



L'avantage est la possibilité donnée à l'arbitre d'évaluer une situation et de juger s'il convient laisser l'action se poursuivre par application de ce principe ou, au contraire, d'arrêter le jeu. C'est un pouvoir discrétionnaire important car l'arbitre est le seul juge en la matière pour l'apprécier. Ce faisant, il doit toujours garder à l'esprit qu'il ne doit jamais défavoriser l'équipe qui a subi la faute. Ca n'est donc pas en fonction de l'équipe fautive mais bien en fonction de l'équipe victime que l'avantage doit être apprécié.

Quels doivent être les éléments à prendre en compte pour juger de l'opportunité ou non de laisser l'avantage ? Cinq éléments sont à prendre en compte.

### **1) La volonté et la faculté de jouer :**

Elle est prépondérante car l'arbitre doit être « un facilitateur de jeu » et que la fluidité de la rencontre lui incombe. Lorsque les joueurs veulent aller de l'avant en respectant le jeu et leurs adversaires, vous devez leur permettre de le faire sans hacher le jeu. Dans ce cas vous devez leur laisser la possibilité de garder le ballon en jeu sans interruptions intempestives de votre part. Par contre, si au contraire l'une ou l'autre des équipes ou même les deux pratiquent un jeu dur, il faudra utiliser l'avantage avec parcimonie et au contraire sanctionner techniquement mais également disciplinairement les fautifs. De la même manière, la qualité technique des joueurs est à prendre en compte dans votre réflexion. Moins le niveau technique sera élevé, plus il faudra avoir recours au sifflet plutôt qu'à l'avantage car les joueurs victimes essayeront rarement de poursuivre leur action, préférant souvent un coup franc.

### **2) L'importance de la faute :**

Le football d'aujourd'hui est caractérisé par un engagement physique bien plus important qu'auparavant. La lutte obstinée des joueurs pour s'emparer du ballon, le caractère d'engagement imprimé à la majeure partie des rencontres, tout cela exige de l'arbitre une direction de match irréprochable. L'arbitre doit donc chercher à intervenir dans le jeu exclusivement si cela le rend indispensable pour imposer son autorité ou pour réprimer des irrégularités graves. En d'autres termes, **lorsque l'intégrité personnelle d'un joueur est en danger, l'avantage ne doit pas être laissé, sauf situation franche de but.**

### **3) Le sens du jeu :**

Il n'est sûrement pas favorable d'accorder l'avantage à un défenseur situé près de ses buts au prétexte qu'il parvient, malgré la faute, à transmettre le ballon à un autre défenseur. Par contre, ce même défenseur positionné à seulement 30 m des buts adverses aimerait sans doute bénéficier de la possibilité de profiter de l'avantage, s'il peut, dans de bonnes conditions, transmettre le ballon à un partenaire idéalement placé.

#### **4) L'endroit de la faute :**

Un avantage sera toujours plus profitable si l'équipe qui en bénéficie est en position offensive. Soyez donc très prudent vis-à-vis des fautes commises dans la propre moitié de terrain de l'équipe victime. N'oubliez pas non plus qu'une ligne de but ou de touche constituent un adversaire potentiel de plus avec une particularité importante : **en cas de sortie du ballon, le règlement ne vous autorise pas à revenir sur l'avantage.** Ne prenez pas non plus de risques inconsidérés sur les fautes passibles d'un penalty. On a déjà vu des avantages laissés au lieu de siffler la faute suprême et l'attaquant envoyer le ballon dans les nuages, empêchant tout retour pour l'arbitre.

#### **5) La gestion de la rencontre :**

L'avantage ne doit pas laisser dégénérer le jeu. L'arbitre commet inéluctablement une erreur lorsqu'il cherche à appliquer cette règle dans tous les cas. Si son application devient automatique, elle perd son but et son utilité, risque d'énervier les joueurs et laisse croire que l'arbitre est indulgent envers les fautifs ou bien qu'il favorise une équipe au détriment de l'autre. Dans un match, il y a aussi des moments où il vaut mieux arrêter le jeu plutôt que le laisser se poursuivre comme par exemple : au début de chaque mi-temps (ou il est important d'imposer son autorité), lorsqu'un but a été marqué (où il vaut mieux « serrer les boulons »), et lorsqu'un incident grave est intervenu (pour éviter embrasement).

L'arbitre doit « ordonner » son arbitrage de telle façon que ses décisions ne puissent pas rencontrer de contradiction, d'où la possibilité aisée d'user de l'avantage. Sans autorité, l'arbitre ne pourra jamais utiliser cette règle. Un arbitre ne doit jamais laisser dégénérer le jeu par son application, or il arrive souvent qu'à la question « pourquoi n'as-tu pas sifflé ce tacle dangereux ? », il répond habituellement : « Parce que j'ai laissé l'avantage ! ». Une telle réponse marque une absence évidente de personnalité car l'arbitre doit, à l'issue de l'action en question, revenir sur la sanction disciplinaire qui s'imposait. Un avantage ne doit donc jamais être prétexte à « fermer les yeux ».

Le règlement permet à l'arbitre de revenir sur un avantage qui ne profite pas dans un délai de 2 à 3 secondes. Votre tâche est donc facilitée : vous évaluez la situation, vous laissez l'avantage et vous revenez si celui-ci ne profite pas dans le délai imparti. Encore faut-il que cet avantage ait été clairement indiqué tant par la voix que par le geste. Or, on voit souvent des arbitres revenir sur des avantages qu'ils n'ont pas manifestés, ce que ne peuvent donc pas comprendre joueurs, spectateurs, et ....observateurs. L'arbitrage doit être lisible, alors n'oubliez jamais d'indiquer l'avantage que vous accordez. Pour cela, criez « Jouez avantage ! » et placez vos bras devant vous à l'horizontale pendant quelques secondes. De cette façon, vous serez vus et entendu et surtout...crédible.

Contrairement à une idée bien répandue, **l'avantage ne doit pas être subordonné à une quelconque réussite.** En d'autres termes, si vous laissez l'avantage à un joueur qui, par la suite, rate son tir, il ne faut pas revenir sur la faute et siffler un coup franc pour ce joueur. Il a profité de l'avantage que vous lui avez laissé et vous ne pouvez pas y revenir au prétexte qu'il n'ait pas réussi à marquer.

Enfin, pour appliquer au mieux ce principe, il est primordial de ne pas arbitrer le sifflet à la bouche. Dans ce cas, dès détection de la faute, l'arbitre a tendance à siffler immédiatement. Par contre, lorsque le sifflet est placé dans la main, le temps de l'amener à la bouche offre un délai de réflexion supplémentaire sur l'opportunité ou non de laisser l'avantage.