

# Commission Fédérale de l'Arbitrage



## *Direction de l'Arbitrage*

Section Lois du Jeu

**Modifications aux Lois du Jeu et orientation  
technique fédérale.**

Saison 2025 – 2026



# Contexte et objectifs

📅 Entrée en vigueur : 1<sup>er</sup> juillet 2025

## Application pour toutes compétitions

### Améliorer la fluidité

- ✓ Fluidifier le jeu
- 🕒 Accélérer les reprises, réduire le temps perdu
- 🗨️ Réduire les contestations

### Clarifier l'arbitrage

- 🗨️ Meilleure gestion des communications sur le terrain
- 📋 Clarifier les situations complexes
- ⚖️ Uniformiser les décisions en situations litigieuses

**Objectif global :** Ces modifications visent à simplifier l'arbitrage tout en améliorant la qualité du spectacle, en limitant les temps morts et en favorisant un climat de respect entre tous les acteurs.

# 1 PRIORITÉ / 4 AXES

## « L'arbitrage au service du jeu »

1. Contribuer à l'optimisation du temps de jeu
2. Protéger la santé des joueurs
3. Favoriser les échanges avec les capitaines
4. Poursuivre l'ouverture et la pédagogie



# Sommaire

	Contexte et objectifs	3
	Loi 12 — Gardien & 8 secondes	4-7
	Loi 14 — Penalty & double contact	8
	Loi 3 — Capitaine seul à parler	9-13
	Loi 11 — Hors-jeu & relance à la main	14
	Loi 8 — Balle à terre	15
	Loi 9 — Intervention extérieure	16

# AXE #1

## Contribuer à l'optimisation du temps de jeu

- Limiter **le temps de possession du ballon par le gardien à 8 secondes**, en application des nouvelles dispositions des Lois du jeu.

PFC



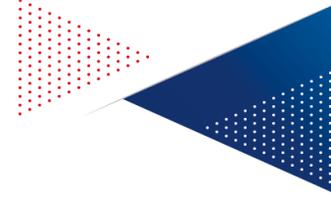
0-0

PSG

29:59

direct 3





# LOIS DU JEU



Un corner est accordé si un gardien de but conserve le ballon à la main pendant plus de huit secondes, à l'intérieur de sa surface de réparation, avant de le relâcher. Un gardien de but est considéré comme en possession du ballon avec ses main quand :

- il tient le ballon entre ses mains ou entre sa main et une surface (le sol, son corps, etc.) ;
- il tient le ballon sur sa main ouverte ;
- il fait rebondir le ballon sur le sol ou le lance en l'air.

# Loi 12 – Gardien & possession.

Nouvelle durée maximale :

8

(Remplace la précédente limite de 6 secondes)

## Principes clés

- ◆ **Objectif :** Accélérer la reprise du jeu
- ◆ Éviter les pertes de temps volontaires et stratégiques
- ◆ Application stricte attendue, sans tolérance sur la mise en œuvre
- ◆ Applicable à tous les niveaux de compétition

## Rappel de la définition de la possession par le gardien

Un gardien est considéré en possession du ballon avec ses mains dès lors qu'il :

- ✓ Le tient entre ses mains ou contre une surface
- ✓ Le maintient sur sa main ouverte
- ✓ Le fait rebondir sur le sol
- ✓ Le lance en l'air

# Loi 12 – Modalités de gestion des 8 secondes

Quand commence le décompte ?

Le décompte des huit secondes débute à partir du moment où l'arbitre estime que le gardien est **clairement en possession du ballon avec ses mains**.

3 premières secondes : décompte mental



Secondes 8, 7, 6 comptées mentalement par l'arbitre

5 dernières secondes : décompte visuel



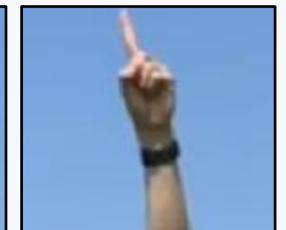
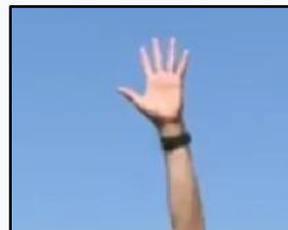
Main levée avec décompte visible des doigts

**Chercher à être visible** auprès du gardien par votre positionnement.

L'importance du décompte visible des 5 dernières secondes est **primordiale pour l'acceptation de la décision**.

