

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



LIVRET DE L'ARBITRAGE

ÉDITION JUILLET 2025

SOMMAIRE

PRÉFACE	3
LES RÈGLES DE JEU	4
RÈGLE 1 - 18	5
LES GESTES	56
INTERPRÉTATIONS DES RÈGLES DE JEU	62
RÈGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT	84
DIRECTIVES ET INTERPRÉTATIONS	87
ANNEXE	96
DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU ET DES BUTS	99

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1A : L'AIRE DE JEU - AVEC LIGNE MÉDIANE UNIQUEMENT	9
FIGURE 1B : L'AIRE DE JEU - AVEC ZONE D'ENGAGEMENT	10
FIGURE 2A : LE BUT	11
FIGURE 2B : LE BUT : DANS UNE PERSPECTIVE LATÉRALE	12
FIGURE 3 : LIGNES DE CHANGEMENT ET ZONE DE CHANGEMENT	12
FIGURE 4 : LA VALIDITÉ DES BUTS (POINTS)	36
FIGURE 5 : LA SURFACE DE BUT ET LA ZONE DE DÉGAGEMENT	102
POUR INFORMATION : DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU	103

PRÉFACE

Les dispositions de ce livret entreront en vigueur le 1^{er} juillet 2025.

Le présent document sera mis à jour en cas de précisions supplémentaires concernant les modifications apportées aux Règles de jeu.

Le texte des règles, les commentaires, les gestes de l'IHF, les interprétations des règles de jeu et le règlement des zones de changement font tous partie intégrante des règles générales.

Veuillez également prendre connaissance des « Directives et Interprétations » qui fournissent des indications complémentaires sur l'application de certaines règles. Les « Directives et Interprétations » seront complétées, si nécessaire.

Les « Directives pour la construction des aires de jeu et des buts », qui sont incluses au présent recueil des règles pour la facilité des utilisateurs de ce texte, ne font pas partie intégrante des règles.

REMARQUES

Afin de simplifier le présent règlement, la forme masculine sera utilisée de manière générale pour les joueurs, officiels, arbitres et toutes autres personnes masculines et féminines.

Cependant, les Règles de jeu sont les mêmes pour tous les participants au jeu, sauf en ce qui concerne les règles relatives à la dimension des ballons (voir règle 3).



Cette version est modifiée et adaptée vis-à-vis de celle mise à disposition par l'IHF, afin de tenir compte des spécificités des règles applicables sur les championnats français.

Elle a été adoptée par le bureau directeur de la FFHandball.

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



LES RÈGLES DE JEU

ÉDITION JUILLET 2025

**VERSION MODIFIÉE ET ADOPTÉE PAR LA FFHandball
COMMISSION NATIONALE D'ARBITRAGE (CNA)**

RÈGLES DE JEU

RÈGLE 1 : L'AIRE DE JEU.....	6
RÈGLE 2 : TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET ARRÊT DU TEMPS DE JEU	13
RÈGLE 3 : LE BALLON	17
RÈGLE 4 : L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS, L'ÉQUIPEMENT, LES BLESSURES	18
RÈGLE 5 : LE GARDIEN DE BUT	23
RÈGLE 6 : LA SURFACE DE BUT	25
RÈGLE 7 : LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF	27
RÈGLE 8 : IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS	30
RÈGLE 9 : LA VALIDITÉ DES BUTS	35
RÈGLE 10 : L'ENGAGEMENT	37
RÈGLE 11 : LA REMISE EN JEU.....	39
RÈGLE 12 : LE RENVOI	40
RÈGLE 13 : LE JET FRANC	41
RÈGLE 14 : DÉCISION DE JET DE 7 MÈTRES.....	43
RÈGLE 15 : INSTRUCTION GÉNÉRALES POUR L'EXÉCUTION DES JETS ENGAGEMENT, REMISE EN JEU, RENVOI, JET FRANC, JET DE 7 MÈTRES.....	45
RÈGLE 16 : LES SANCTIONS	48
RÈGLE 17 : LES ARBITRES	51
RÈGLE 18 : LE SECRÉTAIRE ET LE CHRONOMÉTREUR	55

RÈGLE 1 : L'AIRE DE JEU

1.1. L'AIRE DE JEU

L'aire de jeu (voir fig. 1a et 1b) est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but (voir 1.4 et 1.6).

Les lignes plus longues délimitant le terrain sont appelées lignes de touche et les lignes plus courtes sont les lignes de but (entre les montants de but) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants).

Une zone de sécurité devrait entourer l'aire de jeu. Sa largeur est au moins de 1 mètre le long de la ligne de touche et de 2 mètres derrière la ligne de sortie de but. Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1.2. LE BUT

Le but (voir fig. 2a et 2b) est placé au milieu de chaque ligne de sortie de but. Les buts doivent être solidement fixés au sol ou aux murs derrière eux. Ils ont une hauteur interne de 2 mètres et une largeur de 3 mètres.

Les montants du but sont reliés à une traverse (barre transversale). Leur arrête postérieure est alignée sur le côté postérieur de la ligne de but. Les montants et la traverse doivent présenter une section carrée de 8 cm.

Ils doivent être peints sur les trois faces visibles du côté de l'aire de jeu en deux couleurs contrastantes, se détachant nettement de l'arrière-plan. Le but doit être muni à l'arrière d'un filet suspendu de telle sorte que le ballon qui entre dans le but ne puisse rebondir ou ressortir immédiatement.

1.3. LES LIGNES

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

Les lignes de but doivent présenter une largeur de 8 cm entre les montants du but (voir fig. 2a), alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm.

Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être remplacées par une différence de couleurs entre les zones adjacentes du sol.

1.4. LA SURFACE DE BUT

Devant chaque but se trouve la surface de but (voir fig. 5).

La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante :

- a. Ligne de 3 mètres de long, directement devant le but. Cette ligne est parallèle à la ligne de but et en est éloignée de 6 mètres (distance mesurée du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de surface de but).
- b. Deux quarts de cercle de 6 mètres de rayon chacun (distance mesurée de l'arête interne postérieure des montants du but) qui relient la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but (voir fig. 1a, 1b et 2a).

1.5. LA LIGNE DE JET FRANC

La ligne de jet franc (ligne des 9 mètres) est une ligne discontinue, tracée à 3 mètres de la ligne de surface de but.

Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm (voir fig. 1a et 1b).

1.6. LA LIGNE DES 7 MÈTRES

La ligne des 7 mètres est une ligne de 1 mètre de long, placée directement devant le but.

Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne des 7 mètres) (voir fig. 1a et 1b).

1.7. LA LIGNE DE LIMITATION POUR LE GARDIEN DE BUT

Une ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne des 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but.

Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne des 7 mètres) (voir fig. 1a et 1b).

1.8. LA LIGNE MÉDIANE

La ligne médiane relie les milieux des deux lignes de touche (voir fig. 1a et 3).

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.

REMARQUE

La zone d'engagement est obligatoire pour les événements de l'IHF et les ligues de handball professionnels seniors et facultatifs pour les confédérations continentales et tout autre événement organisé par les fédérations nationales.



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 NIM Fédérale Poule 1) le cercle de baskets 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 4 mètres de diamètre.

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

1.10. LA LIGNE DE CHANGEMENT

La ligne de changement (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à un point situé à une distance de 4,5 mètres de celle-ci.

L'extrémité de cette ligne de changement est marquée par une ligne parallèle à la ligne médiane.

Cette ligne se prolonge de 15 cm sur l'aire de jeu et de 15 cm hors de l'aire de jeu (voir fig. 1a, 1b et 3).

1.11. LA ZONE DE MANAGÉRAT

La zone de managérat commence à 3,5 mètres de la ligne médiane et se termine à 8 mètres 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 aux nombres de joueurs et officiels autorisés sur la rencontre.

REMARQUE

Les exigences techniques plus détaillées pour la construction des aires de jeu et des buts sont consultables dans les directives sur l'aire de jeu et les buts.

Surface de jeu : voir aussi fig 5.



FIGURE 1B : L'AIRE DE JEU AVEC ZONE D'ENGAGEMENT

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

Les couleurs sont présentes à des fins pédagogiques et non pour la construction de l'aire de jeu.

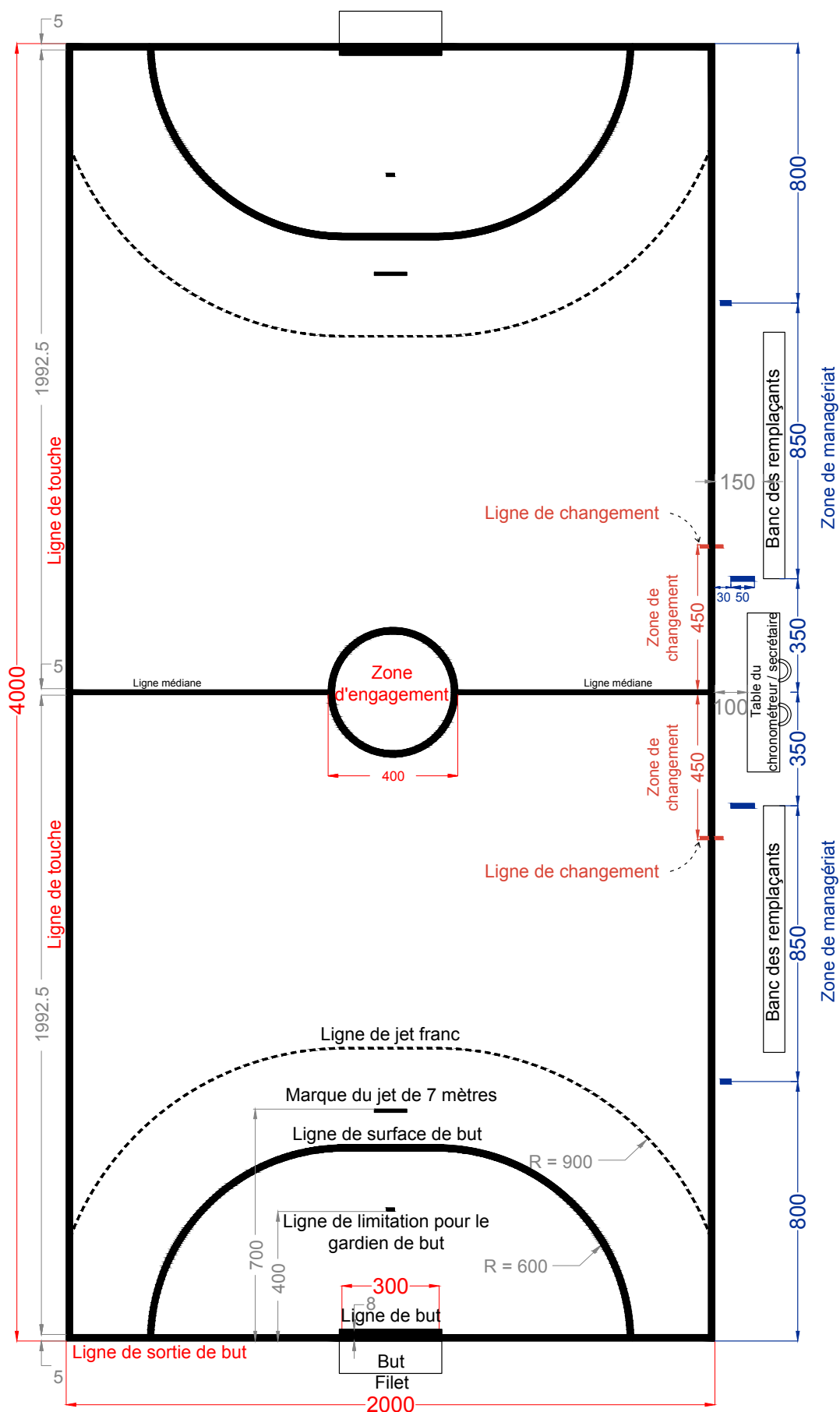


FIGURE 2A : LE BUT

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

Les couleurs sont présentes à des fins pédagogiques et non pour la construction de l'aire de jeu.

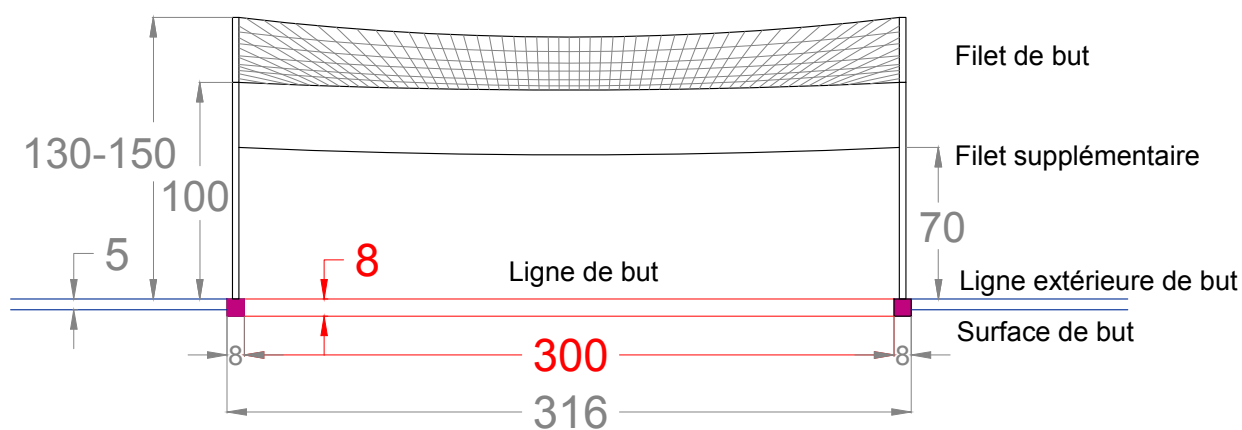
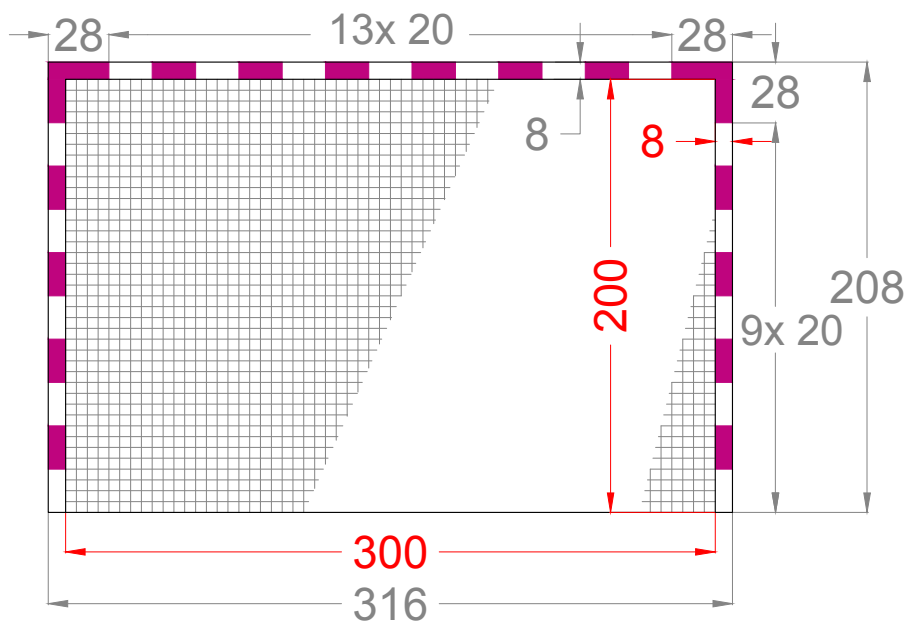


FIGURE 2B : LE BUT DANS UNE PERSPECTIVE LATÉRALE

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

Les couleurs sont présentes à des fins pédagogiques et non pour la construction de l'aire de jeu.

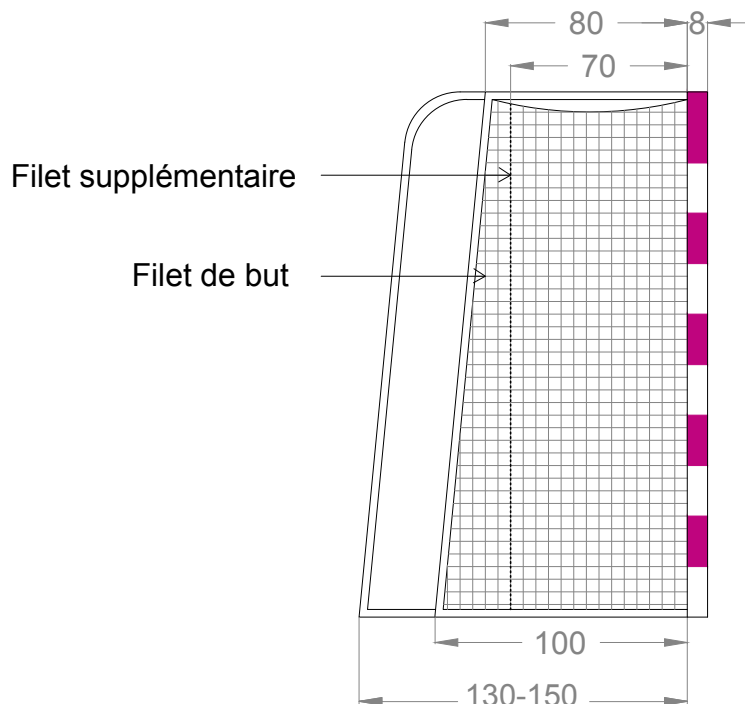
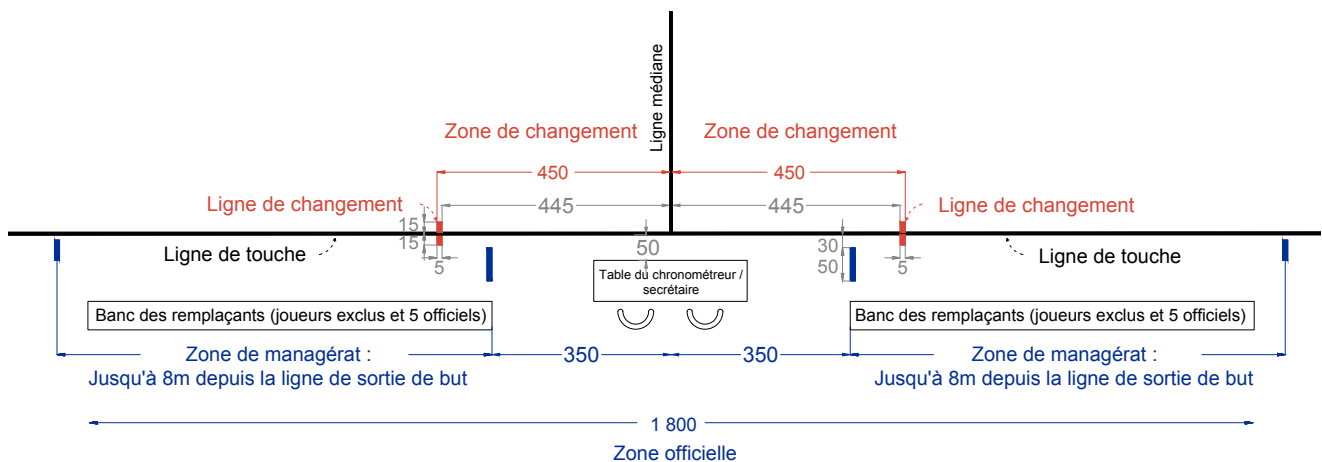


FIGURE 3 : LIGNE DE CHANGEMENT ET ZONE DE CHANGEMENT

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

Les couleurs sont présentes à des fins pédagogiques et non pour la construction de l'aire de jeu.



La table du chronométreur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronométreur / secrétaire puisse voir les lignes de changement.

La table devrait se trouver plus près de la ligne de touche que les bancs. Une distance d'au moins 50 cm devrait séparer la table de la ligne de changement.

RÈGLE 2 : TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET ARRÊT DU TEMPS DE JEU

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.

REMARQUES

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la règle 2.1 concernant la pause à la mi-temps.

La pause à la mi-temps est de 15 minutes au maximum.



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.

2.2. LES PROLONGATIONS

Les équipes joueront des prolongations, après une pause de 5 minutes, à la suite d'un match nul à la fin du temps de jeu réglementaire lorsqu'il faut déterminer un vainqueur.

Le temps de prolongation consiste en deux mi-temps de 5 minutes, avec une pause d'une minute.

Si le résultat est toujours nul après une première prolongation une seconde prolongation a lieu après 5 minutes de pause. Cette prolongation est également de 2 x 5 minutes, avec une pause d'une minute.

Si le résultat est encore nul, on déterminera le vainqueur en fonction du règlement particulier de la compétition considérée.

Dans le cas où l'on décide d'utiliser des jets de 7 mètres comme épreuve décisive pour désigner le vainqueur, les procédures décrites ci-dessous doivent être respectées.

COMMENTAIRES

- o Les arbitres choisissent le but utilisé.
- o Les arbitres effectuent un tirage au sort et l'équipe qui gagne choisit de commencer ou non le 1^{er} tir au but de la série.
- o Les joueurs qui sont exclus ou disqualifiés à la fin du temps de jeu ne sont pas autorisés à participer.
- o Pendant les séries, les joueurs (même ceux exclus, ne pouvant pas participer) et les officiels doivent être :
 - Soit sur leur banc de la mi-temps précédente
 - Soit derrière la ligne médiane du ½ terrain opposé ; les équipes doivent être séparées.
- o Les joueurs disqualifiés ne peuvent pas être ni sur l'aire de jeu.
- o Chaque équipe désigne 5 joueurs. Ces joueurs exécutent chacun un jet de 7 mètres en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse.
- o Les équipes ne sont pas contraintes de prédéterminer l'ordre de leurs tireurs.
- o Les gardiens de but peuvent être choisis et remplacés librement parmi les joueurs autorisés à participer.
- o Les joueurs peuvent participer à l'épreuve des jets de 7 mètres à la fois comme tireur et gardien de but.
- o Après chaque série de cinq jets de 7 mètres, l'équipe qui commence changera si les jets doivent continuer parce que le score est toujours à égalité après que chaque équipe a effectué cinq jets à 7 mètres. Dans ce cas de figure, chaque équipe devra à nouveau désigner cinq joueurs.
- o L'ensemble ou une partie des joueurs peuvent être les mêmes que pour la première série.
- o Cette méthode de désigner cinq joueurs à la fois s'applique aussi longtemps que nécessaire.
- o Cependant, le vainqueur est maintenant désigné dès qu'il y a une différence de buts après que les deux équipes ont effectué le même nombre de tirs.
- o Sauf règlement particulier de la compétition (utilisation du goal-average par exemple), si un vainqueur de l'épreuve de jets de 7 mètres est décidé lors de la première série de cinq jets de 7 mètres avant que les deux équipes n'aient exécuté cinq jets chacune, il n'est pas nécessaire d'exécuter les jets restants.
- o Les joueurs peuvent être disqualifiés pour la prochaine participation à l'épreuve des jets de 7 mètres dans le cas d'un comportement antisportif significatif et répété (16:6e). Si cela concerne un joueur qui vient d'être désigné dans le groupe des cinq tireurs, l'équipe doit désigner un autre tireur.
- o L'évolution du score est à afficher sur le tableau mural.
- o Inscrire le score sur la FDME après l'épreuve des jets de 7 mètres.

2.3. LE SIGNAL DE FIN

Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur.

Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre, le chronométreur ou le délégué siffle pour indiquer que le match est terminé (17.9).

COMMENTAIRE

Si la salle n'est pas équipée d'un tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométreur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (voir 18.2, 2^e paragraphe).

2.4. IRRÉGULARITÉS COMMISES APRÈS LE SIGNAL DE FIN

Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise juste ou en même temps que le signal de fin (fin de la 1^{re} mi-temps, fin du match, ainsi que les fins de mi-temps de prolongation et fins de prolongations) doivent être pénalisées, même si le jet franc (conformément à la règle 13.1) ou le jet de 7 mètres qui en résulte ne peut être exécuté qu'après le retentissement de ce signal.

De la même façon, le jet doit être recommencé, si le signal de fin (de mi-temps, de match, ainsi que de prolongation) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres, même si le ballon est déjà lancé.

Dans les deux cas, les arbitres clôturent le match uniquement après l'exécution (ou la nouvelle exécution) du jet franc ou du jet de 7 mètres et l'établissement du résultat immédiat de ce jet.

2.5. JETS FRANCS EXÉCUTÉS APRÈS LE SIGNAL DE FIN

Pour les jets francs exécutés, ou à nouveau exécutés, dans la règle 2.4, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs.

Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle 4.4, un remplacement est autorisé pour un seul joueur de l'équipe attaquante ; de la même façon, l'équipe qui défend est autorisée à remplacer un joueur de champ par un gardien de but, si l'équipe joue sans gardien de but lorsque le signal de fin retentit.

Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle 4.5, 1^{er} paragraphe.

De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, et doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc des adversaires (voir 13.7, 15.6 ; voir également l'interprétation n° 1).

Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle 13.8.

2.6.

Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être l'objet de sanctions personnelles pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres dans les circonstances décrites dans les règles 2.4 et 2.5.

Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut toutefois pas déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

2.7.

Si les arbitres déterminent que le chronométreur a donné le signal de fin (de mi-temps, de match ainsi que de prolongation) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession du ballon lors de la reprise du jeu.

Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet franc qui correspondait à la situation de jeu.

Si le ballon est en jeu, celui-ci reprend avec un jet franc correspondant avec la règle 13.4a et 13.4b.

Si la première mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tardivement, la durée de la deuxième mi-temps est réduite en conséquence.

Si la seconde mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tardivement, les arbitres ne sont plus en mesure de changer quoi que ce soit.

2.8. ARRÊT DU TEMPS DE JEU (TIME-OUT)

Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (arrêt du temps de jeu) et quand il doit reprendre.

Un arrêt du temps de jeu est obligatoire lorsque :

- a. une exclusion de 2 minutes ou une disqualification est prononcée ;
- b. un temps mort d'équipe (TME) est accordé ;

- c. le chronométrateur ou le délégué émet un coup de sifflet ;
- d. des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle 17.7.

Un arrêt du temps de jeu est généralement accordé dans certaines autres situations, en fonction des circonstances (voir l'interprétation n° 2).

Les irrégularités commises pendant un arrêt du temps de jeu ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (voir 16.10).

2.9.

En principe, les arbitres décident de l'instant de l'arrêt du chronomètre et de celui de sa remise en marche lors d'un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt du temps de jeu est à signaler au chronométrateur par trois coups de sifflet brefs et le geste n° 15. Cependant, dans le cas d'un arrêt du temps de jeu obligatoire où le match est interrompu par un coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué (voir 2.8b et 2.8c), il est demandé au chronométrateur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

À l'issue d'un arrêt du temps de jeu, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (voir 15.5b).

COMMENTAIRES

Un coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué, arrête le jeu de manière effective.

Même si les arbitres et les joueurs ne réalisent pas immédiatement que le jeu a été arrêté, toute action sur le terrain après le coup de sifflet est annulée.

Cela signifie que si un but est marqué après le coup de sifflet de la table, le but ne peut être validé.

De la même façon, une décision d'accorder un jet à une équipe (jet de 7 mètres, jet franc, remise en jeu, engagement ou renvoi) est aussi invalidée.

Le match doit au contraire reprendre d'une manière qui correspond à la situation qui existait au moment du coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué (Il faut garder à l'esprit le fait que le coup de sifflet du chronométrateur / délégué dans son intervention ne peut être lié qu'à une demande de temps mort d'équipe ou un changement irrégulier).

Cependant, toutes les sanctions individuelles prononcées par les arbitres entre le moment du coup de sifflet du chronométrateur / délégué et le moment où les arbitres arrêtent l'action restent applicables. Ceci s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction.

2.10. TEMPS MORT D'ÉQUIPE (TME)

Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire, sauf durant les prolongations (voir interprétation n° 3).

REMARQUE

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre de temps mort d'équipe, à savoir que chaque équipe peut demander trois temps morts d'équipe d'une minute chacun par match (sauf durant les prolongations), mais leur nombre se limite toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps de jeu réglementaire (voir la remarque de l'interprétation n° 3).



Pour toutes les rencontres du secteur professionnel et du championnat de France ou toutes celles dont la durée est de 2 x 30 min, le nombre de TME est de 3 par rencontre, limité toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps de jeu réglementaire et un seul lors des 5 dernières minutes.

Pour les autres rencontres, chaque équipe a un TME par mi-temps, sauf pendant les prolongations.

La gestion des TME est décrite dans l'interprétation n°3.

RÈGLE 3 : LE BALLON

3.1. LE BALLON

Le ballon consiste en une enveloppe de cuir ou de matière synthétique. Il doit être sphérique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante (voir 17.3).

3.2. CATÉGORIES DE BALLONS

Les deux catégories de ballons de handball suivantes sont utilisées :

a. Ballons joués avec de la résine

Les dimensions du ballon (c'est-à-dire la circonférence et le poids) sont les suivantes pour les différentes catégories d'âge :

- o **Taille IHF 3** : 58 à 60 cm de circonférence et 425 à 475 g de poids pour les équipes seniors masculines et jeunes masculines (16 ans et plus) ;
- o **Taille IHF 2** : 54 à 56 cm de circonférence et 325 à 375 g de poids pour les équipes seniors féminines et jeunes féminines (14 ans et plus) ainsi que pour les équipes jeunes masculines (12 à 16 ans) ;
- o **Taille IHF 1** : 50 à 52 cm de circonférence et 290 à 330 g de poids pour les équipes jeunes féminines (8 à 14 ans) et jeunes masculines (8 à 12 ans).

b. Ballons joués sans résine

Les dimensions du ballon (c'est-à-dire la circonférence et le poids) sont les suivantes pour les différentes catégories d'âge :

- o **Taille IHF 3** : 55,5 à 57,5 cm de circonférence et 400 à 425 g de poids pour les équipes seniors masculines et jeunes masculines (16 ans et plus) ;
- o **Taille IHF 2** : 51,5 à 53,5 cm de circonférence et 300 à 325 g de poids pour les équipes seniors féminines et jeunes féminines (14 ans et plus) ainsi que pour les équipes jeunes masculines (12 à 16 ans) ;
- o **Taille IHF 1** : 49 à 51 cm de circonférence et 290 à 315 g de poids pour les équipes jeunes féminines (8 à 14 ans) et jeunes masculines (8 à 12 ans).

COMMENTAIRES

Les exigences techniques relatives aux ballons à utiliser dans toutes les rencontres internationales officielles sont explicitées dans le Règlement du ballon de l'IHF.

Les dimensions et le poids des ballons à utiliser pour le mini-handball ne sont pas définis dans ces règles de jeu.

3.3. NOMBRE DE BALLONS

Il faut au moins deux ballons pour chaque match.

Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table de chronométrage pendant le match. Les ballons doivent être conformes aux exigences des règles 3.1 et 3.2.

3.4. BALLON DE RÉSERVE

Les arbitres décident quand sera utilisé le ballon de réserve. Dans de tels cas, les arbitres devraient mettre le ballon en jeu rapidement afin de minimiser les interruptions et d'éviter des arrêts du temps de jeu.

RÈGLE 4 : L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS, L'ÉQUIPEMENT, LES BLESSURES

L'ÉQUIPE

4.1.

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.

Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment (voir, toutefois, le commentaire de la règle 8.5, 2e paragraphe).

De la même façon, un joueur de champ peut devenir gardien de but à tout moment tant qu'il est identifié comme gardien de but (voir, toutefois, 4.4 et 4.7).

Un seul joueur de chaque équipe peut être identifié comme gardien de but sur le terrain en même temps.

Si une équipe joue sans gardien de but, 7 joueurs de champ au maximum sont alors autorisés à se trouver en même temps sur l'aire de jeu (voir 4.7 ; 6.1 ; 6.2c ; 6.3 ; 8.7f ; 14.1a).

Les règles 4.4 ; 4.5 ; 4.6 ; 4.7 s'appliquent aux remplacements d'un gardien de but par un joueur de champ.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Le nombre de joueurs d'une équipe peut atteindre 16 joueurs à tout moment du match, y compris les prolongations.

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.

C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté définitivement et à quel moment (17.12).

REMARQUES

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre de joueurs.

Le nombre maximum de joueurs ne doit cependant pas excéder 16.



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

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

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

4.2.

Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 5 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels d'équipe ne peuvent pas être remplacés pendant le 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 chronométrateur ou au secrétaire et éventuellement aux arbitres (voir, toutefois, l'Interprétation n° 3).

Un officiel n'est généralement pas autorisé à entrer sur l'aire de jeu au cours du match.

Toute irrégularité à cette règle doit être sanctionnée comme un comportement antisportif (voir 8.7 ; 8.8 ; 8.9 ; 8.10, 16.1b ; 16.3e ; 16.3f ; 16.3g ; 16.6c).

Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (voir 13.1a ; 13.1b ; voir, également, l'interprétation n° 7).

Le responsable d'équipe s'assurera qu'aucune autre personne que les officiels inscrits sur la feuille de match, au maximum 5, et les joueurs autorisés à participer (voir 4.3) n'est présente dans la zone de changement.

Il est également chargé de veiller à ce que l'équipe respecte le Règlement des zones de changement.

Des infractions à cette règle conduisent à une sanction progressive pour le « responsable d'équipe » (voir 16.1b ; 16.3e ; 16.6c).

REMARQUES

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre d'officiels.

Le nombre maximum d'officiels ne doit cependant pas excéder 5.



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.

4.3.

Un joueur ou un officiel d'équipe est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométrateur, puis être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe (voir 4.4 et 4.6).

Le responsable d'équipe doit s'assurer que seuls les joueurs habilités à participer entrent sur le terrain.

Une telle irrégularité doit être sanctionnée comme attitude antisportive de la part du responsable d'équipe (voir 13.1a ; 13.1b ; 16.1b ; 16.3d ; 16.6c ; voir, également, l'interprétation n° 7).



La période d'autorisation d'inscrire un ou des joueurs / officiels sur FDME avant ou après le début de la rencontre, figure dans les règlements particuliers des compétitions.

Sans indication dans les règlements particuliers des compétitions, la règle 4.3 s'applique.

4.4. CHANGEMENT DE JOUEURS

Les remplaçants peuvent pénétrer sur le terrain à n'importe quel moment et de façon répétée (voir cependant la règle 2.5 et la règle 4.11), sans se présenter au chronométrateur / secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu (voir 4.5).

Les joueurs impliqués dans le changement entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement (voir 4.5). Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but (voir également 4.7 et 14.10).

Les règles de changement s'appliquent également pendant un arrêt du temps de jeu (à l'exception des temps morts d'équipe).

COMMENTAIRES

Le propos de ce concept de zone de changement est d'assurer des changements corrects et disciplinés.

Il n'a pas pour but d'occasionner des sanctions dans d'autres situations, où un joueur franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but d'une manière innocente et sans l'intention d'en tirer un avantage, par exemple :

- o pour prendre de l'eau ou une serviette juste au-delà de la ligne de changement
- ou
- o pour quitter le terrain de manière sportive à la suite d'une exclusion, en franchissant la ligne de touche devant le banc, mais juste en dehors des limites de la ligne de 15 cm.

L'utilisation stratégique et irrégulière de la zone à l'extérieur du terrain est traitée séparément dans la règle 7.10.

4.5. CHANGEMENT IRRÉGULIER

Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion de 2 minutes pour le joueur coupable.

Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné.

Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (voir 13.1a ; 13.1b ; voir, également, l'interprétation n° 7).

4.6. JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE

Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, ou si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion de 2 minutes.

Par conséquent, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pour les 2 prochaines minutes (indépendamment du fait que le joueur supplémentaire fautif doit également sortir de l'aire de jeu).

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion de 2 minutes, il est sanctionné par une nouvelle exclusion de deux minutes.

Cette exclusion prend effet immédiatement et un autre joueur de l'équipe doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la première durée d'exclusion.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (voir 13.1a ; 13.1b ; voir, également, l'interprétation n° 7).

L'ÉQUIPEMENT

4.7.

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme.

La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.

Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur ; une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes, ainsi que de celle du / des gardien(s) de but adverse(s) (voir 17.3).

4.8.

Les joueurs doivent porter des numéros visibles mesurant au moins 20 cm de haut côté dos et 10 cm côté poitrine.

Ceux-ci doivent être numérotés de 1 à 99.

Un joueur qui permute entre les positions de joueur de champ et de gardien de but doit porter le même numéro dans chacune des positions.

La couleur des chiffres doit clairement contraster avec la couleur et le motif du maillot.

4.9.

Tous les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

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 :

- o Protection pour la tête,
- o Masque pour le visage,
- o Gants,
- o Bracelets,
- o Montres bracelets,
- o Bagues,
- o Piercings visibles,
- o Colliers,
- o Boucles d'oreilles,
- o Lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide,
- o Objets susceptibles de provoquer des coupures ou des écorchures ; les ongles doivent être coupés court,
- o Ainsi que tout autre objet dangereux (voir 17.3).

Les joueurs qui ne remplissent pas cette obligation ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que les problèmes aient été écartés.

Des bagues plates, des petites boucles d'oreille et des piercings sont autorisés dans la mesure où ils sont recouverts d'un pansement adhésif de telle sorte qu'ils ne soient plus jugés comme dangereux pour les autres joueurs.

Les bandeaux de front, foulards sportifs et brassard de capitaine sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

Le responsable d'équipe confirme que tous les joueurs sont correctement équipés, en signant la feuille de match / le formulaire d'inscription des joueurs avant le début du match.

Si les arbitres remarquent un équipement irrégulier après le début du match (en vertu de la règle 4.9), le responsable d'équipe doit être sanctionné de manière progressive et le joueur concerné doit quitter l'aire de jeu jusqu'à ce que le problème ait été écarté.

Si l'équipe a un quelconque doute concernant l'équipement, le responsable d'équipe doit se présenter aux arbitres ou au délégué avant le début du match (voir également le règlement pour les équipements de protection et accessoires).



Le responsable d'équipe confirme que tous les joueurs sont correctement équipés en les inscrivant sur la feuille de match électronique (FDME), avant ou pendant la rencontre.

BLESSURE D'UN JOUEUR

4.10.

Un joueur, qui saigne ou a du sang sur le corps ou sur le maillot, doit quitter l'aire de jeu immédiatement et volontairement (dans le cadre d'un changement) afin d'arrêter le saignement, de panser la plaie et de nettoyer le corps et le maillot.

Le joueur ne peut pas retourner sur l'aire de jeu avant que cela ne soit fait.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est considéré comme coupable de comportement antisportif (voir 8.7 ; 16.1b ; 16.3d).

4.11.

En cas de blessure, les arbitres peuvent donner la permission, par les gestes n° 15 et 16, à deux personnes autorisées à participer au jeu (voir 4.3) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un arrêt du temps de jeu uniquement aux fins d'assister un joueur blessé de leur équipe.

Après avoir reçu une assistance médicale sur l'aire de jeu, le joueur doit quitter le terrain immédiatement. Il pourra retourner sur le terrain qu'après la fin de la troisième attaque de son équipe (procédure et exceptions figurant dans l'interprétation n° 8).

Quel que soit le nombre d'attaques compté, le joueur peut retourner sur l'aire de jeu à la reprise du match après la fin d'une mi-temps. Si le joueur pénètre sur l'aire de jeu trop tôt, il sera sanctionné conformément aux règles 4.4 ; 4.5 ; 4.6.

REMARQUE

Seules les fédérations nationales sont autorisées à suspendre l'application de la règle 4.11, 2^e paragraphe, pour les catégories des jeunes.



Seules les rencontres avec la présence d'un délégué national sont soumises à la règle 4.11, 2^e paragraphe.

Si une troisième personne ou plus, de même que des personnes de l'équipe non concernée, pénètrent sur l'aire de jeu après que les deux personnes sont déjà entrées sur le terrain, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière, dans le cas d'un joueur selon les règles 4.6 et 16.3a et dans le cas d'un officiel de l'équipe selon les règles 4.2 ; 16.1b ; 16.3d ; 16.6c.

Une personne qui a été autorisée à pénétrer sur l'aire de jeu conformément à la règle 4.11, 1^{er} paragraphe, mais, qui au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres, etc., sera jugée comme coupable de conduite antisportive (voir 16.1b ; 16.3d ; 16.6c).

RÈGLE 5 : LE GARDIEN DE BUT

LE GARDIEN DE BUT EST AUTORISÉ À :

5.1.

Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps.

5.2.

Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ (voir 7.2 ; 7.3 ; 7.4 ; 7.7) ; cependant, le gardien n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi (voir 6.4 ; 6.5 ; 12.2 ; 15.5b).

5.3.

Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu.

Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ (à l'exception de la situation prévue dans le commentaire de la règle 8.5, 2^e paragraphe).

On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but.

5.4.

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 prendre le contrôle de son corps et / ou du ballon.

LE GARDIEN DE BUT N'EST PAS AUTORISÉ À :

5.5.

Mettre l'adversaire en danger pendant ses actions de défense (voir 8.3 ; 8.5 ; 8.5, commentaire ; 13.1b).

5.6.

Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré la maîtrise ; cela conduit à un jet franc (voir 6.1 ; 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe), si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du renvoi (15.7, 2^e paragraphe) ; voir cependant l'interprétation de l'avantage dans 15.7, si le gardien de but devait perdre le ballon en dehors de la surface de but après avoir traversé la ligne avec le ballon dans les mains.

5.7.

Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but (voir 6.1 ; 13.1a).

5.8.

Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but (voir 6.1 ; 13.1a).

5.9.

Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (voir 6.1 ; 13.1a).

5.10.

Toucher le ballon qui se dirige vers la surface de jeu avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) (voir 13.1a).

5.11.

Franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne des 4 mètres) ou son prolongement de part et d'autre lors de l'exécution du jet de 7 mètres, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur (voir 14.9).

COMMENTAIRE

Tant que le gardien a un pied au sol derrière ou sur la ligne de limitation (ligne des 4 mètres), il a le droit de bouger l'autre pied ou toute autre partie de son corps en l'air au-dessus de cette ligne.

RÈGLE 6 : LA SURFACE DE BUT

6.1.

Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir, toutefois, 6.3).

La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

6.2.

La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

- a. Renvoi, si un joueur de champ de l'équipe en possession du ballon pénètre avec le ballon sur la surface de but ou pénètre sur la surface de but sans ballon, mais en tire un avantage (voir 12.1) ;
- b. Jet franc, quand un joueur de champ de l'équipe qui défend pénètre sur la surface de but et en tire un avantage, mais sans déjouer une occasion manifeste de but (voir 13.1b ; 8.7f) ;
- 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 (voir 8.8i ; 8.8h ; 14.1a).

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.

6.3.

L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

- a. Un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les adversaires ;
- b. Un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage.

6.4.

Le ballon est considéré hors-jeu quand le gardien a le contrôle et de son corps dans sa surface de but (voir 12.1).

Le ballon doit être remis en jeu par un renvoi (voir 12.2).

6.5.

Le ballon reste en jeu lorsqu'il roule sur le sol à l'intérieur de la surface de but.

Il est alors considéré comme étant en possession de l'équipe du gardien de but qui lui seul est autorisé à le toucher.

Le gardien de but est autorisé à le ramasser, ce qui le met hors-jeu, et ensuite à le remettre en jeu conformément aux règles 6.4 et 12.2 (voir, toutefois, 6.7b).

Un jet franc (13.1a) est ordonné si un coéquipier du gardien de but touche le ballon pendant qu'il roule (voir, cependant, 14.1a, conjointement avec l'interprétation n° 6c), et le jeu reprend sous la forme d'un renvoi (voir 12.1, iii) s'il est touché par un adversaire.

Le ballon est hors-jeu, dès qu'il repose immobile sur le sol de la surface de but (voir 12.1, ii).

Il est alors considéré comme étant en possession de l'équipe du gardien de but qui lui seul est autorisé à le toucher.

Le gardien de but doit le remettre en jeu conformément aux règles 6.4 et 12.2 (voir, toutefois, 6.7b).

Un renvoi est toujours décidé si le ballon est touché par n'importe quel joueur de l'une des deux équipes (12.1, 2^e paragraphe ; 13.3).

Il est permis de toucher le ballon en l'air, au-dessus de la surface de but dans le respect des règles 7.1 et 7.8.

6.6.

Lorsqu'un joueur de l'équipe qui défend touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi (conformément à 6.4 ; 6.5).

6.7.

Si un joueur lance le ballon dans sa propre surface de but, il est décidé :

- a.** But, si le ballon parvient dans le but ;
- b.** Jet franc, si le ballon s'immobilise sur la surface de but ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci ne parvient pas dans le but (voir 13.1a ; 13.1b) ;
- c.** Remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (voir 11.1) ;
- d.** Que le jeu se poursuit si le ballon traverse la surface de but pour rejoindre la surface de jeu sans avoir été touché par le gardien.

6.8.

Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.

RÈGLE 7 : LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF

LE MANIEMENT DU BALLON

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.

IL EST PERMIS DE :

7.1.

Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, ouvertes ou fermées, des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux.

7.2.

Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est à terre (voir 13.1a).

7.3.

Faire 3 pas au maximum avec le ballon (voir 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.

COMMENTAIRES

Si un pied est déplacé et que le joueur ramène le deuxième pied jusqu'au premier, on considère qu'un seul pas est effectué.

Il est permis à un joueur en possession du ballon, qui glisse, tombe au sol et se relève, de continuer à jouer.

S'il se jette sur le ballon, le contrôle et se lève, il peut également continuer à jouer.

7.4.

Sur place ou en mouvement :

- a. Faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou deux mains ;
- b. Faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler), et le reprendre ou le saisir avec une ou deux mains ;
- c. Faire rouler le ballon au sol de manière répétée avec une main et le reprendre ou le saisir avec une ou deux mains.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes (voir 13.1a).

On considère qu'il y a dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but (voir, toutefois, 14.6).

7.5.

Passer le ballon d'une main à l'autre.

7.6.

Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché (voir, toutefois, 15.1).

IL EST INTERDIT DE :

7.7.

Après que ballon a été maîtrisé, de le toucher plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps, le sol, un autre joueur ou le but (voir 13.1a) ; cependant, le toucher plus d'une fois n'est pas sanctionné si le joueur commet une faute de réception, c'est-à-dire, qu'il ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.

7.8.

Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un adversaire (voir 8.7e ; 8.8f ; 13.1a ; 13.1b).

7.9.

Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

7.10.

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 (voir 13.1a).

Si un joueur de l'équipe en possession du ballon prend une position en dehors de l'aire de jeu sans le ballon, les arbitres indiqueront au joueur qu'il doit rentrer à l'intérieur de l'aire de jeu.

Si le joueur ne le fait pas, ou si l'action est répétée plusieurs fois par une équipe, un jet franc sera accordé aux adversaires (voir 13.1a) sans nouvel avertissement.

De telles actions ne conduiront pas à une sanction personnelle selon les règles 8 et 16.

LE JEU PASSIF

7.11.

Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable.

De la même façon, il n'est pas permis de retarder de manière répétée l'exécution d'un engagement, d'un jet franc, d'une remise en jeu, ou d'un renvoi, pour sa propre équipe (voir interprétation n° 4).

Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon, en principe, après le geste d'avertissement préalable (voir 13.1a).

Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

7.12.

Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement (voir geste n° 17).

Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon.

Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement, les arbitres peuvent sanctionner le jeu passif à tout moment. Si l'équipe attaquante n'a effectué aucun tir au but après un maximum de 4 passes, c'est-à-dire lorsque la 5^e passe est reçue par un coéquipier, un jet franc est accordé à l'équipe adverse (voir 13.1a, procédure et exceptions figurant à l'Interprétation n° 4, partie D).

La décision des arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur l'observation des faits en vertu de la règle 17.11.

Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable, par exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but (voir, toutefois l'interprétation n°4, partie E).

APPLICATION

Pour l'annulation du geste d'avertissement préalable, se reporter à l'interprétation n°4, partie C.

RÈGLE 8 : IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

8.1. ACTIONS CONFORMES À LA RÈGLE

IL EST PERMIS :

- a.** D'enlever le ballon à l'adversaire avec la main ouverte ;
- b.** De contrôler le corps de l'adversaire avec les bras pliés et de l'accompagner de cette manière ;
- c.** De barrer les trajectoires de déplacement de l'adversaire avec son torse.

COMMENTAIRES

Barrer le chemin signifie : empêcher l'adversaire de prendre un espace libre ou l'intervalle.

La mise en place de la position de barrage, le comportement durant son exécution et son aboutissement doivent être réalisés de manière passive envers l'adversaire (voir, toutefois, 8.2b).

8.2. IRRÉGULARITÉ AUX RÈGLES N'ENTRAINANT, EN PRINCIPE, PAS DE SANCTIONS PERSONNELLES (VOIR CEPENDANT LES CRITÈRES DE DÉCISION EN 8.3A ; 8.3D)

IL EST INTERDIT :

- a.** D'arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains ;
- b.** De barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, de le repousser ou de le percuter avec le corps. L'utilisation des coudes pour sortir de la situation ou pendant le déplacement fait également partie des comportements interdits ;
- c.** De retenir l'adversaire par le corps ou par le maillot même s'il peut continuer à jouer ;
- d.** De se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant.

