



Commission Départementale de l'Arbitrage



— Saison 2026 / 2027 —

Modifications aux Lois du Jeu

— Comprendre les évolutions pour mieux les appliquer. —

Applicable à compter du **1er Juillet 2026**

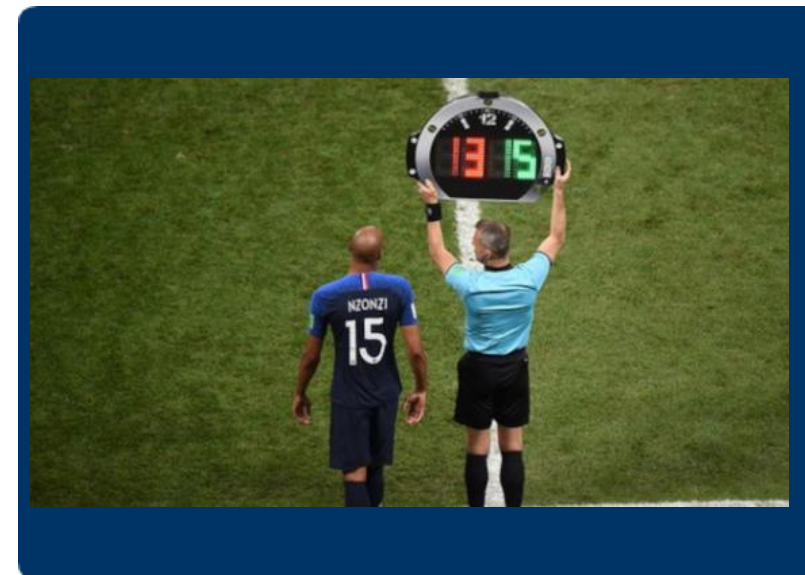
Limite de temps lors d'un remplacement



POURQUOI UN NOUVEAU PROTOCOLE ?

Le remplacement est désormais encadré par une procédure commune destinée à limiter les pertes de temps tout en préservant le rythme du jeu.

« Le présent protocole concerne l'exigence visée à la Loi 3 selon laquelle **un joueur remplacé doit avoir quitté le terrain dans les dix secondes** afin d'éviter les pertes de temps et de maintenir le rythme des matches. »



i Une procédure commune pour **limiter les pertes de temps** tout en préservant le rythme du jeu.

Comment appliquer la procédure ?

DÉROULEMENT DU REMPLACEMENT

1



Autorisation
du remplacement
par l'arbitre après
vérification des équipements

2



Début du décompte
de 10 secondes

3



Sortie par le point
des limites le plus
proche*

** Sauf indication contraire de l'arbitre*

4



Décompte visible des
5 dernières secondes

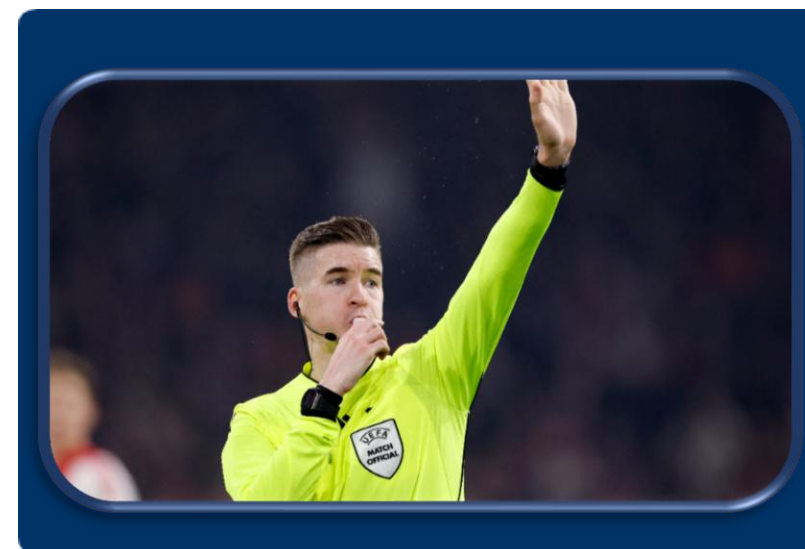
5



Entrée
du remplaçant

Si la procédure dépasse les 10 secondes ?

- le joueur remplacé doit malgré tout quitter le terrain
- le remplaçant ne peut pas entrer en jeu ;
- le jeu reprend ;
- le remplacement ne peut être annulé et le remplaçant ne peut être modifié ;
- le remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain qu'avec l'autorisation de l'arbitre, lors du premier arrêt de jeu à se présenter une fois qu'une minute s'est écoulée après la reprise du jeu.

