

Commission Départementale de l'Arbitrage



LOIS DU JEU_Modifications

saison 2026/2027

septembre 2026





Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT





Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT





Lutte contre les pertes de temps

- *Moins de temps perdu*
- *Plus de jeu*
- *Plus de football*



Gardiens



Remplacements



Blessés



Touches



« 6 mètres »





Lutte contre les pertes de temps

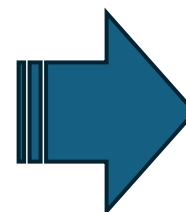


Gardiens

Ballon
en jeu

8

secondes



Corner





Lutte contre les pertes de temps



Remplacements

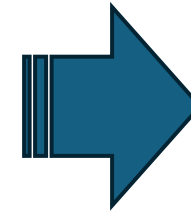


Ballon
non en jeu

Joueur
sort du terrain

10
sec.

... 5 sec



Remplaçant
prêt à entrer

ou

Après vérification*
équipements par AA (D1)

Retour sur un
arrêt de jeu





Lutte contre les pertes de temps



Remplacements Remplaçant



Ballon
non en jeu

Joueur
sort du terrain

10
sec.

... 5 sec



OBLIGATOIRE

Temps de jeu
continu



Remplaçant
prêt à entrer

ou

Après vérification*
équipements par AA

Retour sur un
arrêt de jeu





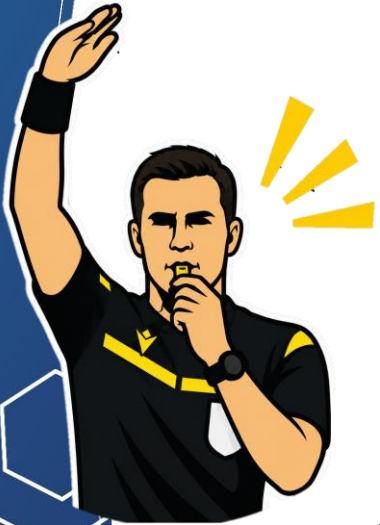
Lutte contre les pertes de temps



Remplacements
Gardien de but



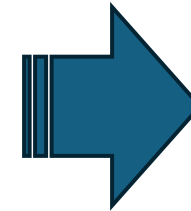
**Ballon
non en jeu**



**10
sec.**

**Joueur
sort du terrain**

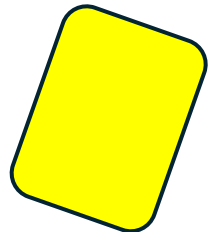
... 5 sec



**Remplaçant
prêt à entrer**

ou

**Après vérification
équipements par AA**



Lutte contre les pertes de temps



Remplacements



L'arbitre ordonne au joueur de sortir du terrain au plus près d'une ligne



L'arbitre ordonne au joueur de sortir du terrain à la ligne médiane pour des raisons de sécurité



Lutte contre les pertes de temps



Blessés

Ballon
en jeu

L'arbitre siffle
FAUTE
(coup franc)



L'arbitre arrête
le jeu
(balle à terre)



Le joueur reprend le jeu
immédiatement



Temps de jeu
continu

**Retour
ballon en jeu**



- ❌ Le blessé se relève tout seul
- ❌ Le blessé quitte seul le terrain





Lutte contre les pertes de temps

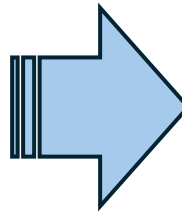


Blessés

Ballon
en jeu



**Suspicion de
commotion cérébrale**



**Retour
ballon en jeu**



CAS PARTICULIER

Contre les pertes de temps



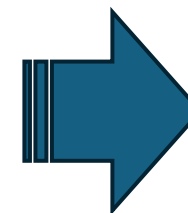
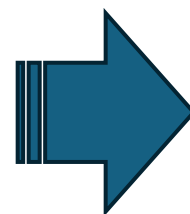
Blessés



Ballon
en jeu



L'arbitre arrête
le jeu
(balle à terre)





L'arbitre fait quitter le blessé hors du terrain pendant 1'



- **L'arbitre peut décider que le blessé reste sur le terrain**
(pour éviter que l'adversaire le fasse dans le but que le blessé quitte le terrain 1').

OU

L'arbitre peut exiger que le blessé quitte le terrain pendant 1'
si l'arbitre estime qu'il cherchait délibérément à obtenir
l'arrêt de jeu de manière déloyale

Les exceptions (Blessé(s) ne sort pas)



Gardien blessé



Collision Gardien B / Joueur A

= Reprise par Balle à terre



Collision Joueur A / Joueur A

Blessure entre coéquipiers.