8.3. IRRÉGULARITÉS À LA RÈGLE AMENANT UNE SANCTION PERSONNELLE (RÈGLES 8.3 ; 8.4 ; 8.5 ; 8.6)

Les irrégularités résultant d'une action prioritairement et exclusivement dirigée contre le corps de l'adversaire doivent amener une sanction personnelle.

En plus d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres, il faut sanctionner au moins de manière progressive en commençant avec un avertissement (voir 16.1a), puis une exclusion de 2 minutes (voir 16.3b) et une disqualification (voir 16.6d).

Pour les irrégularités plus graves, trois nouveaux niveaux de sanctions sont prévus, sur la base des critères de décision suivants :

- o Irrégularités à sanctionner immédiatement par une exclusion de 2 minutes (voir 8.4) ;
- o Irrégularités à sanctionner par une disqualification (voir 8.5) ;
- o Irrégularités à sanctionner par une disqualification suivie d'un rapport écrit (voir 8.6).

Critères de décision :

Dans le cas des irrégularités amenant une sanction personnelle, les critères de décision ci-dessous sont à appliquer en fonction :

- a.** De la position du joueur qui commet l'irrégularité (de face, de côté ou de l'arrière) ;
- b.** De la partie du corps touchée par l'irrégularité (haut du corps, bras tireur, jambe, tête, cou, nuque) ;
- c.** De l'intensité de l'irrégularité (détermination de la force du contact corporel et / ou de l'irrégularité envers un adversaire en plein mouvement) ;

- d. De la répercussion de l'irrégularité :
- o Sur la perte du contrôle du corps et du ballon ;
 - o Sur le déplacement qui est gêné ou empêché ;
 - o Sur la continuité du jeu qui est interrompue.

Lors de l'appréciation du comportement, il convient de prendre en compte la situation de jeu appropriée (exemples : tir, déplacement dans l'espace libre ou situation de contre-attaque).

8.4. IRRÉGULARITÉ À SANCTIONNER PAR UNE EXCLUSION IMMÉDIATE DE 2 MINUTES

Dans le cas d'irrégularités particulières, l'arbitre doit opter pour une exclusion immédiate de 2 minutes, indépendamment du fait que le joueur ait ou non reçu un avertissement préalable.

Cela est particulièrement valable pour les cas où le joueur fautif ignore le danger que son acte représente pour l'adversaire (voir également 8.5 et 8.6).

De telles irrégularités sont à mettre en relation avec les critères de décision cités en 8.3 :

- a. Irrégularités commises avec une forte intensité ou lors d'un déplacement rapide ;
- b. Maintenir fortement l'adversaire sur un laps de temps assez long ou le projeter au sol ;
- c. Frapper l'adversaire à la tête, au cou et à la nuque ;
- d. Action violente contre le corps ou le bras tireur de l'adversaire ;
- e. La tentative de faire perdre le contrôle de son corps à l'adversaire (par exemple : tenir l'adversaire en suspension par les pieds ou les jambes) (voir, cependant, 8.5a) ;
- f. Percuter ou sauter sur l'adversaire avec une forte intensité.

8.5. IRRÉGULARITÉ À SANCTIONNER PAR UNE DISQUALIFICATION

Un joueur qui attaque un adversaire de manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié (voir 16.6a).

La violence de cette action ou de cette irrégularité qui touche un adversaire non préparé à la recevoir, et qui ne peut donc pas se protéger, la rend de fait particulièrement dangereuse (voir 8.5, commentaire).

En plus des exemples signalés dans les règles 8.3 et 8.4, les critères de décision suivants doivent être pris en compte :

- a. La perte effective de son équilibre dans la course, dans la suspension ou pendant le tir ;
- b. Une action particulièrement agressive contre le corps de l'adversaire, en particulier contre la figure, le cou, la nuque (intensité du contact corporel) ;
- c. Un comportement particulièrement sans retenue lors de l'intervention du joueur fautif.

COMMENTAIRES

Même les irrégularités avec un moindre impact physique peuvent s'avérer dangereuses et provoquer des blessures graves si le joueur est en course, en suspension et de ce fait dans l'impossibilité de se protéger. Dans ce cas, c'est le risque encouru par le joueur et non pas l'intensité du contact qui doit guider le jugement et mener à l'application d'une disqualification.

Le commentaire s'applique aussi dans le cas où un gardien de but quitte sa surface de but pour capter un ballon destiné à un adversaire. Il porte l'entière responsabilité de veiller à ce qu'aucune mise en danger de l'intégrité physique ne découle de son intervention.

Il est à disqualifier :

- a. S'il s'empare du ballon, mais heurte l'adversaire dans son mouvement ;
- b. S'il n'arrive pas à atteindre ou à contrôler le ballon et percute son adversaire.

Si, dans cette situation les arbitres sont persuadés que, sans l'intervention irrégulière du gardien de but, l'adversaire aurait pu s'emparer du ballon, ils doivent ordonner un jet de 7 mètres.

8.6. DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT, SUITE À UNE ACTION PARTICULIÈREMENT BRUTALE, DANGEREUSE, INTENTIONNELLE, PERFIDE

Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle ou perfide, ils rédigeront un rapport écrit afin que les instances compétentes puissent décider des suites à donner.

Indications et critères pouvant servir de critères de décision (en complément de ceux de la règle 8.5) sont :

- a.** Une action particulièrement brutale et dangereuse ;
- b.** Une action perfide et intentionnelle sans rapport avec la situation de jeu.

COMMENTAIRE

Si une irrégularité contre les règles 8.5 ou 8.6 est commise au cours des 30 dernières secondes de jeu, avec l'intention d'empêcher un but, l'irrégularité est considérée comme particulièrement grossière et antisportive en vertu de la règle 8.11b et est à sanctionner en conséquence.

Comportements antisportifs qui entraînent une sanction personnelle :

Sont considérés comme comportement antisportif : les paroles, gestes et mimiques qui sont incompatibles avec l'esprit sportif.

Cela s'applique à la fois aux joueurs et aux officiels de l'équipe sur et en dehors de l'aire de jeu. 4 niveaux sont prévus pour sanctionner les comportements antisportifs et antisportifs grossiers :

- o Comportements à sanctionner progressivement (voir 8.7) ;
- o Comportements à sanctionner avec une exclusion immédiate (voir 8.8) ;
- o Comportements à sanctionner avec une disqualification (voir 8.9) ;
- o Comportements à sanctionner avec une disqualification suivie d'un rapport écrit (voir 8.10a, b).

8.7. COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS QUI ENTRAÎNENT UNE SANCTION PROGRESSIVE

Les comportements, de 8.7a à 8.7f cités ci-dessous correspondent à des comportements antisportifs pour lesquels il convient d'appliquer la sanction progressive en commençant par un avertissement (voir 16.1b) :

- a.** Protestations en paroles ou par des gestes contre une décision arbitrale dans le but d'obtenir une certaine décision ;
- b.** Déconcentrer un adversaire ou un coéquipier par des paroles ou des gestes dans le but de le déstabiliser ;
- c.** Retard provoqué dans l'exécution d'un jet par le non-respect de la distance des 3 mètres ou par tout autre comportement perturbateur ;
- d.** Simuler ou accentuer l'effet d'une irrégularité en provoquant ou en exagérant afin d'obtenir un arrêt du temps de jeu ou de provoquer une sanction non méritée envers l'adversaire (voir, également, 8.8h) ;
- e.** Défense active sur des passes ou des tirs avec le pied ou la partie inférieure de la jambe lorsque ce mouvement agrandit la surface du corps du joueur. Des mouvements de réflexe, comme fermer les jambes, ne sont pas à sanctionner (voir, également, 7.8 et 8.8f) ;
- f.** Pénétration renouvelée dans la surface de but pour en tirer un avantage tactique.

8.8. COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS À SANCTIONNER PAR UNE EXCLUSION IMMÉDIATE DE 2 MINUTES

Certains comportements antisportifs sont à considérer comme particulièrement graves et à sanctionner d'une exclusion immédiate de 2 minutes, et cela, indépendamment du fait que le joueur ou l'officiel concerné ait ou non reçu un avertissement préalable.

Rentrent dans cette catégorie les comportements suivants :

- a.** Forte contestation à haute voix, en gesticulant ou avec un comportement provocant ;
- b.** Lorsqu'une décision est prise contre l'équipe en possession du ballon et que le joueur ne pose pas ou ne laisse pas immédiatement tomber le ballon de manière à le rendre jouable ;
- c.** Le fait de conserver le ballon dans la zone de changement ;

- 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 ;
- f. Écarter ou lever clairement un ou les deux pieds ou parties inférieures de la jambe dans le but de bloquer ou de contrer une passe ou un tir, ce qui a une influence évidente sur la situation de jeu (voir, également, 7.8 et 8.7e) ;
- g. Empêcher activement l'exécution d'un jet pour les adversaires et ne pas respecter la distance de 3 mètres et/ou commettre d'autres irrégularités empêchant l'exécution du jet ;
- h. Essayer, en simulant, de tromper les arbitres quant aux actions d'un adversaire alors qu'il n'y a eu qu'un contact très limité ou aucun contact avec la partie du corps concernée, afin d'inciter les arbitres à interrompre le match ou de provoquer une sanction non méritée envers l'adversaire (voir, également, 8.7d) ;
- 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 ;
- 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, 8.10b, i) lorsqu'il donne des instructions à son équipe.

COMMENTAIRE

Dans le cas d'un jet de 7 mètres ou d'un jet franc, le tireur porte l'entière responsabilité de la mise en danger du gardien de but ou du défenseur.

REMARQUES

Les critères pour les tirs qui touchent la tête du gardien de but :

- o La règle ne s'applique que lorsque le tireur n'est pas entravé par les défenseurs de l'équipe adverse, c'est-à-dire lorsque aucun défenseur ne se trouve entre le tireur et le gardien de but.
- o La tête doit être le premier point de contact du ballon. La règle ne s'applique pas si le ballon touche la tête du gardien de but après avoir d'abord touché une autre partie de son corps.
- o La règle ne s'applique pas si le gardien de but dirige sa tête dans la direction du ballon.
- o Si le gardien de but essaie de tromper les arbitres dans le but de provoquer une sanction, par exemple après que le ballon a touché sa poitrine, le gardien de but doit être sanctionné conformément à la règle 8.8h.

8.9. COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS À SANCTIONNER PAR UNE DISQUALIFICATION

Certains comportements sont considérés comme des actes antisportifs grossiers ; ils sont à sanctionner par une disqualification.

Types de comportements à titre d'exemple :

- a. Propulser le ballon au loin, de la main ou du pied, clairement et volontairement, après une décision de l'arbitre ;
- b. Le gardien montre clairement qu'il n'a pas l'intention d'arrêter le jet de 7 mètres ;
- c. Si le jet est particulièrement violent et exécuté à une courte distance, cette action peut également être considérée comme un comportement particulièrement irrespectueux rentrant dans l'application de la règle 8.6 ;
- d. Prendre sa revanche après avoir subi une faute.

8.10. COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS PARTICULIÈREMENT GROSSIER À SANCTIONNER PAR UNE DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT

Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale et grossière, une sanction est attribuée en vertu des règles suivantes.

Au cas où les irrégularités suivantes (a et b), fournies à titre d'exemple, sont commises, les arbitres doivent soumettre un rapport écrit après la rencontre, afin que les instances compétentes puissent décider des mesures à prendre :

- a. Offenses ou menaces contre les arbitres, le chronométreur / secrétaire, officiel d'une équipe, délégué, joueurs, spectateurs. Ces comportements peuvent être verbaux ou gestuels (mimiques, gestes, langage corporel ou contacts corporels) ;
- b. (i) Intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, depuis l'aire de jeu ou depuis la zone de changement,
ou
(ii) Anéantissement d'une occasion manifeste de but par un joueur par pénétration non autorisée sur l'aire de jeu (voir 4.6) ou étant dans sa zone de changement (voir, également, 8.8j).

8.11. DISQUALIFICATION ET JET DE 7 MÈTRES SUITE À UN COMPORTEMENT ANTISPORTIF OU UN COMPORTEMENT PARTICULIÈREMENT GROSSIER PENDANT LES 30 DERNIÈRES SECONDES DU MATCH

Au cas où les irrégularités suivantes (a, b) sont commises, un jet de 7 mètres est accordé aux adversaires :

- a. Si, au cours des 30 dernières secondes de jeu le ballon n'est pas en jeu, et qu'un joueur ou un officiel repousse ou empêche l'exécution du jet et, de ce fait, prive l'équipe adverse d'une possibilité de se mettre en position de tir ou d'une chance d'entrer en occasion manifeste de but, le joueur / l'officiel fautif devra être disqualifié et un jet de 7 mètres devra être accordé aux adversaires. Ceci s'applique à tout type d'intervention ; par exemple : action avec une utilisation contrôlée de son corps, entraver l'exécution d'un jet comme l'interception d'une passe, gêner la récupération du ballon ou ne pas le libérer ;
- b. Si au cours des 30 dernières secondes de jeu le ballon est en jeu, et que les adversaires :
 - 1. Par l'irrégularité d'un joueur aux règles 8.5 ; 8.6 ainsi qu'aux règles 8.9 ; 8.10a ; 8.10b (ii),
 - 2. Par l'irrégularité d'un officiel aux règles 8.10a ; 8.10b (i),privent l'équipe en possession du ballon d'une chance de tir ou d'une occasion manifeste de but, le joueur ou l'officiel fautif est disqualifié conformément aux règles correspondantes et un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe en possession du ballon.
Si le joueur victime de la faute, ou l'un de ses coéquipiers, marque un but avant que le match soit interrompu, le jet de 7 mètres n'est pas accordé.

REMARQUE

En cas d'irrégularités aux règles 8.6 ou 8.10, les arbitres doivent soumettre un rapport écrit.

RÈGLE 9 : LA VALIDITÉ DES BUTS

9.1.

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but (voir fig. 4), pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon, l'un de ses coéquipiers ou un officiel d'équipe avant ou pendant le tir.

L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet brefs) et confirme (voir geste n° 12) la validité du but.

Si le ballon entre dans le but malgré une irrégularité commise par un joueur de l'équipe qui défend le but doit être accordé.

Le but ne peut être accordé si un arbitre, le chronométreur ou le délégué a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, sauf lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but (voir 12.2, 2^e paragraphe).

COMMENTAIRE

Si un objet ou une personne ne participant pas au jeu (spectateur, etc.) empêche l'entrée du ballon dans le but, il faut accorder le but si l'arbitre est convaincu que le ballon aurait franchi la ligne de but sans cette intervention.

9.2.

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement (voir toutefois, 2.9, commentaire).

Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

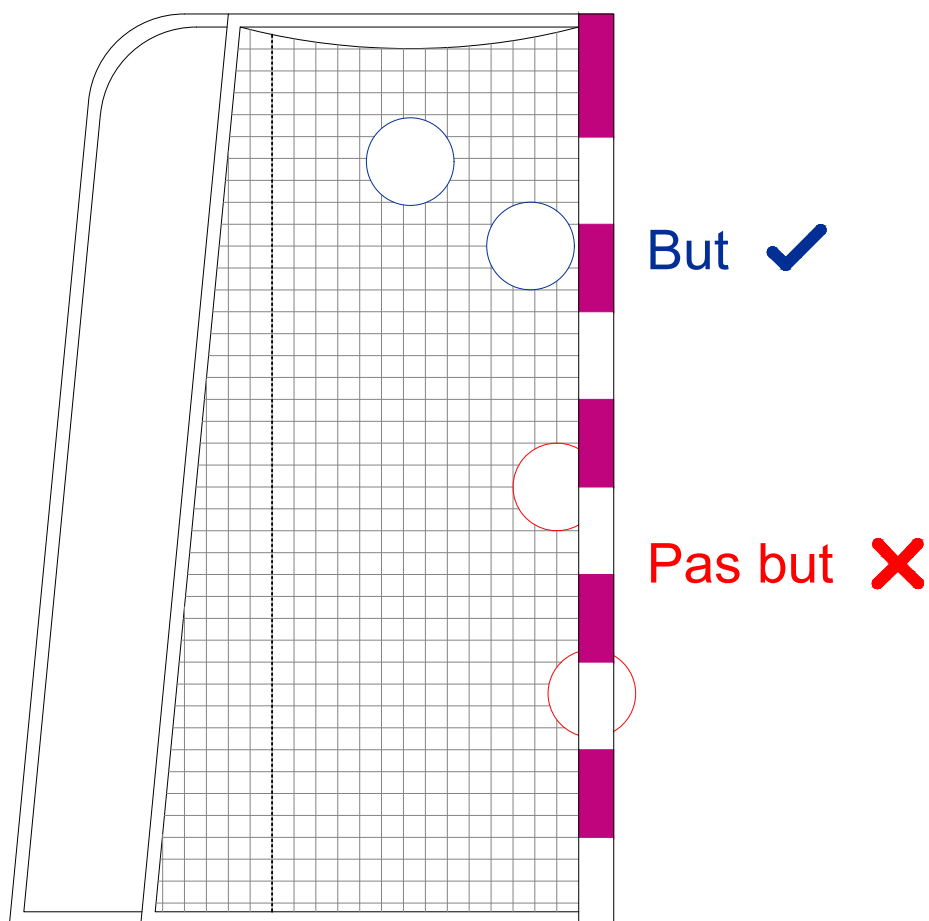
COMMENTAIRE

Un but accordé par les arbitres devrait être directement inscrit au tableau d'affichage.

9.3.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Il y a match nul si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou aucun but (voir 2.2).

FIGURE 4 : LA VALIDITÉ DES BUTS (POINTS)



RÈGLE 10 : L'ENGAGEMENT

10.1.

Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession.

L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne le tirage au sort préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procède à l'engagement.

Les équipes changent de camp pour la seconde mi-temps du match. L'engagement du début de la seconde mi-temps revient à l'équipe qui ne l'avait pas au début du match.

Un nouveau tirage au sort sera effectué avant chaque période de prolongation.

10.2.

Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but (voir, toutefois, 9.2, 2^e paragraphe).

10.3.

Les deux options suivantes pour exécuter les engagements seront applicables :

a. Engagement depuis la ligne médiane

L'engagement est exécuté depuis la ligne médiane (avec une tolérance de 1,5 mètre du centre de l'aire de jeu) dans n'importe quelle direction. Il doit être exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet de l'engagement (13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver avec au moins un pied sur la ligne médiane, l'autre pied sur ou derrière cette ligne (voir 15.6), et garder cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe ; voir, également, l'interprétation n° 5).

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet (voir 15.6).

b. Engagement depuis la zone d'engagement

- o L'engagement est exécuté depuis la zone d'engagement dans n'importe quelle direction.
- o Il doit être exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet de l'engagement (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).
- o Les arbitres ne peuvent donner le coup de sifflet que lorsque le ballon et le lanceur se trouvent complètement dans la zone d'engagement (voir 15.6).
- o Le lanceur n'est pas autorisé à franchir la ligne de la zone d'engagement avec aucune partie du corps avant que l'engagement ne soit considéré comme exécuté (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).
- o Le lanceur est autorisé à se déplacer dans la zone d'engagement, mais il n'est pas autorisé à faire rebondir le ballon après le coup de sifflet (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).
- o Le lanceur peut exécuter l'engagement en courant. Il n'est cependant pas autorisé à sauter au cours de l'exécution de l'engagement (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).
- o L'engagement est considéré comme exécuté lorsque :
 - Le ballon a d'abord quitté la main du lanceur puis a complètement franchi la ligne de la zone d'engagement ;
 - ou
 - Le ballon a été passé et touché ou maîtrisé par un coéquipier, bien que cela se soit produit à l'intérieur de la zone d'engagement.
- o Les coéquipiers du lanceur ne sont pas autorisés à franchir la ligne médiane avant le coup de sifflet, sauf s'ils se trouvent à l'intérieur de la zone d'engagement (voir 15.6).
- o Les joueurs de l'équipe qui défend doivent se trouver à l'extérieur de la zone d'engagement et ne sont pas autorisés à toucher le ballon ou les adversaires à l'intérieur de la zone d'engagement jusqu'à ce que le jet soit considéré comme exécuté (voir 15.4 ; 8.7c ; 8.8g). Ils sont autorisés à se trouver juste à l'extérieur de la zone d'engagement.

10.4.

Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps (et d'éventuelles prolongations), tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu ou à l'intérieur de la zone d'engagement, le cas échéant.

Lors de l'engagement après un but, les adversaires peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Si l'engagement est exécuté depuis la ligne médiane (voir 10.3a), les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement (voir 15.4 ; 15.9 ; 8.7c ; 8.8g).

Si l'engagement est exécuté depuis la zone d'engagement (voir 10.3b), les adversaires doivent se trouver à l'extérieur de la ligne de la zone d'engagement avec la totalité du corps (voir 15.4 ; 15.9 ; 8.7c ; 8.8g).

RÈGLE 11 : LA REMISE EN JEU

11.1.

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe.

Elle est également accordée lorsque le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu.

11.2.

La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres (voir, toutefois, 15.5b), par les adversaires de l'équipe dont le joueur a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de touche ou de sortie de but ou touche le plafond ou un équipement suspendu.

11.3.

La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné.

Pour une remise en jeu après que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la remise en jeu s'effectue au point le plus proche de la ligne de touche la plus proche, en relation avec l'endroit où le ballon a heurté le plafond ou l'équipement suspendu.

11.4.

Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche et rester dans cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Il n'y a pas de restrictions concernant le placement du second pied (voir 13.1a ; 15.6 ; 15.7, 2^e et 3^e paragraphe).

11.5.

Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les adversaires doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur (voir 15.4 ; 15.9 ; 8.7c ; 8.8g).

Toutefois, il leur est toujours permis de se placer immédiatement à l'extérieur de la ligne de surface de but, même si la distance entre eux et le porteur du ballon est inférieure à 3 mètres.

RÈGLE 12 : LE RENVOI

12.1

Un renvoi est accordé lorsque :

- (i) Un joueur de l'équipe adverse a pénétré sur la surface de but en violation de la règle 6.2a ;
- (ii) Le gardien de but a contrôlé le ballon sur la surface de but ou le ballon est immobile sur le sol de la surface de but (voir 6.4 ; 6.5) ;
- (iii) Un joueur de l'équipe adverse a touché un ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but (voir 6.5, 1^{er} paragraphe) ;
- (iv) Le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Cela veut dire que dans toutes ces situations le ballon est considéré hors-jeu et que le jeu reprend avec un renvoi (voir 13.3) même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi n'ait été exécuté.

12.2

Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (voir, toutefois, 15.5b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Si l'équipe devant effectuer le renvoi joue sans gardien de but, un gardien de but doit remplacer l'un des joueurs de champ (voir 4.4). Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire (voir 2.8, 2^e paragraphe ; Interprétation n°2).

Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a complètement franchi la ligne de surface de but.

Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver immédiatement derrière la ligne de surface de but, mais peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci a entièrement franchi la ligne de surface de but (voir 15.4 ; 15.9 ; 8.7c ; 8.8g).

RÈGLE 13 : LE JET FRANC

DÉCISION DE JET FRANC

13.1.

En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :

- a. l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (voir 4.2 ; 4.3 ; 4.5 ; 4.6 ; 4.9 ; 5.6 ; 5.7 ; 5.8 ; 5.9 ; 5.10 ; 6.5, 1^{er} paragraphe ; 6.7b ; 7.2 ; 7.3 ; 7.4 ; 7.7 ; 7.8 ; 7.10 ; 7.11 ; 7.12 ; 8.2 ; 8.3 ; 8.4 ; 8.5 ; 8.6 ; 8.7 ; 8.8 ; 8.9 ; 8.10 ; 10.3 ; 11.4 ; 13.7 ; 14.4 ; 14.5 ; 14.6 ; 14.7 ; 15.7, 3^e paragraphe ; 15.8) ;
- b. Les adversaires commettent une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (voir 4.2 ; 4.3 ; 4.5 ; 4.6 ; 5.5 ; 6.2b ; 6.7b ; 7.8 ; 8.2 ; 8.3 ; 8.4 ; 8.5 ; 8.6 ; 8.7 ; 8.8 ; 8.9 ; 8.10).

13.2.

Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela veut dire que les arbitres, suivant la règle 13.1a, ne devraient pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon immédiatement après une irrégularité commise par l'équipe attaquante.

