

Introduction

Directives pratiques pour les arbitres

Ces directives comportent des conseils pratiques destinés aux arbitres en plus des informations fournies dans les Lois du Jeu.

Il est rappelé aux arbitres dans la Loi 5 d'officier conformément aux Lois du Jeu et dans l'« esprit du jeu ». Les arbitres sont invités à faire preuve de bon sens et à tenir compte de l'« esprit du jeu » lorsqu'ils appliquent les Lois du Jeu, en particulier lorsqu'ils doivent décider si un match doit avoir lieu et/ou continuer.

Cela s'avère en particulier nécessaire dans les divisions inférieures voire à la base, lorsqu'il n'est pas toujours possible d'appliquer les Lois du Jeu à la lettre. Par exemple, sauf en cas de problèmes de sécurité, l'arbitre peut permettre qu'un match commence/continue si :

- il manque un ou plusieurs drapeaux de coin ;
- il existe de légères erreurs quant au marquage du terrain, tels que la surface de coin, le rond central, etc. ;
- les poteaux et la barre transversale ne sont pas blancs.

Dans ces cas, l'arbitre devrait, avec l'accord des équipes, jouer/continuer de jouer le match et doit envoyer un rapport à l'autorité compétente.

Positionnement, mouvement et coopération

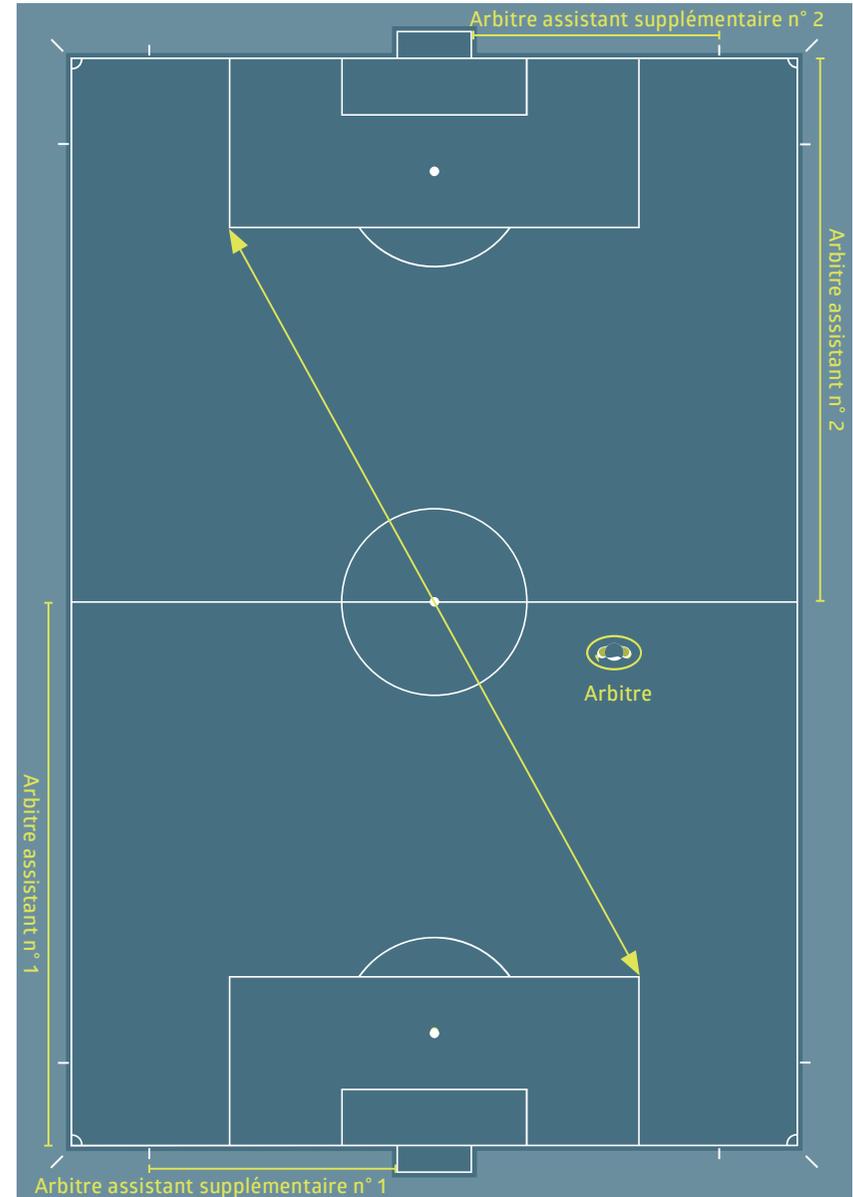
1. Positionnement et mouvement en général

La meilleure position est celle d'où l'arbitre peut prendre la bonne décision. Toutes les recommandations concernant le positionnement doivent être adaptées en fonction des informations spécifiques sur les équipes, les joueurs et les événements du match.

Les placements recommandés dans les schémas sont de simples directives. La référence à une « zone » souligne que la position recommandée couvre un espace à l'intérieur duquel l'arbitre est le plus à même d'être efficace. Cet espace peut être plus ou moins grand, ou avoir une forme différente suivant les circonstances du match.

Recommandations :

- Le jeu devrait se dérouler entre l'arbitre et le premier arbitre assistant.
- Le premier arbitre assistant doit se tenir dans le champ de vision de l'arbitre, ce dernier devant, pour ses déplacements, utiliser un système de grande diagonale.
- Se tenir à l'écart du jeu permet plus facilement de conserver à la fois l'action et le premier arbitre assistant dans son champ de vision.
- L'arbitre doit être suffisamment proche de l'action pour suivre le jeu sans le perturber.
- « Ce qu'il faut voir » ne se produit pas toujours à proximité du ballon. L'arbitre doit également surveiller :
 - les confrontations agressives entre joueurs se trouvant loin du ballon ;
 - les fautes possibles dans la zone vers laquelle se dirige le jeu ;
 - les fautes commises après que le ballon a été joué.



Positionnement des arbitres assistants et des arbitres assistants supplémentaires

L'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense ou du ballon si ce dernier est plus proche de la ligne de but que l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense. L'arbitre assistant doit toujours faire face au terrain, même quand il court. Les déplacements en pas chassés sont de rigueur sur de courtes distances. Ceci est particulièrement important pour l'évaluation des hors-jeu, et garantit un meilleur champ de vision.

L'arbitre assistant supplémentaire se place derrière la ligne de but sauf lorsqu'il est nécessaire de se déplacer sur la ligne de but pour évaluer si un but a été marqué ou non. L'arbitre assistant supplémentaire n'est pas autorisé à pénétrer sur le terrain sauf en cas de circonstances exceptionnelles.



2. Positionnement et coopération avec l'arbitre Consultation

Concernant les questions disciplinaires, un regard et un signe discret de la main de l'arbitre assistant à l'arbitre peuvent parfois suffire. Dans les cas où une consultation directe s'impose, l'arbitre assistant peut pénétrer de deux ou trois mètres sur le terrain si nécessaire. Lorsqu'ils s'entretiennent, l'arbitre et l'arbitre assistant doivent se tourner vers le terrain pour que leur conversation reste confidentielle et qu'ils puissent garder les joueurs et le terrain dans leur champ de vision.

