



RÈGLES DES 10 MÈTRES ET DU TEMPS MORT

Commission Départementale des Arbitres



RÈGLES DES 10 MÈTRES

Objectif :

Anéantir
toutes
contestations

RÈGLES DES 10 MÈTRES

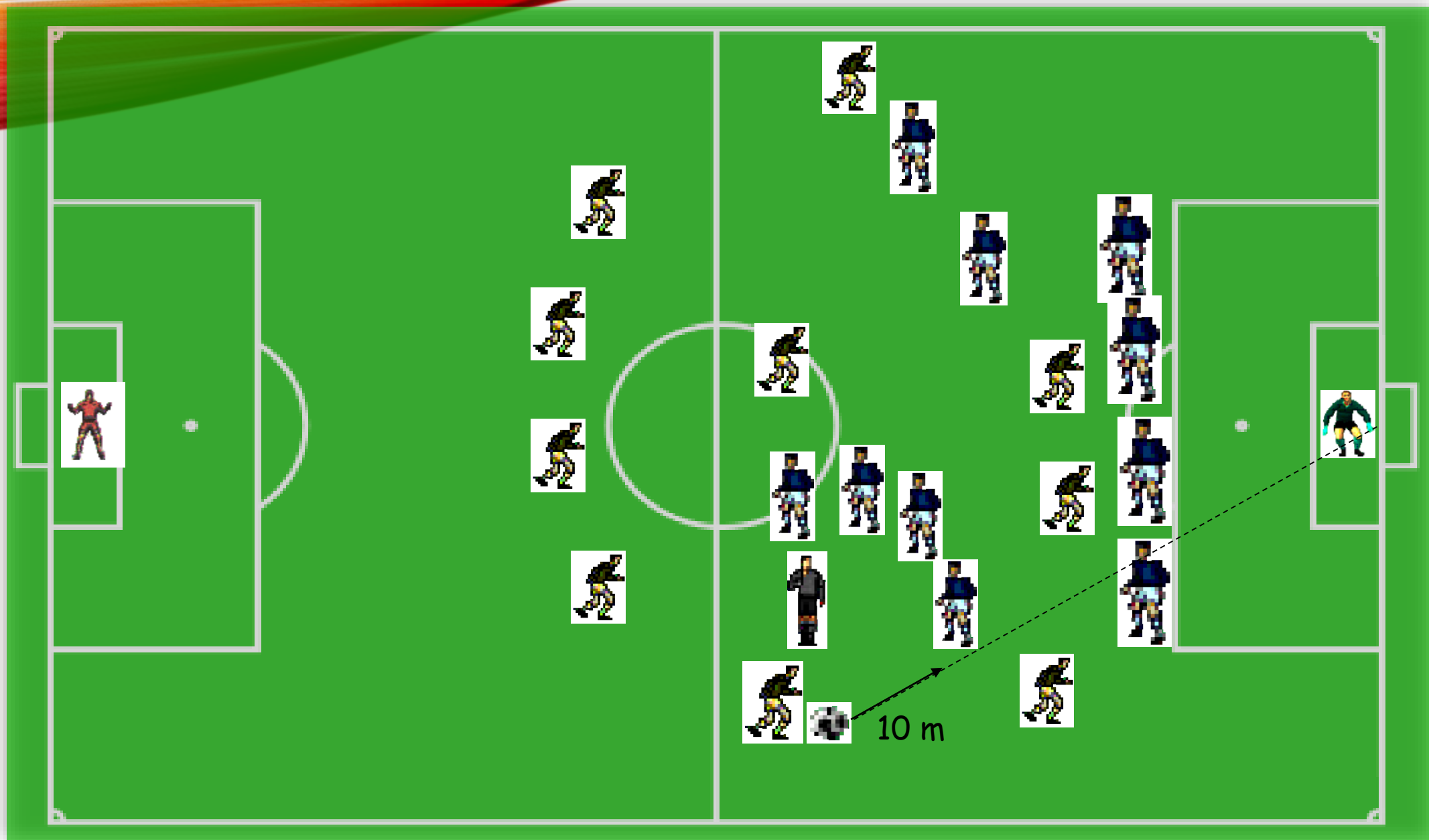
Comment ?

Toutes contestations pour une faute sifflée d'un joueur ou de plusieurs joueurs contestataires de la même équipe, le ballon sera avancé de 10 mètres vers l'axe des buts, jusqu'à la limite des 16m50




RÈGLES DES 10 MÈTRES

Attention !

Seul le motif n°2 est pris en compte :
manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
(contestation)



DIFFÉRENTS CAS

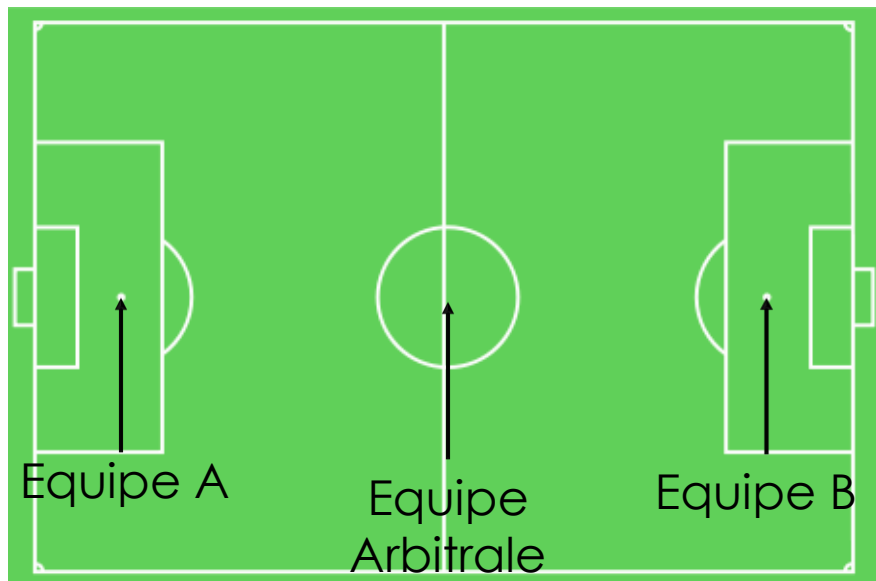
-  Un coup franc direct restera direct et un coup franc indirect restera indirect ;
-  Le coup franc avance une seule fois, si une 2^{ème} contestation apparaît alors le joueur recevra un avertissement ;
-  La règle des 10 mètres s'applique jusqu'à la limite des 16m50, nous ne pouvons pas rentrer dans la surface de réparation donc si il y a une contestation au 16m50 seul un avertissement sera possible.

LE TEMPS MORT

 Règlement :

- Il sera possible d'utiliser un temps mort :
 - 3 temps morts au maximum durant une rencontre, mais facultatif ;
 - Durée : 2 minutes ;
 - 1 temps mort par équipe
 - 1 temps mort par l'arbitre ;

 Objectif : recadrer les joueurs qui commencent à s'énerver



PROTOCOLE DU TEMPS MORT



FIN

