

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



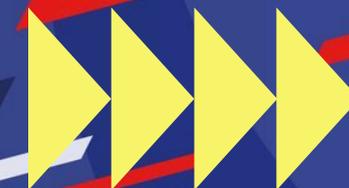
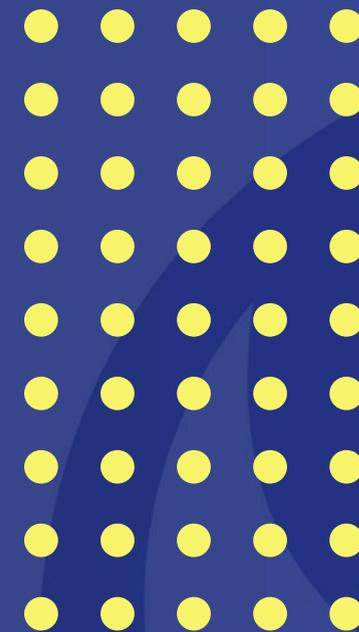
Livret de l'Arbitre 2025

Résumé des "nouvelles règles"

Applicable au 1er Juillet 2025

Version modifiée et adaptée par la FFHandball - CNA
Adoptée par le Bureau Directeur de la FHandball

C'est parti !



Copyright

Ce contenu de formation vous est adressé à titre personnel et uniquement à des fins de formation.

Il est protégé par des droits d'auteurs et ne doit en aucun cas être reproduit, modifié, transféré et/ou diffusé à un tiers.

Toute utilisation du contenu à des fins commerciales est interdite.

Ce contenu a été créé en utilisant les services fournis par Genially et doit être utilisé dans le respect des conditions d'utilisation consultables sur <https://www.genial.ly/terms> ».

Sources vidéos : 



Préambule

Ces nouvelles règles de jeu adoptées par le congrès de l'IHF sont applicables à dater du 01/07/2025.

L'ensemble des règles est disponible dans le livret d'arbitrage FFHandball - Édition 1er Juillet 2025.

Comme prévu dans le planning étalé sur 3 ans et indiqué dans le PV du Conseil d'administration du Vendredi 24 et samedi 25 mars 2023, la règle concernant l'engagement à partir d'une zone d'engagement (règle 10) est applicable pour tous les championnats nationaux.

L'adaptation, autorisé par l'IHF, des règles spécifiques pour les championnats français, a été voté par le bureau exécutif de la FFHandball.

Ces adaptations sont précédées dans le livret de l'arbitrage par le logo de la FFHandball :



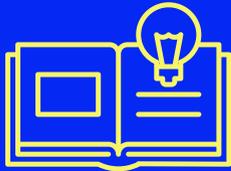
Sommaire

1



Nouvelles Règles

2



**Nouvelles
Précisions sur les
règles existantes**

3



**Le Livret 2025
En cours d'édition**



Continuer



Les Nouvelles Règles

1

■ Règle 1:11 - La zone de Managérat

■ Règle 4:1 - L'Équipe - Joueurs

■ Règle 4:2 - L'Équipe - Officiels

■ Règle 6:2c - La surface de But

■ Règle 7:3 - "Le Marcher"

■ Règle 7:10 - "Pieds en touche"

■ Règle 8:8 SPA 2min - Tir dans la tête (Gardien / Jet Franc Direct)

■ Règle 10:3b - Zone d'Engagement



Continuer



Règle 1.11 La zone de Managérat

La zone de managérat commence à 3,5 m de la ligne médiane et se termine à 8 m de la ligne de sortie de but correspondante.

Elle comprend, dans la mesure du possible, la zone située directement derrière le banc.