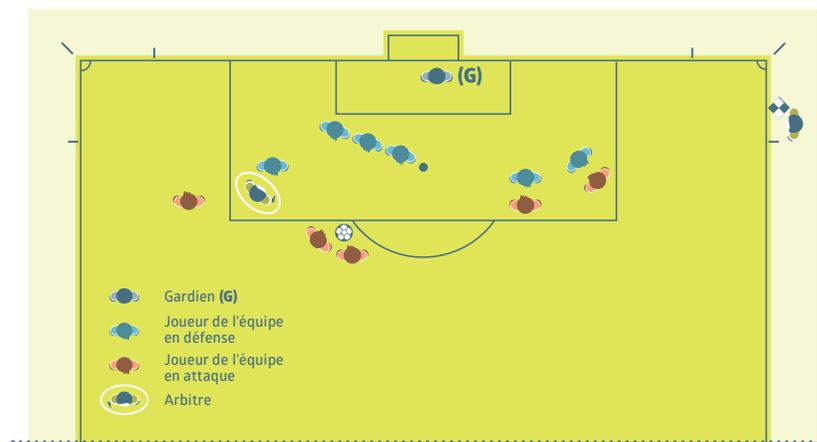
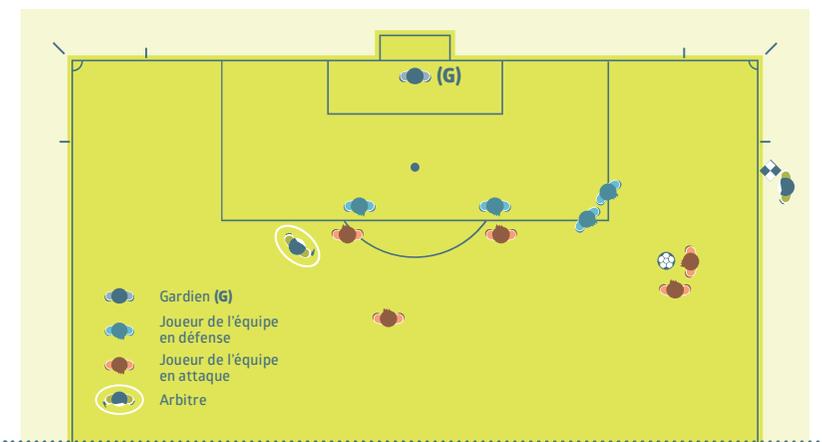
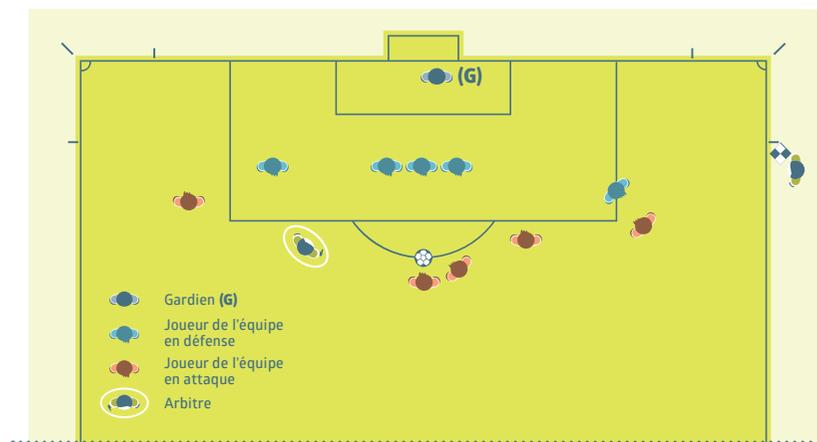
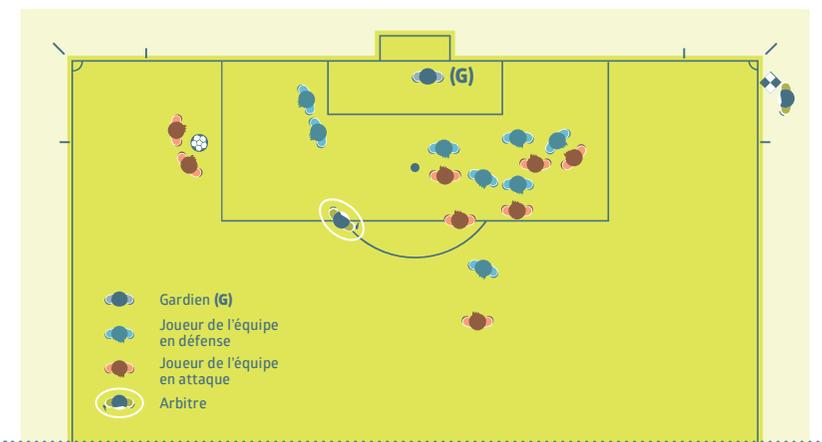
Corner

Pendant l'exécution d'un corner, l'arbitre assistant doit se tenir derrière le drapeau de coin, dans l'axe de la ligne de but, mais il ne doit pas gêner le tireur et doit contrôler que le ballon est bien placé dans la surface de coin.



Coup franc

Pendant l'exécution d'un coup franc, l'arbitre assistant doit se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense afin de contrôler la ligne de hors-jeu. Cependant, il devra être prêt à suivre le ballon en longeant la ligne de touche en direction du drapeau de coin en cas de frappe au but direct.

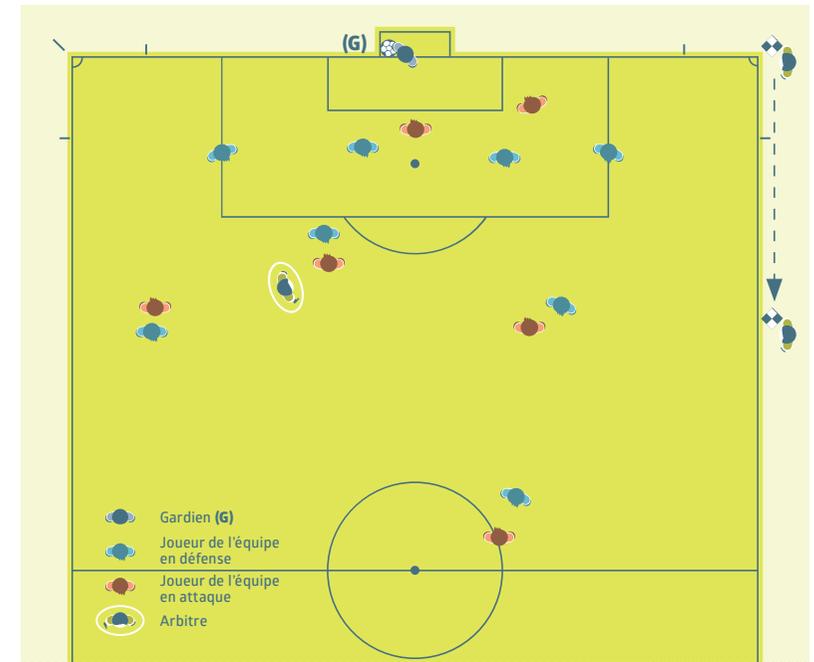


But marqué ou non marqué

Si un but est marqué sans qu'aucun doute ne soit possible, l'arbitre et l'arbitre assistant échangeront un regard, et l'arbitre assistant longera en courant la ligne de touche sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane sans lever son drapeau.

Si un but a été marqué et si le ballon semble cependant toujours en jeu, l'arbitre assistant devra d'abord lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre puis suivre la procédure habituelle consistant à courir le long de la ligne de touche sur une distance de 25 à 30 mètres en direction de la ligne médiane.

