

Commission Régionale des Arbitres



Lois du jeu 2026/2027
Modifications





Modifications aux Lois du Jeu

LOI 3 - Joueurs Procédure de remplacement

Lors de la procédure de remplacement, le joueur amené à être remplacé doit avoir quitté le terrain dans les dix secondes afin d'éviter les pertes de temps et de maintenir le rythme des matches.



Sortie du joueur remplacé –
Décompte dès que le panneau est
baissé



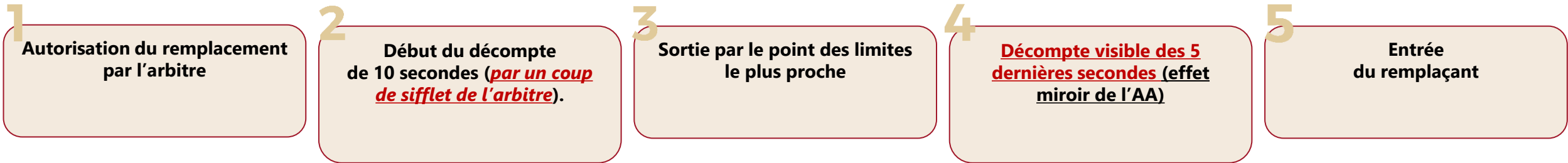
Sortie du joueur remplacé –
Décompte dès que le panneau est
baissé

EXCEPTIONS - L'arbitre peut ne pas appliquer le décompte si un joueur est manifestement blessé ou pour raison de sécurité.



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 3 - Joueurs Procédure de remplacement



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.



Dépassement
et application du protocole.



Modifications aux Lois du Jeu

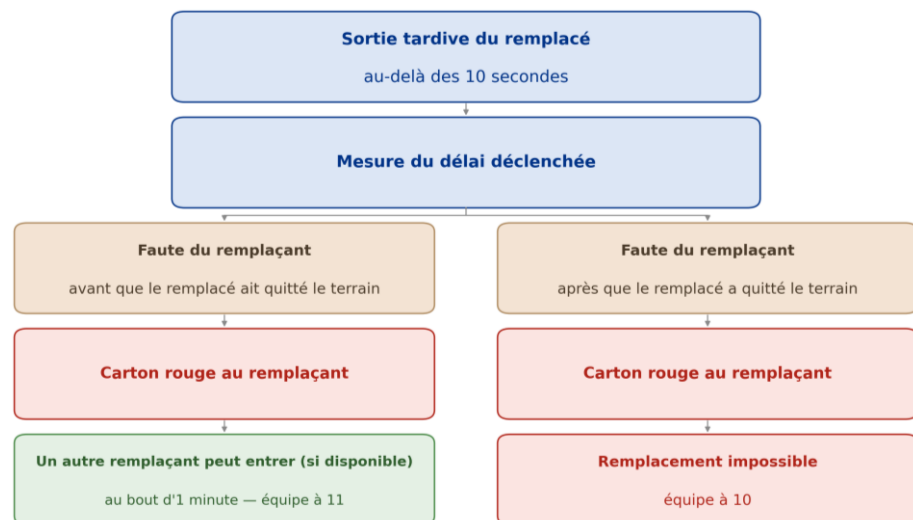
LOI 3 - Joueurs

Procédure de remplacement

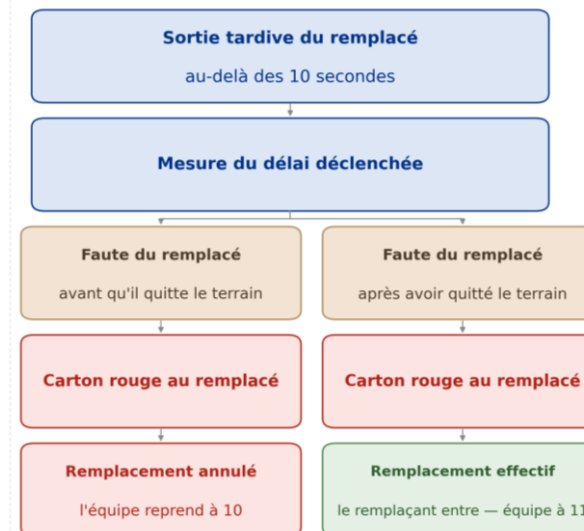
REPLACEMENTS SIMULTANES - Lorsque plusieurs remplacements sont effectués au cours d'un même arrêt de jeu, tous les joueurs remplacés doivent avoir quitté le terrain dans les dix secondes après que le dernier remplacement a été indiqué.

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



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





Modifications aux Lois du Jeu

LOI 4 – Equipement des joueurs Sécurité

Les *accessoires* sont autorisés dès lors qu'ils ne présentent aucun danger et qu'ils sont couverts de manière sûre et sécurisée. Les objets dangereux doivent être retirés et ne peuvent être ni protégés par du ruban adhésif, ni recouverts.