🎥 Démonstration : Décompte des 8 secondes

Position des doigts selon l'annonce du chiffre



## Loi 12 – Application pratique

### Exemple 1 : Décompte immédiat



- ◆ Le décompte commence immédiatement car le gardien n'est pas gêné
- ◆ Gestuelle visible et claire : main levée à partir des 5 secondes

### Exemple 2 : Décompte après réception tir avec attaquant devant



- ◆ Le décompte commence quand le gardien n'est plus gêné
- ◆ Corner attribué si dépassement (côté du gardien)

### Exemple 3 : Décompte après réception tir sans gêne de l'attaquant



- ◆ Le décompte commence quand le gardien se relève
- ◆ Gestuelle visible et claire : main levée à partir des 5 secondes

### Exemple 4 : Décompte après réception tir avec attaquant derrière



- ◆ Le décompte commence une fois que l'adversaire a quitté la zone d'intervention.
- ◆ CFI pour le gardien si empêché de relancer

#### Point essentiel :

La gestion visible du décompte des secondes est primordiale pour l'acceptation de la décision par tous les acteurs du jeu.

# Loi 12 – Sanctions

📖 Référence : Loi 12 §5/6

## 📢 Sanctions : dépassement des 8 secondes



### Nouvelle règle

- ◆ **Corner** accordé (suppression de l'ancien CFI)
- ◆ Corner exécuté du côté du gardien au moment du dépassement
- ◆ 1<sup>ère</sup> infraction : corner.
- ◆ 1<sup>ère</sup> récidive : corner + mise en garde officielle
- ◆ 2<sup>ème</sup> récidive : corner + avertissement

## 📢 Faute si interférence sur le gardien



### Faute

- ◆ Gêne **manifeste** de l'adversaire lors de la relance
- ◆ Coup franc indirect pour la défense à l'endroit de la faute
- ◆ Présence empêchant le mouvement du gardien ou contact avec le ballon
- ◆ Appréciation par l'arbitre de la notion de gêne



- Reprise du jeu : le corner doit être accordé **du côté le plus proche de l'endroit où se situait le gardien** au moment où l'infraction a été signalée

Décompte des cinq dernières secondes sur les huit pendant lesquelles le gardien de but est autorisé à conserver le ballon à la main

AMÉRICA FC

sportv  
AO DECAÇA

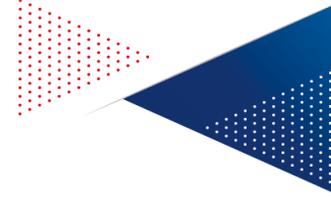
AMG 0  
BAH 1  
1º 20:42



# AXE #1

## Contribuer à l'optimisation du temps de jeu

- Poursuivre rigoureusement **le décompte du temps additionnel** pour maximiser le temps de jeu effectif.

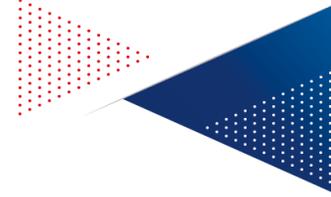


### 3. Récupération des arrêts de jeu

L'arbitre peut prolonger chaque période pour compenser le temps de jeu perdu occasionné par :

- les remplacements ;
- l'évaluation de la blessure et/ou le transport de joueurs blessés hors du terrain ;
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément ;
- les sanctions disciplinaires ;
- les arrêts de jeu de nature médicale autorisés par le règlement de la compétition, comme par exemple les « pauses de récupération » (d'une minute maximum) et les « pauses de rafraîchissement » (90 secondes à 3 minutes) ;
- les vérifications et analyses effectuées dans le cadre de l'assistance vidéo à l'arbitrage ;
- les célébrations de but ;
- toute autre cause, y compris tout retard important dans la reprise du jeu (par exemple en cas d'interférence d'un agent extérieur).

# AXE #2



## Protéger la santé des joueurs

- Sanctionner disciplinairement **de façon inflexible les mises en danger de l'intégrité physique** des joueurs.
- Faire preuve d'intelligence situationnelle et de **maîtrise disciplinaire** dans la lecture des autres duels.

**1** MON 0  
FCN 1

06:59



**2** USLD 0  
FCL 1  
90:00 +5 00:04



Prenez vos places dès maintenant

Prenez vos places dès maintenant

Prenez vos places dès maintenant

Prenez vos places dès maintenant  
betsson

Prenez vos places dès maintenant

PER 0 0 CHI

34:32





SRFC 1  
FCN 1

54:35



# AXE #3

## Favoriser les échanges avec les capitaines

- En application des nouvelles règles qui figurent dans les Lois du jeu depuis le 1er juillet 2025, **autoriser uniquement les capitaines à s'adresser à l'arbitre**, à condition qu'ils se comportent de façon respectueuse, et **les responsabiliser sur l'obligation de tenir à distance leurs coéquipiers**.

# Loi 3 – Capitaine seul à parler : Principes

## Un seul interlocuteur autorisé dans les moments de tension

### Capitaine

Seul joueur identifié par le brassard autorisé à communiquer avec l'arbitre



### Arbitre

Reçoit les demandes d'explications uniquement du capitaine

### Identification

Le brassard est obligatoire pour identifier clairement le capitaine

### Interdiction

Les autres joueurs ne peuvent plus s'adresser à l'arbitre pour demander une explication

### Respect

Amélioration du dialogue entre arbitre et capitaine dans un cadre respectueux

 **Objectif** : Cette nouvelle disposition vise à **réduire les contestations multiples** et à améliorer la fluidité des échanges en **établissant un canal de communication unique et respectueux**.

