



Limite de temps lors d'un remplacement

PROCÉDURE

1

Signal de l'arbitre

Le joueur remplacé doit quitter le terrain par le point le plus proche

2

10 secondes pour sortir

Décompte visuel main levée + décompte verbal sur les 5 dernières secondes

3

Délai dépassé

Le jeu reprend, le remplaçant n'entre pas en jeu, le remplacement reste acquis

4

Attente d'1 minute (temps continu) après la reprise, entrée au 1er arrêt de jeu suivant, sur signal de l'arbitre

POINT CLÉ

Le décompte débute après l'inspection de l'équipement à la ligne médiane, une fois le remplacement signalé.

EXCEPTIONS

Joueur blessé ne pouvant sortir à temps, ou sortie impossible par le point le plus proche pour raison de sécurité.



Décompte lors des rentrées de touche et coups de pied de but ("6m")

PROCÉDURE

1

Signal de l'arbitre

Sifflet + geste si l'arbitre estime un retard délibéré

2

Lancement du décompte

Sifflet, signal du bras, décompte visuel et verbal de 5 secondes

3

Ballon toujours hors du jeu à 5s

Remise accordée à l'équipe adverse

4

Sanction

Touche au même endroit, ou corner du côté le plus proche pour un "6m"

SIGNES DE RETARD

Ballon récupéré lentement, mauvais emplacement pour la touche ou le coup de pied de but.

PROTECTION DU JOUEUR

Aucune sanction si la remise en jeu est en cours d'exécution à la fin du décompte.



Évaluation des blessures et soins

PROCÉDURE

1

Déclenchement

Jeu arrêté, staff médical signalé, ou joueur demandant des soins

2

Évaluation initiale sur le terrain, sans soins sauf blessure grave

3

Sortie obligatoire

Joueur quitte le terrain, retour impossible avant 1min (temps continu) après la reprise

4

Retour encadré

Sur autorisation de l'arbitre, par la ligne de touche ou une limite du terrain

PAS D'OBLIGATION DE SORTIE SI

Le joueur refuse les soins (sauf jeu interrompu), ou sort de lui-même sans retarder le jeu.

SOINS AUTORISÉS SUR LE TERRAIN

Gardien blessé, collision entre joueurs, blessure grave (tête, cardiaque, vitale), faute sanctionnée (avertissement/exclusion), tireur de penalty blessé.



LOI 4 — ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

Des « bijoux » à un principe général de sécurité

OBJETS DANGEREUX

Restent interdits et doivent être retirés avant d'entrer sur le terrain.

ACCESSOIRES SANS DANGER

Désormais autorisés, à condition d'être couverts de manière sûre.

ADHÉSIF ≠ AUTORISATION

Recouvrir un objet dangereux de ruban adhésif ne le rend pas autorisé.

Exemple — boucle d'oreille recouverte d'un sparadrap = autorisé



LOI 5 — AVANTAGE

Avantage sur remise en jeu

CE QUI CHANGE

CHAMP D'APPLICATION ÉLARGI

L'avantage s'applique aussi lorsque le jeu reprend de façon incorrecte (touche, coup franc) et pas seulement sur faute ou infraction.

SI L'AVANTAGE NE SE CONCRÉTISE PAS

L'arbitre revient à l'infraction initiale, ou fait rejouer la remise en jeu selon le cas.

DEUX CAS CONCRETS

RENTRÉE DE TOUCHE

L'avantage ne se concrétise pas → touche accordée à l'équipe adverse.

CORNER, COUP FRANC, CE, CPB

Coup de pied arrêté mal exécuté avec avantage → à refaire pour la même équipe.