



*L'arbitrage **PARTENAIRE** des clubs*

2026/2027

- Priorités techniques & Modifications lois du jeu -



3 Priorités Techniques Régionales

- 2026/2027 -



1

Protéger le temps de
jeu effectif
- 3 Nouveautés LDJ -

2

Sanctuariser le climat
des rencontres
- 4 outils -



1

Protéger le temps de jeu effectif

- 3 nouveautés réglementaires -



A/ Décompte sur Rentrée de touche – Coup pied de but

B/ Protocole Procédure remplacement

C/ Protocole gestion joueurs blessés avec intervention des soigneurs





A/ Décompte sur RT/CPB



Raison : *Le protocole concerne le **décompte des cinq secondes** 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.*

La Loi : Si un joueur retarde indûment l'exécution d'une RT et/ou d'un 6m en faveur de son équipe, l'arbitre démarrera un décompte de 5" à la fois oral et visuel. Si la RT et/ou 6m n'a pas été effectué à la fin des 5", la RT sera donnée à l'équipe adverse ou un Coup Pied de Coin (corner) accordé. Aucune sanction disciplinaire (sauf si le retard est clairement excessif)



A/ Décompte sur RT/CPB



Question clé n°1 - Quand lancer le décompte ?



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



AU PRÉALABLE — OPTION

L'arbitre peut, avant de décompter :

Intervenir verbalement ;

Donner un coup de sifflet invitant à reprendre.



POUR LANCER LE DÉCOMPTE

Le décompte peut toutefois débiter sans ces interventions.

Donner un coup de sifflet ;

Signaler que le jeu doit reprendre ;

Effectuer un décompte visible de 5 secondes.



A/ Décompte sur RT/CPB



Question clé n°2 – Que faire si les 5" sont dépassées ?



Si le ballon n'est toujours pas en jeu...



RENTREE DE TOUCHE

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



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.



A/ Décompte sur RT/CPB



Ce qui change dans votre arbitrage

CE QUE VOUS DEVEZ RETENIR

Une **procédure commune** remplace les initiatives individuelles de chaque arbitre.



Avant

Intervention essentiellement verbale pour accélérer la reprise.

Désormais — à retenir

Une **procédure de décompte** prévue par les Lois.

Avant

L'arbitre attendait que le joueur soit prêt.

Désormais — à retenir

Le décompte peut **débuter dès qu'un retard** est constaté.

Avant

Principalement la MEG ou l'avertissement.

Désormais — à retenir

Conséquence sportive d'abord : **RT équipe adverse** ou **corner**.

Avant

Pratiques parfois différentes selon les arbitres.

Désormais — à retenir

Procédure **commune, visible** et plus **homogène**.

Le protocole ne crée pas une **nouvelle sanction disciplinaire**. Il introduit une procédure commune pour prévenir les pertes de temps et privilégie la **conséquence sportive**.



B/ Protocole Procédure Remplacement

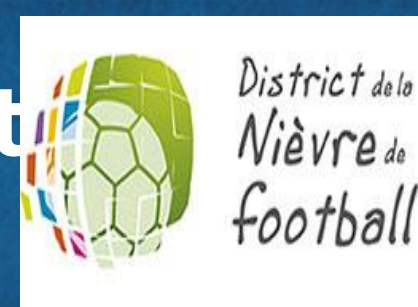


Raison : Le remplacement est désormais encadré par une procédure commune destinée à limiter les pertes de temps tout en préservant le rythme du jeu.

La Loi : « *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.* »



B/ Protocole Procédure Remplacement



Question clé n°1 - Comment appliquer la procédure ?

1



**Autorisation
du remplacement
par l'arbitre**

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**



B/ Protocole Procédure Remplacement



Question clé n°2 – Et si les 10” sont dépassées ?