# Loi 3 – Communication contrôlée avec le capitaine

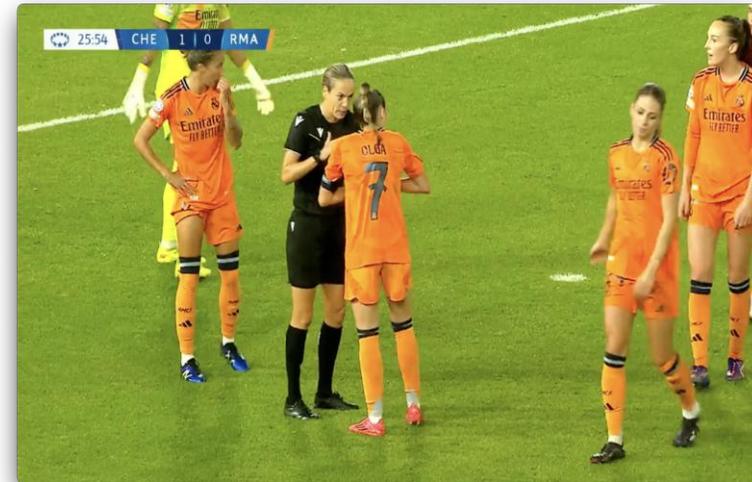
## Le capitaine comme interlocuteur privilégié

- ✓ L'arbitre fournit au capitaine les **points clés** de sa décision
- 👤 Communication **concise et factuelle**
- 👍 Le capitaine peut **relayer l'information** à son équipe

✗ **INTERDIT** : Atroupement de joueurs autour de l'arbitre

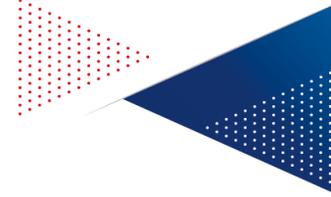
✓ **AUTORISÉ** : Communication avec capitaine uniquement

💡 **Point clé** : Cette communication exclusive avec le capitaine permet d'éviter les attroupements et favorise une meilleure compréhension des décisions arbitrales.



### Communication arbitre-capitaine

L'arbitre explique sa décision uniquement au capitaine



# LOIS DU JEU

- Quand le capitaine est le gardien, l'équipe doit désigner un **autre joueur autorisé à s'approcher** de l'arbitre à la place du gardien et en informer l'arbitre au plus tard au moment du toss précédant le coup d'envoi. Le gardien reste le capitaine officiel de l'équipe et porte le brassard.
- Le gardien et son relai ne peuvent pas intervenir simultanément auprès de l'arbitre
- Les autres joueurs ne sont pas autorisés à s'adresser à l'arbitre pour contester ou demander des explications.
- Le relai agit uniquement en l'absence du gardien dans la zone de l'incident

# LOIS DU JEU

- L'arbitre explique, s'il le juge nécessaire, **les décisions importantes** au(x) capitaine(s) et/ou au(x) joueur(s) impliqué(s) dans l'incident.
- L'arbitre **peut décider d'interagir avec un joueur autre que le capitaine** ou le laisser s'approcher, par exemple si ce joueur a commis une infraction, subi une faute et/ou est blessé.
- Cette communication exclusive avec le capitaine doit permettre d'éviter les attroupements et favorise une meilleure compréhension des décisions arbitrales. Elle doit rester respectueuse.

# INSTRUCTIONS PRATIQUES

## AVANT LA RENCONTRE = 2 étapes



Etape  
1

L'arbitre rappelle la mesure **aux deux capitaines** lors de la signature de la feuille de match.

Etape  
2

L'arbitre rappelle rapidement la mesure aux deux capitaines **après le toss et avant le coup d'envoi.**





# INSTRUCTIONS PRATIQUES

## PENDANT LA RENCONTRE = 3 étapes

### Etape 1

L'arbitre est proactif avec une **gestuelle claire** du bras tenant à distance les joueurs. L'arbitre fait un geste clair avec sa main/son bras (stop), si un joueur s'approche pour protester.



Signal "stop" face au contestataire



Maintien de la distance avec les autres joueurs

- **Point clé** : Cette gestuelle claire et universelle permet de gérer immédiatement la situation et d'établir un cadre de communication structurée avec le capitaine uniquement dans un moment de forte tension.