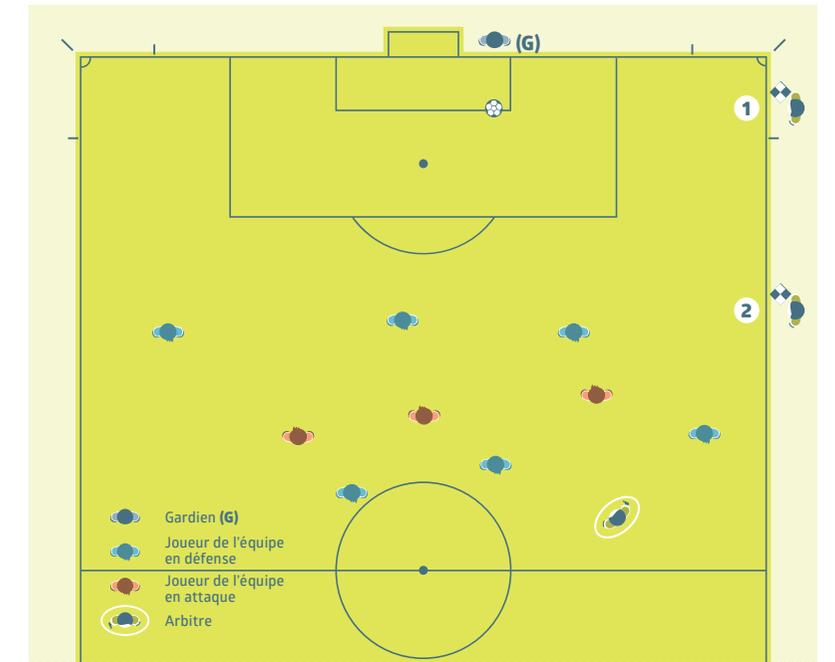
Si le ballon n'a pas franchi entièrement la ligne de but et que le match se poursuit normalement parce que le but n'a pas été marqué, l'arbitre échangera un regard avec l'arbitre assistant et lui fera, si nécessaire, un signe discret de la main.



Coup de pied de but

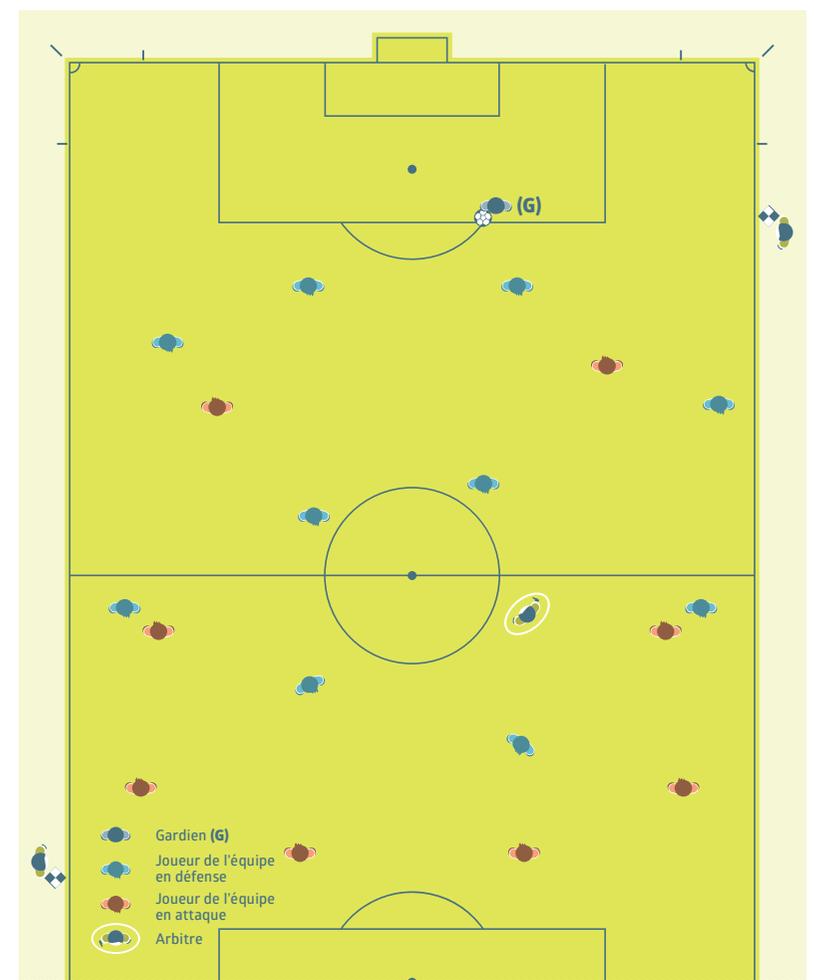
L'arbitre assistant doit commencer par vérifier que le ballon est dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé au bon endroit, l'arbitre assistant doit, sans quitter sa place, avvertir l'arbitre du regard et lever son drapeau. Une fois que le ballon est bien placé dans la surface de but, l'arbitre assistant doit se placer de manière à surveiller la ligne de hors-jeu.

Cependant, en cas de présence d'un arbitre assistant supplémentaire, l'arbitre assistant doit se placer à hauteur de la ligne de hors-jeu tandis que l'arbitre assistant supplémentaire doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but et vérifier que le ballon est placé comme il convient dans la surface de but. Si le ballon n'est pas placé correctement, l'arbitre assistant supplémentaire doit en avvertir l'arbitre.



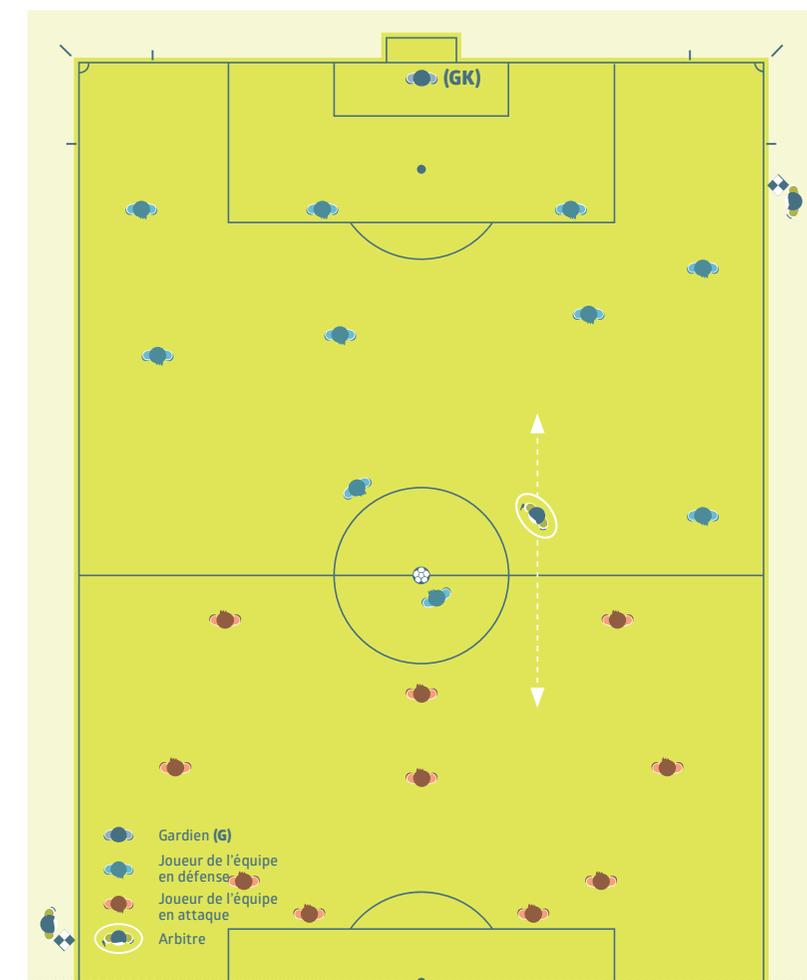
Gardien

L'arbitre assistant peut être amené à se placer à hauteur de la ligne des 16,50 m pour vérifier que le gardien de but ne touche pas le ballon avec les mains en dehors de la surface de réparation. Une fois que le gardien de but a lâché le ballon, l'arbitre assistant doit se placer de manière à contrôler la ligne de hors-jeu.