CONSÉQUENCES APPLICABLES

Le joueur remplacé quitte le terrain dès que possible ;

Le jeu reprend ;

Le remplacement ne peut plus être annulé ;

Le remplaçant attend :

**une minute de temps continu (première condition) et
entrer sur le terrain à un arrêt de jeu sur autorisation de
l'arbitre (deuxième condition) .**

À retenir : conséquence sportive d'abord, sanction disciplinaire seulement en cas de retards excessifs répétés.



B/ Protocole Procédure Remplacement

Les 5 points clés du décompte

■ RÈGLE

■ RÈGLE

■ EXCEPTION

■ RÈGLE

■ CONSÉQUENCE

1

Point de départ

Le délai de 10 secondes débute :

au signal de l'arbitre

2

Décompte unique

Remplacements simultanés :

Un seul décompte de 10 secondes.

Il débute après le **signal arbitre**

3

Les exceptions

L'arbitre peut ne pas appliquer le décompte :

joueur manifestement blessé ;

raison de sécurité.

4

Les 5 dernières secondes

Décompte visuel :

👉 L'arbitre peut compter les **5 dernières secondes**, éventuellement **à voix haute**.

5

À l'issue des 10 secondes

Remplacé pratiquement sorti du terrain (bon sens) :
pas d'application de la mesure.

Remplacé toujours sur le terrain :
application de la **mesure de la minute**.



C/ Protocole « Blessé + Soins »



Raison : « 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. »

Concilier 2 notions clés



PROTÉGER LA SANTÉ

Évaluation et soins adaptés.



PRÉSERVER LE TEMPS DE JEU

Limitier les pertes de temps.



C/ Protocole « Blessé + Soins »



Question clé n°1 - Comment appliquer la procédure ?

7 ÉTAPES “classiques”

1



Blessure

2



**Première
évaluation**

3



**Sortie
du
terrain**

4



**Reprise
du jeu**

5



**1 min en
temps
continu**



6



**Blessé doit
entrer avec
autorisation
de l'arbitre**

7



**Entrée du
blessé**

ligne de touche
si ballon en jeu
ou
n'importe quelle
ligne si ballon
hors du jeu



C/ Protocole « Blessé + Soins »



Question clé n°2 – 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 1 — ARBITRE SIFFLE FAUTE

Soigné sur le terrain

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

CAS 2 — ARBITRE ARRETE LE JEU

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**.



C/ Protocole « Blessé + Soins »



Question clé n°3 – Dans quels cas la minute ne s'applique pas ?

2 options venant du 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.



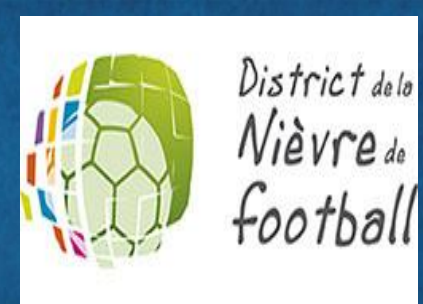
Sortie spontanée du terrain

La minute ne s'applique pas s'il quitte spontanément le terrain.

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



C/ Protocole « Blessé + Soins »



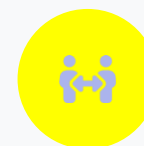
Question clé n°4 : Les exceptions prévues par la Loi 5



Gardien blessé



Collision gardien / joueur



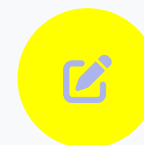
Deux partenaires en collision



Blessure grave



Avertissement / Exclusion

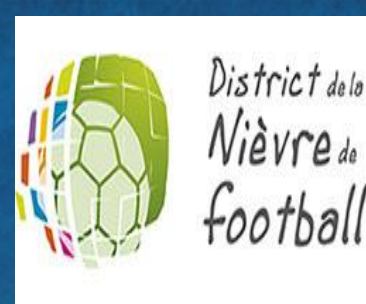


Penalty — tireur blessé



2

Sanctuariser le climat des rencontres



Protéger le climat des rencontres : Objectif MAJEUR de notre football régional

4 OUTILS CONCRETS



**Relation Capitaine/Arbitre
Saison 2**



Carton Blanc Joueur



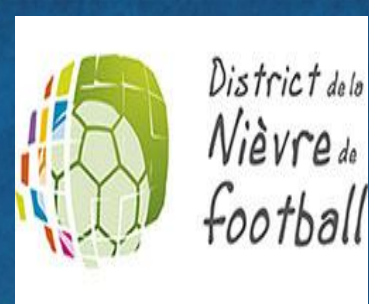
Carton Blanc “Banc de touche”