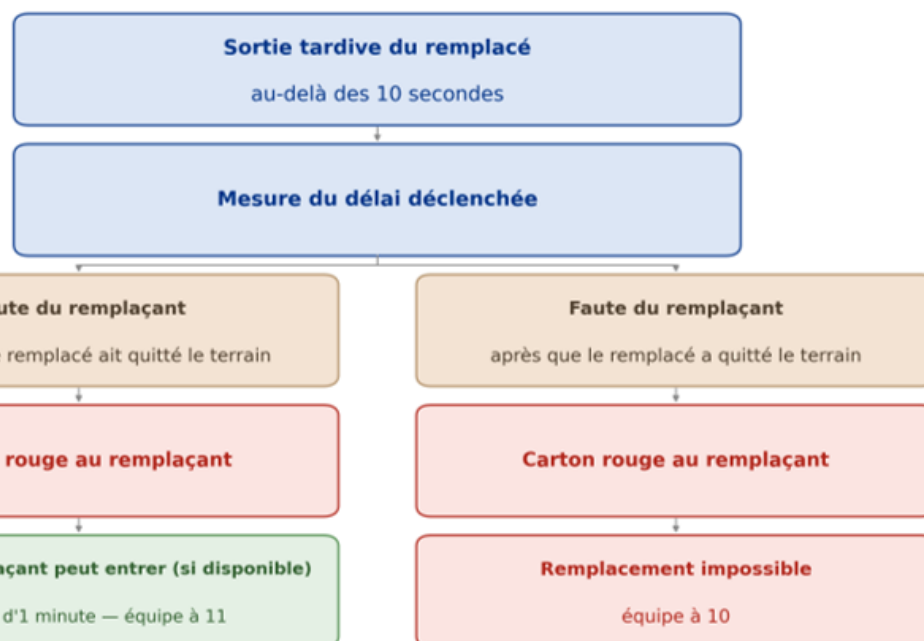


CAS PARTICULIER

REPLACEMENTS SIMULTANES - Lorsque plusieurs remplacements sont effectués au cours d'un même arrêt de jeu, tous les joueurs remplacés doivent avoir quitté le terrain dans les dix secondes après que le dernier remplacement a été indiqué.

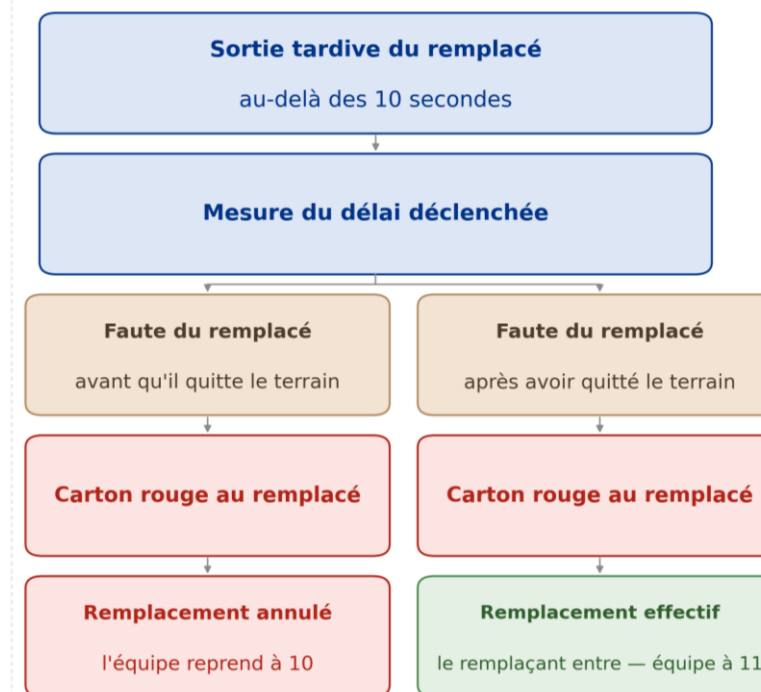
CAS DU GARDIEN DE BUT - Si un gardien de but amené à être remplacé dépasse le délai de dix secondes, l'entrée en jeu du gardien remplaçant n'est pas retardée – la Loi 3 stipulant que chaque équipe doit compter un gardien de but –, mais le gardien remplacé est averti (carton jaune) pour avoir retardé la reprise du jeu.