# INSTRUCTIONS PRATIQUES

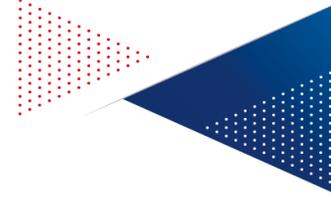
## PENDANT LA RENCONTRE = 3 étapes

### Etape 2

Le capitaine doit s'assurer que ses partenaires ne s'approchent pas de l'arbitre, ni l'entourent. Le capitaine doit activement maintenir ses coéquipiers à distance et faire respecter l'espace de l'arbitre. Le capitaine veillera enfin à ce que ses coéquipiers respectent l'arbitre.



**Point clé :** Le premier signal implique l'intervention immédiate du capitaine pour établir un cadre propice au dialogue. Cette étape est essentielle pour éviter l'escalade des tensions et garantir une communication efficace.



# INSTRUCTIONS PRATIQUES

## PENDANT LA RENCONTRE = 3 étapes

### Etape 3

L'arbitre donne **ses explications au capitaine**. Le capitaine devient l'interlocuteur privilégié auquel l'arbitre fournit les points clés de sa décision. L'arbitre assistant ou le 4ème arbitre partage les informations reçues auprès des bancs de touche



# APPLICATION DU PROTOCOLE.

## Illustrations vidéo



Vidéo 1: Non-respect du protocole



Vidéo 2: Non-respect du protocole



Vidéo 3: Respect du protocole

💡 **Point clé : Une communication structurée via le capitaine réduit les tensions et améliore la fluidité du jeu tout en maintenant l'autorité de l'arbitre.**

	OL	0
	PSG	0
36:09		



## AXE #3

# Favoriser les échanges avec les capitaines

- **Avertir** tout joueur qui s'approche de l'arbitre sans y avoir été autorisé et, plus globalement, **tout joueur, y compris les capitaines, qui manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes**, par exemple en courant vers l'arbitre ou en faisant des gestes contestataires.



Contestation d'une ou de plusieurs joueuses

# FAVORISER LES ÉCHANGES AVEC LES CAPITAINES

Explications pratiques

## Vidéo 1

MEG



Échange respectueux  
entre l'arbitre et le  
capitaine

## Vidéo 2

AVT



Anticipation attendue  
Contestation capitaine

## Vidéo 3

MEG



Gestion preventive attendue  
MEG capitaine

## Vidéo 4

AVT



Contestation véhémement  
AVT incontournable





# CE QU'IL FAUT RETENIR

## 1. Renforcer le respect envers les arbitres pour réduire

- Les contestations
- Les attroupements autour des officiels

## 2. Responsabiliser les capitaines

- Le capitaine devient le relai officiel entre l'arbitre et son équipe
- Il doit adopter une posture exemplaire et gérer les émotions de ses coéquipiers

## 3. Valoriser le rôle du capitaine

- Il devient un acteur central en voyant ses prérogatives étendues (responsable du comportement de ses coéquipiers)
- Il développe son leadership et sa communication sur ses coéquipiers

## 4. Rendre lisible les décisions

- Explications données au capitaine = meilleure compréhension des décisions pour
- Limiter les frustrations et les malentendus

## 5. Réduire les comportements agressifs

- Interactions cadrées = moins de débordements verbaux ou physiques
- Sanctions dissuasives pour les interventions des autres joueurs

## 6. Uniformiser les pratiques

- Exemple de cohérence internationale dans toutes les compétitions professionnelles
- Facilité d'adaptation des joueurs et des arbitres à tous les niveaux

### ! Le capitaine, s'il a de nouvelles prérogatives, a également des devoirs

- Il doit interpellier l'arbitre uniquement sur des décisions importantes
- Avec respect et courtoisie

**S'il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes, il devra être averti comme n'importe quel joueur**

## AXE #4

### Poursuivre l'ouverture et la pédagogie

- Permettre de mieux comprendre les décisions de l'arbitre, fluidifier la compréhension des décisions de l'arbitre vis à vis du grand public et aller vers plus de justice et de pédagogie auprès des joueurs.

# Loi 8 – Balle à terre : Principes

## Ballon dans la surface de réparation (pas de changement)

Balle à terre **exclusivement** pour le gardien

## Ballon hors de la surface (modifications)

Balle à terre pour l'équipe qui **a** ou **aurait récupéré** la possession sauf s'il y a une incertitude.

**Objectif :** Fluidifier la reprise du jeu et minimiser les contestations

**Position des joueurs :** Tous les autres joueurs doivent se tenir à 4 mètres minimum

**Référence Loi 8, §2 :** "La balle à terre est donnée à un joueur de l'équipe qui, aux yeux de l'arbitre, a ou aurait clairement récupéré la possession. **La balle à terre est donnée à l'endroit où le jeu a été arrêté.**"



Vidéo 1

Equipe qui va avoir la possession du ballon. Balle à terre pour l'équipe bleue à l'endroit de l'arrêt du jeu.



Vidéo 2

Incertitude sur l'équipe qui allait avoir le ballon. Balle à terre à l'équipe qui a touché le ballon en dernier à l'endroit de l'arrêt de jeu.