De même, dans le cadre de la règle 13.1b, les arbitres devraient seulement intervenir quand il est clair que l'équipe qui attaque a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

Si l'irrégularité appelle une sanction personnelle, les arbitres peuvent décider d'interrompre le match immédiatement, si cela ne représente pas un désavantage pour l'équipe opposée à l'équipe responsable de l'irrégularité. Sinon, la sanction est reportée jusqu'à ce que la situation de jeu en cours soit terminée.

En principe, la règle 13.2 ne s'applique pas dans le cas d'une infraction aux règles 4.2 ; 4.3 ; 4.5 ; 4.6, où le match devrait être immédiatement interrompu, généralement par l'intervention du chronométreur, du délégué ou des arbitres.

13.3.

Si une irrégularité donnant normalement lieu à un jet franc en vertu de la règle 13.1a ; 13.1b intervient lorsque le ballon n'est pas en jeu, la rencontre reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption existante.

Veuillez consulter également les instructions particulières pendant les 30 dernières secondes visées à la règle 8.11a ainsi que le règlement pour le temps mort d'équipe électronique.

13.4.

En plus des situations évoquées dans la règle 13.1a ; 13.1b, un jet franc est également utilisé comme moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (c'est-à-dire lorsque le ballon est en jeu), même si aucune irrégularité n'est intervenue :

- a. Si une équipe est en possession du ballon au moment de l'interruption, cette équipe reste en possession du ballon ;
- b. Si aucune des deux équipes n'est en possession du ballon, la possession du ballon revient à l'équipe qui avait la dernière le ballon avant l'interruption.

13.5.

S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit au moment du coup de sifflet de l'arbitre immédiatement poser ou laisser tomber le ballon sur le sol de manière à ce qu'il soit jouable (voir 8.8b).

EXÉCUTION DU JET FRANC

13.6.

Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (voir, cependant, 15.5b) et, en principe, depuis l'endroit où l'irrégularité est intervenue. Les exceptions à ce principe sont reprises ci-dessous. Dans les situations décrites dans la règle 13.4a ; 13.4b, le jet franc est effectué, après le coup de sifflet, en principe de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption.

Si un arbitre ou un délégué (de l'IHF ou d'une confédération continentale/fédération nationale) interrompt le match en raison de l'irrégularité commise par un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend, et que cette intervention se solde par une recommandation ou une sanction personnelle, il convient de procéder au jet franc de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption de la rencontre, si cet endroit est plus favorable que l'endroit où a eu lieu l'irrégularité.

La même exception qu'au paragraphe précédent est applicable si le chronométrateur interrompt la partie en raison d'infractions aux règles 4.2 ; 4.3 ; 4.5 ; 4.6.

Comme indiqué dans la règle 7.11, les jets francs sanctionnant un jeu passif doivent être exécutés de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption du match.

En dépit des principes et des procédures de base énoncés dans les paragraphes précédents, un jet franc ne pourra jamais être exécuté à l'intérieur de la propre surface de but de l'équipe exécutant le jet franc ou à l'intérieur de la ligne de jet franc de l'équipe adverse.

Dans toute situation où l'endroit indiqué dans l'un des deux précédents paragraphes se situe dans l'une de ces deux zones, l'endroit de l'exécution du jet franc doit être déplacé vers le point le plus proche immédiatement en dehors de la zone à accès limité.

COMMENTAIRES

Si la position d'exécution correcte du jet franc se situe au niveau de la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, l'exécution doit avoir lieu sur le point précis.

Cependant, si l'endroit d'exécution du jet franc est éloigné de la ligne de jet franc de l'équipe qui défend, il y a lieu d'accorder une tolérance entre le point d'exécution et le point précis.

Cette tolérance atteint progressivement un maximum de 3 mètres, une distance qui s'applique au cas où le jet franc est exécuté juste en dehors de la propre surface de but de l'équipe qui procédera au jet.

La tolérance dont il est question au paragraphe précédent ne s'applique pas à la suite d'une irrégularité à la règle 13.5 en relation avec la règle 8.8b.

Dans de tels cas, l'exécution du jet doit toujours se faire du point précis où l'irrégularité a été commise.

13.7.

Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe du lanceur ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc. Voir également la restriction particulière en vertu de la règle 2.5.

Lorsque des attaquants se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc avant l'exécution d'un jet franc, les arbitres doivent corriger les positions de ces joueurs, si ces positions irrégulières exercent une influence sur le déroulement du match (voir 15.3 ; 15.6). Il faut alors procéder au jet franc après coup de sifflet (voir 15.5b).

La même procédure s'applique (voir 15.7, 2^e paragraphe) si des joueurs de l'équipe du lanceur pénètrent dans la zone protégée pendant l'exécution du jet franc, avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur et si l'exécution du jet n'a pas été précédée par un coup de sifflet.

Si des joueurs de l'équipe attaquante touchent ou franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet et avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, il est décidé d'accorder un jet franc en faveur de l'équipe qui défend (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

13.8.

Lors de l'exécution d'un jet franc, les adversaires doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur. Si l'exécution a lieu au niveau de leur ligne de jet franc, ils peuvent se placer immédiatement en dehors de leur ligne de surface de but.

Le fait d'entraver l'exécution d'un jet franc est sanctionné suivant les règles 15.9 ; 8.7c ; 8.8g.

RÈGLE 14 : DÉCISION DE JET DE 7 MÈTRES

14.1.

Un jet de 7 mètres est accordé lorsque :

- a.** Une occasion manifeste de but est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu ;
- 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 ;
- c.** Une occasion manifeste de but est déjouée par l'intervention d'une personne ne participant pas au jeu, par exemple un spectateur pénétrant sur l'aire de jeu ou arrêtant une action de jeu par un coup de sifflet (sauf lorsque 9.1, commentaire s'applique) ;
- d.** Une infraction a été commise en vertu des règles 8.11a ou 8.11b (voir, toutefois, 8.11, dernier paragraphe).

De la même façon, cette règle s'applique en cas « de force majeure », telle qu'une panne d'électricité soudaine, qui interrompt une action de jeu avec occasion manifeste de but (voir l'interprétation n° 6 pour la définition d'une occasion manifeste de but (OMB)).

14.2.

Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité au sens de la règle 14.1a, le joueur de l'équipe attaquante reste pleinement maître du ballon et de son équilibre, même si, par la suite, le joueur ne parvient pas à concrétiser son occasion de but.

Chaque fois qu'une décision de jet de 7 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de jet de 7 mètres est en effet justifiée et nécessaire.

Inversement, s'il apparaît que le joueur a vraiment perdu le contrôle du ballon ou la maîtrise de son équilibre en raison de l'irrégularité, de sorte qu'une véritable occasion manifeste de but est déjouée, il faut accorder un jet de 7 mètres.

La règle 14.2 ne s'applique pas dans le cas d'infraction aux règles 4.2 ; 4.3 ; 4.5 ; 4.6, quand le match doit être immédiatement interrompu par l'intervention du chronométreur, du délégué ou des arbitres.

14.3.

Lorsqu'ils ordonnent un jet de 7 mètres, les arbitres peuvent accorder un arrêt du temps de jeu, mais seulement s'il y a un délai important dû à un changement de gardien ou de tireur, et que la décision d'accorder un arrêt du temps de jeu est dans la ligne des principes et des critères stipulés dans l'interprétation n° 2.

EXÉCUTION DU JET DE 7 MÈTRES

14.4.

Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

14.5.

Lors de l'exécution du jet de 7 mètres le lanceur doit prendre position derrière la ligne de 7 mètres, à un mètre tout au plus derrière la ligne (voir 15.1 ; 15.6).

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur ne doit ni toucher ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon n'ait quitté sa main (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

14.6.

Après l'exécution d'un jet de 7 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un adversaire ou le but (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

14.7.

Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc et y rester jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur (voir 15.3 ; 15.6).

S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres (voir 13.1a ; 15.7, 3^e paragraphe).

14.8.

Lors de l'exécution d'un jet de 7 m, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.

S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but, mais cela n'entraîne pas de sanction personnelle.

14.9.

Le jet de 7 mètres doit être rejoué, si un but n'a pas été marqué, si le gardien de but franchit sa ligne de limitation, c'est-à-dire la ligne de 4 mètres (voir 1.7 ; 5.11), avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur.

Cependant, cela n'entraîne pas de sanction personnelle pour le gardien de but.

14.10.

Il n'est pas permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 7 mètres et se trouve en position correcte, le ballon en main.

Toute tentative visant à quitter le but dans cette situation pour un changement sera sanctionnée comme un comportement antisportif (voir 8.7c ; 16.1b ; 16.3d).

RÈGLE 15 : INSTRUCTIONS GÉNÉRALES POUR L'EXÉCUTION DES JETS ENGAGEMENT, REMISE EN JEU, RENVOI, JET FRANC, JET DE 7 MÈTRES

LE LANCEUR

15.1.

Avant l'exécution du jet, le lanceur doit se tenir dans la position régulière imposée par le jet.

Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur (voir 15.6).

Pendant l'exécution, sauf dans le cas d'un renvoi (voir 12.2) et de l'engagement depuis la zone d'engagement (voir 10.3b), le lanceur doit avoir une partie du même pied constamment en contact avec le sol jusqu'à ce que le ballon soit libéré (voir, toutefois, 10.3b). L'autre pied peut être levé et reposé plusieurs fois (voir, également, 7.6).

Le lanceur doit rester dans la position régulière tant que le jet n'a pas été effectué (voir 15.7, 2^e et 3^e paragraphes).

REMARQUE

Avant l'exécution d'un jet, à l'exception du renvoi, le lanceur doit être debout, c'est-à-dire qu'aucune autre partie du corps que les pieds ne doit être en contact avec le sol.

15.2.

Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir, toutefois, 10.3a, 2^e paragraphe ; 10.3b ; 12.2).

Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur, l'un des montants du but ou la traverse (voir 15.7 ; 15.8). Voir aussi les autres restrictions pour les situations selon 14.6.

Tous les jets peuvent aboutir directement à un but, sauf qu'un « but marqué contre son camp » direct ne peut pas être marqué par un renvoi si le ballon est hors du jeu (12.1 ; par exemple en laissant tomber le ballon dans son propre but).

LES COÉQUIPIERS DU LANCEUR

15.3

Tous les coéquipiers doivent prendre les positions imposées pour le jet en question (15.6). Les joueurs doivent conserver des positions régulières jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur (à l'exception du cas prévu par 10.3a, 2^e paragraphe ; voir, toutefois, 10.3b).

Le ballon ne peut être touché par un coéquipier ni lui être transmis, pendant l'exécution d'un jet (voir 15.7, 2^e et 3^e paragraphes).

LES JOUEURS EN DÉFENSE

15.4.

Tous les joueurs 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 (voir, toutefois, 10.3b ; 12.2 ; 15.9).

Lors de l'exécution d'un engagement, d'une remise en jeu ou d'un jet franc, les arbitres ne doivent pas corriger les positions irrégulières des joueurs en défense, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante.

Lorsque cela entraîne un désavantage, les positions irrégulières sont alors à corriger.

COUP DE SIFFLET POUR LA REPRISE DU JEU

15.5.

L'arbitre doit faire reprendre le jeu par un coup de sifflet :

- a.** Toujours pour un engagement (voir 10.3) ou un jet de 7 mètres (voir 14.4) ;
- b.** Dans le cas d'une remise en jeu, d'un renvoi ou d'un jet franc :
 - o Pour une reprise de la rencontre après un arrêt du temps de jeu ;
 - o Pour une reprise avec un jet franc en vertu de la règle 13.4 ;
 - o Pour un retardement dans l'exécution du jet ;
 - o Après une correction des positions de joueurs ;
 - o Après une recommandation verbale ou un avertissement.

L'arbitre peut juger approprié, par souci de clarté, de donner un coup de sifflet, pour la reprise du jeu dans une tout autre circonstance.

En principe, les arbitres ne donneront pas de coup de sifflet pour la reprise de jeu tant que des joueurs n'auront pas pris les positions prévues aux règles 15.1 ; 15.3 ; 15.4 (voir, toutefois, 13.7, 2^e paragraphe et 15.4, 2^e paragraphe).

Si l'arbitre donne un coup de sifflet pour l'exécution d'un jet, malgré des positions irrégulières des défenseurs, ceux-ci ont alors le droit d'intervenir dans le jeu.

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes.

LES SANCTIONS

15.6.

Les irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers avant l'exécution d'un jet, par exemple sous la forme de positions irrégulières ou du fait du ballon touché par un coéquipier, doivent conduire à une correction de la part des arbitres (voir, toutefois, 13.7, 2^e paragraphe).

15.7.

Les conséquences d'irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers (voir 15.1 ; 15.2 ; 15.3) 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.

Cependant, la notion d'avantage, comme expliquée à la règle 13.2, s'applique ici.

Si l'équipe du lanceur perd immédiatement la possession du ballon après une exécution irrégulière, alors le jet est simplement considéré comme ayant été exécuté et le jeu continue.

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

Cela s'applique par exemple si le lanceur saute au cours de l'exécution, garde le ballon plus de 3 secondes ou abandonne une position régulière avant que le ballon n'ait quitté sa main.

Cela s'applique si les coéquipiers prennent des positions irrégulières après le coup de sifflet, mais avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur (sauf 10.3a, 2^e paragraphe).

Dans de tels cas, le jet initial est annulé et les adversaires se voient accorder un jet franc (13.1a) à l'endroit de l'infraction (voir, toutefois, 2.6).

La disposition sur l'avantage en vertu de la règle 13.2 s'applique, par exemple, si l'équipe du lanceur perd la possession du ballon avant que les arbitres aient eu la possibilité d'intervenir, le jeu continue.

15.8.

Par principe, toute irrégularité faisant immédiatement suite, mais en relation avec l'exécution d'un jet doit être sanctionnée.

Cela se réfère à une irrégularité de la règle 15.2, 2^e paragraphe, à savoir, le lanceur touche le ballon une seconde fois, avant que celui-ci n'ait touché un autre joueur, un montant du but ou la traverse. Cela peut se faire sous la forme d'un dribble, ou si le joueur se saisit à nouveau du ballon après qu'il a été en l'air ou posé au sol, avant de s'en saisir de nouveau. Cela est sanctionné par un jet franc (13.1a) pour les adversaires. Comme dans le cas de 15.7, 3^e paragraphe, la règle de l'avantage s'applique.

15.9.

À l'exception des cas indiqués dans les règles 14.8 ; 14.9 ; 15.4, 2^e paragraphe et 15.5, 3^e paragraphe, les joueurs en défense, qui entravent l'exécution d'un jet pour les adversaires par exemple, en ne prenant pas une position régulière initialement ou en adoptant une position irrégulière postérieurement, doivent être sanctionnés.

Cela s'applique indépendamment du fait que cela ait lieu avant ou pendant l'exécution (avant que le ballon ait quitté la main du lanceur).

Il est sans importance que le jet ait été précédé d'un coup de sifflet pour la reprise ou non.

La règle 8.7c ou 8.8g s'applique, conjointement avec les règles 16.1b et 16.3d.

Si l'exécution d'un jet a été influencée de manière négative par l'intervention d'un défenseur, un jet franc sera en principe accordé à l'équipe en possession du ballon.

S'il s'agit de l'exécution d'un jet de 7 mètres qui a été influencée de manière négative par l'intervention d'un défenseur, le jet sera rejoué.

RÈGLE 16 : LES SANCTIONS

AVERTISSEMENT

16.1

Un avertissement est la sanction adaptée pour :

- a. Des infractions aux règles nécessitant une sanction progressive (voir 8.3 ; cependant, veuillez comparer 16.3b et 16.6d) ;
- b. Un comportement antisportif à sanctionner progressivement (voir 8.7).

COMMENTAIRES

Un joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois, au total. La sanction suivante doit être une exclusion de 2 minutes, au minimum.

Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement.

Il ne peut y avoir qu'un avertissement en tout contre l'ensemble des officiels d'une même équipe.

16.2.

L'avertissement est indiqué par l'arbitre au joueur ou à l'officiel fautif ainsi qu'au secrétaire / chronométreur en brandissant un carton jaune (voir geste n° 13).

EXCLUSION DE 2 MINUTES

16.3.

Une exclusion de 2 minutes est la sanction adaptée en cas :

- a. De changement irrégulier, si un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu ou si un joueur intervient dans le jeu depuis la zone de changement (voir 4.5 ; 4.6) cependant, veuillez prendre en compte la règle 8.10b (ii) ;
- b. D'irrégularités répétées d'un joueur à la règle 8.3, lorsque le joueur ou l'équipe ont déjà atteint le maximum d'avertissements possibles (voir 16.1, commentaire) ;
- c. D'infractions à la règle 8.4 ;
- d. De comportement antisportif d'un joueur selon la règle 8.7, dans le cas où le joueur ou l'équipe ont déjà eu le maximum d'avertissements possibles ;
- e. De comportement antisportif d'un officiel d'équipe (voir 8.7), dans le cas où l'un d'entre eux a déjà eu un avertissement ;
- f. En cas de comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel d'équipe conformément à la règle 8.8 (voir, également, 4.6) ;
- g. Comme conséquence à la disqualification d'un joueur ou d'un officiel (voir, toutefois, 16.11b; 16.8, 2^e paragraphe) ;
- h. De comportement antisportif d'un joueur après son exclusion avant la reprise du jeu (voir 16.9a).

COMMENTAIRES

Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion de 2 minutes à l'encontre des officiels d'une même équipe.

Si un officiel d'une équipe a été exclu conformément à la règle 16.3e, il est autorisé à rester dans la zone de changement en poursuivant sa fonction.

Son équipe sera toutefois réduite d'un joueur pour 2 minutes.

16.4

L'exclusion est à signifier clairement après un arrêt du temps de jeu au joueur fautif ou à l'officiel d'équipe, tout comme au chronométreur / secrétaire s'il y a lieu en effectuant le geste réglementaire, à savoir le bras levé et deux doigts de la main clairement séparés (voir geste n° 14).

16.5.

Une exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes.

La troisième exclusion d'un même joueur entraîne toujours sa disqualification (voir 16.6d).

Pendant la durée de son exclusion, le joueur ne peut pas participer au jeu ni être remplacé par un coéquipier.

Le temps de l'exclusion commence au coup de sifflet de reprise du jeu par le coup de sifflet de l'arbitre.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci se poursuivra à partir du début de la seconde mi-temps.

La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations, et pendant les prolongations.

Une exclusion non expirée à la fin d'une prolongation signifie que le joueur n'est pas autorisé à participer à l'épreuve décisive qui suit, telle que l'épreuve des jets de 7 mètres, conformément au commentaire de la règle 2.2.

DISQUALIFICATION

16.6.

Une disqualification est la sanction adaptée dans les cas suivants :

- a. Irrégularités en vertu des règles 8.5 et 8.6 ;
- b. Comportement antisportif grossier en vertu de la règle 8.9 et particulièrement grossier de la part d'un joueur (voir 8.10) ou d'un officiel sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci ;
- c. Comportement antisportif d'un officiel conformément à la règle 8.7, après qu'un officiel de la même équipe a déjà reçu un avertissement et une exclusion selon les règles 16.1b et 16.3e ;
- d. Conséquence de la troisième exclusion pour un même joueur (voir 16.5) ;
- e. Comportement antisportif caractérisé ou répété dans une situation décisive, telle que l'exécution d'un jet de 7 mètres (voir 2.2, commentaire ; 16.10, commentaire).

16.7.

Après avoir ordonné un arrêt du temps de jeu, la disqualification est à signifier clairement au joueur fautif ou à l'officiel de l'équipe, tout comme au chronométreur / secrétaire, par les arbitres en levant le bras avec le carton rouge en main (voir geste n° 13, 16.8).

16.8.

Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match.

Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir contact avec son équipe.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, est toujours accompagnée d'une exclusion de 2 minutes pour l'équipe, ce qui signifie que le nombre de joueurs sur l'aire de jeu est réduit d'un joueur (voir 16.3f). Cette réduction sur l'aire de jeu peut être portée à 4 minutes si le joueur a été disqualifié en vertu de la règle 16.9b ; 16.9c ; 16.9d.

Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels à disposition de l'équipe (excepté 16.11b). Cependant, il est permis de compléter le nombre de joueurs sur l'aire de jeu, à la fin du temps d'exclusion.

Les disqualifications en application des règles 8.6 ; 8.10a ; 8.10b ; 8.10c sont à confirmer par un rapport écrit envoyé aux instances compétentes pour décider des mesures à prendre. Dans de tels cas, les « responsables d'équipe » et le délégué (voir l'interprétation n° 7) doivent immédiatement être informés de la décision de disqualification avec rapport.

Pour cela, l'arbitre présente également le carton bleu, à titre informatif, après avoir présenté le carton rouge.

PLUSIEURS IRRÉGULARITÉS DANS UNE MÊME SITUATION

16.9.

Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que le match n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe, seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.

Cependant, il y a les exceptions suivantes pour lesquelles l'équipe sera toujours réduite pour 4 minutes sur l'aire de jeu.

- a. Si un joueur qui vient de recevoir une exclusion de 2 minutes se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif, il recevra une exclusion supplémentaire (voir 16.3g). Si cette exclusion est la troisième pour ce joueur, il est disqualifié ;
- b. Si un joueur vient d'être disqualifié (directement ou suite à une troisième exclusion) et se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif, l'équipe recevra une exclusion supplémentaire par laquelle elle est réduite pour 4 minutes (voir 16.8, 2^e paragraphe) ;
- c. Si un joueur qui vient de recevoir une exclusion de 2 minutes se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement grossier ou particulièrement grossier, il est disqualifié (voir 16.6b) ; le cumul des deux sanctions signifie la réduction de l'équipe pour 4 minutes (voir 16.8, 2^e paragraphe) ;
- d. Si un joueur qui vient d'être disqualifié (directement ou suite à une troisième exclusion) se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif grossier ou particulièrement grossier, l'équipe recevra une exclusion supplémentaire par laquelle elle est réduite pour 4 minutes (voir 16.8, 2^e paragraphe).

16.10. IRRÉGULARITÉS PENDANT LE TEMPS DE JEU

Les sanctions décrites dans les règles 16.1 ; 16.3 ; 16.6 sont généralement applicables pendant le temps de jeu.

Toutes les pauses entre les mi-temps, les arrêts du temps de jeu, les temps morts d'équipe et les prolongations font partie du temps de jeu.

Dans tous les autres cas d'épreuve décisive, exemple, épreuve des jets de 7 mètres, seule la règle 16.6 est à appliquer.

Tous les cas de comportement antisportif caractérisé ou répété, doivent amener l'interdiction de la participation de ce joueur (voir 2.2, commentaire).

16.11. IRRÉGULARITÉS EN DEHORS DU TEMPS DE JEU

Tout comportement antisportif, antisportif grossier, particulièrement grossier ainsi que tout autre comportement irrespectueux (voir 8.6 ; 8.7 ; 8.8 ; 8.9 ; 8.10) de la part d'un joueur ou d'un officiel d'équipe sur les lieux d'une rencontre, mais en dehors du temps de jeu est à pénaliser comme suit :

Avant la rencontre

- 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 ;
- b. Une disqualification contre le joueur ou l'officiel d'équipe, pour comportement prévu dans les règles 8.6 et 8.10a.

Cependant, l'équipe pourra débiter la rencontre avec le nombre maximum de joueurs et d'officiels autorisés sur la rencontre (la règle 16.8, 2^e paragraphe, ne concerne que les comportements durant le temps de jeu ; dans ce cas, la disqualification n'entraîne pas d'exclusion).



L'application de la règle 16.11b (2^e paragraphe) peut être modifiée dans le règlement particulier des compétitions.

De telles sanctions pour des irrégularités commises avant le match peuvent être mises en application à n'importe quel moment de la rencontre, lorsqu'il s'avère que la personne fautive est un éventuel participant au match et dans la mesure où ce fait n'avait pas encore été établi au moment de l'incident.

Après la rencontre

- c. La rédaction d'un rapport écrit.

RÈGLE 17 : LES ARBITRES



Défaillance des juges-arbitres officiellement désignés

A. DANS LES COMPÉTITIONS SOUS COUVERT DE LA CNA OÙ UN JUGE-DÉLÉGUÉ EST DÉSIGNÉ :

a. LNH et LFH

Se reporter aux règlements généraux de la FFHandball en vigueur à la date de la rencontre.

b. Autres divisions fédérales

Si les juges-arbitres désignés ne sont pas présents 15 minutes avant l'horaire prévu pour le début de la rencontre, les officiels responsables doivent prendre les mesures nécessaires conformément aux dispositions décrites ci-dessous pour procéder à leur remplacement. La ou les personnes désignées dans ces conditions n'officient que si les juges-arbitres officiels ne sont pas présents, en tenue et prêts à officier à l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Le remplacement des juges-arbitres défaillants est donc à effectuer à l'heure précise à laquelle doit commencer le match.