Coup d'envoi

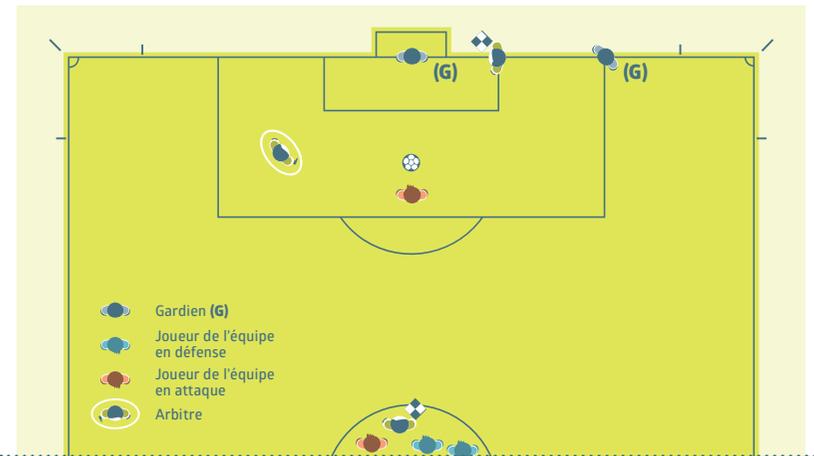
Les arbitres assistants doivent se tenir à hauteur de l'avant-dernier joueur de l'équipe en défense.



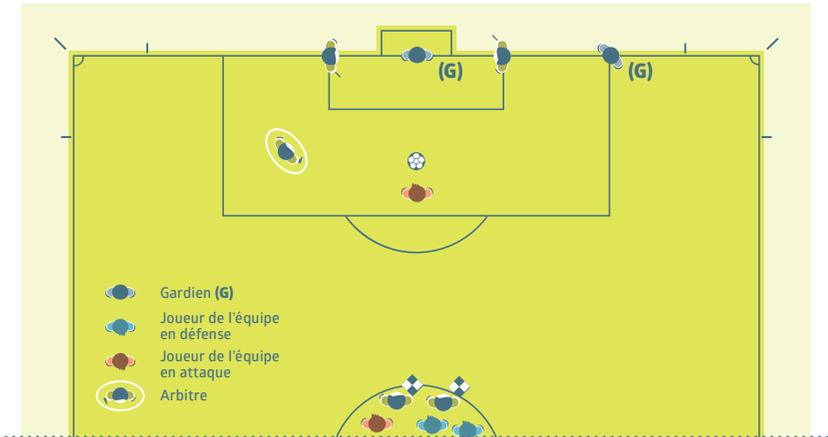
Tirs au but

Un arbitre assistant se tiendra à l'intersection de la ligne de but et de la surface de but. L'autre arbitre assistant se tiendra dans le rond central pour surveiller les joueurs. En cas de présence d'arbitres assistants supplémentaires, ceux-ci doivent se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de réparation, de chaque côté du but, sauf quand la technologie sur la ligne de but est utilisée, auquel cas la présence d'un seul arbitre assistant supplémentaire est nécessaire. L'arbitre assistant supplémentaire n°2 et l'arbitre assistant n°1 doivent surveiller les joueurs dans le rond central tandis que l'arbitre assistant n°2 et le quatrième arbitre doivent surveiller les surfaces techniques.

Sans arbitres assistants supplémentaires

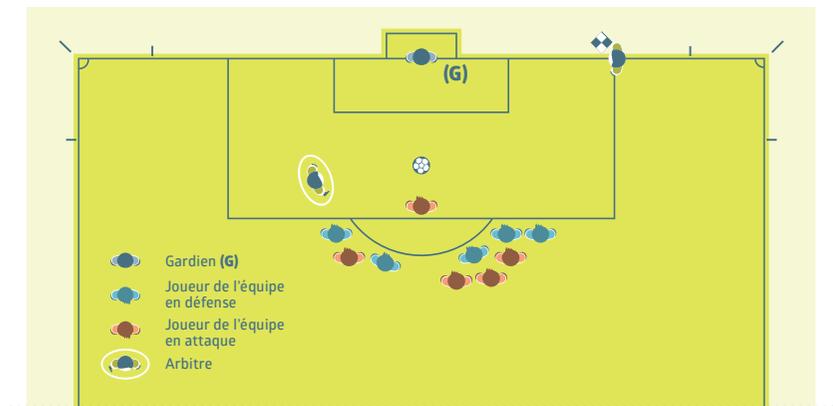


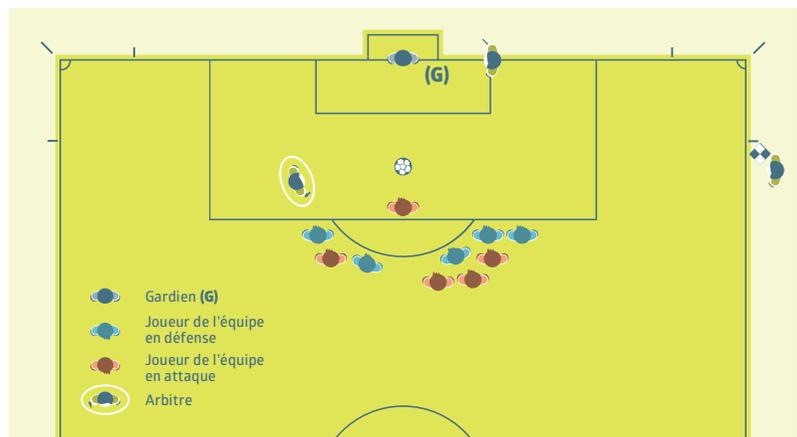
Avec arbitres assistants supplémentaires



Penalty

L'arbitre assistant doit se placer à l'intersection de la ligne de but et de la surface de réparation, sauf en présence d'un arbitre assistant supplémentaire puisque celui-ci occupe cette position tandis que l'arbitre assistant se place à hauteur du point de penalty (qui correspond à la ligne de hors-jeu).





Altercation générale

En cas d'altercation générale, l'arbitre assistant le plus proche peut entrer sur le terrain pour aider l'arbitre. L'autre arbitre assistant observera et consignera par écrit le déroulement de l'incident. Le quatrième arbitre doit rester aux alentours des surfaces techniques.

Distance du mur

Si un coup franc est accordé tout près de l'arbitre assistant, celui-ci peut entrer sur le terrain (en général à la demande de l'arbitre) pour contrôler que le mur se trouve bien à 9,15 m du ballon. Dans ce cas, l'arbitre attendra que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

Remplacement

En l'absence de quatrième arbitre, l'arbitre assistant doit aller jusqu'à la ligne médiane pour participer à l'exécution des procédures de remplacement ; l'arbitre doit attendre que l'arbitre assistant ait repris sa place pour siffler la reprise du jeu.

En présence d'un quatrième arbitre, l'arbitre assistant n'a pas besoin d'aller jusqu'à la ligne médiane, car la procédure de remplacement est exécutée par le quatrième arbitre, sauf si plusieurs remplacements sont effectués en même temps, auquel cas l'arbitre assistant ira jusqu'à la ligne médiane pour aider le quatrième arbitre.



Gestuelle, communication et usage du sifflet

1. Arbitres

Gestuelle

La gestuelle est le langage corporel qui aide les arbitres à :

- contrôler le match ;
- dégager de l'autorité et du sang-froid.

La gestuelle n'est pas l'explication d'une décision.

Signaux

Voir la Loi 5 pour consulter les illustrations des signaux.

Usage du sifflet

Un coup de sifflet est nécessaire pour signifier :

- le coup d'envoi (première et deuxième période du temps réglementaire et de la prolongation) et la reprise du jeu après un but ;
- l'interruption du jeu :
 - pour un coup franc ou un penalty ;
 - pour suspendre ou arrêter le match définitivement ;
 - à la fin de chaque période.
- la reprise du jeu lors d'un :
 - coup franc lorsque le mur est placé à distance réglementaire ;
 - penalty.
- la reprise du jeu après une interruption due à :
 - un avertissement ou une exclusion ;
 - une blessure ;
 - un remplacement.