# Loi 9 – Intervention extérieure

## Définition et sanctions

- ✓ Contact non délibéré avec le ballon
- ⊕ Sanction technique : **Coup franc indirect** pour l'équipe adverse à l'endroit de l'interférence
- ⊗ **Sans sanction disciplinaire** : pas de carton jaune ni rouge

## Cas concrets

- 👤 Remplaçant hors du terrain qui touche involontairement le ballon
- 👤 Officiel d'équipe qui touche accidentellement sur le terrain

💡 **Point clé** : La distinction entre action délibérée et accidentelle détermine la sanction disciplinaire et technique.



**Vidéo 1 : Entraîneur**  
CFI sans avertissement



**Vidéo 2 : Remplaçant**  
CFI sans avertissement

# Loi 11 – Hors-jeu & relance à la main

Nouveau point de référence = **dernier contact du ballon** lors d'une relance à la main par le gardien

- **Évaluation de la position** : Position de hors-jeu jugée au moment où le gardien **lâche le ballon**
- **Différence avec autres relances** : Ne s'applique qu'aux relances à la main, **pas aux dégagements au pied**
- **Exemple pratique** : Longue relance à la main du gardien vers un attaquant

**Référence** : Loi 11, paragraphe 2 - Position de hors-jeu



**Point clé** : Le moment précis où le gardien lâche le ballon de sa main détermine la position de hors-jeu, et non pas le moment où l'attaquant reçoit le ballon.

# Loi 14 – Penalty & double contact : Principes

Nouvelle distinction claire entre contact consécutif accidentel et délibéré

## Contact consécutif accidentel

**Définition :** Joueur qui glisse involontairement

**Si penalty/TAB marqué :** à retirer

**Si penalty/TAB non marqué :** coup franc indirect et TAB raté

## Contact délibéré

**Définition :** Contact intentionnel

**Sanction :** Coup franc indirect systématique

**Application :** Quelle que soit l'issue du tir

Type de contact	Caractéristiques	Sanction
<b>Accidentel</b>	Joueur qui glisse involontairement lors de la frappe	Si but : à retirer Si pas but : CFI
<b>Délibéré</b>	Joueur qui cherche intentionnellement un deuxième contact	CFI uniquement



Exemple vidéo : double contact accidentel lié à une glissade



# LUTTER CONTRE LES INCIDENTS À CARACTÈRE DISCRIMINATOIRE DANS LES STADES

# UN ENGAGEMENT ATTENDU

Pour agir avec fermeté et discernement contre les comportements à caractère discriminatoire ou haineux



- Procéder à l'**interruption des rencontres** en cas de chants discriminatoires ou insultants provenant des tribunes.
- Avoir une **tolérance zéro** concernant les actes discriminatoires, injurieux ou haineux.

## Pour finir :

*Un rapide retour sur les erreurs et fautes techniques observés lors de la dernière saison :  
la procédure durant la séance de TAB,  
l'attribution de sanctions disciplinaires et les reprises de jeu suite aux blessures de joueurs.*

## La séance de TAB depuis 2023 :

**A l'occasion de plusieurs observations durant la saison (y compris lors des finales départementales avec la présence de plusieurs officiels du District), de gros manquements techniques ont été constatés durant les séances de TAB et notamment sur l'attribution des sanctions disciplinaires durant cette séance. Revenons sur ce que dit la Loi 10 :**

*« - Si, à la fin du match et avant ou pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique, elle devra réduire le nombre de ses joueurs autorisés afin d'être à égalité avec ses adversaires, et informer l'arbitre du nom et du numéro de chaque joueur retiré.*

*- Un joueur qui a été exclu durant le match ne peut prendre part aux tirs au but ; les mises en garde ou avertissements reçus par les joueurs ou les officiels d'équipe durant le match ne sont pas pris en compte lors de la séance de tirs au but. » - Loi 10*

**Autrement dit, un joueur ayant reçu un avertissement pendant le match ne doit pas être exclu s'il reçoit un nouvel avertissement durant la séance de tirs au but (TAB).**

**Par ailleurs, si un arbitre accorde un penalty pendant le match et constate que le gardien ne respecte pas sa ligne en avançant pour dévier le ballon, une simple mise en garde (MEG) lui sera adressée.**

**Si ce même comportement se répète pendant la séance de TAB, le gardien recevra à nouveau une MEG, alors qu'il aurait normalement dû être averti pour comportement antisportif (CAS) si cette récidive avait eu lieu en cours de match.**

## **La séance de TAB depuis 2023 :**

**Plus concrètement : aucune séance de TAB ne peut se poursuivre avec une supériorité numérique venant d'une équipe ou de l'autre. Ainsi il existe différentes situations d'applications de cet article de la loi 10 :**