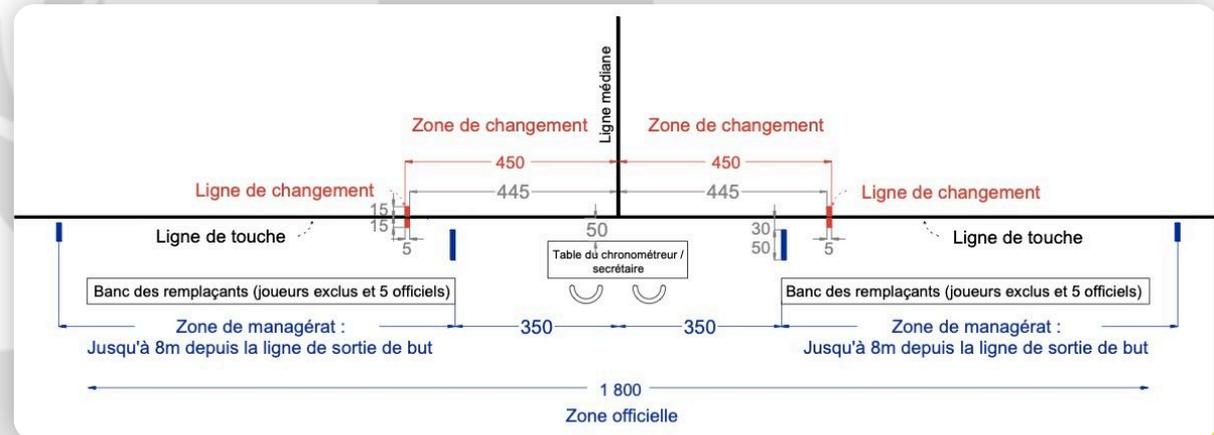


Pour les rencontres territoriales et/ou de jeunes, la zone de managérat se limitera à la longueur correspondant aux bancs des remplaçants, adaptés au nombre de joueurs et d'officiels autorisés sur la rencontre.

FFHANDBALL



- La restriction de longueur évitera une interaction possible entre les officiels d'équipes et l'arbitre de but.
- Cela vise tout particulièrement les jeunes arbitres



Continuer



Règle 4.1 L'Équipe - Joueurs

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Une équipe comprend jusqu'à 16 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

[...]

Le nombre de joueurs dans une équipe figure dans les règlements particuliers des compétitions.



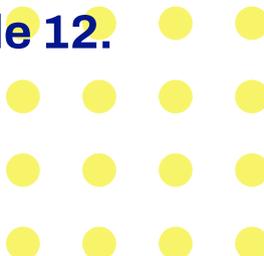
FFHANDBALL

Sans indication dans les règlements particuliers des compétitions, le nombre de joueurs maximum est :

- Pour les championnats du secteur professionnel, se reporter aux règlements particuliers des compétitions ; le nombre maximum de joueurs n'excédera pas 16.
- Pour les championnats nationaux, le nombre de joueurs maximum est de 14.
- Pour les championnats nationaux jeunes, le nombre de joueurs maximum est de 12.
- Pour les championnats territoriaux, le nombre de joueurs maximum est de 12.



Continuer



Règle 4.2 L'Équipe - Officiels

- ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 5 officiels d'équipe au cours d'un match.

L'un d'entre eux doit être désigné comme officiel responsable d'équipe.

Il est le seul à avoir le droit de s'adresser au chronométreur ou au secrétaire et éventuellement aux arbitres (voir, toutefois, l'Interprétation n° 3).

[...]



FFHANDBALL

- **Pour les championnats du secteur professionnel, se reporter aux règlements particuliers des compétitions pour le nombre d'officiels ; le nombre maximum d'officiels n'excédera pas 5.**
- **Pour les championnats nationaux, le nombre d'officiels maximum est de 4.**
- **Pour les championnats territoriaux, le nombre d'officiels maximum est de 4.**



Continuer



Règle 6.2c La Surface de But

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

c. Jet de 7 m, lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but (14:1a ; voir également la règle 8:8i, 8:8h).

Par empiètement de la surface de but, on comprend, même un petit contact, avec cette ligne de surface de but ou un franchissement clairement établi.

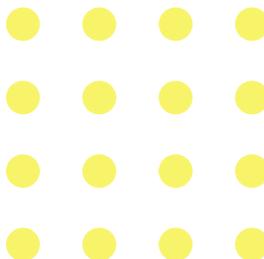
[...]



- Cohérence de décision entre un attaquant et un défenseur
- Il n'est pas logique que toute action d'un attaquant avec le ballon soit considérée comme irrégulière dès qu'il touche même légèrement la ligne de surface de but, alors qu'un défenseur était "autorisé" à marcher légèrement dessus, même s'il est directement impliqué dans une action.



