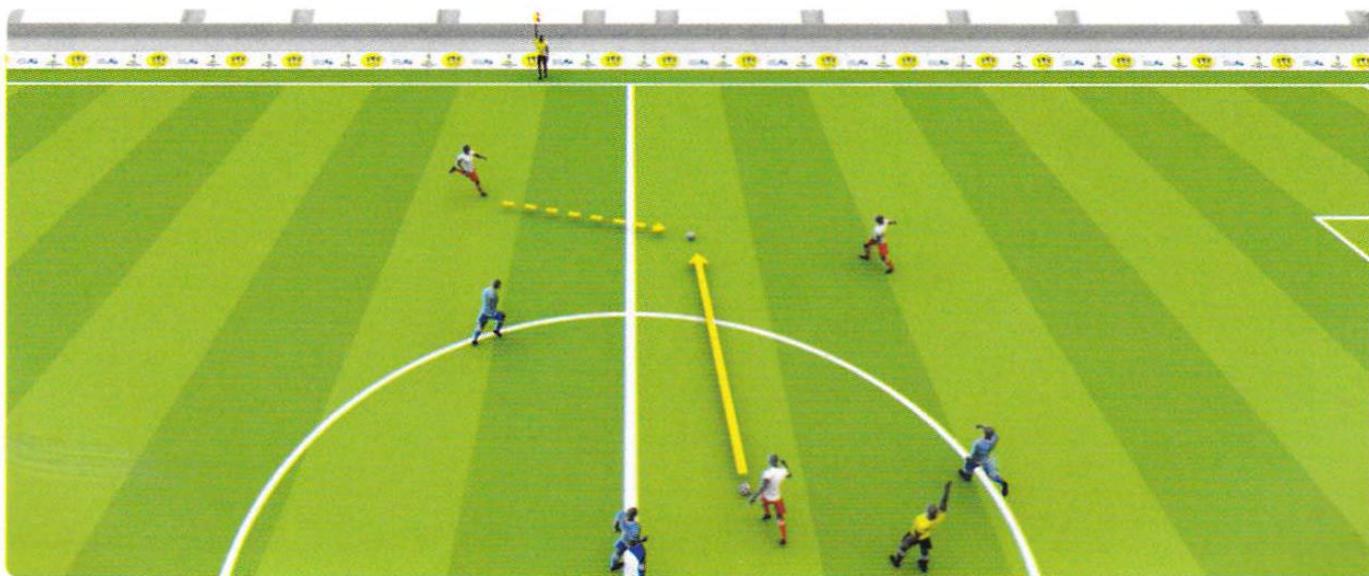
7.06 Un joueur déborde sur l'aile gauche et centre vers un partenaire alors que le gardien et un défenseur se trouvent sur la ligne de but. L'ailier est emporté par son élan et franchit cette ligne. L'attaquant face au but reprend le ballon qui est repoussé par le gardien sur sa droite. C'est à ce moment que l'ailier pénètre sur le terrain, reprend le ballon et marque le but. Celui-ci reprend le ballon et marque. Décisions ?



Le joueur qui a centré est toujours considéré comme faisant partie du jeu et il ne peut être hors-jeu du fait de la présence du gardien de but et du défenseur sur leur propre ligne de but. But accordé. Coup d'envoi.

Question n° 13 :

3.04 Un attaquant, en position de hors-jeu, est-il remis en jeu en venant disputer le ballon joué par un partenaire dans sa propre moitié de terrain ?



L'attaquant, étant en position de hors-jeu au moment où le ballon est joué, doit être à partir du moment où il joue le ballon dans sa propre moitié de terrain. Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où il touche le ballon dans son propre camp.

Question n° 14 :

7.05 Sur l'aile gauche, un défenseur (D1) poursuit l'attaquant (A1) qui parvient à effectuer un centre vers son partenaire situé à l'entrée de la surface de but face au but. Emportés par leur élan (A2-D2), se retrouvent à l'extérieur du terrain. Le partenaire tire au but et le gardien détourne le ballon sur sa droite. Plus prompt que le défenseur, l'attaquant (A3), situé à l'extérieur du terrain, rentre et joue le ballon. Décisions ?



Les deux joueurs se trouvant momentanément hors du terrain doivent être considérés par l'arbitre comme faisant partie du jeu.

En application de la Loi 11, le défenseur (D2) est considéré se trouver sur sa ligne de but. Le gardien s'y trouvant également, l'attaquant, qui est revenu sur le terrain, n'est donc pas hors-jeu. L'arbitre laissera le jeu se dérouler.

Question n° 15 :

Alors que l'équipe attaquante A est sur le point de marquer un but, le ballon roule vers le but et la défense est battue, un joueur de l'équipe B, à l'intérieur de sa surface de réparation, tente d'empêcher un but en lançant son protège-tibia sur le ballon. Il y parvient et le ballon franchit la ligne de but et sort à côté du montant. Décisions ?

Le fait de toucher le ballon avec un objet lancé est considéré comme une faute de main au sens de la Loi 12. Par conséquent, si la faute a été commise :

Par le gardien de but : avertissement pour comportement antisportif. Coup franc indirect à l'endroit du contact SRCP loi 13.

Par un autre joueur : exclusion du fautif pour avoir annihilé une occasion de but manifeste. Rapport à la Commission compétente. Penalty.

