



Modification des lois du jeu.

Les principales évolutions

TEMPS DE JEU EFFECTIF

- 1 - Limite de temps lors d'un remplacement
- 2 - Évaluation des blessures et soins
- 3 - Décompte sur les rentrées de touche
- 4 - Décompte sur les coups de pieds de but



Limite de temps lors d'un remplacement

Protocole de remplacement :

1 – Un remplaçant rentre pour la première fois en jeu :

- L'arbitre vient vers le remplaçant à ligne de touche,
- Il vérifie l'équipement du remplaçant,
- La vérification est validée, il dit « vérification ok » **à ce moment là le remplacé à 10 secondes pour sortir,**
- Il peut sortir à l'endroit le plus proche possible (sauf *indication contraire de l'arbitre*)

2 – Un remplaçant « RE-rentre » :

- L'arbitre donne son accord pour le remplacement
- **A ce moment là le remplacé à 10 secondes pour sortir, puis le remplaçant pénètre sur le terrain**

Dans les 5 dernières secondes, un décompte visuel et sonore sera effectué par l'arbitre



Limite de temps lors d'un remplacement

Et si les 10 secondes sont dépassées ?

Le **joueur remplacé quitte** le terrain dès que possible ;

Le jeu reprend

Le **remplacement ne peut plus être annulé,**

Le remplaçant attend : 1 min de temps de jeu effectif.

Puis sur un arrêt de jeu ET avec l'autorisation de l'arbitre,

le remplaçant pourra entrer sur le terrain



Cas du gardien de but, si un gardien de but amené à être remplacé dépasse le délai de 10 s. L'entrée en jeu du gardien remplaçant n'est pas retardée mais le gardien remplacé est averti (carton jaune) pour avoir retardé la reprise du jeu.



Limite de temps lors d'un remplacement

Cas particuliers :

- L'arbitre peut ne pas appliquer le décompte si un joueur est **manifestement blessé** ou pour raison de sécurité.
- Lorsqu'il y a plusieurs remplacements dans la même équipe, le décompte s'effectue après la dernière **vérification d'équipement**.
- En cas de remplacements simultanés des deux équipes, l'arbitre applique la procédure de remplacement **successivement à chaque équipe**.



Limite de temps lors d'un blessé

Comment se déroule la procédure ?

FRISE CHRONOLOGIQUE – 7 ÉTAPES



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



Limite de temps lors d'un blessé

Quand le joueur doit-il quitter le terrain ?

C'est LA première décision de l'arbitre. Le blessé QUITTE le terrain dans les 2 cas suivants :

CAS — ARBITRE SIFFLE FAUTE

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

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

Dans quels cas la minute ne s'applique-t-elle pas ?

✕ 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**.



Limite de temps lors d'un blessé

Le blessé ne sort pas lorsque :



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



Limite de temps sur les rentrées de touche



RENTRÉE DE TOUCHE

Lorsque l'arbitre estime que la reprise du jeu est délibérément retardée...

Pour lancer le décompte :

L'arbitre donnera un coup de sifflet

L'arbitre signalera que le jeu doit reprendre

L'arbitre effectuera un décompte visible et sonore de 5 secondes

Si la rentrée de touche n'est pas effectuée au bout de 5 s :

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



Limite de temps sur les coups de pied de but (6m)



COUP DE PIED DE BUT

Lorsque l'arbitre estime que la reprise du jeu est délibérément retardée...

Pour lancer le décompte :

L'arbitre donnera un coup de sifflet

L'arbitre signalera que le jeu doit reprendre

L'arbitre effectuera un décompte visible et sonore de 5 secondes

Si le coup de pied de but n'est pas effectué au bout de 5 s :

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