**Protocole 3 étapes : propos discriminatoires
ET propos menaçants, insultants**



A/ Protocole « Capitaine/Arbitre » - Saison 3



ON CONTINUE

1

Seul le capitaine peut venir “Calmement” demander des explications à l'arbitre

3

Si d'autres joueurs entourent l'arbitre ou le contestent alors ils recevraient un 

2

L'arbitre a l'obligation de lui apporter des explications techniques

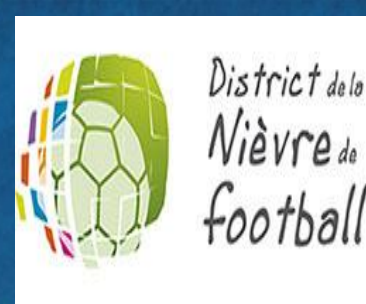
V4



Champ d'application : Toutes compétitions départementales seniors (H) et U18



B/ Carton Blanc « Joueur »



Objectif : Permettre à un joueur d'aller se calmer 10' hors du terrain « sans impact disciplinaire »

Champ d'application : **Toutes compétitions départementales H/F, jeunes et seniors**

1

Le joueur adopte un comportement deviant hors conquête du ballon

2

L'arbitre lui adresse un , le joueur sort 10' du terrain, sur son banc de touche

3

Le joueur pourra revenir après 10'
- Avec le signal de l'arbitre
- Sur un arrêt de jeu

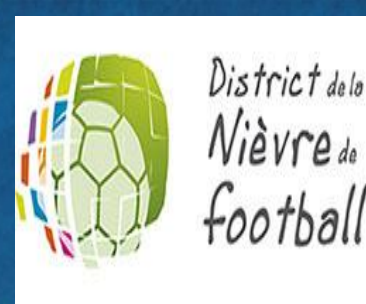
Tableau de Synthèse

	+		=			
	+		=			
	+		=			
	+		+		=	
	+		+		=	

- 1 Identifier un moment d'énervement
- 2 Le canaliser
- 3 « 0 » impact disciplinaire



C/ Carton Blanc « Banc de touche »



Objectif : outil « dissuasif » pour apaiser les comportements sur les bancs de touche et responsabiliser les personnes officielles s'y trouvant

Champ d'application : D1, D2, D3, D4 et U18

1

Un officiel d'équipe adopte un comportement inadapté (audible, visible ou répétitif)

2

L'arbitre lui adresse un 

3

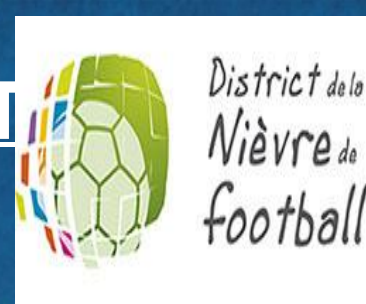
Le capitaine sort du terrain pendant 10'
Si le capitaine est le gardien, alors c'est
le vice-capitaine qui sortira

Cas pratiques :

- 1 seul « carton blanc » pour officiel d'équipe par match
- Si le même officiel d'équipe adopte à nouveau un comportement déviant :  = 
- Post match : inscription sur la feuille de match « observations d'après match »



D/ Protocole 3 étapes : Propos Discriminatoires ET menaçants, insultants



Objectif : Adopter une procédure UNIFORME, STRUCTUREE, SIMPLE pour des faits toujours compliqués à traiter

Champ d'application :
Toutes compétitions départementales



NOUVEAU DISPOSITIF RÉGIONAL

à suivre lorsque des propos racistes, homophobes, menaçants, injurieux sont prononcés par des joueurs, dirigeants, encadrant ou spectateurs.