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.



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 5 – Arbitre Avantage

L'arbitre peut appliquer la règle de l'avantage en cas de reprise du jeu incorrecte (coup franc, rentrée de touche, etc.), si les adversaires récupèrent la possession.

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

CAS 1 – Sur corner ou coup franc ou CPB irrégulièrement effectué sans possibilité d'avantage pour l'équipe adverse => **A refaire pour la même équipe.**

CAS 2 – La rentrée de touche est irrégulièrement effectuée avec avantage pour l'équipe adverse => **Laisser jouer.**

CAS 2 – Sur corner ou coup franc ou CPB irrégulièrement effectué avec avantage pour l'équipe adverse => **Laisser jouer**

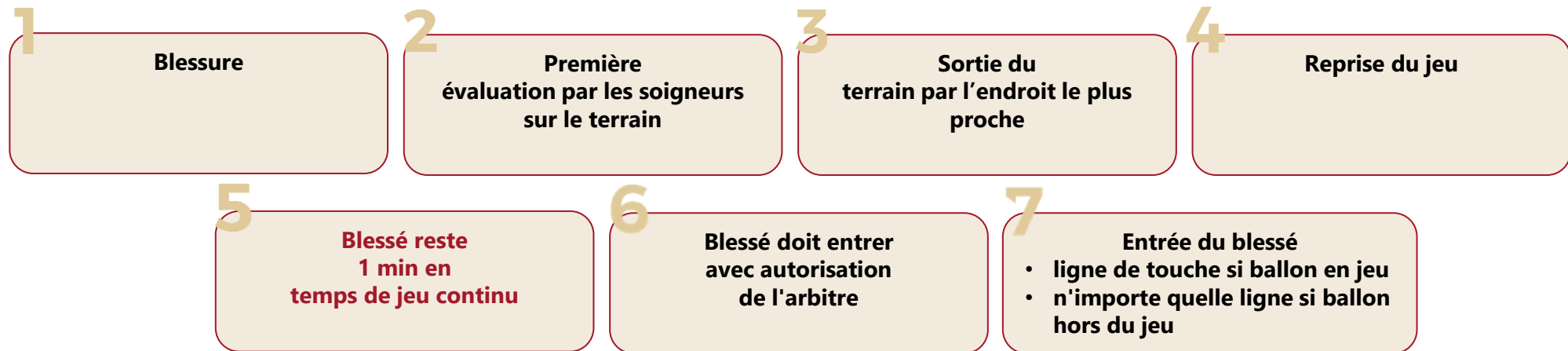


Modifications aux Lois du Jeu

LOI 5 - Arbitre

Blessure d'un joueur

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.**





Modifications aux Lois du Jeu

LOI 5 - Arbitre

Blessure d'un joueur

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

CAS 1 – L'arbitre siffle une faute et le joueur est soigné sur le terrain.

CAS 2 – L'arbitre arrête le jeu pour le joueur blessé.
Que le joueur se fasse soigner ou pas sur le terrain.



L'arbitre arrête le jeu
Le joueur quitte le terrain 1 minute

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

CAS A – Le joueur ne souhaite pas de soins, *excepté CAS 2*.

CAS C – Pour les exceptions prévues par la Loi 5.

CAS B – Le joueur quitte spontanément le terrain pour se faire soigner.



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 8 – Coup d'envoi et reprise du jeu

Balle à terre

CAS 1 – Possession – Equipe bénéficiaire

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 où le ballon allait sortir du terrain

CAS 2 – Interférence Arbitre ou agent extérieur

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



Balle à terre à l'endroit du contact



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 12 – Fautes et incorrections Application de l'avantage

Si l'arbitre applique la règle de l'avantage dans la foulée d'une infraction visant à empêcher de marquer un but ou annihiler une occasion de but manifeste et *l'équipe qui attaque marque un but* du fait de l'avantage, le *joueur fautif n'est ni averti ni exclu*.

Cette mesure s'applique pour les fautes qui ne relèvent pas d'une nature inconsiderée violente.



Avantage suite à une infraction
d'annihiler une occasion de but
manifeste



Avantage suite à une faute
commise inconsiderée ou violente
Maintien de la sanction
disciplinaire



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 15 – Rentrée de touche

LOI 16 – Coup de pied de but

Procédure et décompte

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.



Rentrée de touche avant le protocole

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.



Coup de pied de but avant le protocole



Modifications aux Lois du Jeu

LOI 15 – Rentrée de touche

LOI 16 – Coup de pied de but

Procédure et décompte

Si la procédure dépasse le délai des 5 secondes

LOI 15 – Rentrée de touche

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



Rentrée de touche avec le protocole

LOI 16 – Coup de pied de but

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



Coup de pied de but avec le protocole