Continuer



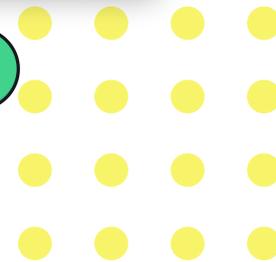
Règle 6.2c La Surface de But

Cette modification ne vise pas à ordonner des Jets de 7 mètres supplémentaires.

Les observations suivantes sont essentielles :

- L'utilisation de la surface de but par le défenseur doit créer un désavantage pour l'équipe attaquante.
- L'existence d'une Occasion Manifeste de But reste un critère de décision fondamental pour la décision d'un jet de 7m.
- Le premier contact corporel entre l'attaquant et le défenseur doit avoir lieu lorsque le défenseur se trouve dans la surface de but ou recule lui-même dans celle-ci, sans être poussé.

Exemples vidéos :



Règle 7.3

Le Maniement du Ballon "Le Marcher"

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Faire 3 pas au maximum avec le ballon (13:1a) **après avoir reçu le ballon d'un autre joueur ou l'avoir attrapé après un dribble.**

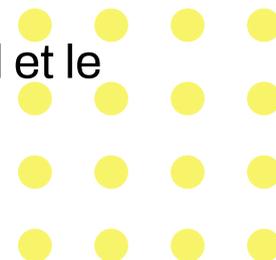
Si un joueur reçoit ou attrape le ballon alors que ses pieds ne sont pas en contact avec le sol, le fait de poser un pied ou les deux pieds simultanément sur le sol n'est pas compté comme un pas.

On considère qu'un pas est effectué lorsque :

- a.** Un joueur, qui a les deux pieds sur le sol, lève un pied et le repose ou le déplace.
- b.** Un joueur touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied ;
- c.** Un joueur touche le sol avec un seul pied après un saut et ressaute sur le même pied ou qu'il touche le sol avec le second pied ;
- d.** Un joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied.



Continuer



Règle 7.3

Le Maniement du Ballon "Le Marcher"



En l'air, je reçois et maîtrise le ballon
Je touche le sol simultanément avec mes deux pieds



0



1



2



3



Après mon dribble, en l'air, je maîtrise le ballon
Je touche le sol simultanément avec mes deux pieds



0



1



2



3



Règle 7.3

Le Maniement du Ballon "Le Marcher"



Après avoir fait rebondir le ballon, l'attaquant le maîtrise en l'air, puis, pose :

- Son pied droit : 0
- Son pied gauche : 1
- Son pied droit : 2
- Et saute sur son pied gauche : 3

Décision : Continuer le jeu - Jet de 7 mètres : Le défenseur N°62 Rouge défend en zone



L'attaquante fait rebondir le ballon et le maîtrise en l'air, avant de retomber sur son pied droit. Elle fait ensuite trois pas avant de sauter.

Aucune infraction n'est commise.

Décision : Continuer le jeu.



L'attaquante fait rebondir le ballon et le maîtrise en l'air avant de retomber sur son pied droit. Elle effectue ensuite trois pas avant de sauter (Gauche - Droite - Gauche).

Aucune infraction n'est commise.

Décision : But.



Règle 7.10

Le Maniement du Ballon

Il est interdit de :

● ● ● ● (Texte partiel de la règle

[...]

Il n'est pas permis de toucher le ballon en même temps qu'une partie du corps touche le sol à l'extérieur du terrain.

Cela conduira à un jet franc pour les adversaires (13:1a).

[...]

Par extension de la règle 7.10, un Jet Franc doit être ordonné pour l'attaquant, lorsque qu'il touche le ballon en même temps qu'une partie de son corps touche le sol à l'extérieur du terrain, suite à une irrégularité du défenseur.

Rappel : Règle 1:3 - Les Lignes

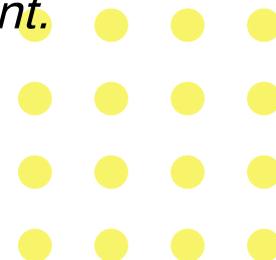
[...]

Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent.

[...]



