Section des Lois du Jeu

LIGUE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES DE FOOTBALL

Synthèse des Modifications des Lois du Jeu 2026/2027

CRA – Section des Lois du Jeu

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Objectifs du document synthétique

Un support de rentrée

Ce document présente uniquement les modifications et précisions indispensables à connaître avant les premières rencontres de la saison 2026/2027.

Pour les arbitres

Disposer de repères rapides, opérationnels et homogènes pour les premiers tours de Coupe de France, avant les réunions et stages de rentrée.

Pour les clubs

Faciliter la compréhension des décisions arbitrales et permettre à tous d'identifier rapidement les nouvelles procédures.

Important

Les Lois du Jeu seront développées plus amplement lors des réunions de rentrée des arbitres et des clubs. Le texte officiel demeure la référence.

Esprit général

Fluidifier le jeu • Réduire les contestations

Clarifier les situations complexes • Favoriser une application uniforme.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 3 — Remplacement : 10 secondes puis 1 minute

1 — Le joueur sort

Dès que le panneau de remplacement est montré ou, sans panneau, dès que l'arbitre signale le remplacement, le joueur dispose de 10 secondes pour quitter le terrain.

Il sort par le point des limites du terrain le plus proche, sauf raison de sécurité, blessure ou autre exception prévue.

2 — Le remplaçant attend

Si les 10 secondes sont dépassées, le joueur doit quand même sortir et le remplacement reste effectif.

Le remplaçant attend ensuite 1 minute de temps continu après la reprise du jeu.
Il ne pénètre sur le terrain qu'au premier arrêt de jeu et avec l'autorisation de l'arbitre pour entrer.

Réflexe

10 s = sortie du joueur

1 min = attente du remplaçant avant une entrée au prochain arrêt de jeu.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 4 — Accessoires : le critère est la sécurité

Accessoires, pas seulement « bijoux »

La formulation concerne les accessoires portés par les joueurs.

L'arbitre apprécie leur dangerosité

pour les autres joueurs et pour celui qui les porte.

Si l'accessoire est dangereux

Il doit être retiré.

Un objet dangereux ne peut pas être rendu acceptable simplement parce qu'il est recouvert ou protégé par du ruban adhésif.

Décision de l'arbitre

L'appréciation

de la sécurité et la décision d'autoriser ou non l'accessoire

relèvent SEULEMENT de l'arbitre.

Contrôle obligatoire

L'arbitre contrôle

- les joueurs avant le début de la rencontre ;
- les remplaçants avant leur entrée en jeu.

Message aux clubs

Anticiper le contrôle des accessoires avant le match
permet d'éviter les retards et les discussions au moment du coup d'envoi.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 5 — Avantage après une reprise incorrecte

Principe

L'avantage peut être appliqué après une reprise de jeu incorrecte si,

le ballon est en jeu

et si l'équipe non fautive se retrouve réellement avantagée.

Exemple : rentrée de touche incorrecte

Une équipe effectue la rentrée de touche mais de façon irrégulière. L'adversaire récupère immédiatement le ballon dans de bonnes conditions : l'arbitre peut laisser jouer.

Si l'avantage ne se concrétise pas

L'arbitre sanctionne l'infraction et fait effectuer à nouveau la reprise prévue par la Loi concernée.

Par exemple sur la rentrée de touche, si irrégulière, la faire effectuer par l'équipe adverse.

Réflexe

Ne pas arrêter mécaniquement le jeu :
observer si l'équipe non fautive est effectivement avantagée.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 5 — Blessure : l'arbitre décide de l'arrêt

Arrêt pour blessure

Lorsque l'arbitre estime qu'un joueur est sérieusement blessé,

il arrête le jeu et organise sa prise en charge.

Si l'arrêt ou le retard de reprise est lié à la blessure,

le joueur concerné doit quitter le terrain.

Retour sur le terrain

Le joueur blessé ne revient

qu'après 1 minute de temps continu

suivant la reprise du jeu,

avec l'autorisation de l'arbitre.

Les exceptions prévues par la Loi 5 restent applicables.

Intervention soigneur ou non,

Si l'arbitre arrête le jeu pour un joueur blessé

celui-ci doit sortir du terrain pour 1 minute

Point clé

L'intervention d'un soignant ne retire pas à l'arbitre la responsabilité de la décision d'arrêt et de la procédure de retour.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 8 — Balle à terre

Dans la surface de réparation

La BAT est donnée au gardien de l'équipe qui défend si le ballon s'y trouvait au moment de l'arrêt.

Hors de la surface

La BAT est donnée à un joueur de l'équipe qui, selon l'arbitre, aurait conservé ou récupéré la possession si le jeu n'avait pas été arrêté,

Y compris lors de la reprise du jeu si le ballon allait sortir des limites du terrain.

Interférence avec un arbitre

En cas d'arrêt provoqué par un contact avec un arbitre ou une interférence extérieure,

BAT à l'endroit d el'interférence ou du contact.

