

DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

POST-IT CDA

n° 2
2025/2026

Gardien tenant le ballon dans les mains au-delà des 8 secondes

LA LOI :

La durée pendant laquelle le gardien de but est autorisée à garder le ballon en main **augmente de 6 à 8 secondes.**

Le délai de 8" doit être strictement appliqué.

Pour aider le gardien, l'arbitre signalera les 5 dernières secondes en levant son bras. (à voix haute 5..4..3..2..1.. puis siffler)

Si le gardien dépasse les 8" ballon en main, un **corner, au poteau de coin le plus proche de la position du gardien sera accordé à l'équipe adverse.**

RECOMMANDATIONS/PRECISIONS :

Le décompte des 8" débute au moment où le gardien a le plein contrôle du ballon et qu'il est totalement dégagé d'un adversaire.

L'arbitre décomptera de manière visible de tous les 5 dernières secondes.

Si pendant le décompte des 8", un adversaire venait à mettre la pression sur le gardien ou le gêner, l'arbitre sifflera un CFI en faveur du gardien.

Si la fin du décompte des 8" coïncide avec le fait que le gardien est en train de lâcher le ballon pour le frapper ou le relancer, l'arbitre ne le pénalisera pas.

RESUME :

L'objectif est de lutter contre la perte de temps et d'accélérer le rythme du jeu.

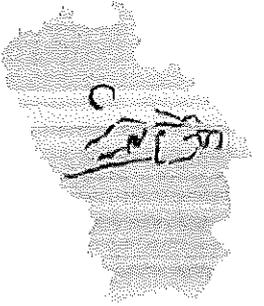
2 secondes de plus sont laissées au gardien mais une application stricte et juste de la règle en contrepartie sera demandé aux arbitres.

Les 8" démarrent quand le gardien aura le plein contrôle du ballon sans pression d'adversaires proches de lui.

L'arbitre indiquera visiblement les 5 dernières secondes du décompte.

En cas de dépassement des 8", un corner sera donné à l'équipe adverse.

Une règle de dissuasion visant à accélérer le rythme du jeu



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

POST-IT CDA

n° 3
2025/2026

Pause d'apaisement

Définition

La pause d'apaisement est une interruption temporaire du match, décidée par l'arbitre, dans le but de désamorcer une situation de tension manifeste entre les deux équipes.

Elle vise à :

- prévenir toute escalade conflictuelle ;
- restaurer un climat serein et respectueux nécessaire à la poursuite du jeu ;
- rappeler à chacun (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) les règles de comportement et de responsabilité collective.

Sa durée est laissée à l'appréciation de l'arbitre, en fonction des circonstances et du climat observé.

Situations justifiant le recours à la pause

L'arbitre peut décider d'instaurer une pause d'apaisement dans les cas suivants :

- montée progressive de tensions entre joueurs des deux équipes ;
- enchaînement de provocations, gestes d'humour ou comportements à la limite de la sanction disciplinaire ;
- refus collectif d'apaisement après un arrêt de jeu tendu ;
- atmosphère conflictuelle persistante, sans faute individuelle caractérisée ;
- comportement excessif ou agitation des responsables d'équipe susceptible de détériorer le climat de la rencontre.

Remarque : la pause d'apaisement ne remplace en aucun cas les sanctions prévues par les Lois du Jeu.

Tout comportement constituant une infraction disciplinaire (propos menaçants, contestation collective, gestes agressifs, etc.) doit être immédiatement sanctionné selon les procédures réglementaires (avertissement ou exclusion).



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

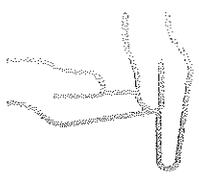
POST-IT CDA

n° 3
2025/2026

Pause d'apaisement

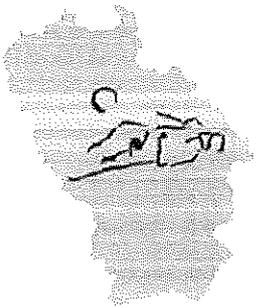
Procédure de déclenchement

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet.
Il indique clairement la pause par la gestuelle du « temps mort » (mains en « T ») pardessus la tête.



L'arbitre demande à tous les joueurs de se rendre dans leur surface de réparation respective en écartant latéralement les bras et en effectuant un geste de poussée vers l'extérieur au niveau des épaules.





DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

POST-IT CDA

N° 3
2025/2026

Pause d'apaisement

Cette consigne vise à éviter toute interaction négative avec les adversaires ou les spectateurs. Un joueur qui quitte sa surface sans autorisation peut être averti (carton jaune).

L'arbitre invite ensuite dans le rond central :

- les deux capitaines ;
- les deux entraîneurs ;
- et toute autre personne jugée utile (par exemple : le délégué, le responsable de la sécurité, etc.).

Il explique les raisons de l'interruption, ce qu'il a observé et les attentes pour la reprise.

Il rappelle aux responsables d'équipe leur rôle de maîtrise et d'apaisement.

Il informe les autres officiels du match (arbitres assistants, 4ème arbitre, délégué).

Reprise du jeu

L'arbitre s'assure que le climat est stabilisé. Le match redémarre par la reprise correspondant à l'arrêt (coup franc, touche, balle à terre, etc.). La rencontre se poursuit normalement.

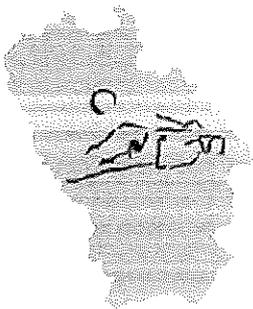
Conséquences disciplinaires

La pause n'empêche en aucun cas la prise de sanctions disciplinaires. L'arbitre peut prononcer des avertissements ou exclusions avant, pendant ou après la pause, selon les comportements constatés.

Rapport d'après-match

L'arbitre mentionne dans son rapport :

- le moment de la pause ;
 - les motifs concrets de son déclenchement ;
 - les réactions observées (joueurs, capitaines, responsables d'équipe) ;
 - les éventuelles mesures disciplinaires prises ;
 - les impacts sur le climat du déroulement de la suite de la rencontre.
- Ce rapport constitue un élément essentiel pour l'analyse par les instances



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

POST-IT CDA

n° 4
2025/2026

EXCLUSION TEMPORAIRE AUX JOUEURS/REEMPLACANTS

PAS DE CHANGEMENT DANS L'APPLICATION

LES 4 MOTIFS EN VIGUEUR JUSQU'ICI RESTENT APPLICABLES :

- 1) Manifester sa désapprobation en paroles ou en actes
- 2) Retarder la reprise du jeu
- 3) Ne pas respecter la distance sur les remises en jeu (coup franc, corner, ou rentrée de touche)
- 4) Quitter le terrain et y pénétrer sans autorisation



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

POST-IT CDA

n°5
2025/2026

**SANCTIONS SUR OFFICIEL D'EQUIPE
(banc de touche dûment identifié – hors remplaçants)**

PAS DE CHANGEMENT DANS L' APPLICATION

Les occupants du banc de touche dûment et nommément identifiés – hors remplaçants, sont soumis à l'avertissement (carton jaune) et à l'exclusion (carton rouge).

L'EXCLUSION TEMPORAIRE (CARTON BLANC) N'EST PAS MISE EN APPLICATION