Continuer



Règle 8.8

Comportement antisportif à sanctionner SPA 2 min

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Rentrent dans cette catégorie les comportements suivants :

d. Lorsque le tir d'un joueur, qui n'est pas entravé par les défenseurs de l'équipe adverse, touche la tête du gardien de but ; **ou si lors d'un jet de 7 mètres le tireur touche la tête du gardien de but** alors que ce dernier ne dirige pas sa tête dans la direction du ballon dans le but de bloquer le tir ;

e. Si lors d'un jet franc, le tireur touche la tête du défenseur **pendant l'exécution d'un jet franc après le signal de fin** en vertu de la règle 2:4, si le défenseur ne dirige pas sa tête dans la direction du ballon dans le but de bloquer le tir ;

j. Lorsqu'un **officiel d'équipe se trouvant à l'extérieur du terrain intervient accidentellement** dans le jeu en touchant le ballon ou un joueur (voir également la règle 8:10b, i) lorsqu'il donne des instructions à son équipe.

[...]



Continuer



Règle 8.8

Comportement antisportif à sanctionner SPA 2 min

Exemples vidéos :



Lors de l'exécution du Jet de 7m, le ballon touche directement la tête du gardien de but, sans que celui-ci dirige sa tête vers la balle.

Décision : Exclusion immédiate de 2 minutes.



Lors du Jet Franc en fin de période, le ballon touche directement la tête du défenseur.

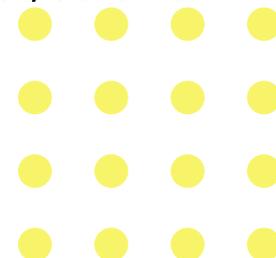
Décision : Exclusion immédiate de 2 minutes.



En donnant des instructions à son équipe, l'entraîneur intervient accidentellement dans le jeu sur le terrain.

Pas de comportement antisportif ; pas d'attitude agressive ; pas de danger et/ou une intention manifeste de commettre un acte malveillant.

Décision : Exclusion immédiate de 2 minutes.



Règle 10.3b

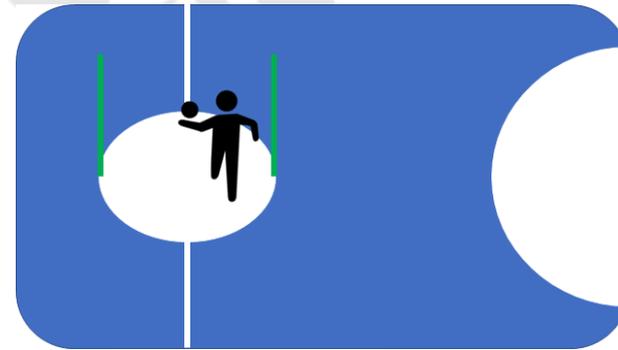
L'engagement *Engagement depuis la zone d'engagement*

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Les arbitres ne peuvent donner le coup de sifflet que lorsque le ballon et le lanceur se trouvent complètement dans la zone d'engagement. (15:6).

[...]



Le ballon et un pied de l'attaquant se trouvent hors de la zone d'engagement au moment du coup de sifflet.

Décision : Le coup de sifflet d'engagement ne doit pas être donné.



- Rendre la règle plus claire et éviter les situations où les arbitres sifflent le jet mais doivent siffler le jet franc contre le lanceur même s'il est dans la même position que lorsqu'ils ont sifflé l'exécution.

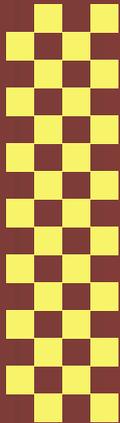


Continuer



Précisions sur les Règles Existantes

2

 Règle 7:9 - Zone d'Engagement

Règle 2:1 - Le Temps de Jeu

Règle 4:9 - L'Equipement

Règle 5:4 - Le Gardien est autorisé ...

Règle 7 - Définition balle Hors Jeu

 Règle 8:8i - But Vide et actions de l'équipe qui défend

Règle 14:1b - Jet 7 mètres

Règle 15:7 - Exécution des Jets

Règle 16:11a - Irrégularité en dehors du temps de jeu

Interprétation N°4 - Jeu Passif



Continuer



Règle 1.9 La zone d'Engagement

Un cercle de 4 mètres de diamètre, appelé zone d'engagement, est placé au milieu de la ligne médiane (voir fig. 1b et règle 10:3b).

La zone d'engagement peut être :

- a. Une zone d'une couleur différente du reste du terrain (diamètre de 4 mètres).
- b. Une ligne circulaire.