- o S'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours ;
- o En cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort ;
- o À défaut de tout juge-arbitre officiel, chaque équipe désigne un joueur en vue d'arbitrer.

Le tirage au sort décide de celui qui fera fonction, l'autre joueur ne peut en aucun cas prendre part au jeu (chaque équipe se trouve ainsi diminuée d'un joueur).

B. DANS LES COMPÉTITIONS SOUS COUVERT DE LA CNA SANS DÉSIGNATION D'UN JUGE-DÉLÉGUÉ OU DÉSIGNÉ DANS LES COMPÉTITIONS TERRITORIALES

Si les juges-arbitres désignés ne sont pas présents 15 minutes avant l'horaire prévu pour le début de la rencontre, les officiels responsables doivent prendre les mesures nécessaires conformément aux dispositions décrites ci-dessous pour procéder à leur remplacement. La ou les personnes désignées dans ces conditions n'officient que si les juges arbitres officiels ne sont pas présents, en tenue et prêts à officier à l'heure prévue pour le début de la rencontre.

Le remplacement des juges-arbitres défaillants est donc à effectuer à l'heure précise à laquelle doit commencer le match.

- o S'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours ;
- o En cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort ;
- o À défaut de tout juge-arbitre officiel, chaque équipe désigne un joueur en vue d'arbitrer.

Le tirage au sort décide de celui qui fera fonction, l'autre joueur ne peut en aucun cas prendre part au jeu (chaque équipe se trouve ainsi diminuée d'un joueur).

Uniquement pour les rencontres Jeunes

A défaut de tout juge-arbitre officiel présent à la rencontre, le remplacement des juges arbitres défaillants est donc à effectuer à l'heure précise à laquelle doit commencer le match :

1. S'il y a un binôme JAJ officiel neutre ou un juge-arbitre jeune officiel neutre, solliciter son concours.

2. En cas d'absence d'un binôme JAJ officiel neutre ou d'un juge-arbitre jeune officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel JAJ présent ou à tout juge-arbitre jeune officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort.
3. S'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours.
4. En cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent. Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort.
5. Si les deux équipes possèdent plusieurs officiels (au moins 2), tirage au sort entre les deux officiels majeurs de chaque équipe (licence pratiquant ou loisir – en capacité de se déplacer sur un terrain sans aide médicale comme des béquilles). L'officiel tiré au sort assurera la fonction d'arbitre, l'officiel non tiré au sort reprendra sa fonction initiale.
6. Si une seule équipe possède plusieurs officiels (au moins 2), l'un d'entre eux arbitre (licence pratiquant ou loisir) ; celui restant officiel d'équipe devra impérativement être majeur.
7. Si un seul officiel par équipe, tout licencié (hors dirigeant) présent.
8. Si un seul officiel par équipe et aucun licencié (point 7), arbitrage en binôme par un joueur de chaque équipe désignée par le responsable d'équipe.

17.1.

Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un chronométreur et un secrétaire.

17.2.

Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels d'équipe dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.

17.3.

Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que le match ne commence. Ils décident quels ballons seront utilisés (voir 1 et 3.1).

Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité du responsable d'équipe de chaque équipe.

Toute irrégularité doit être corrigée (voir 4.1 ; 4.2 et 4.7 ; 4.8 ; 4.9).

17.4.

Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres, en présence de l'autre arbitre et du responsable d'équipe de chaque équipe.

Un officiel ou un joueur (par exemple, le capitaine d'équipe) peut remplacer le responsable d'équipe.

17.5.

En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres.

Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (voir, toutefois, 13.2 et 14.2).

Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul, s'il n'est pas possible de trouver un arbitre ou un binôme d'arbitres de réserve ou remplaçant.

REMARQUE

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger l'application de la règle 17.5, 1^{er} et 3^e paragraphes.

BLESSURE D'UN JUGE-ARBITRE AU COURS DE LA RENCONTRE

Si l'un des juges-arbitres, suite à une blessure, ne peut continuer à diriger une rencontre, l'autre juge-arbitre continue seul jusqu'au terme du match.

Toutefois, si après avoir reçu des soins, le juge-arbitre blessé retrouve une intégrité physique lui permettant d'officier à nouveau, il pourra reprendre sa place à l'occasion d'un arrêt du temps de jeu.

BLESSURE DES DEUX JUGES-ARBITRES AU COURS DE LA RENCONTRE

Dans le cas où plus aucun juge-arbitre qui a débuté la rencontre n'est en état d'arbitrer, la procédure prévue en cas de défaillance de juge-arbitre applicable est la suivante :

- o S'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours,
- o En cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent,
- o Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort,
- o A défaut de tout juge-arbitre officiel, chaque équipe désigne un joueur en vue d'arbitrer,
- o Le tirage au sort décide de celui qui fera fonction, l'autre joueur ne peut en aucun cas prendre part au jeu (chaque équipe se trouve ainsi diminuée d'un joueur),
- o En revanche, si une telle situation survient en LNH et / ou LFH, la rencontre sera automatiquement arrêtée : les dispositions prévues dans les articles des règlements généraux s'appliqueront.

17.6.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

17.7.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles, ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu, et que les deux arbitres sont d'un avis contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut.

S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera. L'arrêt du temps est obligatoire.

À la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet (voir 2.8d ; 15.5).

17.8.

Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts. Ils notent les avertissements, les exclusions et les disqualifications.

17.9.

Les deux arbitres sont responsables du contrôle de la durée du temps de jeu. En cas de doute sur l'exactitude du chronométrage, les arbitres prennent une décision conjointe (voir, également, 2.3).

REMARQUE

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger les règles 17.8 et 17.9.

17.10.

Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie. Les disqualifications prononcées au titre des règles 8.6 et 8.10 doivent être motivées sur la feuille de match.

17.11.

Les décisions des arbitres ou des délégués fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel.

Seules les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent faire l'objet d'une réclamation. Pendant le match, seul le « responsable d'équipe » est autorisé à s'adresser aux arbitres.

17.12.

Les deux arbitres ont le droit d'interrompre temporairement ou d'arrêter définitivement le match. Avant que le match ne soit définitivement arrêté, les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour le mener à terme.

17.13.

Les arbitres sont autorisés à utiliser l'assistance vidéo pendant le match, conformément au Règlement pour l'assistance vidéo (**Video Replay**).

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales décident des matchs pour lesquels les arbitres peuvent utiliser l'assistance vidéo.

FFHANDBALL



Même pour des salles équipées de la VR, son utilisation est interdite pour les rencontres nationales ou territoriales.

17.14.

Les arbitres et les délégués peuvent utiliser pour leur communication des appareils électroniques. Les règles concernant leur utilisation sont fixées par les instances compétentes

RÈGLE 18 : LE SECRÉTAIRE ET LE CHRONOMÉTREUR

18.1.

En principe, le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

Le secrétaire a la responsabilité de contrôler la composition des équipes, la feuille de match, l'inscription de joueurs après le début du match et l'inscription de joueurs non autorisés à participer.

D'autres tâches, telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants, ainsi que le comptage du nombre d'attaques (cette décision est considérée comme fondée sur l'observation des faits) suite à la prise en charge médicale d'un joueur sur le terrain, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Généralement, seul le chronométrateur (et, quand c'est applicable, un délégué de la fédération responsable) devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaires.

Voir également l'Interprétation n° 7 concernant les procédures correctes des interventions du secrétaire / chronométrateur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

18.2

S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométrateur doit informer le « responsable d'équipe » de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite d'arrêts du temps de jeu.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir 2.3).

Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion (au moins trois par équipe dans les compétitions de l'IHF), le chronométrateur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table du chronométrateur.

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



LES GESTES

DE L'IHF

LES GESTES

Lorsqu'un jet franc ou une remise en jeu est ordonné, les arbitres doivent immédiatement indiquer la direction du jet (gestes **7** ou **9**).

Par la suite, le(s) geste(s) obligatoire(s) approprié(s) devrai(en)t être effectué(s) (gestes **13** et **14**) pour indiquer toute sanction personnelle.

Lorsqu'il apparaît utile d'expliquer une décision de jet franc ou un jet de 7 mètres, il convient d'effectuer l'un des gestes **1-6** et **11** pour information. Le geste **11** sera, toutefois, toujours effectué dans les situations où la décision de jet franc pour cause de jeu passif n'était pas précédée par le geste **17**.

Les gestes **12**, **15** et **16** sont obligatoires dans les situations où ils s'appliquent.

Les gestes **8**, **10** et **17** sont utilisés si les arbitres les estiment nécessaires.

LISTE DES GESTES :

- 1.** Empiètement sur la surface de but,
- 2.** Dribble irrégulier,
- 3.** Le joueur a fait trop de pas ou a gardé le ballon pendant plus de 3 secondes,
- 4.** Ceinturer, retenir ou pousser,
- 5.** Frapper,
- 6.** Faute d'attaquant,
- 7.** Remise en jeu - Direction,
- 8.** Renvoi,
- 9.** Jet Franc - Direction,
- 10.** Non-respect de la distance des 3 mètres,
- 11.** Jeu passif,
- 12.** But,
- 13.** Les « Cartons » :
 - o Avertissement – Jaune,
 - o Disqualification – Rouge,
 - o Rapport écrit – Bleu (montré à titre indicatif),
 - o Protocole commotion cérébrale – Blanc,
- 14.** Exclusion de 2 minutes,
- 15.** Arrêt du temps de jeu,
- 16.** Autorisation accordée à deux personnes (autorisées à participer au jeu) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant l'arrêt du temps de jeu,
- 17.** Geste d'avertissement pour jeu passif.



1

Empiètement sur la surface de but



2

Dribble irrégulier



3

Le joueur a fait trop de pas ou a gardé le ballon pendant plus de 3 secondes



4

Ceinturer, retenir ou pousser



5

Frapper



6

Faute d'attaquant



Remise en jeu - Direction



Renvoi



Jet Franc - Direction



Non-respect de la distance des 3 mètres



Jeu passif



But



Avertissement – Jaune



Disqualification – Rouge



Rapport écrit – Bleu
(montré à titre indicatif)



Protocole commotion cérébrale – Blanc



14

Exclusion de 2 minutes



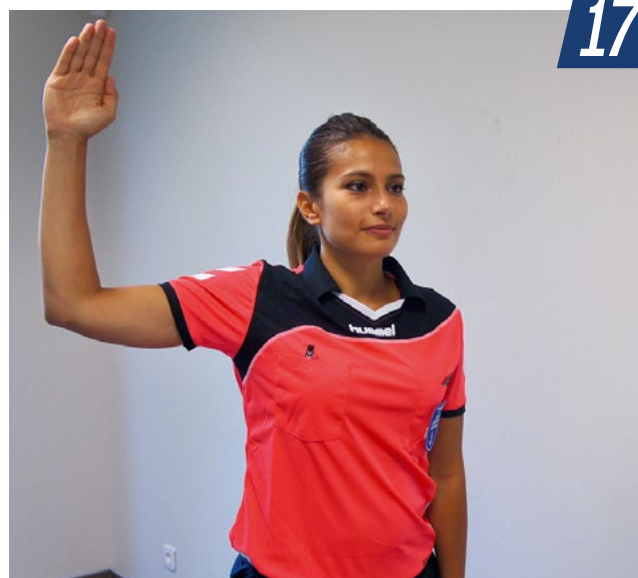
15

Arrêt du temps de jeu



16

Autorisation accordée à deux personnes
(autorisées à participer au jeu)
de pénétrer sur l'aire de jeu
pendant l'arrêt du temps de jeu



17

Geste d'avertissement pour jeu passif

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



INTERPRÉTATION DES RÈGLES DE JEU



INTERPRÉTATION DES RÈGLES DE JEU

<i>N°1 : EXÉCUTION D'UN JET FRANC APRÈS LE SIGNAL DE FIN</i>	<i>64</i>
<i>N°2 : ARRÊT DU TEMPS DE JEU</i>	<i>65</i>
<i>N°3 : TEMPS MORT D'ÉQUIPE</i>	<i>66</i>
<i>N°4: LE JEU PASSIF</i>	<i>68</i>
<i>N°5 : EXÉCUTION DE L'ENGAGEMENT</i>	<i>79</i>
<i>N°6 : DÉFINITION D'UNE OCCASION MANIFESTE DE BUT</i>	<i>80</i>
<i>N°7 : INTERVENTION DU CHRONOMÉTREUR OU D'UN DÉLÉGUÉ</i>	<i>81</i>
<i>N°8 : JOUEUR BLESSÉ.....</i>	<i>83</i>

INTERPRÉTATION N°1

EXÉCUTION D'UN JET FRANC APRÈS LE SIGNAL DE FIN (RÈGLES 2.4 ; 2.5 ; 2.6)

Dans de nombreux cas, l'équipe qui a la possibilité d'exécuter un jet franc après la fin du temps réglementaire n'est pas vraiment intéressée d'essayer de marquer un but, soit parce que l'issue du match est déjà évidente ou l'endroit d'où le jet doit être exécuté est trop éloigné du but de l'équipe adverse.

Bien que, d'un point de vue strictement technique, les règles exigent que le jet franc soit exécuté, les arbitres devraient juger raisonnablement et considérer que le jet franc est exécuté si un joueur qui est à peu près dans la bonne position laisse simplement tomber le ballon ou le remet aux arbitres.

Dans les cas où il est clair que l'équipe souhaite marquer un but, les arbitres doivent essayer de trouver un équilibre entre la réalisation de ce souhait (même si les chances de but sont minimes) et la garantie que cette situation ne perdure par une perte de temps et des « palabres » frustrants.

En d'autres termes, les arbitres doivent placer correctement les joueurs des deux équipes, en faisant preuve de rapidité et de fermeté, de telle sorte que le jet franc puisse être exécuté sans perte de temps.

Les nouvelles restrictions de la règle 2.5 qui concernent la position des joueurs et les changements doivent être appliquées (voir 4.5 et 13.7).

Les arbitres doivent également être très vigilants quant aux autres irrégularités des deux équipes qui sont passibles de sanction. Toute irrégularité des défenseurs doit être sanctionnée (voir 15.4 ; 15.9 ; 16.1b ; 16.3d).

Par ailleurs, les joueurs attaquants enfreignent souvent les règles pendant l'exécution du jet, par exemple, si un ou plusieurs joueurs franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet, mais avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur (voir 13.7, 3^e paragraphe), ou si le lanceur bouge ou saute pendant l'exécution du jet (voir 15.1 ; 15.2 ; 15.3).

Il est très important de ne pas accorder des buts marqués irrégulièrement.

INTERPRÉTATION N°2

ARRÊT DU TEMPS DE JEU (RÈGLE 2.8)

À l'exception des situations indiquées dans la règle 2.8, où un arrêt de temps de jeu est obligatoire, les arbitres devraient examiner l'opportunité des arrêts de temps de jeu dans d'autres situations.

Voici quelques situations typiques où l'arrêt de temps de jeu n'est pas obligatoire, mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

- a.** Influences externes, par exemple : le sol de l'aire de jeu doit être essuyé ;
- b.** Un joueur semble être blessé ;
- c.** Une équipe veut clairement « gagner » du temps, par exemple, en retardant l'exécution d'un jet ou lorsqu'un joueur lance le ballon au loin ou ne le rend pas ;
- d.** Si le ballon touche le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu (11.1) et que le ballon change de course et s'éloigne considérablement de l'endroit où doit être exécutée la remise en jeu entraînant un retard inhabituel ;
- e.** Remplacement d'un joueur de champ par un gardien de but pour effectuer un renvoi.

Lorsqu'ils déterminent la nécessité d'ordonner un arrêt de temps de jeu dans ces situations ou d'autres, les arbitres devraient surtout considérer si une interruption du match sans un arrêt du temps de jeu crée un désavantage pour l'une ou l'autre équipe.

Par exemple, si une équipe mène largement à la marque peu avant la fin de la rencontre, il se peut alors qu'il ne soit pas nécessaire d'ordonner un arrêt de temps de jeu pour une brève interruption due à l'essuyage de l'aire de jeu.

De la même façon, si l'équipe désavantagée par l'absence d'un arrêt de temps de jeu est l'équipe qui, pour quelque raison que ce soit, essaie de gagner du temps ou de « faire traîner les choses », il n'y a évidemment pas lieu de prononcer un arrêt de temps de jeu.

Un autre facteur décisif est la durée prévue de l'interruption. La longueur d'une interruption résultant d'une blessure est souvent difficile à évaluer : dans ces cas, il est préférable d'ordonner un arrêt du temps de jeu.

Inversement, les arbitres ne devraient pas trop rapidement ordonner un arrêt du temps de jeu lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu.

En effet, dans ce genre de situations, le ballon est souvent immédiatement renvoyé sur l'aire de jeu et peut être joué. Si tel n'est pas le cas, les arbitres devraient se concentrer pour mettre rapidement le ballon de réserve en jeu (voir 3.4), précisément pour éviter un arrêt du temps de jeu.

INTERPRÉTATION N°3

TEMPS MORT D'ÉQUIPE (RÈGLE 2.10)

Chaque équipe a droit à un Temps Mort d'Équipe (TME) de 1 minute par mi-temps du temps réglementaire (mais pas au cours des prolongations).

Une équipe qui souhaite demander un temps mort d'équipe doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un « carton vert » sur la table devant le chronométrateur (ce carton devrait mesurer environ 15 x 20 cm et afficher un grand « T » sur les deux faces).

Une équipe peut seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu).

À condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler, dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe, l'équipe recevra immédiatement un temps mort d'équipe.

Le chronométrateur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (voir 2.9). Il fait le geste annonçant un arrêt de temps de jeu (voir geste n° 15) indiquant clairement l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.

Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe et y restera pendant la durée de celui-ci.

Les arbitres confirment le team time-out et le chronométrateur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du team time-out. Le secrétaire consigne le temps mort d'équipe sur la feuille de match pour l'équipe requérante.

Au cours du temps mort d'équipe, les joueurs et les officiels de l'équipe restent au niveau de leur zone de changement, soit sur l'aire de jeu, soit dans la zone de changement. Les arbitres restent au centre de l'aire de jeu, cependant l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométrateur pour le consulter.

Les irrégularités et comportements antisportifs commis pendant un temps mort d'équipe entraînent les mêmes sanctions (en vertu de la règle 16) que pendant la durée du match, puisqu'un temps mort d'équipe est considéré comme faisant partie du temps de jeu (voir 16.10). Il est sans importance que les joueurs / officiels concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Par conséquent, une exclusion ou une disqualification doivent être appliqués conformément aux règles 16.1-3 et 16.6-9 en cas de comportement antisportif (voir 8.7 à 10) ou d'une action relevant de la règle 8.6b.

Après 50 secondes, le chronométrateur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.

Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le team time-out est terminé. Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe. Ce jet est à exécuter à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Le chronométrateur démarre le chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

Une équipe peut demander le temps mort d'équipe directement en appuyant sur un bouton (buzzer) sur un appareil électronique au lieu d'utiliser les cartons verts. Le buzzer est directement connecté au système officiel du tableau d'affichage et le fait d'appuyer sur le buzzer entraînera directement l'arrêt du temps. Pour signaler le temps mort d'équipe à toutes les parties, celui-ci est également indiqué par un signal audio. Pour en savoir plus, veuillez consulter le « Règlement pour le Temps Mort d'Équipe Électronique ».

REMARQUE

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation en vertu de la remarque de la règle 2.10.

Chaque équipe a droit à trois temps morts d'équipe au cours du temps de jeu réglementaire sauf durant les prolongations.

Deux temps morts d'équipe au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire.

Entre deux temps morts d'équipe d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon.

Trois (3) cartons verts, numérotés 1, 2 et 3 sont à la disposition de chaque équipe.

Les équipes reçoivent les cartons numérotés 1 et 2 lors de la première mi-temps et les cartons numérotés 2 et 3 lors de la seconde mi-temps à condition qu'elles n'aient pas eu plus d'un temps mort d'équipe au cours de la première mi-temps.

Si elles ont déjà eu deux temps morts d'équipe au cours de la première mi-temps, elles ne recevront que le carton vert numéroté 3.

Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul temps mort d'équipe est autorisé par équipe.

INTERPRÉTATION N°4

LE JEU PASSIF (RÈGLES 7.11 ; 12)

A. DIRECTIVES GÉNÉRALES

CONCEPT GÉNÉRAL DU JEU

En adoptant les règles relatives au jeu passif, l'IHF vise à promouvoir des styles de jeu attrayants, caractérisés par un rythme élevé (contre-attaque, engagement rapide), peu d'interruptions (continuité) et un équilibre entre les phases d'attaque et de défense.

Les arbitres sont donc appelés à récompenser le jeu défensif actif lors duquel aucune faute n'est commise, lorsqu'ils évaluent le jeu passif.

Les phases de jeu rapide qui visent clairement à créer des occasions de but ne doivent pas être incluses dans l'évaluation immédiate du jeu passif.

OBJECTIFS

La mise en œuvre des règles relatives au jeu passif poursuit les objectifs suivants :

- o Réduire les phases de jeu trop lentes (exemples : les joueurs se déplacent lentement depuis leur propre moitié du terrain à celle de l'adversaire ; les moyens tactiques en attaque ne sont utilisés que pour gagner du temps) ;
- o Éviter les méthodes de jeu peu attrayantes et les retards intentionnels dans le jeu ;
- o Réduire les interruptions pendant les matchs ;
- o Promouvoir le jeu défensif actif et centré sur le ballon, visant à récupérer le ballon et interrompre l'attaque des adversaires sans commettre des fautes.

Les arbitres doivent donc reconnaître et évaluer les méthodes de jeu passif de manière cohérente tout au long des matchs.

SITUATIONS

Le jeu passif peut se manifester dans toutes les phases d'attaque d'une équipe, y compris par exemple :

- o Lors d'une remontée lente du terrain ;
- o Lors de la première attaque placée (c'est-à-dire la phase normale de construction) après des actions d'attaque non réussies ou des actions d'attaque interrompues par un jet franc (c'est-à-dire une phase de construction plus courte) ;
- o Après des interruptions du jeu (exemple : temps mort d'équipe).

Le recours au jeu passif peut intervenir plus fréquemment dans les situations suivantes :

- o Score serré vers la fin de match ;
- o Une équipe doit jouer en infériorité numérique (cinq contre six ; quatre contre six ; autres situations similaires) ;
- o But vide : l'équipe attaquante joue sans gardien de but (sept contre six ; six contre six ; autres situations similaires) ;
- o Une défense active détruit / interrompt le rythme de l'attaque et empêche un changement de rythme ciblé (voir les critères détaillés) ;
- o Différences de niveau de performance entre les deux équipes (supériorité générale d'une équipe, notamment en défense) ;
- o Actions d'attaque infructueuses d'une équipe pendant une période plus longue.

APPRÉCIATION DU JEU PASSIF

Différents critères d'observation sont à appliquer tout au long de la phase d'attaque d'une équipe, de la prise de possession du ballon jusqu'à la perte de celui-ci, afin de reconnaître et d'évaluer une tendance au jeu passif. Il existe toutefois des situations particulières dans lesquelles les arbitres peuvent décider immédiatement qu'il s'agit de jeu passif.

Les critères cités dans les précisions ci-dessous apparaissent rarement isolément dans le jeu. Ils doivent être appréciés dans leur globalité par les arbitres.

Néanmoins, il existe des situations (voir chapitre E) dans lesquelles les arbitres peuvent immédiatement décider qu'il s'agit d'un jeu passif direct.

REMARQUES

- o **Critères généraux** avant le match (situation particulière du match (classement, importance du résultat final, système d'élimination directe, etc.), caractéristiques générales du match, etc.) ;
- o **Critères supplémentaires** liés à la situation et au moment spécifiques du match (temps, score actuel, évolution du match, sanctions, prolongation, performance des équipes, etc.) phases de match (jeu rapide avec contre-attaques (première, deuxième et troisième vague), engagement rapide, première attaque placée avec phase normale de construction, phase de construction plus courte (réorganisation) ;
- o **Critères d'observation spécifiques** dans les différentes phases du match (voir point B. L'utilisation du geste d'avertissement préalable).

Ce sont surtout les effets d'un travail de défense actif et régulier qui sont toujours à prendre en compte.