Un coup de sifflet n'est PAS nécessaire pour signifier :

- l'interruption du jeu pour :
 - un coup de pied de but, un corner, une rentrée de touche ou un but lorsqu'ils sont évidents.
- la reprise du jeu après :
 - la plupart des coups francs, coups de pied de but, corners, rentrées de touche ou balles à terre.

Un usage trop fréquent du sifflet affaiblira son impact.

Si l'arbitre souhaite que les joueurs attendent le coup de sifflet pour reprendre le jeu (par exemple pour s'assurer que les défenseurs se trouvent à 9,15 m du lieu d'exécution d'un coup franc), il doit clairement indiquer aux joueurs de l'équipe en attaque qu'ils doivent attendre le coup de sifflet.

Si l'arbitre donne un coup de sifflet par erreur et interrompt le jeu, le jeu reprend par une balle à terre.

2. Arbitres assistants

Signal sonore

Le système de signal sonore est un système complémentaire à n'utiliser que pour attirer l'attention de l'arbitre. Le signal sonore est notamment utile dans les situations suivantes :

- hors-jeu ;
- fautes (hors du champ de vision de l'arbitre) ;
- rentrée de touche, corner, coup de pied de but ou but lorsque les décisions sont délicates.

Système de communication électronique

En cas d'utilisation d'un système de communication électronique, l'arbitre informera les arbitres assistants avant le match des moments où il est adapté d'utiliser ce système de communication en plus – ou à la place – d'un signal visuel.

Technique de drapeau

Le drapeau de l'arbitre assistant doit toujours être déployé et visible par l'arbitre. Cela signifie que l'arbitre assistant doit porter son drapeau dans la main la plus proche de l'arbitre. Pour faire un signal, l'arbitre assistant doit interrompre sa course, se placer face au terrain, échanger un regard avec l'arbitre et lever son drapeau avec des gestes posés (sans agitation ni exagération). Le drapeau se veut une extension du bras. Les arbitres assistants doivent lever leur drapeau de la main qui sera utilisée pour le signal suivant. Si les circonstances changent et si le signal suivant doit se faire de l'autre main, l'arbitre assistant changera son drapeau de main au-dessous du niveau de la taille. Si l'arbitre assistant signale que le ballon est hors du jeu, il doit maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte.

Si l'arbitre assistant signale une faute passible d'exclusion et que son signal n'est pas remarqué immédiatement :

- si le match a été interrompu, la reprise doit être modifiée conformément aux Lois du Jeu (coup franc, penalty, etc.) ;
- si le jeu a repris, l'arbitre pourra infliger la sanction disciplinaire, mais ne pourra accorder ni coup franc ni penalty.

Gestuelle

En règle générale, l'arbitre assistant doit s'abstenir de tout signe manifeste de la main. Cependant, dans certains cas, un signe discret de la main pourra aider l'arbitre. Tout signe de la main doit avoir une signification claire, définie lors de la discussion d'avant-match.

Signaux

Voir la Loi 6 pour consulter les illustrations des signaux.

Corner ou coup de pied de but

Si le ballon franchit la ligne de but, l'arbitre assistant lève son drapeau de la main droite (pour un meilleur champ de vision) pour informer l'arbitre que le ballon n'est plus en jeu, puis si cela s'est produit :

- près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci indique s'il convient d'accorder un coup de pied de but ou un corner ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci consulte du regard

l'arbitre et suit sa décision.

Lorsque le ballon franchit clairement la ligne de but, l'arbitre assistant n'a pas besoin de lever le drapeau pour indiquer que le ballon n'est plus en jeu. Si la décision de coup de pied de but ou de corner est évidente, il n'est pas nécessaire de l'indiquer, surtout si l'arbitre le signale déjà.

Fautes

L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsqu'une faute ou une incorrection est commise tout près de lui ou hors du champ de vision de l'arbitre. Dans toute autre situation, l'arbitre assistant ne doit donner son avis que si on le lui demande puis rapporter à l'arbitre ce qu'il a vu et entendu en indiquant les joueurs impliqués.

Avant de signaler une faute, l'arbitre assistant doit s'assurer que :

- la faute a été commise hors du champ de vision de l'arbitre ou que le champ de vision de l'arbitre était obstrué ;
- l'arbitre n'a pas appliqué la règle de l'avantage.

Si une faute ou une incorrection est commise et que l'arbitre assistant doit la signaler, il devra :

- lever son drapeau de la même main que celle qu'il utilisera pour le reste du signal, de manière à indiquer clairement à l'arbitre à quelle équipe le coup franc est accordé ;
- échanger un regard avec l'arbitre ;
- agiter légèrement son drapeau (en évitant tout mouvement trop ample ou agressif).

L'arbitre assistant doit faire preuve de discernement pour permettre au jeu de se poursuivre : il ne lèvera donc pas son drapeau si l'équipe victime de la faute peut bénéficier de l'avantage. Dans ce cas, il est très important que l'arbitre assistant et l'arbitre se consultent du regard.

Fautes à l'intérieur de la surface de réparation

Si une faute est commise par un défenseur à l'intérieur de la surface de réparation, hors du champ de vision de l'arbitre, notamment à proximité de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, ce dernier devra tout d'abord

consulter l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise. Si l'arbitre n'a pas pris de décision, l'arbitre assistant signalera l'incident avec son drapeau et utilisera le signal sonore électronique, puis longera la ligne de touche en direction du poteau de corner.

Fautes hors de la surface de réparation

Si une faute est commise par un défenseur hors de la surface de réparation (à ses abords), l'arbitre assistant doit consulter l'arbitre du regard pour voir où il se trouve et quelle décision il a prise, puis signaler l'incident avec son drapeau si nécessaire. Dans les situations de contre-attaque, l'arbitre assistant doit être capable d'indiquer si une faute a été commise ou non et si la faute a été commise à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de réparation. Il précisera également la sanction disciplinaire à appliquer. L'arbitre assistant doit clairement se déplacer le long de la ligne de touche en direction de la ligne médiane pour indiquer que la faute a eu lieu hors de la surface de réparation.

But marqué ou non marqué

S'il est clair que le ballon a franchi entièrement la ligne de but, l'arbitre assistant le confirmera du regard à l'arbitre sans faire d'autre signal.

Si un but a été marqué sans qu'il soit possible de déterminer avec certitude si le ballon a franchi la ligne, l'arbitre assistant commencera par lever son drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre et confirmera le but seulement ensuite.

Hors-jeu

En cas de hors-jeu, l'arbitre assistant doit tout d'abord lever son drapeau (de la main droite afin d'avoir un meilleur champ de vision) et si l'arbitre interrompt le jeu, l'arbitre assistant doit utiliser son drapeau pour indiquer à quel endroit du terrain l'infraction a été commise. Si l'arbitre ne voit pas immédiatement le drapeau, l'arbitre assistant devra maintenir son signal jusqu'à ce que l'arbitre en prenne acte ou que le ballon soit clairement contrôlé par l'équipe en défense.

Penalty

Si le gardien de but a quitté sa ligne avant que le ballon n'ait été botté et si le but n'a pas été marqué, l'arbitre assistant lèvera son drapeau.

Remplacement

Une fois que l'arbitre assistant a été informé d'une demande de remplacement (par le quatrième arbitre ou un officiel d'équipe), il doit faire un signe à l'arbitre lors de la prochaine interruption de jeu.

Rentrée de touche

Si le ballon franchit entièrement la ligne de touche :

- près de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, celui-ci indiquera la direction de la rentrée de touche à l'aide d'un signal direct ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant et que la rentrée de touche est évidente, l'arbitre assistant en indiquera la direction à l'aide d'un signal direct ;
- loin de l'endroit où se trouve l'arbitre assistant, mais celui-ci a un doute sur la direction de la rentrée de touche, l'arbitre assistant lèvera son drapeau pour informer l'arbitre que le ballon est hors du jeu, consultera celui-ci du regard et suivra son signal (signal indirect).

