

DÉFINITIONS

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.

8.1 L'AVANTAGE DANS LA PRATIQUE

- (a) L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude de prendre les décisions qu'il veut.
- (b) L'avantage peut être soit territorial, soit tactique.
- (c) L'avantage territorial implique un gain de terrain.
- (d) L'avantage tactique implique la liberté, pour l'équipe non fautive, de jouer le ballon comme elle l'entend.

8.2 CAS DANS LEQUEL L'AVANTAGE NE SE CONCRÉTISE PAS

L'avantage doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas. Si l'équipe non fautive ne concrétise pas d'avantage, l'arbitre sifflera et fera reprendre le jeu à l'endroit de la faute.

8.3 CAS DANS LESQUELS LA RÈGLE DE L'AVANTAGE NE S'APPLIQUE PAS

- (a) **Contact avec l'arbitre.** La Règle de l'avantage ne s'applique pas si le ballon ou le joueur qui le porte, entre en contact avec l'arbitre.
- (b) **Sortie du ballon du tunnel.** La Règle de l'avantage ne s'applique pas si le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.

- (c) **Mêlée tournée.** La Règle de l'avantage ne s'applique pas si la mêlée ordonnée tourne de plus de 90° (de telle sorte que la ligne médiane de remise en jeu dépasse une position parallèle à la ligne de touche).
- (d) **Mêlée effondrée.** La Règle de l'avantage ne s'applique pas si une mêlée ordonnée s'effondre. L'arbitre doit immédiatement siffler.
- (e) **Joueur soulevé en l'air.** La Règle de l'avantage ne s'applique pas si un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou sorti d'une mêlée ordonnée d'un mouvement ascendant. L'arbitre doit immédiatement siffler.
- (f) **Après que le ballon a été rendu mort.** L'avantage ne peut pas être joué après que le ballon a été rendu mort.

8.4 COUP DE SIFFLET IMMÉDIAT EN CAS DE NON AVANTAGE

L'arbitre siffle immédiatement lorsqu'il décide que l'équipe non fautive ne peut pas bénéficier d'un avantage.

8.5 PLUS D'UNE FAUTE

- (a) Lorsqu'une équipe se rend coupable de plusieurs fautes :
- Si l'arbitre ne peut pas laisser l'avantage lors de la seconde infraction, l'arbitre appliquera la sanction appropriée pour la première infraction.
 - Si l'arbitre laisse l'avantage pour la seconde infraction mais que cet avantage ne donne rien, l'arbitre appliquera la sanction appropriée pour la seconde infraction.
 - Si une sanction relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la sanction appropriée pour cette infraction.
- (b) Si l'avantage est joué à la suite d'une faute d'une équipe et que l'équipe adverse commet alors une autre faute, l'arbitre sifflera et appliquera les sanctions associées à la première faute.