- 1. Si un joueur a déjà tiré et qu'un adversaire aussi lors du même tour, alors on demande immédiatement à l'autre équipe (celle qui n'a pas perdu le joueur) de désigner un joueur qui ne participera plus à la séance de tirs au but. Ce joueur doit alors quitter le terrain et rejoindre la zone technique avec les remplaçants.**
- 2. Si le joueur n'a pas encore tiré, le principe reste le même : il quitte le terrain et l'équipe adverse doit aussi retirer un de ses joueurs pour égaliser le nombre de tireurs.**
- 3. Si on est après le 5<sup>e</sup> tir et en situation de mort subite, deux cas se présentent :**
  - Le joueur vient de tirer, mais son adversaire ne l'a pas encore fait : on laisse l'adversaire tirer pour équilibrer le nombre de tirs, puis son équipe indique quel joueur elle retire de la séance.**
  - Si les deux joueurs ( le joueur exclu ou blessé et un adversaire ) ont déjà tiré dans cette série, on revient à la situation du point 1**

## **La procédure lorsqu'un joueur est blessé :**

### **1) Un joueur subit une faute, l'arbitre arrête le jeu et fait entrer les soigneurs :**

#### **A. Le joueur qui a commis la faute est averti ou exclu :**

Le joueur blessé se fait soigner sur le terrain (sous réserve que la blessure ne demande pas de trop longs soins (-2/3 minutes)) puis le soigneur est invité à sortir par l'endroit le plus proche. Le joueur qui était blessé peut lui rester sur le terrain.

Le jeu reprend par le CFD ou le Penalty consécutif à la faute.

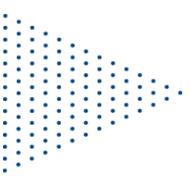
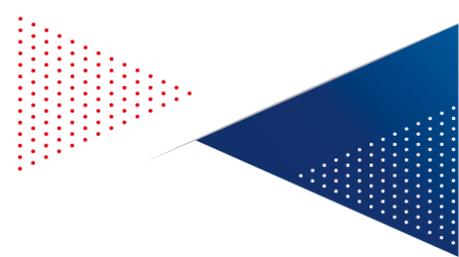
#### **B. Le joueur qui a commis la faute n'est pas averti ou exclu :**

Le joueur blessé attend l'arrivée des soigneurs, il peut recevoir des premiers soins sur le terrain (- 1 minute) puis il est invité à sortir avec le soigneur par l'endroit le plus proche. Le jeu reprend par le CFD ou pénalty consécutif à la faute pour son équipe. Lorsque le ballon est en jeu, le joueur peut demander l'autorisation à l'arbitre pour revenir. Seulement après cette autorisation, le joueur peut revenir sur le terrain depuis la ligne de touche (ballon en jeu) ou n'importe où (si le jeu est de nouveau arrêté avant l'entrée du joueur)

## **La procédure lorsqu'un joueur est blessé :**

**2) Le joueur ne subit pas de faute vis-à-vis de point de vue de l'arbitre ou entre en contact avec un joueur de son équipe.**

**L'arbitre appelle immédiatement les soigneurs qui peuvent entrer. L'arbitre demande forcément aux joueurs de sortir du terrain (sauf si deux joueurs de la même équipe ou gardien et joueur de champ). Le jeu reprend par une BAT. Cette BAT doit être exécutée par un joueur de la dernière équipe qui a touché le ballon ou au gardien de but si le ballon se trouvait dans la surface. Le joueur demande l'autorisation pour pénétrer sur le terrain.**



# **Politique Technique Départementale en Arbitrage**

# Commission Départementale d'Arbitrage

## RÈGLEMENT DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

### « *LE CARTON BLANC* »



***L'exclusion temporaire est une sanction sportive à vocation préventive, pédagogique et éducative, inscrite sur la feuille de match. Elle n'entraîne aucune sanction financière ni suspension. L'exclusion temporaire est un avertissement auquel s'ajoute une période de jeu pendant laquelle le joueur ne peut plus participer au match et ce, sans être remplacé.***

## **1 – CHAMP D'APPLICATION**

L'exclusion temporaire est applicable à l'ensemble des joueurs évoluant en compétitions départementales U14 D1 ; U16 D1 et U18 D1. Elle ne s'applique pas lors des rencontres de la Ligue de Paris et de la Coupe GAMBARDELLA.

## **2 – LES JOUEURS CONCERNES**

Seuls les joueurs présents sur le terrain peuvent faire l'objet d'une exclusion temporaire (y compris le gardien ou gardienne de but).

### 3 – MOTIF DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

L'exclusion temporaire sera signifiée par l'arbitre pour les motifs d'avertissements suivants :

- Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Retarder délibérément la reprise du jeu.
- Non-respect de la distance réglementaire lors de l'exécution d'une balle à terre, d'un corner, d'un coup franc ou d'une rentrée de touche.

Pour tout autre motif d'avertissement prévu par les lois du jeu, le joueur fautif sera bien sanctionné d'un avertissement.