3. Arbitres assistants supplémentaires

Les arbitres assistants supplémentaires utiliseront uniquement un système de radiocommunication (sans drapeau) pour communiquer avec l'arbitre. En cas de panne du système de radiocommunication, les arbitres assistants supplémentaires utiliseront une hampe de drapeau avec signal sonore électronique. En règle générale, les arbitres assistants supplémentaires doivent s'abstenir de tout signe manifeste de la main. Cependant, dans certains cas, un signe discret de la main pourra apporter une aide précieuse à l'arbitre. Tout signe de la main doit avoir une signification claire, définie lors de la discussion d'avant-match.

Une fois qu'il a décidé que le ballon a franchi entièrement la ligne de but dans le but, l'arbitre assistant supplémentaire doit :

- informer immédiatement l'arbitre via le système de communication qu'un but doit être accordé ;
- faire un signal clair du bras gauche perpendiculaire à la ligne de but en direction du centre du terrain (il doit également tenir la hampe de drapeau dans la main gauche). Ce signal n'est pas nécessaire lorsque le ballon a clairement franchi la ligne de but.

L'arbitre prendra la décision finale.

Autres conseils

1. Avantage

L'arbitre peut laisser jouer l'avantage lorsqu'une faute ou une infraction est commise, mais il doit tenir compte des critères suivants pour décider d'appliquer ou non la règle de l'avantage :

- Gravité de la faute : si l'infraction justifie une exclusion, l'arbitre doit interrompre le match et exclure le joueur à moins qu'une occasion de but manifeste ne se dessine ;
- L'endroit où la faute a été commise : plus elle l'a été près du but adverse, plus l'avantage peut être décisif ;
- La probabilité d'une attaque dangereuse et immédiate ;
- La physionomie du match.

2. Récupération des arrêts de jeu

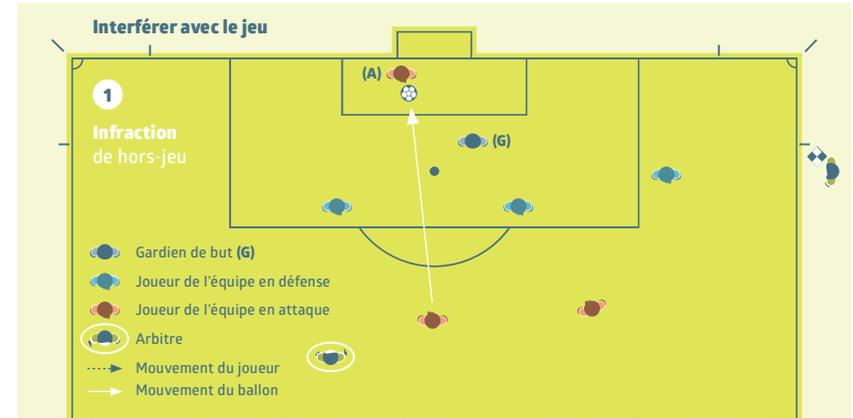
De nombreux arrêts de jeu sont tout à fait normaux (rentrées de touche, coups de pied de but, etc.). Il convient donc de n'accorder de temps additionnel que si ces arrêts de jeu sont excessifs.

3. Tenir/retenir un adversaire

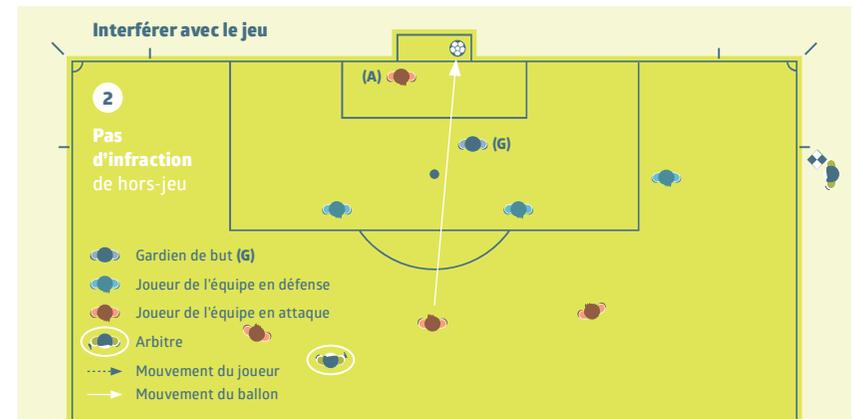
Les arbitres sont appelés à intervenir rapidement et avec fermeté à l'encontre des joueurs qui tiennent/retiennent leur adversaire, notamment à l'intérieur de la surface de réparation lors des balles arrêtées. Dans ces situations, l'arbitre :

- doit mettre en garde tout joueur qui tient/retient un adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit avertir le joueur s'il continue de tenir/retenir l'adversaire avant que le ballon ne soit en jeu ;
- doit accorder un coup franc direct ou un penalty et avertir le joueur s'il tient/retient l'adversaire après la mise en jeu du ballon.

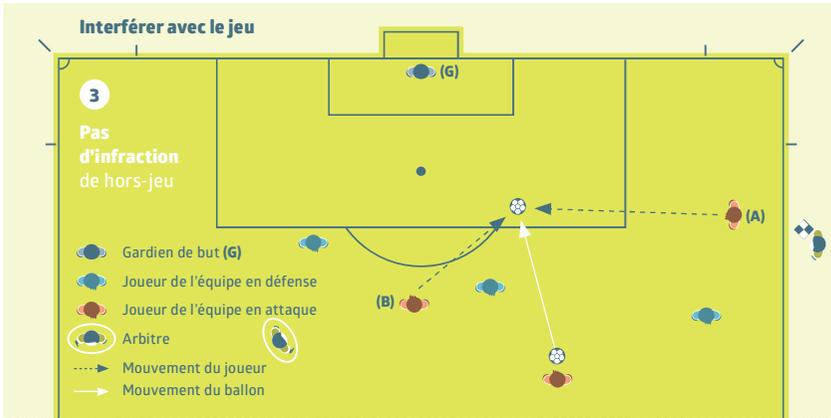
4. Hors-jeu



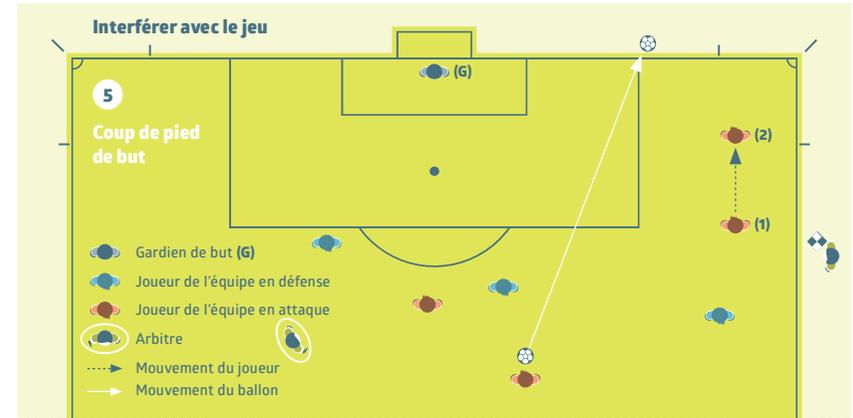
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **touche le ballon**. L'arbitre assistant doit lever son drapeau lorsque le joueur **touche le ballon**.