La zone d'engagement peut être également matérialisée par un sticker d'un diamètre de 4 mètres



Continuer



Règle 1.9 La Zone d'Engagement



FFHANDBALL

- La zone d'engagement est obligatoire pour les rencontres du secteur professionnel et pour les championnats nationaux.
- Pour les championnats nationaux (hors secteur professionnel et N1M Fédérale Poule 1) le cercle de basket est toléré, s'il est centré par rapport à la ligne médiane du terrain de handball.

En cas d'absence, la zone d'engagement doit être tracée par n'importe quel moyen (Exemples : Marqueur, Adhésif, etc.) ne comportant aucun risque pour les acteurs de la rencontre.

Les juges arbitres devront signaler sur la FDME, soit l'absence de zone d'engagement, soit sa dimension inférieure à 4m de diamètre.

- Pour les championnats territoriaux, sans règlement particulier du territoire, la règle de la zone d'engagement est applicable.



Continuer



Règle 2.1 Le temps de jeu

La durée normale du temps de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs ont 16 ans au moins est de 2 x 30 minutes.

La pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes.

La pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.



FFHANDBALL

- Pour les **rencontres du secteur professionnel**, se reporter aux règlements spécifiques de la LNH et de la LFH.
- Pour les **championnats nationaux**, la pause à la mi-temps est de 15 minutes.
- Pour les **rencontres territoriales**, sans règlement particulier du territoire, la pause à la mi-temps est de 10 minutes.



Continuer



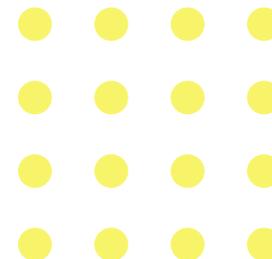
Règle 4.9 L'Équipement

Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs ou leur donnant un avantage indu. Au nombre de ces objets figurent, par exemple :

- Protection pour la tête,
- Masque pour le visage,
- Gants,
- Bracelets, Montres bracelets, Bagues
- Foulard non adapté pour le sport
- Piercings visibles,
- Colliers,
- Boucles d'oreilles,
- Lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide,
- **Objets susceptibles de provoquer des coupures ou des écorchures ; les ongles doivent être coupés court,**
- Ainsi que tout autre objet dangereux (17:3).



Continuer



Règle 5.4 Le gardien de but est autorisé à :

Quitter la surface de but avec le ballon et continuer à le jouer sur la surface de jeu s'il n'a pas réussi à reprendre le contrôle de son corps et/ou du ballon.

Exemples vidéos :



Le gardien ne contrôle pas le ballon avant de quitter la surface de but.

Décision : Continuité du jeu.



Le gardien contrôle le ballon, mais ne contrôle pas son corps avant de quitter la surface de but.

Décision : Continuité du jeu.



Continuer



Règle 7

Le Maniement du Ballon

● ● ● ● Texte partiel de la règle

Le ballon est considéré comme étant en jeu à partir du moment où un jet a été exécuté et jusqu'à ce que le jeu soit interrompu par un coup de sifflet des arbitres, du chronométreur ou du délégué, ou qu'une décision concernant un jet ou un but, soit prise par les arbitres.



Continuer



Règle 8:8-i

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 min

● ● ● ● (Texte partiel de la règle

[...]

8:8-i. Un joueur de champ qui bloque ou intercepte un tir dirigé vers un but vide alors qu'il pénètre dans la surface de but.

[...]



Continuer



Règle 8:8-i

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 min

a. Un joueur de champ de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but, maîtrise le ballon et pénètre ensuite dans la surface de but avec une partie de son corps après avoir maîtrisé le ballon :

Décision : Jet Franc - Pas de sanction disciplinaire

b. Un joueur de champ de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but, saute et maîtrise le ballon en l'air, puis atterrit à l'intérieur de la surface de but avec le ballon.

Décision : Jet de 7 mètres - Exclusion immédiate de deux minutes.

c. Un joueur de champ de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but et pénètre dans la surface de but avec une partie de son corps avant de toucher le ballon :

Décision : Jet de 7 mètres - Exclusion immédiate de deux minutes.