### 4 – DUREE DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

La durée de l'exclusion temporaire sera toujours la même. Elle sera de 8 minutes pour les matchs de 80 minutes en U14 et sera de 10 minutes pour les matchs de 90 minutes.



## 5 – NOTIFICATION et APPLICATION DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

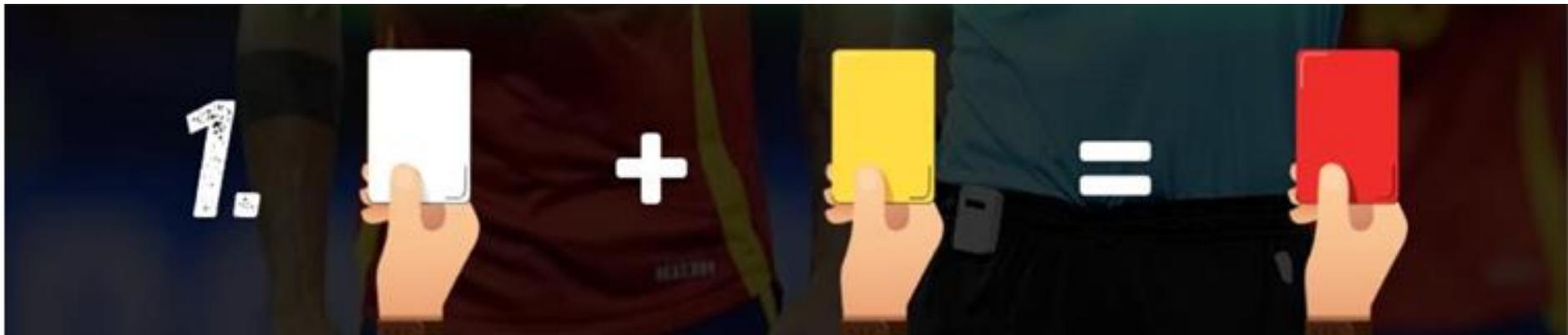
L'arbitre notifiera au joueur l'exclusion temporaire :

En montrant le carton blanc, puis en pointant clairement des deux bras la zone d'exclusion temporaire (en général le banc du joueur)

L'exclusion temporaire devra être notifiée au joueur lors d'un arrêt de jeu.

Au cas où l'arbitre n'arrêterait pas le jeu immédiatement, en raison d'un avantage, la sanction sera notifiée au joueur dès le premier arrêt de jeu suivant l'infraction constatée. Un joueur qui reçoit une exclusion temporaire puis un avertissement doit être exclu avec présentation du carton rouge pour avoir reçu deux avertissements.

Un joueur qui reçoit un avertissement puis commet une faute passible d'une exclusion temporaire se voit montrer un second carton jaune par l'arbitre puis le carton rouge pour avoir reçu deux avertissements.



## 6 – DECOMPTE DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

La durée de l'exclusion temporaire débute à partir du moment où le joueur sanctionné est sorti des limites du champ de jeu et que le jeu a repris.

La durée de l'exclusion temporaire doit être décomptée en temps de jeu effectif. L'arbitre doit donc y inclure tout le temps « perdu » pour des arrêts de jeu (temps de remplacements, blessures, tentatives volontaires de retarder le jeu ...)

Le décompte s'effectue sous la responsabilité exclusive de l'arbitre qui pourra se faire aider par un(e) délégué(e) officiel(le) ou son arbitre assistant.

En aucun cas, il ne pourra y avoir de discussion ni de réserves sur la durée de l'exclusion temporaire.

A l'issue de l'exclusion temporaire, l'arbitre permet au joueur de revenir le terrain.

Le joueur doit pénétrer sur le terrain à la hauteur de la ligne médiane avec l'accord de l'arbitre qui peut être donné pendant que le ballon est en jeu, sauf si le joueur sanctionné était le gardien de but.

Le joueur exclu temporairement ne pourra être remplacé durant la durée de la sanction.

## 6 – DECOMPTE DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

A l'issue du temps prévu pour l'exclusion temporaire, l'équipe peut faire entrer sur le terrain :

- Soit le joueur qui avait été exclu temporairement
- Soit un joueur remplaçant inscrit sur la feuille de match.

Au cas où la 1ère période d'une rencontre se termine alors qu'une exclusion temporaire est en cours, le joueur sanctionné devra purger la durée restante en 2ème période.

## 7 – STATUT DU JOUEUR EXCLU TEMPORAIREMENT

Le joueur exclu temporairement est considéré comme faisant partie intégrante de l'équipe. Il va sur le banc de touche, et reste soumis à l'autorité de l'arbitre et pourra, le cas échéant, être sanctionné d'un avertissement ou d'une exclusion. Il pourra demeurer sur le banc de touche pour toute la durée de la sanction, ou s'échauffer si nécessaire dans une zone délimitée au préalable ne perturbant pas le déroulement de la rencontre.