CAS PARTICULIER 1 - Faute du remplaçant avec sortie tardive du remplacé



C.T.D.A – C.D.A

CAS PARTICULIER 2 - Faute du remplacé avec sortie tardive du remplacé



Équipement des joueurs

CE QUI CHANGE

Du concept de « bijoux » à un principe général de **sécurité**.



Objets dangereux

Les objets dangereux restent **interdits** et doivent être retirés.



Accessoires sans danger

Les accessoires sans danger sont désormais **autorisés**, à condition d'être **couverts** de manière sûre.

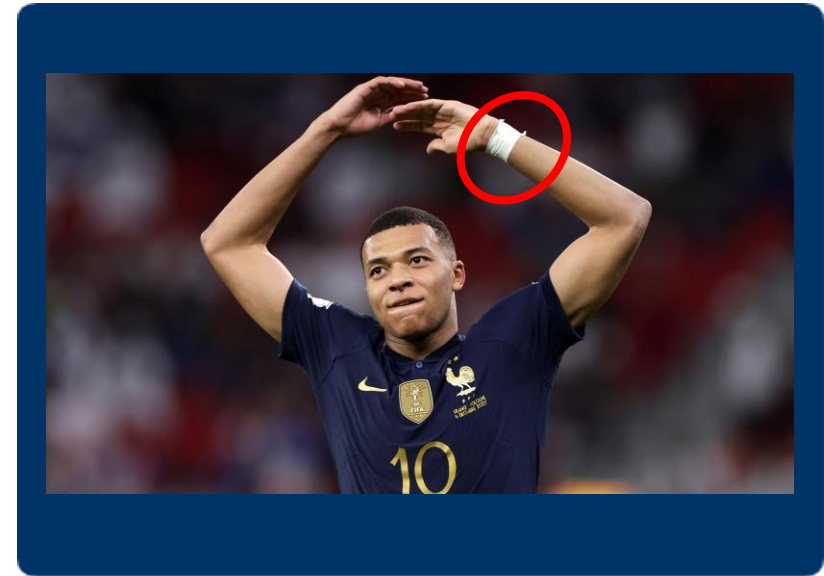


Adhésif ≠ autorisation

Le simple fait de recouvrir un objet dangereux avec du **ruban adhésif** ne le rend **pas autorisé**.



Le port d'un accessoire reste **soumis à la discrétion de l'arbitre quant à son autorisation**. Un accessoire devient sans danger s'il est couvert et autorisé par l'arbitre.



Avantage sur remise en jeu



Ce qui change

Le principe de l'avantage s'applique désormais non seulement lorsqu'une faute ou une infraction est commise, **mais également lorsque le jeu reprend de façon incorrecte alors que le ballon est en jeu (rentrée de touche, coup franc...).**

Ce qui change

Si l'avantage attendu ne se concrétise pas immédiatement ou dans les secondes qui suivent, **l'arbitre revient à l'infraction initiale ou fait rejouer la reprise du jeu, selon le cas*.**

***CAS 1** – La rentrée de touche est irrégulièrement effectuée sans possibilité d'avantage pour l'équipe adverse => **A refaire pour l'équipe adverse.**

***CAS 2** – Sur corner ou coup franc ou CPB irrégulièrement effectué sans possibilité d'avantage pour l'équipe adverse => **A refaire pour la même équipe.**

***CAS 3** – La rentrée de touche est irrégulièrement effectuée avec avantage pour l'équipe adverse => **Laisser jouer.**

***CAS 4** – Sur corner ou coup franc ou CPB irrégulièrement effectué avec avantage pour l'équipe adverse => **Laisser jouer**

Blessures et soins



POURQUOI UN NOUVEAU PROTOCOLE ?

« L'objectif est de permettre au personnel médical d'évaluer la blessure d'un joueur et, si nécessaire, de lui prodiguer des soins appropriés, tout en limitant les pertes de temps et en maintenant le rythme du match. »



PROTÉGER LA SANTÉ

Évaluation et soins adaptés.



PRÉSERVER LE TEMPS DE JEU

Limitier les pertes de temps.



Le protocole **concilie deux exigences** : protéger la santé des joueurs **ET** préserver le temps de jeu effectif.

Comment se déroule la procédure ?