10 QUESTIONS CLASSIQUES A 5 POINTS :

Question n° 16 :

Ballon en jeu, mécontent d'un mauvais dégagement de son défenseur central, le gardien de but lui donne un coup de poing. Décisions ?

Arrêt du jeu.

Exclusion du gardien de but pour acte de brutalité.

Nomination d'un gardien de but.

Rapport à la Commission compétente.

Le jeu sera repris par un coup franc direct pour l'équipe adverse, à l'endroit où se trouvait le défenseur, ou un penalty s'il se trouvait dans sa propre surface de réparation.

11.04 – Page 232.

Question n° 17 :

Lors d'un débordement sur l'aile et d'un duel au corps à corps (attaquant/ défenseur) le long de la ligne de touche, l'attaquant, qui a franchi la ligne, donne un coup de poing au défenseur qui se trouve sur le terrain. Décisions ?

Arrêt du jeu.

Exclusion du défenseur pour acte de brutalité.

Rapport à la Commission compétente.

Le jeu sera repris par un coup franc direct à l'endroit où se trouvait le défenseur.

11.05 – Page 232.

Question n° 18 :

Un joueur situé à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain, jette un objet sur un adversaire qui se trouve sur le terrain. Décisions ?

Arrêt du jeu.

Exclusion du joueur fautif pour acte de brutalité.

Rapport à la Commission compétente.

Le jeu sera repris par un coup franc direct ou un penalty selon l'endroit où se trouvait l'adversaire, que celui-ci reçoive l'objet ou aurait pu être touché.

12.01 – 233.

Question n° 19 :

Alors que le ballon est en jeu, le gardien de but le ramasse et le jette violemment sur un attaquant adverse qui, emporté par son élan au moment du centre, se trouve à l'extérieur du terrain hors du but. Décisions ?

Exclusion du gardien pour acte de brutalité.

Désignation d'un nouveau gardien.

Rapport à la Commission compétente.

Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où il a été lancé SRCP loi 13.

12.03 – Page 233.

Question n° 20 :

Un remplaçant, qui attend le prochain arrêt de jeu pour entrer, prend un ballon se trouvant à proximité de lui et le lance sur l'adversaire qui partait sur l'aile en contre-attaque, ballon au pied. Décisions ?

Sous réserve de l'avantage, l'arbitre doit arrêter le jeu et :

Avertir le fautif pour comportement antisportif si la faute a été commise par imprudence ou exclure le remplaçant pour acte de brutalité si la faute a été commise avec violence.

Rapport à La Commission compétente en cas d'exclusion.

Le jeu reprendra par un coup franc indirect à l'endroit où se trouvait l'adversaire.

12.05 – Page 234.

Question n° 21 :

Quels décisions l'arbitre devra-t-il prendre envers un officiel d'équipe qui, ballon en jeu :

- 1) Lance un objet (ou un ballon) sur un adversaire se trouvant sur le terrain ?
- 2) Crache sur un adversaire qui attendait le signal de l'arbitre pour rentrer (refoulé Loi 4)
- 3) Lance une pierre sur un adversaire blessé qui se fait soigner derrière la ligne de touche ?

Dans tous les cas, sous réserve de l'avantage, arrêt du jeu.

Exclusion de l'officiel d'équipe sans présentation du carton rouge.

Rapport à la Commission compétente.

1) Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté SRCP loi 13.

2) et 3) Balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté SRCP loi 8.

12.09 – Page 235.

Question n° 22 :

Un remplaçant, se trouvant sur son banc de touche, insulte l'ailier adverse qui passe devant lui. Décisions ?

Sous réserve de l'avantage. Arrêt du jeu.

Exclusion du remplaçant pour propos grossiers.

Rapport à la commission compétente.

Balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté SRCP loi 8.

13.03 – page 235.

Question n° 23 :

Alors que le ballon est en jeu, l'arrière gauche de l'équipe A quitte le terrain pour venir insulter l'entraîneur de l'équipe adverse. Décisions ?

Sous réserve de l'avantage. Arrêt du jeu.

Exclusion du remplaçant pour propos grossiers.

Rapport à la commission compétente.

Coup franc indirect à l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté SRCP loi 13.

13.04 – Page 235.

Question n° 24 :

Un joueur de l'équipe A qui a déjà reçu un avertissement en reçoit un second quelques minutes après. L'arbitre ne se rend pas compte que ce joueur était déjà averti et, de ce fait, ne l'exclut pas. Quelques minutes après, un but est marqué contre l'équipe adverse. Avant la reprise du jeu, l'arbitre s'aperçoit de son erreur. Décisions ?

Exclusion du joueur fautif pour avoir reçu deux avertissements au cours du même match.

Rapport à la Commission compétente.

But marqué pour l'équipe A : But refusé. Coup de pied de but.

But marqué pour l'équipe adverse : But accordé. Coup d'envoi.

14.01 – Page 236.

Question n° 25 :

L'arbitre siffle un coup franc suite à une faute passible d'avertissement. Avant qu'il ait pu notifier le carton jaune, le joueur victime de la faute s'est relevé et joue rapidement et réglementairement le coup franc pour un partenaire qui va marquer. Décisions ?

A partir du moment où l'arbitre a décidé d'avertir ou d'exclure un joueur, le jeu ne peut pas reprendre avant que la sanction ait été infligée.

Il doit donc siffler immédiatement pour interrompre le jeu puis avertir le fautif et ensuite permettre l'exécution du coup franc.

14.02 – Page 236.