Nouveau réflexe

Ne pas raisonner uniquement selon le dernier contact avec le ballon : apprécier l'équipe qui aurait réellement conservé ou récupéré la possession.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Lois 10 & 14 — Double contact accidentel

Tirs au but — Loi 10

Double contact accidentel :

- ballon dans le but → tir à refaire ;
- ballon hors du but → tir considéré comme raté.

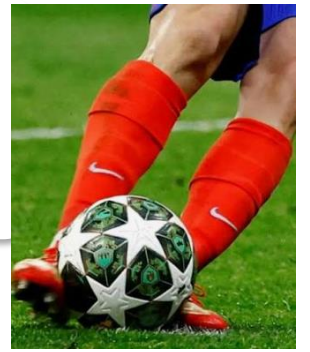
Penalty — Loi 14

Double contact accidentel :

- ballon dans le but → penalty à refaire ;
- ballon hors du but → Coup franc direct sur le point de penalty.

Si le double contact est délibéré

Coup franc indirect, quelle que soit l'issue du tir, selon les conditions prévues par la Loi concernée.



Réflexe

Identifier d'abord : accidentel ou délibéré ?
Puis appliquer la conséquence correspondant au type de reprise.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 12 — Avantage et sanction disciplinaire

DOGSO + avantage + but

Si l'infraction avait empêché un but ou annihilé une occasion manifeste,

mais que l'avantage est appliqué et qu'un but est marqué,

aucune sanction disciplinaire n'est infligée pour cette infraction.

Main pour empêcher un but

Si l'arbitre applique l'avantage et que la tentative de main échoue, le joueur n'est pas averti pour cette tentative.

Attention à l'issue de l'avantage

Si l'avantage attendu ne se concrétise pas immédiatement ou en quelques secondes, revenir à la sanction prévue par la Loi 12.

Réflexe

L'avantage est une décision de gestion du jeu ;
La conséquence disciplinaire dépend
de la nature de l'infraction et de l'issue de l'action.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Loi 12 — Annihilation d'une occasion de but manifeste

Les critères restent à croiser

- Distance par rapport au but
- Direction générale de l'action
- Probabilité de conserver ou récupérer le ballon
- Position et nombre de défenseurs.

Critères existants depuis de nombreuses saisons…

Nouveau point de vigilance

Le nombre et Le placement

Des attaquants

placement des joueurs qui attaquent sont désormais
Explicitement pris en compte dans l'analyse de l'occasion manifeste.

Concrétement

Plus l'action offensive présente de joueurs en position de participer immédiatement à sa conclusion,
plus l'analyse de l'annihilation doit intégrer cette dynamique collective.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Lois 15 & 16 — Retarder la reprise : décompte de 5 secondes

Rappel

Gardien : 8 secondes

Lorsque le gardien conserve le ballon à la main plus de

8 secondes,

corner pour l'adversaire, du côté déterminé par la Loi 17.

.

Nouveauté

Loi 15 — Rentrée de touche

Après le signal de l'arbitre, décompte visuel de

5 secondes

si la rentrée est indûment retardée.

À 5 secondes : rentrée de touche pour l'équipe adverse.

Nouveauté

Loi 16 — Coup de pied de but

Après le signal de l'arbitre, décompte visuel de

5 secondes

si le coup de pied de but est indûment retardé.

À 5 secondes : corner pour l'équipe adverse.

Discipline

Un avertissement reste possible lorsque le retard constitue une infraction disciplinaire prévue par la Loi 12.

Mais il n'est pas systématique en cas d'application des Loi 15 &16 si aucun abus n'est contaté.

Message terrain

Le décompte visuel doit être clair, visible par les joueurs
Qui sible permet d'éviter les pertes de temps et de rendre la décision immédiatement compréhensibles.

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Fiche réflexe — Premiers tours de Coupe de France

Rappels

• REMPLACEMENT : 10 s pour sortir → puis 1 min (minimum) de temps continu avant l'entrée du remplaçant au prochain arrêt.

• ACCESSOIRES : l'arbitre apprécie la dangerosité ; un objet dangereux doit être retiré.

• AVANTAGE : possible aussi après une reprise incorrecte, si l'adversaire est réellement avantagé.

• BLESSURE : arrêt décidé par l'arbitre → sortie du joueur → 1 min après reprise avant retour, sauf exceptions.

• DOUBLE CONTACT : distinguer accidentel / délibéré et penalty / tirs au but.

• DOGSO : intégrer désormais explicitement les attaquants dans l'analyse.

• TOUCHE / COUP DE PIED DE BUT : décompte visuel de 5 s en cas de retard indu.

Réflexess

Décider simplement, expliquer clairement, appliquer uniformément

CRA

-

Section des Lois du Jeu

Conclusion

Pour les premiers tours

Ces repères doivent permettre une application claire et homogène des principales évolutions dès le début de la saison.

Pour la rentrée …

Les réunions et stages de rentrée développeront :

les situations, les cas pratiques, les interprétations et les réponses aux questions des arbitres et des clubs.

Bonne saison à toutes et tous !

Section des Lois du Jeu – CA – Ligue Auvergne-Rhône-Alpes de Football