Continuer



Règle 8:8-i

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 min

d. Un gardien de but de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but, maîtrise le ballon et pénètre dans la surface de but avec une partie de son corps après avoir maîtrisé le ballon :

Décision : Jet Franc – Pas de sanction disciplinaire

e. Un gardien de but de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but, pénètre dans la surface de but avec une partie de son corps et touche le ballon tout en touchant le terrain en dehors de la surface de but avec une partie de son corps :

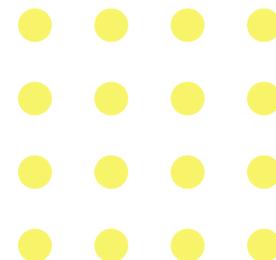
Décision : Jet de 7 mètres – Pas de sanction disciplinaire

f. Un gardien de but de l'équipe en défense qui court sur le terrain en dehors de la surface de but, saute et maîtrise le ballon en l'air, puis atterrit à l'intérieur de la surface de but avec le ballon :

Décision : Jet de 7 mètres – Pas de sanction disciplinaire.



Continuer



Règle 8:8-i

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 min



But vide. Le défenseur saute hors de la surface de but et bloque le ballon lorsqu'il passe au-dessus. Il n'a aucun contact avec le ballon à l'atterrissage. Ce geste est parfaitement légal et ne doit pas être sanctionné.

Décision : Remise en jeu pour l'équipe attaquante.



But vide. Le défenseur saute hors de la surface de but, maîtrise le ballon, atterrit hors de la surface de but avec le ballon, puis pénètre dans la surface de but avec le ballon.

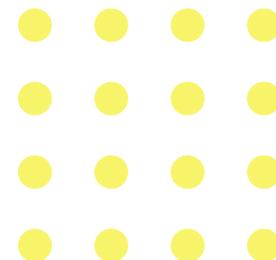
Décision : Jet Franc - Pas de sanction disciplinaire.



But vide. Le défenseur saute hors de la surface de but, maîtrise le ballon en l'air et atterrit à l'intérieur de la surface avec le ballon.

Décision : jet de 7 mètres et exclusion directe de deux minutes.

Décision : Jet de 7 mètres - Exclusion immédiate de 2 minutes.



Règle 8:8-i

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 min



But vide. Le défenseur se trouve dans la surface de but. Il saute et contre le tir dans le but vide.

Décision : Jet de 7 mètres - Exclusion immédiate de 2 minutes.



But vide. La gardienne court hors de la surface de but, saute et maîtrise le ballon. Elle atterrit hors de la surface de but, puis y pénètre avec le ballon maîtrisé.

Décision : Lancer franc pour l'équipe attaquante, pas de sanction.

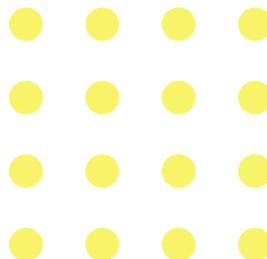
Décision : Jet Franc - Pas de sanction disciplinaire.



But vide. Le gardien court hors de la surface de but, saute et maîtrise le ballon en l'air avant d'atterrir à l'intérieur de la surface de but avec le ballon.

Décision : jet de 7 mètres, pas de sanction.

Décision : Jet de 7 mètre - Pas de sanction disciplinaire.



Règle 14.1b Décision de Jet de 7 Mètres

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

Un jet de 7 mètres est accordé lorsque :

b. Il y a un coup de sifflet non justifié qui est donné **par quelqu'un d'autre que les arbitres** lors d'une occasion manifeste de but ;

[...]



- Pour préciser qu'un coup de sifflet accidentel des arbitres ne peut jamais donner lieu à un jet de 7 mètres.



Continuer



Règle 15.7

Instruction générales pour l'Exécution des Jets

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

15:2. Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

15:4. Tous les joueurs en défense doivent prendre les positions imposées pour le jet en question et conserver ces positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.

15:7. Les conséquences d'irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers pendant l'exécution d'un jet dépendent avant tout du fait que l'exécution ait été précédée d'un coup de sifflet pour signaler la reprise du jeu.

En principe, toute irrégularité pendant l'exécution d'un jet, qui n'a pas été précédée d'un coup de sifflet, doit être traitée par une correction avec une nouvelle exécution du jet après coup de sifflet.

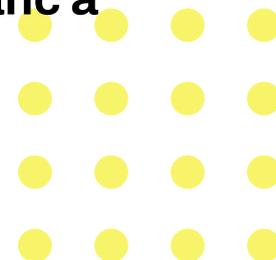
En principe, toute irrégularité pendant l'exécution après le coup de sifflet de reprise doit être sanctionnée.