B. L'UTILISATION DU GESTE D'AVERTISSEMENT PRÉALABLE

Le geste d'avertissement préalable devrait être utilisé dans les situations suivantes :

B.1. APRÈS AVOIR RÉCUPÉRÉ LE BALLON : LES JOUEURS SE DÉPLACENT LENTEMENT DE LEUR PROPRE MOITIÉ DU TERRAIN À CELLE DE L'ADVERSAIRE

Le jeu passif peut déjà commencer au moment où une équipe prend possession du ballon dans sa propre moitié de terrain.

Dans ces moments-là, un critère d'observation important consiste à observer la façon dont l'équipe se déplace sur le terrain, de sa propre moitié à celle de l'adversaire.

Cela vaut également pour les situations où le ballon n'est pas en jeu (voir, également, l'interprétation n° 2).

REMARQUE

Des situations similaires peuvent également se produire lors d'attaques placées dans le but de ralentir la défense.

Un critère d'observation typique est le suivant :

- o Après avoir récupéré le ballon, les joueurs se déplacent lentement de leur propre moitié du terrain à celle de l'adversaire.

REMARQUE

Les arbitres peuvent signaler le jeu passif en montrant le geste d'avertissement au début de la première attaque placée avec une phase de construction normale si le ballon est passé très lentement dans la moitié de l'adversaire.

B.2. UN JOUEUR RETARDE L'EXÉCUTION D'UN JET

Exemples :

- o Retarder un jet franc (en faisant semblant de ne pas connaître le bon endroit ou en adoptant un autre comportement) ;

- o 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) ;
- o Retarder un renvoi ou une remise en jeu.

REMARQUES

Les arbitres doivent inciter les équipes à éviter de tels retards dès qu'ils les constatent.

Le geste d'avertissement préalable ne peut pas être montré tant que le ballon n'est pas en jeu ; il peut être montré dès que le ballon est remis en jeu. Cependant, le temps pendant lequel le ballon n'était pas en jeu doit être considéré comme faisant partie de la phase de construction plus ou moins longue.

Dans des situations spécifiques (par exemple, peu avant la fin du match, en infériorité numérique), il est recommandé aux arbitres d'arrêter le chronomètre au lieu de le laisser marcher.

Le match reprendra en fonction de la situation de jeu au moment de l'interruption.

B.3. GESTE D'AVERTISSEMENT EN RELATION AVEC UN REMPLACEMENT TARDIF PENDANT LA PHASE DE CONSTRUCTION NORMALE

Les critères d'observations typiques sont les suivants :

- o Tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque ;
- o L'équipe commence la phase de construction par une série préparatoire de passes ;
- o À ce moment, l'équipe effectue un remplacement.

REMARQUES

Les arbitres doivent être sûrs que c'est un joueur de champ de l'équipe attaquante qui est remplacé et non le gardien de but qui entre en jeu (pas d'influence sur un éventuel jeu passif).

Critère supplémentaire : l'équipe attend le joueur remplaçant.

COMMENTAIRE

Une équipe qui commence son attaque par une contre-attaque (contre-attaque, engagement rapide) depuis sa propre moitié du terrain, mais n'arrive pas immédiatement en position de tir après avoir atteint la moitié de l'équipe adverse, peut procéder à un remplacement rapide d'un ou de plusieurs joueurs pendant la transition vers la phase de construction normale, ce qui ne sera pas considéré comme jeu passif par les arbitres.

B.4. GESTE D'AVERTISSEMENT PENDANT UNE PHASE DE CONSTRUCTION EXCESSIVEMENT LONGUE EN ATTAQUE PLACÉE

En principe, chaque équipe peut préparer une attaque placée avec une phase de construction correspondante avant d'entamer une action d'attaque ciblée avec un changement de rythme. Il existe deux phases de construction différentes :

Première attaque placée avec une phase de construction normale :

Après avoir récupéré le ballon, la première attaque placée d'une équipe se déroule dans la moitié du terrain de l'adversaire si les adversaires n'appliquent pas la défense homme à homme dans la moitié de l'équipe attaquante (éventuellement également après une contre-attaque rapide ou un engagement rapide non réussis).

Cette première attaque placée peut prendre plus de temps en raison du remplacement de joueurs, par exemple.

Les caractéristiques de la phase de construction normale lors de la première attaque placée sont les suivantes :

- o Le remplacement de joueurs ;
- o Les joueurs prennent leur position dans l'attaque placée ;
- o Série préparatoire de passes et / ou d'actions tactiques d'attaque (par exemple, croisements, transitions sans changement de rythme) avec des ententes tactiques (communication) au sein de l'équipe d'attaquante ;

- o La préparation et initiation d'une action tactique d'attaque ciblée (exemples : commencer l'attaque par des actions individuelles (1 contre 1) ou par des moyens tactiques coopératifs, croisements, transition, etc.).

REMARQUES

Après une phase de construction préparatoire, les critères suivants servent d'indicateurs pour déterminer si une équipe entame une action tactique d'attaque ciblée :

- o Changement de rythme ciblé dans toutes les actions d'attaque (passes, courses, etc.) ;
- o Actions d'attaque vers le but dans les zones dangereuses ;
- o Actions au cours desquelles les attaquants entrent en contact physique avec les défenseurs (exemples : les défenseurs retiennent les attaquants et/ou barrent illégalement leur chemin).

Phases de construction plus courtes :

Il existe deux situations différentes dans lesquelles l'équipe attaquante peut commencer l'action d'attaque ciblée suivante après une phase de construction plus courte :

1. Le match reprend après une tentative d'attaque infructueuse, tentative infructueuse sans interruption du jeu (pas de jets sifflés par les arbitres).

À la suite d'une phase de construction, l'équipe attaquante entame une action tactique d'attaque ciblée avec un changement de rythme, qui n'aboutit cependant pas à la conclusion réussie de l'action (aucune occasion de marquer, l'équipe attaquante reprend la possession du ballon après un tir manqué ou bloqué, etc.).

2. À la suite d'une action tactique d'attaque ciblée, le match est interrompu et reprend avec un jet.

Le point suivant s'applique aux deux situations :

L'équipe attaquante peut jouer une autre phase de construction pour se réorganiser et préparer la prochaine action tactique ciblée. Cette autre phase de construction doit cependant être plus courte. Critère supplémentaire : une phase de construction plus courte devrait comprendre quatre à six passes après un jet franc, une remise en jeu ou un renvoi à la suite d'un tir au but ayant été bloqué par les défenseurs.

Continuation du match dans différentes situations

Le tableau suivant donne un aperçu des différentes situations où le match peut continuer avec une phase de construction normale ou plus courte.

SITUATION	Le match continue avec :	
	Une phase de construction normale	Une phase de construction plus courte
CONTRE-ATTAQUE		
- o Contre-attaque / engagement rapide (première, deuxième, troisième vague) - o Interruption par un jet franc ou une discontinuité et transition vers la phase de construction	X	
- o Contre-attaque / engagement rapide - o Transition ciblée de la troisième vague à l'attaque placée (plusieurs séries de passes avec des actions tactiques ciblées) - o Interruption par un jet franc ou une discontinuité et transition vers la phase de construction	X	
- o Contre-attaque / engagement rapide - o Transition ciblée de la troisième vague à l'attaque placée - o Feinte de transition vers la phase de construction normale - o Action finale ciblée - o Interruption par un Jet Franc	X	
DÉBUT DE L'ATTAQUE PLACÉE		
- o Rythme infructueux - o Réorganisation (sans interruption)		X
- o Rythme infructueux - o Interruption par Jet Franc		X
- o Phase de construction normale - o Moyens tactiques avec changement de rythme infructueux - o Tir ou passe bloqués (l'équipe attaquante reste en possession du ballon) - o Remarque : le ballon est libre pendant un certain temps		X
LORS D'UNE ATTAQUE PLACÉE (PLUS LONGUE)		
o Jet Franc / eemise en jeu après une phase de construction plus courte		X
- o Attaque non réussie après une phase de construction plus courte - o Le match continue		X
- o Phase de construction plus courte - o Moyens tactiques avec changement de rythme infructueux - o Tir ou passe bloqués (l'équipe attaquante reste en possession du ballon) - o Remarque : le ballon est libre pendant un certain temps		X

SITUATION	Le match continue avec :	
	Une phase de construction normale	Une phase de construction plus courte
TEMPS MORT D'ÉQUIPE		
- o L'équipe prend possession du ballon dans sa propre moitié - o Temps Mort d'Équipe immédiat	X	
- o Phase de construction normale - o Moyens tactiques avec changement de rythme infructueux - o Temps Mort d'Équipe immédiat		X
- o Phase de construction normale - o Moyens tactiques avec changement de rythme infructueux - o Temps Mort d'Équipe	X	
SITUATIONS SPÉCIALES		
- o Exclusion prononcée à l'encontre de l'équipe défendante (avec ou sans geste d'avertissement préalable) - o Le match se poursuit sans geste d'avertissement	X	
- o Jet de 7 mètres - o Le ballon est arrêté par le gardien de but - o L'équipe attaquante reste en possession du ballon - o L'attaque placée se poursuit	X	
- o L'équipe attaquante tire au but (avec ou sans geste d'avertissement préalable) - o Le ballon est renvoyé par un montant de but ou par le gardien de but et revient directement à l'équipe attaquante ou une remise en jeu est accordée à l'équipe attaquante	X	

B.5. LES CRITÈRES D'OBSERVATION TYPIQUES D'UNE PHASE DE CONSTRUCTION EXCESSIVEMENT LONGUE

Les critères d'observation suivants, qui se présentent souvent en combinaison, sont pertinents pour déterminer si les phases de construction sont excessivement longues :

- o L'équipe attaquante ne parvient pas à changer le rythme entre la phase de construction et une action tactique d'attaque ciblée qui débouche sur une occasion de marquer un but ;
- o Les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but ;
- o Faire rebondir le ballon de manière répétée en restant immobile ou en s'éloignant du but (sans impact direct d'un adversaire) ;

COMMENTAIRES

Les actions préparatoires de 1 contre 1, dans lesquelles le joueur avec le ballon, souvent en faisant rebondir le ballon, tente de faire bouger l'adversaire direct dans une certaine direction afin d'initier ensuite une action d'attaque ciblée, ne doivent pas être prises en compte.

- o Plusieurs passes entre deux joueurs sans contact avec la défense (pas d'actions dangereuses vers le but) ;
- o Le ballon est renvoyé dans la moitié de terrain de l'équipe attaquante, même si les adversaires n'exercent aucune pression sur celle-ci ;
- o La défense active interrompt le rythme des passes / mouvements des attaquants ;
- o En général : pas de contact avec la défense ; lorsque l'attaquant joue en un contre un envers un défenseur, il fait volte-face prématurément, attend que les arbitres interrompent le jeu, ou ne cherche aucun avantage d'espace dans le duel ;
- o Le ballon est éloigné du but et / ou des défenseurs.

REMARQUES

Il existe des critères supplémentaires pour l'évaluation de phases de construction plus courtes.

Dans une phase de construction plus courte (en fonction du niveau de performance des deux équipes) l'équipe attaquante doit initier la prochaine action offensive en changeant le rythme et en se dirigeant vers le but après quatre à six passes (par exemple en un contre un, coopération de groupe, croisement, transition). Le nombre de passes indiqué n'a qu'une valeur indicative et il ne faut pas que les arbitres comptent les passes.

Si une équipe a besoin d'une deuxième ou de plusieurs phases de construction plus courtes au cours de la même attaque, le nombre de passes préparatoires peut être inférieur à quatre ou six. Mais dans tous les cas, les arbitres devraient au moins accorder trois passes à l'équipe attaquante pour une phase de construction plus courte, à moins que l'équipe attaquante n'ait retardé l'exécution du jet.

Défense active

En ce qui concerne l'équilibre entre l'attaque et la défense, les arbitres doivent avant tout tenir compte de l'effet du jeu défensif actif.

Dans le cadre du jeu défensif actif, les défenseurs cherchent à mettre sous pression l'équipe attaquante sans interrompre le jeu (sans fautes / jets francs).

En appliquant des stratégies défensives actives, les équipes poursuivent les objectifs tactiques suivants :

- o Attaquer / bloquer des passes / des espaces ;
- o Repousser les attaquants vers l'arrière (les attaquants ne peuvent pas recevoir une passe sans risque et doivent reculer, par exemple) ;
- o Détruire / interrompre le rythme de l'attaque ;
- o Détruire / interrompre le timing des moyens tactiques ;
- o Provoquer des passes ou des tirs non désirés ;
- o Provoquer des erreurs techniques/tactiques.

REMARQUES

Les arbitres doivent faire une distinction claire entre un comportement défensif principalement axé sur les fautes et un jeu défensif actif qui tente de mettre sous pression l'attaque (sans fautes).

Fautes provoquant un jet franc

Les interruptions fréquentes qui provoquent un jet franc peuvent également être utilisées pour évaluer le jeu passif. Le critère d'observation est le suivant :

- o L'attaquant en possession du ballon permet une interruption (arrêter un mouvement vers le but, se détourner du but, attendre le coup de sifflet des arbitres).

REMARQUES

Les actions offensives qui visent clairement à provoquer des fautes entraînant une interruption par un jet franc au lieu de créer des occasions de marquer sont des indicateurs de jeu passif.

Il est important de noter la différence de l'objectif tactique par rapport aux actions normales en 1 contre 1, qui visent à réaliser une prise d'intervalle réussie en direction du but ou à obtenir un avantage positionnel sur l'adversaire.

Important : La qualité des contacts physiques réguliers doit toujours être évaluée par les arbitres.

Directives générales

Les arbitres doivent toujours évaluer la situation de l'ensemble de l'attaque dès le début :

- o Y a-t-il une tendance au jeu passif dès le début ?
- o Quelle est la situation du match (score, temps de jeu, sanction, supériorité générale d'une équipe, etc.) ?

Moyens tactiques en attaque visant à tromper les arbitres

Dans le cadre du développement actuel du jeu, on peut observer, en particulier dans les situations où l'équipe attaquante joue en infériorité numérique ou avec un but vide, que les équipes initient des actions offensives (exemples : des croisements, des transitions) sans avoir l'intention d'attaquer directement le but.

De telles actions ne servent qu'à tromper les arbitres et à gagner du temps.

Les critères d'observation sont les suivants :

- o Les joueurs courent parallèlement à la ligne de jet franc sans contact avec la défense (souvent loin du but) ;
- o Les joueurs en possession du ballon se détournent rapidement du but (rotation précoce du haut du corps en direction de la passe ; contact visuel avec le destinataire de la passe, les joueurs ne regardent pas en direction du but), en particulier dans les actions en 1 contre 1 ;
- o Les arrières feignent des passes en profondeur vers le pivot sans poser une menace (en ouvrant des espaces pour une éventuelle passe en profondeur ou en largeur avec de bonnes chances de marquer) ;
- o Des changements de position fréquents sans attaquer les zones dangereuses (exemple : l'espace entre deux défenseurs).

Évaluation du jeu passif dans les situations de sept contre six

Il est important que les arbitres tiennent compte de la structure modifiée du jeu.

En général, on observe des tactiques différentes lorsqu'une équipe joue à sept contre six :

- o Moins de mouvements (pas de mouvements clairs vers l'avant ou de croisements) ;
- o Les arrières se positionnent plus près de la défense ;
- o Changements de rythme avec passes explosives et rapides ;
- o Rebonds tactiques pour maintenir les défenseurs dans leur position ;
- o Les joueurs se font des passes aller-retour pour maintenir les adversaires sur un seul côté de l'attaque.

Dans les autres cas, les mêmes critères d'observation que pour le jeu passif s'appliquent. Il faut tenir compte du fait que les équipes jouent souvent de longues attaques dans ces situations, car une perte de la possession du ballon permettrait à l'adversaire d'attaquer le but vide.

Le comportement des défenseurs est un autre critère d'observation important (la défense active (sans fautes) pour perturber l'élan des attaquants en avantage numérique devrait être récompensée).

Gestion du jeu passif en fin de match

En général, les décisions de jeu passif doivent être cohérentes tout au long de la partie.

Cependant, lors d'une attaque dans la dernière minute du match, qui peut souvent être la toute dernière attaque, l'équipe attaquante peut seulement essayer d'initier une action tactique ciblée pour créer une occasion de but juste avant la fin du match.

Montrer le signal d'avertissement pour le jeu passif quelques secondes avant la fin du jeu (conformément aux principes appliqués pour l'ensemble du jeu) n'aurait pas de sens car cela n'entraînerait aucune conséquence.

Par conséquent, les arbitres devraient décider de montrer le signal d'avertissement dès que les critères d'observation clairs pour le jeu passif sont remplis (équilibre entre les équipes attaquante et défensive) en fonction de la situation (temps de jeu restant, situation générale (score, résultat final)) et du comportement de l'équipe attaquante à partir du moment où elle a pris possession du ballon. Cependant, l'équipe attaquante doit disposer de suffisamment de temps pour une phase de construction normale.

C. COMMENT MONTRER LE GESTE D'AVERTISSEMENT PRÉALABLE AU JEU PASSIF ?

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît une tendance au jeu passif, il lève le bras (voir geste n° 17) pour indiquer qu'aucune action ou tentative de tir vers le but n'est reconnaissable.

Les arbitres devraient montrer le signal d'avertissement en même temps et lorsqu'un joueur contrôle le ballon.

L'utilisation du geste doit indiquer à l'équipe en possession du ballon qu'elle ne tente aucune action vers le but ou qu'elle retarde la progression du jeu.

Le geste est maintenu jusqu'à ce que :

- o L'attaque soit achevée,
- ou que
- o Le signal d'avertissement préalable ne soit plus valable (voir ci-dessous).

Une attaque qui commence à la prise de possession du ballon est considérée comme achevée lorsque l'équipe marque un but ou perd le ballon.

Le signal d'avertissement préalable s'applique normalement pour le temps restant entier de l'attaque. Cependant, pendant le déroulement d'une attaque, il y a deux situations où la perception du jeu passif n'est plus valable et le signal d'avertissement préalable doit être arrêté immédiatement :

1. L'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon lui revient directement, renvoyé par un montant du but ou le gardien de but, ou une remise en jeu ou un renvoi sont accordés à l'équipe attaquante ;
2. Un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend se voit infliger une sanction personnelle conformément à la règle 16 à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif.

Dans ces deux situations, l'équipe en possession du ballon doit être autorisée à une nouvelle phase de construction normale.

DIRECTIVES POUR LE GESTE D'AVERTISSEMENT PRÉALABLE

Le geste d'avertissement préalable ne doit pas être montré :

- o Pendant les mouvements clairs et efficaces de l'équipe attaquante vers l'avant ;
- o Lorsque les moyens tactiques commencent par un changement de rythme.

Le geste d'avertissement préalable ne doit généralement pas être montré immédiatement après l'exécution d'un jet franc.

L'équipe attaquante doit d'abord avoir la possibilité de profiter d'une nouvelle phase de construction (voir l'aperçu dans le tableau 1).

Situations de jeu dans lesquelles il est approprié de montrer le geste d'avertissement préalable :

- o Passes en arrière du terrain ;
- o Passes à des coéquipiers qui reculent ;
- o Les couloirs de passe potentiels pour le porteur du ballon sont activement bloqués par un jeu défensif actif ;
- o Le porteur du ballon se détourne du but.

En général, cela s'applique lorsque l'élan, le rythme de l'attaque placée ou les moyens tactiques sont détruits.

D. APRÈS LE GESTE D'AVERTISSEMENT PRÉALABLE

Une fois que les arbitres ont montré le geste d'avertissement pour le jeu passif, l'équipe attaquante dispose d'un maximum de quatre passes pour terminer l'attaque par un tir au but (voir 7.11 ; 7.12).

LES ACTIONS SUIVANTES NE SONT PAS CONSIDÉRÉES COMME DES PASSES :

- o Si lors d'une tentative de passe, le ballon ne peut pas être contrôlé en raison d'une faute passible de sanction commise par un défenseur ;
- o Si lors d'une tentative de passe, le ballon est dévié par un défenseur et franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but ;
- o Une tentative de tir qui est gênée par l'adversaire et déviée au-delà de la ligne de touche ou de la ligne de sortie de but.

REMARQUES CONCERNANT LE NOMBRE MAXIMAL DE PASSES

1. Avant l'exécution de la 4^e passe

- o Si une fois le signal d'avertissement donné, l'arbitre décide d'accorder un jet franc ou une remise en jeu à l'équipe attaquante, cela n'interrompt pas le compte du nombre de passes.
- o Si une passe ou un tir au but est gêné par un joueur de champ de l'équipe défendante et que le ballon est rendu à l'équipe attaquante (même sous la forme d'un renvoi), cette passe ou ce tir est considéré comme une passe.

2. Après l'exécution de la 4^e passe

- o Si un jet franc, une remise en jeu (ou un renvoi) sont accordés après la 4^e passe, l'équipe a la possibilité d'associer le tir à une passe supplémentaire pour conclure l'attaque.
- o La même chose s'applique, si le jet exécuté après la 4^e passe est gêné par l'équipe défendante et que le ballon est dévié vers un attaquant ou franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but.
- o Dans ces cas, l'équipe attaquante a le droit de conclure l'attaque en faisant une passe supplémentaire.

3. Avant l'exécution de la 5^e passe

Les arbitres peuvent décider qu'il s'agit de jeu passif dans les situations suivantes :

- o Le porteur du ballon reste immobile et cherche une occasion de passer le ballon pendant une période prolongée.
- o Les attaquants essaient à plusieurs reprises de provoquer une faute de la part des défenseurs afin d'obtenir un jet franc.
- o Les attaquants reculent jusqu'au fond du terrain.
- o Le porteur du ballon passe le ballon au fond du terrain pour réagir à une défense active.
- o Le porteur du ballon n'a aucune possibilité de passer en raison d'une défense active.

E. SITUATIONS PARTICULIÈRES DANS LESQUELLES LES ARBITRES PEUVENT DÉCIDER IMMÉDIATEMENT D'UN JEU PASSIF

Dans des situations particulières, les arbitres peuvent décider directement et à tout moment qu'il s'agit de jeu passif contre l'équipe attaquante, même s'ils n'ont pas encore montré le geste d'avertissement.

1. ANÉANTISSEMENT D'UNE OCCASION MANIFESTE DE BUT

Les critères d'observation sont les suivants :

- o L'attaquant qui a le ballon dispose d'une trajectoire libre et directe vers le but (espaces libres) ;
- o Il n'y a pas d'adversaire direct entre le but et l'attaquant qui a le ballon ;
- o 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 ;
- o Toutefois, les arbitres devraient tenir compte de l'impact de cette passe ;
- o Si une passe est jouée à un coéquipier qui se trouve en meilleure position, il ne peut y avoir de jeu passif direct.

Situations de jeu typiques :

- o Rupture d'une contre-attaque (pas d'adversaire entre l'attaquant et le but) ;
- o Ne pas attaquer le but malgré la possibilité d'une prise d'intervalle en attaque placée ou dans des situations de défense homme à homme (grands espaces ouverts).

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 :

- o Qui n'effectue pas d'action offensive ;
- o 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) ;
- o Qui est situé dans sa moitié de terrain.

3. DÉFENSE HOMME À HOMME DANS LA MOITIÉ DE L'ADVERSAIRE

L'équipe défendante adopte une défense d'homme à homme dans la moitié de terrain de l'adversaire. L'équipe attaquante ne fait aucune tentative sérieuse pour attaquer le but.

Les critères d'observation sont les suivants :

- o Des actions (rebonds, dribbles, passes) qui ne visent pas à attaquer le but et où le porteur du ballon n'est pas mis sous pression par un adversaire ;
- o Une passe longue est effectuée dans la propre moitié de terrain de l'équipe, bien que d'autres options soient possibles ;
- o Le porteur du ballon fait rebondir le ballon en restant immobile.

INTERPRÉTATION N°5

EXÉCUTION DE L'ENGAGEMENT (RÈGLE 10.3)

La directive pour l'interprétation de la règle 10.3 devrait, pour les arbitres, avoir pour objectif d'encourager les équipes à pratiquer l'engagement rapide.

Cela veut dire que les arbitres devraient éviter d'être pointilleux et ne pas chercher à sanctionner une équipe qui essaye d'effectuer un engagement rapide.

Par exemple : les arbitres doivent éviter que l'attention qu'ils consacrent à la prise de notes ou à d'autres tâches ne porte préjudice à la vérification rapide de la position des joueurs.

L'arbitre de champ devrait être prêt à siffler rapidement quand le porteur du ballon est en position correcte, à condition de ne pas devoir corriger les positions d'autres joueurs.

Les arbitres doivent également se rappeler que les coéquipiers du porteur du ballon sont autorisés à franchir la ligne médiane dès le coup de sifflet (ceci est une exception au principe de base pour l'exécution des jets).