## 8 – NOMBRE DE JOUEURS EXCLUS TEMPORAIREMENT

Dans le cas où une équipe se trouverait réduite à moins de 8 joueurs, la rencontre sera arrêtée, par l'arbitre, en application de la loi 3. Dans ce cas, l'arbitre devra compléter la feuille de match et rédiger un rapport circonstancié qu'il adressera au District.

## 9 – SANCTIONS ET ADMINISTRATIFS

L'exclusion temporaire n'entraîne aucune amende financière pour le club.

**Néanmoins les exclusions temporaires seront notifiées sur la feuille de match.**



# Commission Départementale d'Arbitrage

## PAUSES D'APAISEMENT (OU « TEMPS MORTS »)

*Ce protocole est établi conformément aux directives de l'IFAB.*

## **1 – Définition.**

La pause d'apaisement est une interruption temporaire du match, décidée par l'arbitre, dans le but de désamorcer une situation de tension manifeste entre les deux équipes.

Elle vise à :

- prévenir toute escalade conflictuelle ;
- restaurer un climat serein et respectueux nécessaire à la poursuite du jeu ;
- rappeler à chacun (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) les règles de comportement et de responsabilité collective.

Sa durée est laissée à l'appréciation de l'arbitre, en fonction des circonstances et du climat observé. Elle ne peut pas dépasser 5 minutes. Elle est limitée à une seule par rencontre.

## 2 – Fondement réglementaire

La pause d'apaisement s'appuie sur la Loi 5 des Lois du Jeu, qui permet à l'arbitre d'interrompre temporairement le match lorsqu'il estime que les conditions ne sont plus réunies pour poursuivre la rencontre dans un climat serein et maîtrisé.

Cette mesure relève exclusivement de l'appréciation de l'arbitre, dans le cadre de sa mission de gestion de la rencontre.

## 3. Situations justifiant le recours à la pause

L'arbitre peut décider d'instaurer une pause d'apaisement dans les cas suivants :

- montée progressive de tensions entre joueurs des deux équipes ;
- enchaînement de provocations, gestes d'humeur ou comportements à la limite de la sanction disciplinaire ;
- refus collectif d'apaisement après un arrêt de jeu tendu ;
- atmosphère conflictuelle persistante, sans faute individuelle caractérisée ;
- comportement excessif ou agitation des responsables d'équipe susceptible de détériorer le climat de la rencontre.

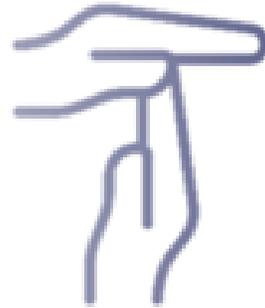
### 3. Situations justifiant le recours à la pause

**Remarque** : la pause d'apaisement ne remplace en aucun cas les sanctions prévues par les Lois du Jeu.

Tout comportement constituant une infraction disciplinaire (propos menaçants, contestation collective, gestes agressifs, etc.) doit être immédiatement sanctionné selon les procédures réglementaires (avertissement ou exclusion).

## 4. Procédure de déclenchement

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet. Il indique clairement la pause par la gestuelle du « temps mort » (mains en « T ») par dessus la tête.



L'arbitre demande à tous les joueurs de se rendre dans leur surface de réparation respective en écartant latéralement les bras et en effectuant un geste de poussée vers l'extérieur au niveau des épaules.



## 4. Procédure de déclenchement

Cette consigne vise à éviter toute interaction négative avec les adversaires ou les spectateurs. Un joueur qui quitte sa surface sans autorisation peut être averti (carton jaune).

L'arbitre invite ensuite dans le rond central :

- les deux capitaines ;
- les deux entraîneurs ;
- et toute autre personne jugée utile (par exemple : le délégué, le responsable de la sécurité, etc.).

Il explique les raisons de l'interruption, ce qu'il a observé et les attentes pour la reprise. Il rappelle aux responsables d'équipe leur rôle de maîtrise et d'apaisement. Il informe les autres officiels du match (arbitres assistants, 4ème arbitre, délégué)

## 5. Reprise du jeu

L'arbitre s'assure que le climat est stabilisé. Le match redémarre par la reprise correspondant à l'arrêt (coup franc, touche, balle à terre, etc.). La rencontre se poursuit normalement.

## 6. Conséquences disciplinaires

La pause n'empêche en aucun cas la prise de sanctions disciplinaires. L'arbitre peut prononcer des avertissements ou exclusions avant, pendant ou après la pause, selon les comportements constatés.

## 7. Rapport d'après-match

L'arbitre mentionne dans son rapport :

- le moment de la pause ;
- les motifs concrets de son déclenchement ;
- les réactions observées (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) ;
- les éventuelles mesures disciplinaires prises ;
- les impacts sur le climat du déroulement de la suite de la rencontre.

Ce rapport constitue un élément essentiel pour l'analyse par les instances.