L'arbitre arrête le jeu uniquement si un joueur est sérieusement blessé, et s'assure que le joueur est transporté hors du terrain. Un joueur blessé ne peut être soigné sur le terrain et, **si une blessure entraîne un arrêt de jeu** ou un retard dans la reprise du jeu, le joueur blessé doit quitter le terrain et ne peut y retourner **qu'une minute après la reprise du jeu**.

FRISE CHRONOLOGIQUE



Procédure

La procédure de la minute s'applique au joueur qui devra quitter le terrain

CAS — ARBITRE SIFFLE FAUTE

1

Soigné sur le terrain

L'arbitre siffle un coup franc et le joueur est blessé **et soigné sur le terrain**.

CAS — ARBITRE ARRETE LE JEU

2

Semblant l'être (arrêt du jeu provoqué par l'arbitre)

Le joueur **semble l'être** — l'arrêt du jeu est provoqué par l'arbitre — que le joueur se fasse **soigné ou pas soigné**.

La procédure de la minute ne s'applique pas au joueur

×

Le joueur refuse les soins

La minute ne s'applique pas s'il indique qu'il ne souhaite pas de soins.

Exception : sauf si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour sa blessure.



Sortie spontanée du terrain

La minute ne s'applique pas s'il quitte spontanément le terrain pour se faire soigner.

À condition de **ne pas retarder la reprise du jeu**.

Les exceptions prévues par la Loi 5



Gardien blessé



Collision gardien / joueur

= Reprise par Balle à terre



Deux partenaires en collision

Blessure entre coéquipiers.



Blessure grave



Avertissement / Exclusion

Faute sanctionnée disciplinairement.



**Penalty —
tireur blessé est le botteur**

i RAPPEL : Tout joueur bénéficiant du protocole relatif à une suspicion de commotion cérébrale doit obligatoirement quitter le terrain et demeurer à l'extérieur de l'aire de jeu pendant une durée minimale d'une minute avant de pouvoir être autorisé à reprendre le jeu.

Balle à terre



CAS 1 — POSSESSION – Équipe bénéficiaire

L'équipe qui aurait effectué la remise en jeu si le ballon était sorti des limites du terrain **est assimilée à celle qui aurait conservé ou récupéré la possession du ballon.**

La balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait conservé ou récupéré la possession (*y compris lors de la reprise du jeu si le ballon allait sortir des limites du terrain*)

CAS 2 — INTERFÉRENCE – Arbitre ou agent extérieur

Balle à terre à l'endroit du contact avec arbitre ou de l'interférence pour l'équipe qui aurait récupéré le ballon.

La balle à terre est donnée à l'endroit de l'interférence / du contact.

Application de l'avantage

CE QUI CHANGE

La Loi précise la nouvelle conséquence disciplinaire lorsque l'arbitre applique l'avantage après une faute occasionnant un "DOGSO".

DOGSO

Situation « but marqué »

Si un but est marqué grâce à l'avantage, **aucune sanction disciplinaire** n'est infligée.



! **Précision :** les fautes avec impact physique commises de manière "inconsidérée = jaune" ne sont pas concernées.

LOI 15 – Rentrée de touche & LOI 16 – Coup de pied de but

Décompte sur rentrées de touche & coups de pied de but



POURQUOI CE PROTOCOLE ?

Le protocole concerne le **décompte des cinq secondes** des Lois 15 et 16 visant à éviter les pertes de temps et à maintenir le rythme des matches lors des rentrées de touche et des coups de pied de but.

LOI 15 – Rentrée de touche

Si une équipe retarde délibérément **l'exécution d'une rentrée de touche** en sa faveur, l'arbitre donne un **coup de sifflet**, signale que la rentrée de touche doit être effectuée, puis entame un **décompte visuel de cinq secondes**. Si la rentrée de touche n'a pas été effectuée à la fin du décompte, elle est accordée à l'équipe adverse.

LOI 16 – Coup de pied de but

Si une équipe retarde délibérément **l'exécution d'un coup de pied de but** en sa faveur, l'arbitre donne un **coup de sifflet**, signale que le coup de pied de but doit être effectué, puis entame un **décompte visuel de cinq secondes**. Si le coup de pied de but n'a pas été effectué à la fin du décompte, un corner est accordé à l'équipe adverse.

Si la procédure dépasse le délai des 5 secondes

La remise en jeu est accordée à l'équipe adverse, au même endroit.

Un corner est accordé à l'équipe adverse, du côté le plus proche où le coup de pied de but devait être exécuté.



Commission Départementale de l'Arbitrage



Bonne saison

2026 / 2027

C-T-D-A / C-D-A