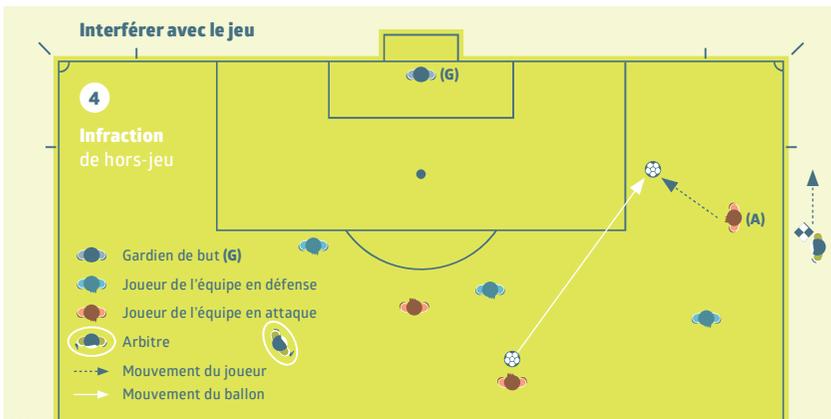
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A), n'interférant pas avec un adversaire, **ne touche pas le ballon**. Le joueur n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



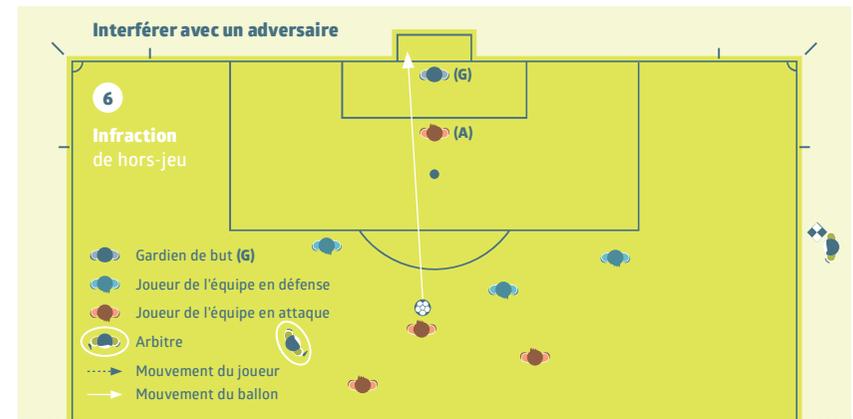
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon, et un coéquipier qui n'est **pas en position de hors-jeu** (B) court aussi en direction du ballon et le joue. Le joueur A n'a pas touché le ballon et ne peut donc pas être sanctionné.



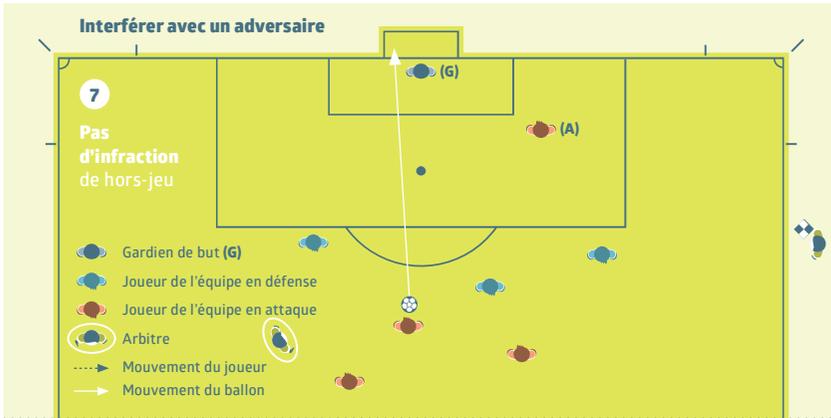
Un attaquant **en position de hors-jeu** (1) court en direction du ballon et **ne touche pas** le ballon. L'arbitre assistant doit signaler un **coup de pied de but**.



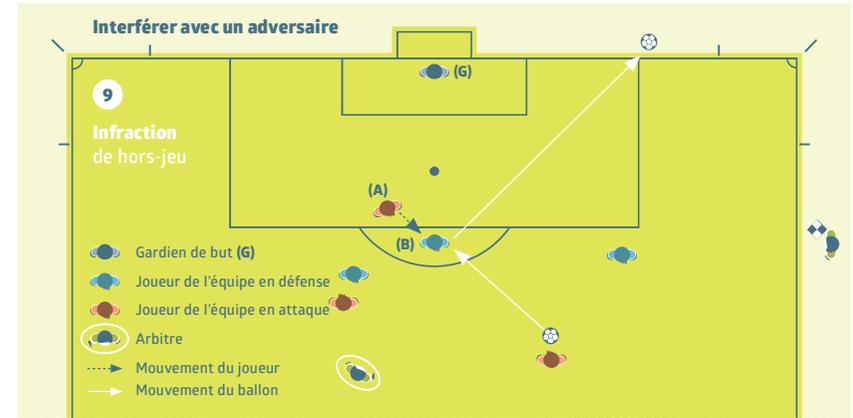
Un joueur **en position de hors-jeu** (A) peut être sanctionné avant que le ballon ne soit joué ou touché si, de l'avis de l'arbitre, aucun autre coéquipier qui n'est pas en position de hors-jeu n'est en mesure de jouer le ballon.



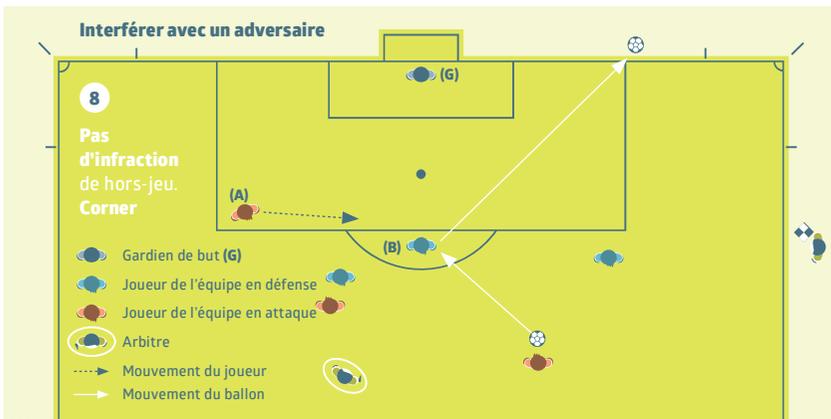
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) obstrue clairement le champ de vision du gardien de but. Il doit être pénalisé car il empêche un adversaire de jouer ou pouvoir jouer le ballon.



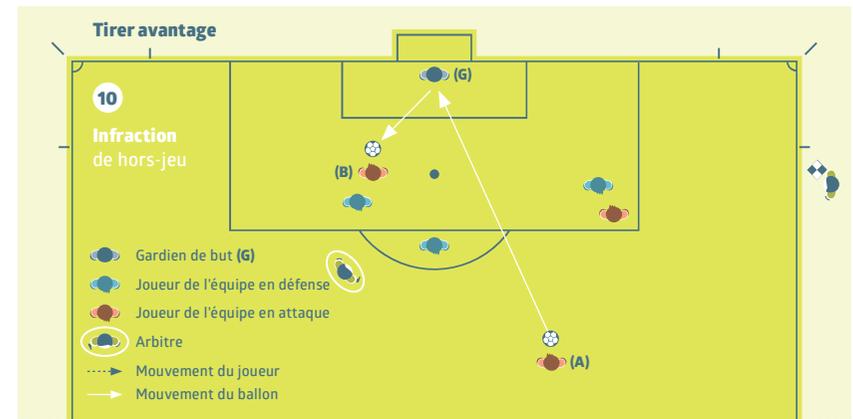
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) n'obstrue **pas** clairement le champ de vision du gardien de but ni ne dispute le ballon à un adversaire.