Blessure grave



Carton



Penalty
Blessé = Tireur

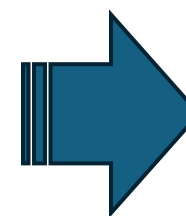


Lutte contre les pertes de temps

↔ **Touches**

**Ballon
non en jeu**

**Le joueur ou son équipe
retarde
l'exécution de la touche**



**Touche
pour
l'autre équipe**

Si l'exécutant garde
ou repousse le ballon
(retard excessif) =>



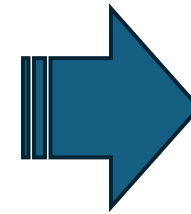


Lutte contre les pertes de temps

 « 6 mètres »

**Ballon
non en jeu**

**Le joueur ou son équipe
retarde
l'exécution du 6 m**



Corner

Si l'exécutant garde
ou repousse le ballon
(retard excessif) => 



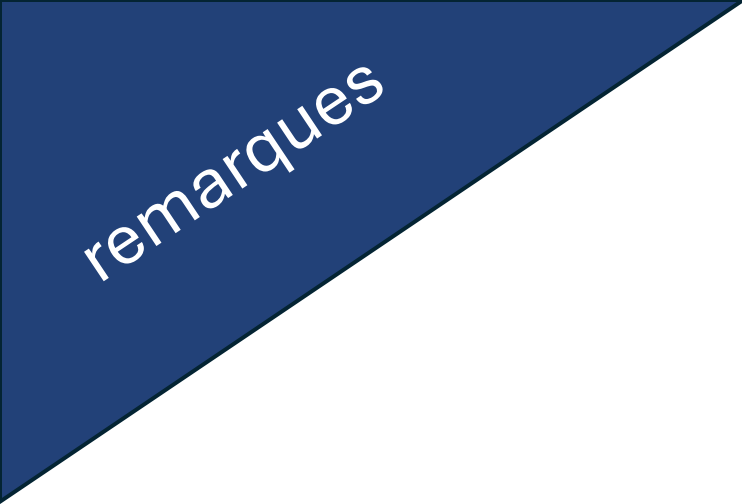
Un joueur doit rester en dehors du terrain 1 min.



L'arbitre siffle la mi-temps avant l'écoulement de cette min



Le joueur reprendra sa place dès le début de la 2^{nde} période



PAS DE DECOMPTE POUR :

- Corner
- Coup franc

Si un joueur retarde cette
reprise du jeu => 



Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT





La balle à terre



RAPPEL

La balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, aurait conservé ou récupéré la possession*.

A défaut, la balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui a touché le ballon pour la dernière fois.

*PRECISION

Si l'arbitre arrête le jeu avant que le ballon ne sorte du terrain, la balle à terre sera donnée à l'équipe qui aurait effectué la remise en jeu





Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT



Equipements des joueurs



ACCESSOIRES



COUVERT de manière sûre
et sécurisée





Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT





Avantage sur les remises en jeu

Le principe de l'avantage s'applique désormais **lorsque le jeu reprend de façon incorrecte (rentrée de touche, coup franc...).**

Et si l'arbitre estime que l'avantage ne profite pas il peut revenir à la remise en jeu

Exemple 1 sur rentrée de touche = rentrée de touche à faire pour l'équipe adverse.

Exemple 2 sur une remise en jeu effectuée au pied : sur les coups de pieds arrêtés mal exécutés avec avantage (corner, coup franc, coup d'envoi, 6 mètres = Remise en jeu à refaire pour la même équipe.



Le programme



LES PERTES DE TEMPS

LA BALLE A TERRE

L'EQUIPEMENT

L'AVANTAGE

ANEANTISSEMENT





Annihiler une occasion de but manifeste

Evolution des 4 critères :

- La distance entre le but et la faute
- Le sens du jeu
- La probabilité de conserver ou de récupérer le ballon
- Le placement et le nombre des défenseurs **ainsi que les attaquants**



Annihilation d'une occasion de but manifeste / Advantage / But

Si un but est marqué grâce à un avantage,
aucune sanction disciplinaire n'est donnée



Les fautes avec impact physique (tacle) ne sont pas concernées =>



Séverin RAGER
CTDA

srager@foot85.fff.fr

07 65 65 93 25