EXÉCUTION SANS ZONE D'ENGAGEMENT

Bien que la règle prévoie que le porteur du ballon doit être sur la ligne médiane et qu'il peut y être avec une distance de 1,5 m du centre, les arbitres ne devraient pas faire preuve d'une précision excessive et ne devraient pas se soucier de quelques centimètres.

Il est primordial d'éviter tout sentiment d'injustice (justifié ou non) de la part des adversaires en ce qui concerne l'endroit et le moment de l'engagement.

Par ailleurs, le point central n'est pas marqué sur la plupart des aires de jeu, quand ce n'est pas la ligne médiane qui est interrompue en raison de publicité figurant au centre de l'aire de jeu.

Dans de tels cas, tant le lanceur que l'arbitre devront « estimer » la position correcte et toute précision excessive serait irréaliste et hors de propos.

INTERPRÉTATION N°6

DÉFINITION D'UNE OCCASION MANIFESTE DE BUT (RÈGLE 14.1)

Il y a une occasion manifeste de but (OMB) en vertu de la règle 14.1 lorsque :

- a. Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de surface de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun adversaire puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières.

Ceci vaut également lorsque le joueur n'est pas encore en possession du ballon, mais est prêt à le réceptionner, et qu'aucun adversaire n'est en mesure de récupérer le ballon par des méthodes régulières.

- b. Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court ou dribble seul vers le gardiende but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre adversaire puisse s'interposer et stopper la contre-attaque.

Ceci vaut également lorsque le joueur n'est pas encore en possession du ballon, mais est prêt à le réceptionner, et que le gardien de but le heurte et empêche la réception du ballon (voir 8.5, commentaire) ; dans ce cas, les positions des autres défenseurs sont sans importance.

- c. Un gardien a quitté sa surface de but et un adversaire maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste de tirer dans le but adverse vide.

INTERPRÉTATION N°7

INTERVENTION DU CHRONOMÉTREUR

OU D'UN DÉLÉGUÉ (RÈGLE 18.1)

Si un chronométrateur ou un délégué intervient alors que le jeu vient d'être interrompu, la partie reprend par le jet correspondant à la situation.

Si le chronométrateur ou le délégué intervient, interrompant ainsi la partie en cours, les points suivants sont à appliquer :

A. FAUTES DE CHANGEMENT OU ENTRÉE EN JEU IRRÉGULIÈRE

D'UN JOUEUR (RÈGLES 4.2 ; 4.3 ; 5.6)

Le chronométrateur (ou le délégué) doit interrompre la partie immédiatement, sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage » (voir 13.2 et 14.2).

Si une occasion manifeste de but est déjouée par cette interruption, suite à une irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé conformément à la règle 14.1a.

Dans tous les autres cas, le jeu reprend par un jet franc.

Le joueur fautif est sanctionné conformément à la règle 16.3a.

Cependant, si un joueur pénètre sur le terrain (voir 4.6) lors d'une occasion manifeste de but, celui-ci est à sanctionner conformément à la règle 16.6b en relation avec la règle 8.10b.

B. INTERRUPTION POUR D'AUTRES MOTIFS, COMME

COMPORTEMENT ANTISPORTIF DANS LA ZONE DE CHANGEMENT

B.1. INTERVENTION PAR LE CHRONOMÉTREUR

Le chronométrateur devrait attendre le prochain arrêt du jeu et informer les arbitres.

Si le chronométrateur interrompt la partie alors que le ballon est en jeu, alors la partie reprendra par un jet franc en faveur de l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt du jeu.

Si l'interruption intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que, de ce fait, l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (voir 14.1b). Il en est de même si le chronométrateur interrompt le jeu suite à la demande d'un temps mort d'équipe et que les arbitres le refusent à cause d'un mauvais timing. Si au moment de cette interruption une occasion manifeste de but est enrayée, il faut ordonner un jet de 7 mètres.

Le chronométrateur n'est pas autorisé à demander une sanction personnelle à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe. Ceci vaut également lorsque les arbitres n'ont pas constaté eux-mêmes l'irrégularité. Dans ces cas, ils peuvent cependant faire une remarque. En cas d'infraction relevant de la règle 8.6 ou 8.10, ils doivent soumettre un rapport écrit.

B.2. INTERVENTION PAR UN DÉLÉGUÉ

Les délégués de l'IHF, d'une confédération continentale ou d'une fédération nationale, qui participent à une rencontre, ont (en dehors de la décision des arbitres basée sur leurs propres observations) le droit d'informer les arbitres d'une infraction aux règles ou d'un non-respect du règlement des zones de changement.

Le délégué peut interrompre le match immédiatement. Dans ce cas, la partie reprend par un jet franc contre l'équipe fautive.

Si l'interruption intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que, de ce fait, l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (voir 14.1a).

Les arbitres sont dans l'obligation d'appliquer des sanctions personnelles suivant les recommandations du délégué.

L'exposé des faits concernant l'infraction à la règle 8.6 ou 8.10 doit faire l'objet d'un rapport écrit.

INTERPRÉTATION N°8

JOUEUR BLESSÉ (RÈGLE 4.11)

Si un joueur semble blessé sur le terrain, les mesures suivantes doivent être prises :

- a. Si les arbitres sont absolument certains que le joueur blessé a besoin d'une assistance médicale sur le terrain, ils effectuent immédiatement les gestes n° 15 et 16.

Par conséquent, le joueur doit respecter les dispositions de la règle 4.11, 2^e paragraphe après avoir reçu des soins médicaux.

Dans tous les autres cas, les arbitres demanderont au joueur de sortir de l'aire de jeu pour recevoir des soins médicaux à l'extérieur de celle-ci. Si le joueur concerné n'est pas en mesure de le faire, les arbitres effectueront les gestes n° 15 et 16. La règle 4.11, 2^e paragraphe, s'applique.

Toute infraction à ces règles sera sanctionnée pour cause de comportement antisportif.

Si un joueur, qui doit quitter l'aire de jeu pendant trois attaques, est sanctionné d'une exclusion de 2 minutes, il n'est autorisé à entrer sur le terrain qu'à la fin de cette exclusion, quel que soit le nombre d'attaques jouées.

Si les officiels d'équipe refusent de prodiguer les soins dont un joueur a besoin, le « responsable d'équipe » devra être sanctionné de manière progressive (voir 4.2, 3^e paragraphe).

- b. Le secrétaire et le chronométrateur ou les délégués sont chargés de compter le nombre d'attaques.

Ils avertissent l'équipe concernée dès qu'un joueur est autorisé à entrer à nouveau sur le terrain.

Une attaque commence avec la possession du ballon et se termine quand un but est marqué ou quand l'équipe en attaque perd le ballon.

Si l'équipe est en possession du ballon lorsque son joueur requiert une assistance médicale, cette attaque est comptée comme première attaque.

- c. La règle 4.11, 2^e paragraphe, ne s'applique pas dans les cas suivants :

- o Si le traitement de la blessure requis sur l'aire de jeu est le résultat d'une irrégularité commise par un joueur adverse, qui a été sanctionné de manière progressive par les arbitres ;
- o Si la tête du gardien de but est frappée par un ballon et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise.

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



RÈGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

1.

Les zones de changement se situent à l'extérieur de la ligne de touche, à gauche et à droite de la prolongation de la ligne médiane, jusqu'à l'extrémité des bancs de touche respectifs (compatible avec une rangée de chaises, qui est aussi admise), et si les conditions du terrain l'autorisent, également derrière (voir fig. 1a et 1b).

Le règlement régissant les manifestations / compétitions de l'IHF et des confédérations continentales prévoit que les bancs de touche doivent être placés à une distance de 3,5 mètres de la ligne médiane, de même que le début de la zone de managérat. Cette disposition devrait également s'appliquer aux matchs de tous les autres niveaux à titre de recommandation.

Aucun objet de quelque sorte que ce soit ne peut se trouver le long de la ligne de touche devant le banc des remplaçants (au minimum à 8 mètres de la ligne médiane).

2.

Seuls les joueurs et les officiels d'équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement (voir 4.1 ; 4.2).

Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place derrière la zone de changement.

3.

Les officiels d'une équipe présents dans la zone de changement doivent revêtir une tenue sportive ou civile complète. Des couleurs qui peuvent mener à une confusion avec les couleurs des joueurs de champ de l'équipe adverse ne sont pas autorisées.

4.

Le chronométreur et le secrétaire assistent les arbitres pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

En cas d'infraction, avant le match, au règlement des zones de changement, le match ne pourra commencer que lorsque le problème sera résolu. Si cette infraction se présente pendant le match, celui-ci ne pourra reprendre après la prochaine interruption de jeu, que si le problème a été résolu.

5.

Les officiels d'une équipe présents dans la zone de changement doivent revêtir une tenue sportive ou civile complète.

Des couleurs qui peuvent mener à une confusion avec les couleurs des joueurs de champ de l'équipe adverse ne sont pas autorisées.

Le chronométreur et le secrétaire assistent les arbitres pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

En cas d'infraction, avant le match, au règlement des zones de changement, le match ne pourra commencer que lorsque le problème sera résolu. Si cette infraction se présente pendant le match, celui-ci ne pourra reprendre après la prochaine interruption de jeu, que si le problème a été résolu.

Les officiels d'équipe ont le droit et le devoir, même pendant le match, de diriger et de gérer leur équipe dans un esprit sportif et loyal, et dans le respect des règles de jeu. Ils devraient, en principe, être assis sur le banc des remplaçants.

Les officiels sont néanmoins autorisés à se déplacer dans la zone de managérat. La zone de managérat commence à 3,5 mètres de la ligne médiane et se termine à 8 mètres de la ligne de sortie de but correspondante.

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

Les limites de la zone de managérat doivent être marquées par une ligne ou une bande adhésive de 50 cm de long et de 5 cm de large, située à une distance de 30 cm de la ligne de touche à l'extérieur du terrain.

Se déplacer et rester debout, sont autorisés dans ce secteur pour donner des consignes tactiques et des soins médicaux.

En principe, un seul officiel est autorisé à être debout ou se déplacer.

Cependant, son placement ou son comportement ne doit pas gêner les actions des joueurs sur le terrain. En cas d'infraction à ces règles, l'officiel sera sanctionné de manière progressive.

Un officiel d'équipe a bien entendu le droit de quitter la zone de managérat s'il veut demander un temps mort d'équipe. Il ne lui est cependant pas permis de quitter cette zone avec le carton vert et d'attendre un moment à la table de chronométrage avant de déposer son carton.

Dans des cas particuliers, le « responsable d'équipe » est autorisé à quitter cette zone, par exemple, pour avoir un contact avec le chronométreur ou le secrétaire.

En principe, les joueurs qui se trouvent dans la zone de changement devraient être assis sur le banc de touche.

IL EST CEPENDANT PERMIS AUX JOUEURS :

- o De se déplacer derrière le banc des remplaçants pour s'échauffer, sans ballon, si la disposition des lieux le permet et si cela ne dérange pas.

IL EST INTERDIT AUX OFFICIELS D'ÉQUIPE OU AUX JOUEURS :

- o D'adopter une attitude de provocation, de protestation ou antisportive (paroles, mimique ou geste) qui peut être considérée comme gênante ou désobligeante, à l'égard des arbitres, délégués, chronométreur / secrétaire, joueurs, officiels d'équipes ou spectateurs ;
- o De quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match.

Les officiels d'équipe et les joueurs sont de manière générale supposés rester dans la zone de changement de leur équipe. Néanmoins si un officiel de l'équipe quitte la zone de remplacement pour une autre position, il perd le droit de mener et de diriger son équipe et doit regagner la zone de changement pour recouvrer ses droits.

De manière plus générale, les joueurs et les officiels d'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres tout au long du match, et les règles usuelles pour les sanctions individuelles s'appliquent aussi, si le joueur ou l'officiel décide de prendre position en dehors de l'aire de jeu et de la zone de changement. En conséquence, un comportement antisportif, un comportement antisportif grossier, et particulièrement grossier doivent être punis de la même manière que si la faute avait eu lieu sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement.

6.

En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres ou les délégués sont tenus d'appliquer les règles 4.2, 3^e paragraphe ; 16.1b ; 16.3d ; 16.e ; 16.f ou 16.6b ; 16.6c ; 16.d (avertissement, exclusion, disqualification).

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



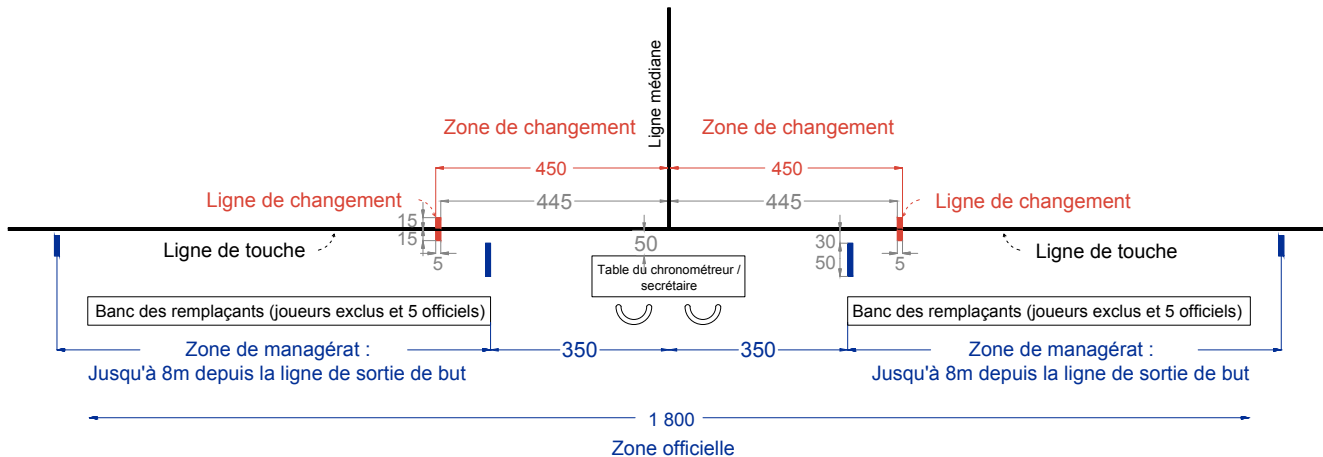
DIRECTIVES ET INTERPRÉTATIONS

MARQUAGE DE L'AIRE DE JEU (RÈGLE 1, RÈGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENTS, PARTIE 1)

Les lignes de limitation de la zone de managérat sont fournies à titre informatif.

Cette ligne mesure 50 cm de long et est placée à une distance de 350 cm (à l'extérieur du terrain, parallèlement à la ligne médiane).

Les limites de la zone de managérat doivent être marquées par une ligne ou une bande adhésive de 50 cm de long et de 5 cm de large, située à une distance de 30 cm de la ligne de touche à l'extérieur du terrain.



DISPOSITIF ANTI-RENVERSEMENT POUR LES BUTS (RÈGLE 1.2)

Les buts doivent être solidement fixés au sol ou aux murs derrière eux, ou être équipés d'un dispositif anti-renversement.

Cette nouvelle disposition est approuvée dans le but d'éviter des accidents.

BLESSURE DU GARDIEN DE BUT ET JET FRANC (RÈGLE 2.5)

Si le gardien de but est blessé et qu'il y a un jet franc après le signal de fin, l'équipe défendante est autorisée à remplacer le gardien de but.

Cette exception ne s'applique pas aux joueurs de champ en défense.

JET FRANC OU JET DE 7 MÈTRES APRÈS LE SIGNAL DE FIN (RÈGLES 2.6 ; 8.11A)

En cas d'irrégularités ou de comportement antisportif de la part de défenseurs pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres après le signal de fin, une sanction personnelle doit être infligée aux défenseurs coupables conformément aux règles 16.3, 16.6 ou 16.9.

Le jet doit être répété (voir 15.9, 3^e paragraphe).

Dans de tels cas, la règle 8.11a ne s'applique pas.

TEMPS MORT D'ÉQUIPE (RÈGLE 2.10 ; INTERPRÉTATION N°3)

Les cinq dernières minutes de jeu débutent lorsque l'horloge indique 25:00 ou 55:00.

UTILISATION DE BALLON DE RÉSERVE (RÈGLE 3.3)

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'autoriser l'utilisation de ballons de réserve qui ne sont pas disponibles à la table du chronomètreur.

Les arbitres décident de l'utilisation d'un ballon de réserve conformément à la règle 3.4.

REMPLACEMENT DE JOUEURS ET D'OFFICIELS D'ÉQUIPE (RÈGLES 4.1 ; 4.2)

Si une équipe n'a pas utilisé son nombre maximum autorisé de joueurs (voir 4.1) ou d'officiels (voir 4.2) :

- o Un joueur inscrit sur la feuille de match peut devenir un officiel ;
- o Un officiel inscrit sur la feuille de match peut devenir un joueur.

Le nombre maximum de joueurs et d'officiels ne doit pas être dépassé.

La fonction originelle du joueur ou de l'officiel doit être rayée sur la feuille de match.

Il est interdit de remplacer un joueur ou un officiel dans sa fonction originelle qui fut entre-temps rayée.

Il est également interdit de rayer un autre participant ayant une certaine fonction, dans le but d'effectuer un remplacement tout en respectant le nombre maximum autorisé.

Il est interdit d'inscrire une personne à la fois en tant que joueur et officiel.

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation.

Les sanctions personnelles, infligées avant le changement de fonction (avertissements, exclusions), sont prises en considération pour le contingent personnel, le contingent « joueurs » et pour le contingent « officiels ».

REPLACEMENT DES JOUEURS (RÈGLE 4.4)

Les joueurs entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement.

Les joueurs blessés qui quittent l'aire de jeu lorsque le temps de jeu est interrompu constituent une exception.

Ceux-ci ne doivent pas être contraints de quitter l'aire de jeu par la zone de changement s'il est évident qu'une assistance médicale doit être fournie dans l'aire de changement ou dans les vestiaires.

Par ailleurs, les arbitres doivent autoriser le remplaçant à entrer sur l'aire de jeu avant que le joueur blessé ait quitté celle-ci, afin de réduire au maximum l'interruption du match.

ENTRER SUR LE TERRAIN (RÈGLES 4.4 ; 4.5 ; 4.6)

Il s'agit d'un changement irrégulier lorsque le joueur qui quitte le terrain et le joueur qui y entre ont au moins un pied sur le terrain en même temps.

Lorsque le joueur qui entre a les deux pieds sur le terrain et qu'aucun coéquipier ne quitte le terrain, il s'agit d'un joueur supplémentaire.

Il s'agit d'une infraction relative à la ligne de changement lorsqu'un joueur qui quitte le terrain ou entre sur le terrain a les deux pieds placés du mauvais côté de la ligne de changement ou de la ligne médiane.

JOUEURS SUPPLÉMENTAIRES (RÈGLE 4.6, 1^{ER} PARAGRAPHE)

Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, il est sanctionné par une exclusion de 2 minutes.

S'il n'est plus possible de déterminer quel joueur était fautif, les mesures suivantes doivent être appliquées :

- o Le délégué technique ou les arbitres demandent au « responsable d'équipe » de désigner le joueur fautif ; ce joueur est sanctionné par une exclusion de 2 minutes comme sanction personnelle ;
- o Si le « responsable d'équipe » refuse de désigner le joueur fautif, le délégué technique ou les arbitres désignent un joueur ; ce joueur est sanctionné par une exclusion de 2 minutes comme sanction personnelle.

REMARQUES

Seul un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu peut être désigné comme « joueur fautif ».

Si le joueur désigné en est à sa troisième exclusion, il doit être disqualifié conformément à la règle 16.6d.

JOUEUR QUI ENTRE SUR LE TERRAIN AVEC LE MAUVAIS NUMÉRO OU LA MAUVAISE COULEUR (RÈGLES 4.7 ; 4.8)

Une infraction aux règles 4.7 et 4.8 ne donnera pas lieu à un changement de possession du ballon.

Une telle infraction aux règles n'entraînera qu'un arrêt du temps de jeu pour ordonner au joueur de corriger son erreur et, ensuite, la reprise du match par un jet pour l'équipe qui était en possession du ballon.

ÉQUIPEMENT TECHNIQUE DANS LA ZONE DE CHANGEMENT (RÈGLES 4.7 ; 4.8 ; 4.9)

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont le droit d'autoriser de l'équipement technique dans la zone de changement.

L'équipement doit être utilisé de manière équitable, et il ne peut être utilisé pour communiquer avec un officiel ou un joueur disqualifié.

OBJETS INTERDITS, CASQUES, PROTECTION FACIALE ET DES GENOUX (RÈGLE 4.9)

Tout type de masques pour le visage et de casques, quelle que soit leur taille, sont interdits. Non seulement les masques complets, mais également les protections couvrant seulement une partie du visage, sont interdits.

Concernant les genouillères, il n'est pas autorisé de porter d'éléments métalliques. Les objets en plastique doivent être entièrement rembourrés.

Concernant les chevillières, tous les éléments métalliques ou plastiques doivent être recouverts.

Les coudières doivent être exclusivement constituées de matériau souple.

Les fédérations et les arbitres ne sont pas autorisés à faire une quelconque exception.

Cependant, si un responsable d'équipe consulte un délégué ou un arbitre en cas de doute, ils prendront une décision en se fondant sur la règle 4.9, ainsi que sur le règlement pour les équipements de protection et accessoires.

Dans ce contexte, « ne pas représenter un danger » et « ne pas donner un avantage indu » sont les critères les plus importants.

Cette décision a été prise en coordination avec la Commission Médicale de l'IHF.

Veuillez consulter le Règlement pour les équipements de protection et accessoires pour plus de détails.

RÉSINE (RÈGLE 4.9)

Il est permis d'utiliser de la résine. Il est permis de mettre de la résine sur les chaussures, si cela ne menace pas la santé de l'adversaire.

Toutefois, il est interdit de mettre de la résine sur le dos de la main ou les poignets.

Cela menace la santé et l'intégrité physique de l'adversaire dans la mesure où la résine peut entrer en contact avec ses yeux ou son visage.

Conformément à la règle 4.9, cette pratique est interdite.

Les fédérations nationales sont, dans leur domaine, autorisées à édicter des restrictions supplémentaires.

ASSISTANCE AUX JOUEURS BLESSÉS (RÈGLE 4.11)

Si plusieurs joueurs d'une même équipe sont blessés, par exemple, suite à une collision, les arbitres ou le délégué peuvent permettre à des personnes supplémentaires (autorisées à participer) d'entrer sur l'aire de jeu afin d'assister les joueurs blessés de leur équipe.

Deux personnes au maximum par joueur blessé sont autorisées à entrer sur l'aire de jeu.

Par ailleurs, les arbitres et les délégués surveillent le personnel médical qui entre sur l'aire de jeu.

GARDIEN DE BUT BLESSÉ (RÈGLE 6.8)

Le gardien de but est frappé par un jet au cours du match et est incapable d'agir.

De manière générale, la protection du gardien de but doit être une priorité.

Afin de reprendre le cours du match, différentes situations sont envisageables.

Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu :

- a.** Le ballon franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but, se trouve ou roule dans la surface de but.

Application correcte des règles de jeu : interruption immédiate du match, remise en jeu, renvoi ou jet franc suite aux cas précités (en fonction de la situation qui se produit sur le terrain au moment de l'arrêt du jeu) pour reprendre le match.

- b.** Les arbitres ont interrompu le match avant que le ballon ne franchisse la ligne de touche ou la ligne de sortie de but ou avant que le ballon ne se trouve ou ne roule dans la surface de but.
Application correcte des règles de jeu : reprendre le match avec le jet correspondant à la situation.
- c.** Le ballon est en l'air au-dessus de la surface de but :
Application correcte des règles de jeu : attendre une ou deux secondes que l'une des équipes entre en possession du ballon, interrompre le match, reprendre le match par un jet franc en faveur de l'équipe en possession du ballon.
- d.** L'arbitre siffle au moment où le ballon est en l'air.
Application correcte des règles de jeu : reprise du match par un jet franc en faveur de l'équipe qui a été en possession du ballon en dernier.
- e.** Le gardien de but est incapable d'agir et le ballon rebondit vers un attaquant.
Application correcte des règles de jeu : interrompre immédiatement le match, reprendre le match par un jet franc pour l'équipe en possession du ballon.

REMARQUES

Un jet de 7 mètres n'est jamais possible dans les cas précités.

Les arbitres interrompent délibérément le match pour protéger le gardien de but.

Conformément à la règle 14.1b, il ne s'agit pas d'un « coup de sifflet injustifié ».