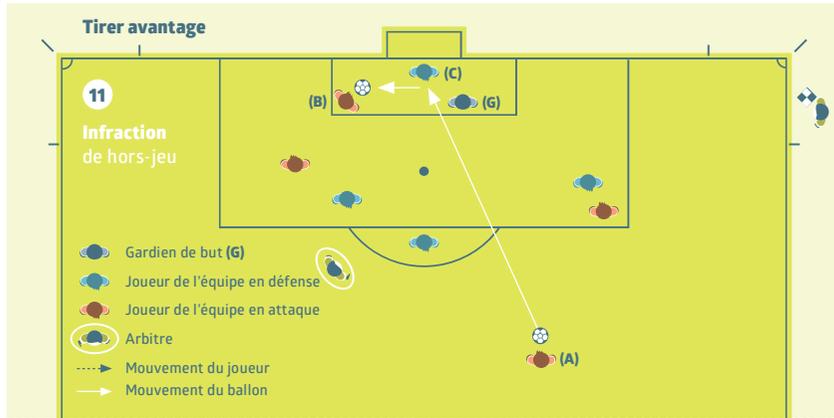
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon et empêche l'adversaire (B) de jouer ou de pouvoir jouer le ballon en lui disputant le ballon. Le joueur A dispute le ballon à son adversaire B.



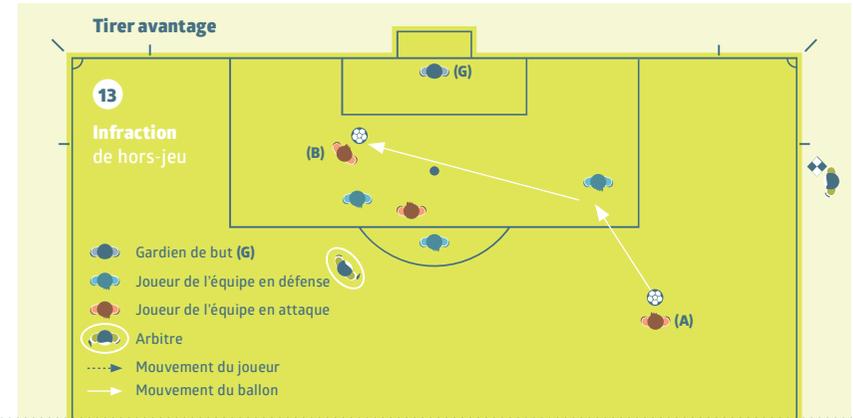
Un attaquant **en position de hors-jeu** (A) court en direction du ballon mais n'empêche pas l'adversaire de jouer ou de pouvoir jouer le ballon. Le joueur A ne dispute **pas** le ballon à son adversaire B.



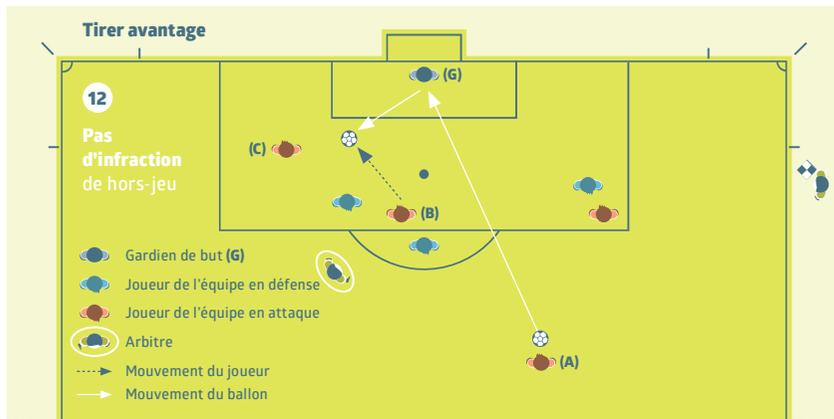
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi, a été dévié ou a été repoussé par le gardien.



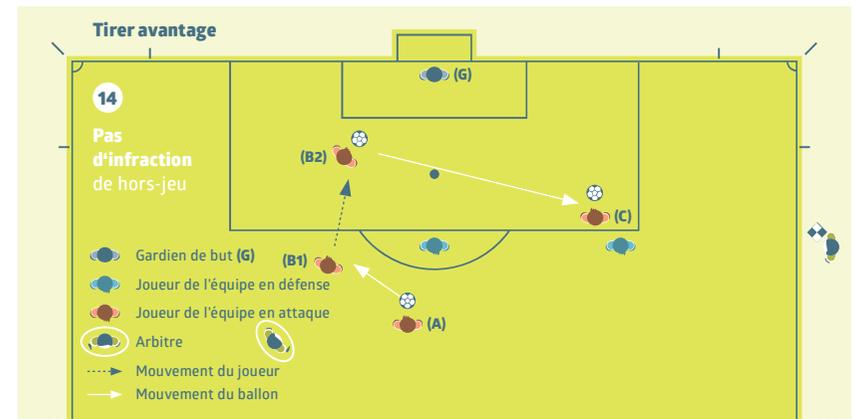
Un attaquant **en position de hors-jeu** (B) est sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** qui a rebondi ou a été volontairement repoussé par un joueur de l'équipe en défense (C).



Le tir d'un coéquipier (A) est dévié par un adversaire et arrive sur l'attaquant (B) qui doit alors être sanctionné pour avoir **joué ou touché le ballon** alors qu'il était auparavant **en position de hors-jeu**.



Le tir d'un coéquipier (A) ricoche sur le gardien, le joueur B n'est pas position de hors-jeu et joue le ballon tandis que le joueur C, **en position de hors-jeu**, n'est pas sanctionné car il n'a pas tiré avantage de sa position puisqu'il n'a pas joué le ballon.



Un attaquant (C) **en position de hors-jeu** n'interfère pas avec l'adversaire lorsqu'un coéquipier (A) passe le ballon au joueur (B1) qui n'est pas en position de hors-jeu et court en direction du but adverse puis passe (B2) le ballon au coéquipier (C). L'attaquant (C) n'était **pas en position de hors-jeu** lorsque le ballon lui a été passé, et ne peut donc être sanctionné.

5. Examen/soins après une faute possible d'avertissement ou d'exclusion

Précédemment, un joueur blessé qui était examiné par un médecin sur le terrain devait sortir avant la reprise du jeu. Ceci est injuste lorsqu'un adversaire a entraîné la blessure, car l'équipe fautive profite alors d'une supériorité numérique lors de la reprise du jeu.

Cependant, cette règle a été mise en place car les joueurs utilisaient souvent l'excuse d'une blessure pour retarder la reprise du jeu pour des raisons tactiques.

Pour faire la part des choses entre ces deux situations injustes, l'IFAB a décidé que c'est uniquement à la suite d'une faute avec contact pour laquelle l'adversaire est averti ou exclu qu'un joueur blessé pourra être rapidement examiné/soigné puis rester sur le terrain.

En pratique, le retard ne devrait pas être plus long qu'il ne l'est actuellement lorsqu'un membre de l'encadrement médical entre sur le terrain pour évaluer une blessure. La différence résidera en effet uniquement dans le fait que seul le membre de l'encadrement médical devra sortir du terrain au lieu que ce soit le membre de l'encadrement médical et le joueur, celui-ci pouvant rester sur le terrain.

Pour s'assurer que le joueur blessé ne profite pas ou ne prolonge pas le retard de façon abusive, il est recommandé aux arbitres de :

- bien comprendre la physionomie du match et toute raison tactique potentielle visant à retarder la reprise du jeu ;
- informer le joueur blessé que s'il a besoin d'assistance médicale, elle doit se faire rapidement ;
- faire un signal au membre de l'encadrement médical (non pas aux brancardiers) et, si possible, leur rappeler de faire vite.

Lorsque l'arbitre décide que le jeu doit reprendre :

- demander au membre de l'encadrement médical de sortir du terrain et au joueur de rester ; ou
- demander au joueur de quitter le terrain pour être examiné ou soigné (il est alors peut-être nécessaire de faire un signal aux brancardiers).

En règle générale, il est recommandé de ne pas retarder la reprise du jeu de plus de 20-25 secondes après le moment où tout le monde est prêt à reprendre le jeu.

L'arbitre doit récupérer dans son intégralité cet arrêt de jeu.