Dans de tels cas, le jet initial est annulé et les adversaires se voient accorder un jet franc à l'endroit de l'infraction.

[...]



Continuer



Règle 15.7

Instruction générales pour l'Exécution des Jets

● ● ● ● Texte partiel de la règle

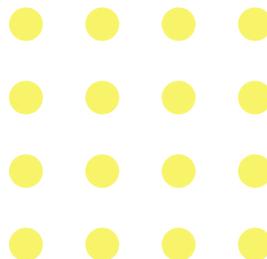
15:7. Exemples :

Jet Franc pour l'Équipe Blanche

- Les arbitres n'ont pas sifflé l'exécution du jet
 - La balle n'a pas encore quitté la main du lanceur
 - Changement irrégulier du 08 Blanc
 - Le chronométreur signal le changement irrégulier
 - Arrêt du temps
 - Exclusion de 2 min du 08 Blanc
 - Exécution du Jet Franc pour Équipe Blanche après un coup de sifflet
- Les arbitres ont sifflé l'exécution du jet
 - La balle n'a pas encore quitté la main du lanceur
 - Changement irrégulier du 08 Blanc
 - Le chronométreur signal le changement irrégulier
 - Arrêt du temps
 - Exclusion de 2 min du 08 Blanc
 - Jet Franc pour l'Équipe Noire après un coup de sifflet



Continuer



Règle 16.11a Les Sanctions

Irrégularité en dehors du temps de jeu

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

a. Un avertissement, qui compte dans le nombre total d'avertissements pour le joueur, l'officiel d'équipe et/ou l'équipe, sera prononcé pour un comportement antisportif sur la base des règles 8:7 ; 8:8 ;

[...]



Continuer



Interprétation

N° 4

Le Jeu Passif

Geste d'avertissement préalable

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

B-2. Un joueur (***NDLR : nous parlons ici d'un attaquant***) retarde l'exécution d'un jet

Exemples :

- Retarder un jet franc (en faisant semblant de ne pas connaître le bon endroit ou en adoptant un autre comportement)
- Retarder un engagement (le gardien de but récupère lentement le ballon, un joueur effectue une passe intentionnellement imprécise vers le centre ou il marche lentement vers le centre avec le ballon à la main)
- Retarder un renvoi ou une remise en jeu

[...]



Continuer



Interprétation

N° 4

Le Jeu Passif

Décider immédiatement d'un Jeu Passif

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

E-1. Anéantissement d'une occasion manifeste de but

Les critères d'observation sont les suivants :

- L'attaquant qui a le ballon dispose d'une trajectoire libre et directe vers le but (espaces libres)
- Il n'y a pas d'adversaire direct entre le but et l'attaquant qui a le ballon
- Les attaquants avec le ballon arrêtent d'avancer, ne saisissant pas une occasion manifeste de but ou une chance de passer à un coéquipier dans une position encore meilleure.

Toutefois, les arbitres devraient tenir compte de l'impact de cette passe.

Si une passe est jouée à un coéquipier qui se trouve en meilleure position, il ne peut y avoir de jeu passif direct.

[...]



Continuer



Interprétation

N° 4

Le Jeu Passif

Décider immédiatement d'un Jeu Passif

● ● ● ● Texte partiel de la règle

[...]

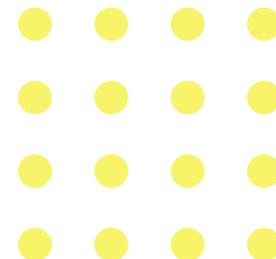
E-2. Des tirs libres depuis l'aile

- Dans une situation de tir libre où il y a suffisamment d'espace libre sur l'aile, l'ailier saute dans la surface de but avec un contrôle total du corps et du ballon (pas de contact ou d'impact avec un adversaire).
- Au lieu de tirer au but, l'ailier passe intentionnellement le ballon à un coéquipier :
 - Qui n'effectue pas d'action offensive
 - Qui est situé à une distance ne permettant pas un tir réaliste (exemple : pas de coopération directe entre les attaquants qui sautent au-dessus de la surface de but)
 - Qui est situé dans sa moitié de terrain

[...]



Continuer





Merci de
votre attention