PERCEPTION DES PROPOS PAR UN ARBITRE CENTRAL OU UN ASSISTANT

- > L'officiel alerte le délégué de la rencontre dès l'arrêt de jeu suivant
- > Si les propos perdurent, l'arbitre peut arrêter temporairement le match
- > En cas de réitération des propos, l'arbitre doit arrêter définitivement le match

PERCEPTION DES PROPOS PAR UN OBSERVATEUR

- > L'observateur d'arbitre rapporte aux officiels à la mi-temps ou à la fin du match
- > Si les faits ont eu lieu en 1ère mi-temps, le délégué est informé

PERCEPTION DES PROPOS PAR UN LICENCIÉ

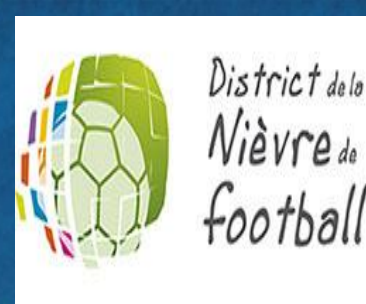
- > Le licencié (joueur, éducateur, dirigeant) rapporte les propos à l'arbitre du match
- > L'arbitre de la rencontre informe le délégué
- > Dans ce cas, il n'y a pas d'arrêt du match, mais l'arbitre fera un rapport détaillé des faits

La Ligue Bourgogne-Franche-Comté de Football et ses Districts s'engagent !





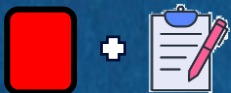
D/ Protocole 3 étapes : Propos Discriminatoires ET menaçants, insultants



Les scénarios possibles :

Propos Discriminatoires, insultants, menaçants entre joueurs/officiels d'équipe

Arbitre a perçu les faits



Arbitre n'a pas perçu les faits

- 1 Stopper le jeu immédiatement
 - 2 Ecouter la victime
 - 3 Convoquer les protagonistes impliqués : *victime et fautif présumés, capitaines*
 - 4 Informer la victime présumée qu'il n'a pas entendu les propos et qu'il ne peut sanctionner mais fera un rapport
 - 5 Mettre tout le monde face à ses responsabilités
- Reprendre le jeu
- 6 Post match = Rapport obligatoire

Propos Discriminatoires, insultants, menaçants venant des tribunes

Etape n°1

ARRETER LE JEU

Se rendre vers le délégué du match (de club).
L'informer de la situation et identifier, le lieu ou la ou les personnes déviantes
Lui demander d'intervenir (s'y rendre physiquement)
Attendre son intervention **PUIS** reprendre le jeu

La situation perdure ou de nouveaux faits surviennent

Etape n°2

SUSPENDRE LE MATCH

Se rendre vers le délégué du match (club).
Inviter les 2 équipes à soit rentrer aux vestiaires (si configuration le permet)
soit se rassembler devant leur banc de touche
Echanger rapidement avec Capitaines, Coaches et Délégué
Demander au délégué d'intervenir à nouveau en direction des personnes ciblées
(lui ou des membres du club local)
Attendre 10' avant de reprendre

La situation perdure ou de nouveaux faits surviennent

Etape n°1

ARRETER DEFINITIVEMENT LE MATCH

Se rendre vers le délégué du match (de club).
Appeler les capitaines et coaches
Les informer de la poursuite des faits deviants
STOPPER DEFINITIVEMENT LA RENCONTRE

Dans tous les cas de propos racistes, discriminatoires, blessants, menaçants, injurieux ; **dès que la procédure est ouverte, 2 choses à faire OBLIGATOIREMENT :**

- 1 Inscription sur la feuille de match FMI – observation d'après match
- 2 Rapport complémentaire à la commission discipline





BONNE SAISON