COMPTAGE DU NOMBRE DE PASSES APRÈS LE SIGNAL D'AVERTISSEMENT DU JEU PASSIF (RÈGLE 7.11)

Voir l'aide en annexe 1.

DISQUALIFICATION DU GARDIEN DE BUT (RÈGLE 8.5, COMMENTAIRE)

Cette règle s'applique lorsque le gardien de but vient de l'intérieur de la surface de but ou se trouve dans une position similaire en dehors de la surface de but et provoque une collision frontale avec un adversaire. Elle ne s'applique pas lorsque :

- a.** Le gardien de but court dans la même direction qu'un adversaire, par exemple après être revenu sur le terrain depuis la zone de changement.
- b.** Le ballon se trouve entre l'attaquant et le gardien de but et que l'attaquant qui court après le ballon a la possibilité d'éviter la collision.

Dans de telles situations, les arbitres prennent une décision sur la base de leurs observations des faits.

INTERVENTION DE JOUEURS OU D'OFFICIELS D'ÉQUIPE SUPPLÉMENTAIRES (RÈGLES 8.5 ; 8.6 ; 8.9 ; 8.10B)

Si des joueurs ou des officiels supplémentaires interviennent, des sanctions sont prises et le match continue sur la base des critères suivants :

- o Joueur ou officiel ;
- o Intervention lors d'une occasion manifeste de but.

Au vu des critères précités, les situations suivantes peuvent se produire :

- a.** Durant une occasion manifeste de but, un joueur supplémentaire pénètre (sans changement) sur le terrain.
Application correcte des règles de jeu : jet de 7 mètres, disqualification avec rapport écrit.
- b.** Changement incorrect : le chronométreur/délégué siffle durant une occasion manifeste de but.
Application correcte des règles de jeu : jet de 7 mètres, 2 minutes d'exclusion.
- c.** Pendant une occasion manifeste de but, un officiel d'équipe entre sur l'aire de jeu.
Application correcte des règles de jeu : jet de 7 mètres, disqualification avec rapport écrit.
- d.** Comme **c.**, mais pas d'occasion manifeste de but.
Application correcte des règles de jeu : jet franc, sanction progressive.

MESURE SUPPLÉMENTAIRES APRÈS DISQUALIFICATION DEVANT FAIRE L'OBJET D'UN RAPPORT ÉCRIT (RÈGLES 8.6 ; 8.10A ; 8.10B)

Les critères pour cette sanction maximale sont définis dans les règles 8.6 (disqualification suite à une action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle, perfide) et 8.10 (disqualification suite à un comportement antisportif particulièrement grossier) (voir, également, 8.3, 2^e paragraphe).

Pendant le match, les conséquences d'une disqualification conformément aux règles 8.6 ou 8.10, ne diffèrent pas d'une disqualification conformément aux règles 8.5 et 8.9 (disqualification sans rapport écrit). Pour cette raison, l'IHF a ajouté la disposition suivante à ces deux règles : Les arbitres rédigeront un rapport écrit afin que les instances compétentes puissent décider des suites à donner.

Ce complément d'information permettra à l'instance compétente de prononcer la sanction supplémentaire prévue.

En aucun cas, cette formulation de la règle : « [...puissent décider] », ne peut être interprétée comme un pouvoir discrétionnaire de l'instance compétente, si des mesures supplémentaires devaient être prises.

Cela supposerait un changement dans la constatation des faits jugés du corps arbitral.

Toute mesure supplémentaire prévue par l'IHF appliquée à une disqualification sans rapport écrit, ne serait par conséquent plus d'actualité.

CRITÈRES DE DISQUALIFICATION SANS RAPPORT / AVEC RAPPORT ÉCRIT (RÈGLES 8.5 ; 8.6)

Les critères suivants constituent une aide dans la distinction entre la règle 8.5 et la règle 8.6 :

a. Que signifie « particulièrement brutale » ?

- o Actes de violence ou actes assimilés ;
- o Actes irresponsables ou sans scrupules sans rapport avec une conduite appropriée ;
- o Frapper de manière incontrôlée ;
- o Actes malveillants.

b. Que signifie « particulièrement dangereux » ?

- o Actes envers un adversaire sans protection ;
- o Actes extrêmement risqués et mettant sérieusement en danger la santé ou l'intégrité physique de l'adversaire.

c. Que signifie « actes intentionnels » ?

- o Actes malveillants commis intentionnellement et délibérément ;
- o Acte délibérément dirigé vers le corps de l'adversaire dans le seul but d'anéantir l'action de ce dernier.

d. Que signifie « actes perfides » ?

- o Acte sournois ou caché à l'encontre d'un adversaire sans aucune protection.

e. Que signifie « n'ayant aucun rapport avec la situation de jeu » ?

- o Acte commis loin du joueur en possession du ballon ;
- o Acte n'ayant aucun rapport tactique avec le match.

JOUEUR DE CHAMPS OU GARDIEN DE BUT QUI BLOQUE OU INTERCEPTE UN TIR DIRIGÉ VERS UN BUT VIDE ALORS QU'IL PÉNÈTRE DANS LA SURFACE DE BUT (RÈGLE - 8:8I)

a. Lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but, attrape le ballon et pénètre dans la surface de but avec n'importe quelle partie de son corps après avoir attrapé le ballon, un jet franc est accordé à l'équipe adverse et aucune sanction personnelle n'est infligée.

b. Lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but, saute et attrape le ballon en l'air, puis atterrit avec le ballon à l'intérieur de la surface de but, un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe adverse et une exclusion directe de deux minutes est prononcée.

c. Lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but et pénètre dans la surface de but avec n'importe quelle partie de son corps avant de toucher

le ballon, un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe adverse et une exclusion directe de deux minutes est prononcée.

- d. Lorsqu'un gardien de but de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but, attrape le ballon et pénètre dans la surface de but avec n'importe quelle partie de son corps après avoir attrapé le ballon, un jet franc est accordé à l'équipe adverse et aucune sanction personnelle n'est infligée.
- e. Lorsqu'un gardien de but de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but, pénètre dans la surface de but avec n'importe quelle partie de son corps et touche le ballon tout en continuant à toucher le terrain en dehors de la surface de but avec une partie quelconque de son corps, un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe adverse et aucune sanction personnelle n'est infligée.
- f. Lorsqu'un gardien de but de l'équipe en défense court sur le terrain en dehors de la surface de but, saute et attrape le ballon en l'air, puis atterrit avec le ballon à l'intérieur de la surface de but, un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe adverse et aucune sanction personnelle n'est infligée.

CRACHER (RÈGLES 8.9 ; 8.10A)

Cracher sur quelqu'un est considéré comme un acte assimilé à un acte de violence et doit être sanctionné conformément à la règle 8.10a, disqualification avec rapport écrit.

La différenciation entre un « crachat touchant l'adversaire », sanction conformément à la règle 8.10 et un « crachat ne le touchant pas », tentative, sanction conformément à la règle 8.9, est conservée.

30 DERNIÈRES SECONDES DE JEU (RÈGLES 8.11A ; 8.11B)

Les 30 dernières secondes de jeu ont lieu aussi bien dans le temps de jeu réglementaire (fin de la 2^e mi-temps) qu'à la fin de chacune des deux périodes de prolongations.

Les 30 dernières secondes de jeu débutent lorsque l'horloge indique 59 minutes 30 secondes (ou 69.30, 79.30).

NON-RESPECT DE LA DISTANCE (RÈGLE 8.11A)

Le « non-respect de la distance » engendre une disqualification et un jet de 7 mètres, si un jet ne peut pas être effectué au cours des 30 dernières secondes de jeu.

Cette règle s'applique si l'infraction est commise au cours des 30 dernières secondes de jeu ou en même temps que le signal de fin (voir 2.4, 1^{er} paragraphe).

Dans ce cas, les arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (voir 17.11).

Si le jeu est interrompu au cours des 30 dernières secondes en raison d'une intervention qui n'est pas directement liée à la préparation ou à l'exécution d'un jet (par exemple : un changement irrégulier, un comportement antisportif dans la zone de changement), la règle 8.11a s'applique.

Si, par exemple, le jet est exécuté mais gêné par un joueur qui se trouve trop près et qui détruit activement le résultat du jet ou qui gêne le lanceur pendant l'exécution, la règle 8.11a doit également être appliquée.

Si un joueur se tient à moins de trois mètres du lanceur mais ne gêne pas activement l'exécution, il n'y aura pas de sanction.

La règle 8.11a s'applique également lorsque le joueur qui se tient trop près profite de cette position pour bloquer le tir ou intercepter la passe du lanceur.

DISQUALIFICATION PENDANT LES 30 DERNIÈRES SECONDES DE JEU (RÈGLE 8.11B)

En cas de disqualification d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes de jeu conformément aux règles 8.5 et 8.6, seules les infractions relevant du commentaire de la règle 8.6 entraînent une disqualification avec rapport écrit et un jet de 7 mètres.

Les irrégularités d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes de jeu, relevant de la règle 8.5, entraînent une disqualification sans rapport écrit et un jet de 7 mètres.

AVANTAGE AU COURS DES 30 DERNIÈRES SECONDES DE JEU (RÈGLE 8.11B, DERNIER PARAGRAPHE)

Les arbitres interrompent le match et accordent un jet de 7 mètres au plus tard lorsque le joueur ayant reçu une passe ne marque pas de but ou poursuit l'attaque en faisant une autre passe.

La règle 8.11b s'applique si l'infraction est commise au cours du temps de jeu ou en même que le signal de fin (voir 2.4, 1^{er} paragraphe). Dans ce cas, les arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (voir 17.11).

La disqualification du gardien de but conformément au commentaire de la règle 8.5 (gardien de but qui quitte la surface de but) entraîne un jet de 7 mètres pendant les 30 dernières secondes de jeu si les conditions énoncées à la règle 8.5, dernier paragraphe, sont remplies ou si une infraction est commise conformément à la règle 8.6.

UTILISATION DE L'ASSISTANCE VIDÉO (RÈGLE 9.2)

Lorsque la décision de savoir si un but est valide ou non est requise après l'utilisation de l'assistance vidéo, le temps limite pour annuler le but sera prolongé. Selon la règle 9.2, l'annulation d'un but n'était possible que jusqu'à l'exécution de l'engagement suivant. Cette limite est maintenant prolongée jusqu'au prochain changement de possession du ballon.

Pour en savoir plus, veuillez consulter le règlement pour l'assistance vidéo (Video Replay).



A titre d'information, l'assistance vidéo (Video Replay) peut être utilisée seulement pour :

- o **Actions graves et injustes** : Une situation sans ballon qui se produit en dehors du champ de vision des arbitres ;
- o **Disqualification (carton rouge)** : Pour permettre aux arbitres d'identifier correctement le joueur fautif ;
- o **Conflit sur le terrain** : Une confrontation impliquant deux joueurs (ou plus) et les arbitres ont de sérieux doutes sur le(s) joueur(s) à sanctionner ;
- o **Simulation** : Si les arbitres ont de sérieux doutes quant à la nécessité d'infliger une sanction progressive à un joueur et ne sont pas sûrs si un joueur tente de les tromper en simulant ;
- o **Règle 8** : Si les arbitres ont de sérieux doutes quant à la nécessité de prononcer une exclusion de 2 minutes ou une disqualification en vertu des règles 8.5, 8.6, 8.9, 8.10 ou 8.11 ;
- o **Dans les 30 dernières secondes (y compris les jets exécutés après le signal de fin de match)** : Si les arbitres ont de sérieux doutes quant à une décision liée à un jet de 7 mètres ou une faute technique commise par un joueur qui a marqué un but ;
- o **Autres** : Utilisation possible de la VR lorsqu'un JA, par erreur ou omission, n'applique pas une règle qui est relative aux conditions de déroulement d'un match et pour laquelle il ne dispose d'aucune marge d'appréciation.

EXÉCUTION D'UNE REMISE EN JEU (RÈGLE 11.4)

La remise en jeu est exécutée en direction de l'aire de jeu sous forme d'une passe directe franchissant la ligne de touche.

EXPLOITATION DE L'AVANTAGE EN CAS DE CHANGEMENT IRRÉGULIER OU D'ENTRÉE D'UN JOUEUR SUPPLÉMENTAIRE SUR LE TERRAIN (RÈGLE 13:2)

Lors d'une pénétration non autorisée sur le terrain conformément à la règle 4:4-6 (changement irrégulier ou entrée d'un joueur supplémentaire sur le terrain) lors d'une occasion manifeste de but, les arbitres ou les délégués ont le droit d'appliquer la règle de l'avantage conformément à la règle 13:2 jusqu'à ce que l'occasion manifeste de but soit déjouée, si le joueur fautif n'interfère pas directement dans l'occasion manifeste de but. Si l'avantage est accordé, la règle 8:10b point II ne s'applique pas.

DÉCISION DE JET DE 7 MÈTRES AVEC UN BUT VIDE (RÈGLE 14.1 ; INTERPRÉTATION N°6C)

La définition d'une occasion manifeste de but dans les situations décrites dans l'interprétation n° 6c, dans lesquelles il y a une occasion manifeste et non entravée de lancer le ballon dans le but vide, exige que le joueur soit en possession du ballon et tente clairement de tirer directement dans le but vide.

Cette définition d'une occasion manifeste de but s'applique quel que soit le type d'infraction aux règles et que le ballon soit en jeu ou non, et tout jet doit être exécuté depuis une position correcte du lanceur et de ses coéquipiers.

EXÉCUTION D'UN JET (RÈGLE 15)

La règle 15.7, 3^e paragraphe, et la règle 15.8 comprennent des exemples d'irrégularités éventuelles lors de l'exécution d'un jet.

Dribbler et poser le ballon au sol (avant de s'en saisir à nouveau) est une infraction, de même que faire rebondir le ballon au sol lors de l'exécution d'un jet (exception faite du renvoi). Dans ce cas, les fautes doivent aussi être pénalisées conformément aux règles 15.7 et 15.8 (correction ou sanction).

JOUEURS / OFFICIELS D'ÉQUIPE DISQUALIFIÉS (RÈGLE 16.8)

Les joueurs et les officiels disqualifiés doivent quitter l'aire de jeu et la zone de changement immédiatement et ne doivent plus être en contact avec leur équipe par la suite. Ils doivent cependant rester dans la salle de sport jusqu'à la fin du match.

Si les arbitres, après la reprise du match, constatent une autre infraction commise par un joueur ou un officiel disqualifié, ou si un joueur ou un officiel disqualifié ne reste pas dans la salle de sport jusqu'à la fin du match, ils doivent établir un rapport écrit.

Il n'est toutefois pas possible de prendre des sanctions supplémentaires à l'encontre des joueurs ou des officiels concernés et leur comportement ne peut en aucun cas aboutir à une réduction du nombre de joueurs sur l'aire de jeu.

Ceci est également valable si un joueur disqualifié entre sur l'aire de jeu.

COMPORTEMENT ANTISPORTIF GROSSIER APRÈS UNE DISQUALIFICATION (RÈGLE 16.9D)

Si un joueur, après avoir été disqualifié, se rend coupable d'un comportement antisportif grossier conformément à la règle 8.10a, le joueur est sanctionné par une disqualification supplémentaire avec rapport écrit et l'équipe est réduite d'un joueur pendant 4 minutes.

SPECTATEURS DONT LE COMPORTEMENT REPRÉSENTE UN DANGER POUR LES JOUEURS (RÈGLE 17.12)

La règle 17.12 s'applique également si des spectateurs se comportent de façon à mettre en danger les joueurs, en utilisant par exemple un pointeur laser ou tout autre type d'objets.

Dans ce cas, les mesures suivantes doivent être prises :

- o Si nécessaire, le match est suspendu immédiatement et n'est pas poursuivi ;
- o Les spectateurs sont priés d'arrêter de gêner le match ;
- o Si nécessaire, certains spectateurs sont retirés des gradins en question ou le jeu reprend seulement lorsque tous les spectateurs concernés ont quitté la salle ;
- o L'équipe qui joue à domicile est priée de prendre des mesures de sécurité supplémentaires ;
- o La rédaction d'un rapport écrit.

Si le match a déjà été suspendu après l'identification d'une irrégularité, la règle 13.3 (par analogie) s'applique. Si le match est suspendu lors d'une occasion manifeste de but, la règle 14.1c s'applique.

Dans tous les autres cas, un jet franc doit être accordé à l'équipe en possession du ballon et doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



ANNEXE

ANNEXE N°1 : AIDE À LA FORMATION

CONCERNANT LE « JEU PASSIF »

Cette action est-elle considérée comme une passe ?

Quelques situations avant l'exécution de la 4^e passe :

EXT	ACTION DE L'ATTAQUANT 1	ACTION DU DÉFENSEUR	ACTION DE L'ATTAQUANT 2	POURSUITE DU JEU	DÉCISION
1	Passe à un coéquipier	Aucun contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
2	Passe à un coéquipier	Contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
3	Passe à un coéquipier	Contact / gêne le ballon; le ballon est rendu à l'attaquant 1	Aucun contact avec le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
4	Passe à un coéquipier	Dévie le ballon derrière la ligne de touche ou de sortie de but	Aucun contact avec le ballon	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
5	Passe à un coéquipier	Faute sur l'attaquant 1 lors de la passe	Ne contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
6	Passe à un coéquipier	Faute sur l'attaquant 2	Ne contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
7	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	L'attaquant reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Geste d'avertissement préalable annulé
8	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Le ballon franchit la ligne de touche	Remise en jeu pour l'attaquant	Geste d'avertissement préalable annulé
9	Tir au but	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
10	Tir au but	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
11	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Coéquipier du gardien prend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
12	Tir au but	Défenseur gêne le ballon, qui franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Aucune action	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
13	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée

<i>EXT</i>	<i>ACTION DE L'ATTAQUANT 1</i>	<i>ACTION DU DÉFENSEUR</i>	<i>ACTION DE L'ATTAQUANT 2</i>	<i>POURSUITE DU JEU</i>	<i>DÉCISION</i>
14	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
15	Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée

Cette action est-elle considérée comme une passe ?

Quelques situations après l'exécution de la 4^e passe :

<i>EXT</i>	<i>ACTION DE L'ATTAQUANT 1 APRÈS LA 4^e PASSE</i>	<i>ACTION DU DÉFENSEUR</i>	<i>ACTION DE L'ATTAQUANT 2</i>	<i>POURSUITE DU JEU</i>	<i>DÉCISION</i>
1	Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Jet franc pour l'adversaire	Jeu passif
2	Tir au but	Défenseur entre en contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
3	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
4	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
5	Tir au but	Défenseur gêne le ballon, qui franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Aucune action	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe supplémentaire accordée
6	Tir au but	Faute sur l'attaquant 1 lors du tir au but	Aucun contact avec le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe supplémentaire accordée
7	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Les attaquants reprennent le contrôle du ballon	Poursuite du match	Geste d'avertissement préalable annulé
8	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Le ballon franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Remise en jeu pour l'attaquant	Geste d'avertissement préalable annulé
9	Tir au but	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
10	Tir au but	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
11	Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Défenseur prend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Ballon perdu / conclusion de l'attaque

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU ET DES BUTS

A. L'AIRE DE JEU

L'aire de jeu (voir fig. 1a et 1b) est un rectangle de 40 sur 20 mètres. Il convient de vérifier ses dimensions en mesurant la longueur des deux diagonales. Elles devraient atteindre 44,72 mètres du côté extérieur d'un coin au côté extérieur du coin opposé à l'aire de jeu.

La longueur des diagonales pour une moitié de la surface de jeu devrait mesurer 28,28 mètres de la face extérieure de chaque coin à la face extérieure de l'intersection entre la ligne médiane et la ligne de touche de l'autre côté de l'aire de jeu.

L'aire de jeu présente des « lignes » qui délimitent certaines zones. La largeur des lignes de but (entre les montants du but) est de 8 cm comme les montants du but. Toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm. Les lignes qui séparent des zones adjacentes de l'aire de jeu peuvent être remplacées par un changement de couleur entre les zones adjacentes.

B. LA SURFACE DE BUT

La surface de but devant les buts consiste en un rectangle de 3 mètres sur 6 et de chaque côté de deux quarts de cercle de 6 mètres de rayon.

Une ligne de 3 mètres est tracée parallèlement à la ligne de but – distance de 6 mètres du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de surface de but. Cette ligne se poursuit sur les deux côtés en deux arcs de quart de cercle dont le centre se situe à l'arête interne postérieure des montants du but respectifs et dont le rayon atteint 6 mètres.

Les lignes et les arcs de cercle délimitant la surface de but sont appelés ligne de surface de but. La distance entre la face extérieure des points d'intersection entre les deux arcs et la ligne de sortie de but sera dans ce cas de 15 mètres (voir fig.5).

C. LA LIGNE DE JET FRANC

La ligne de jet franc (ligne de 9 mètres), discontinue, est parallèle et concentrique par rapport à la surface de but et est tracée à 3 mètres de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm.

Ces traits doivent être à angle droit et orientés en fonction des rayons. La mesure des segments courbes est prise sur la face extérieure (voir fig. 5).

D. LA LIGNE DE 7 MÈTRES

La ligne de 7 mètres est une ligne de 1 mètre de long placée directement devant le but.

Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 7 mètres) (fig. 5).

E. LA LIGNE DE LIMITATION POUR LE GARDIEN DE BUT

La ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne de 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres ; en d'autres termes, les largeurs des deux lignes sont comprises dans cette mesure).

F. L'AIRE DE JEU

L'aire de jeu doit être entourée d'une zone de sécurité d'au moins 1 mètre de large le long des lignes de touche et de 2 mètres derrière les lignes de sortie de but.

G. LE BUT

Le but (voir fig. 2) est placé au centre de chaque ligne de sortie de but.

Les buts doivent être fermement attachés au sol ou au mur derrière eux.

Les mesures intérieures sont de 3 mètres en largeur et de 2 mètres en hauteur. Le cadre du but doit être un rectangle. En d'autres termes, les diagonales intérieures mesureront 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm, la différence ne peut être que de max .0,5 cm dans le même but).

La face postérieure des montants du but doit être dans le prolongement du bord postérieur de la ligne de but (et de la ligne de sortie de but), ce qui signifie que la face antérieure des montants du but est placée 3 cm devant la ligne de sortie de but.

Les montants du but et la traverse qui les relie doivent être réalisés dans un matériau uniforme (par exemple : bois, métal léger ou matériau synthétique). Les montants et la traverse doivent présenter une section carrée de 8 cm avec des bords arrondis dont le rayon est de 4 ± 1 mm. Les montants et la traverse doivent être peints sur les trois faces visibles du côté de l'aire de jeu en deux couleurs contrastantes et se détachant nettement de l'arrière-plan ; les deux buts doivent présenter les mêmes couleurs.

Les bandes de couleur situées à l'intersection des montants et de la traverse ont une longueur de 28 cm dans les deux directions et ont la même couleur. Toutes les autres bandes de couleur auront une longueur de 20 cm. Le but doit être équipé d'un filet (filet de but) qui doit être attaché de telle manière que le ballon qui entre dans le but n'en ressorte pas immédiatement en poursuivant sa course ou en rebondissant. Si nécessaire, l'on peut utiliser un filet supplémentaire, qui sera placé dans le but derrière la ligne de but. La distance de la ligne de but à ce filet supplémentaire devrait être d'environ 70 cm, avec un minimum de 60 cm.

H. LA PROFONDEUR DU CONTRE-FILET DE BUT

La profondeur du filet de but doit être de 0,9 mètre derrière la ligne de but pour la partie supérieure et de 1,1 mètre pour la partie inférieure. Ces deux mesures acceptent une tolérance de $\pm 0,1$ mètre.

Les mailles auront une dimension qui ne dépassera pas 10 x 10 cm. Le filet doit être fixé aux montants et à la traverse au moins tous les 20 cm. Il est permis d'attacher le filet du but avec le filet supplémentaire de telle sorte qu'aucun ballon ne puisse parvenir entre les deux filets.

I. FILET DE SÉCURITÉ

Derrière le but, au milieu de la ligne de sortie de but, à une distance d'environ 1,5 mètre, il devrait y avoir un filet de sécurité vertical d'une longueur de 9 à 14 mètres et d'une hauteur de 5 mètres (à partir du sol).

J. LA TABLE DU CHRONOMÉTREUR

La table du chronomètreur est placée au milieu de la zone de remplacement le long d'une des lignes de touche. La table aura une longueur maximale de 4 mètres et devrait être surélevée de 30 à 40 cm par rapport à l'aire de jeu afin de garantir une vue panoramique.

K. MESURES

Toutes les mesures sans spécification de tolérance doivent être conformes à la norme ISO (International Standard Organization - ISO 2768-1:1989).

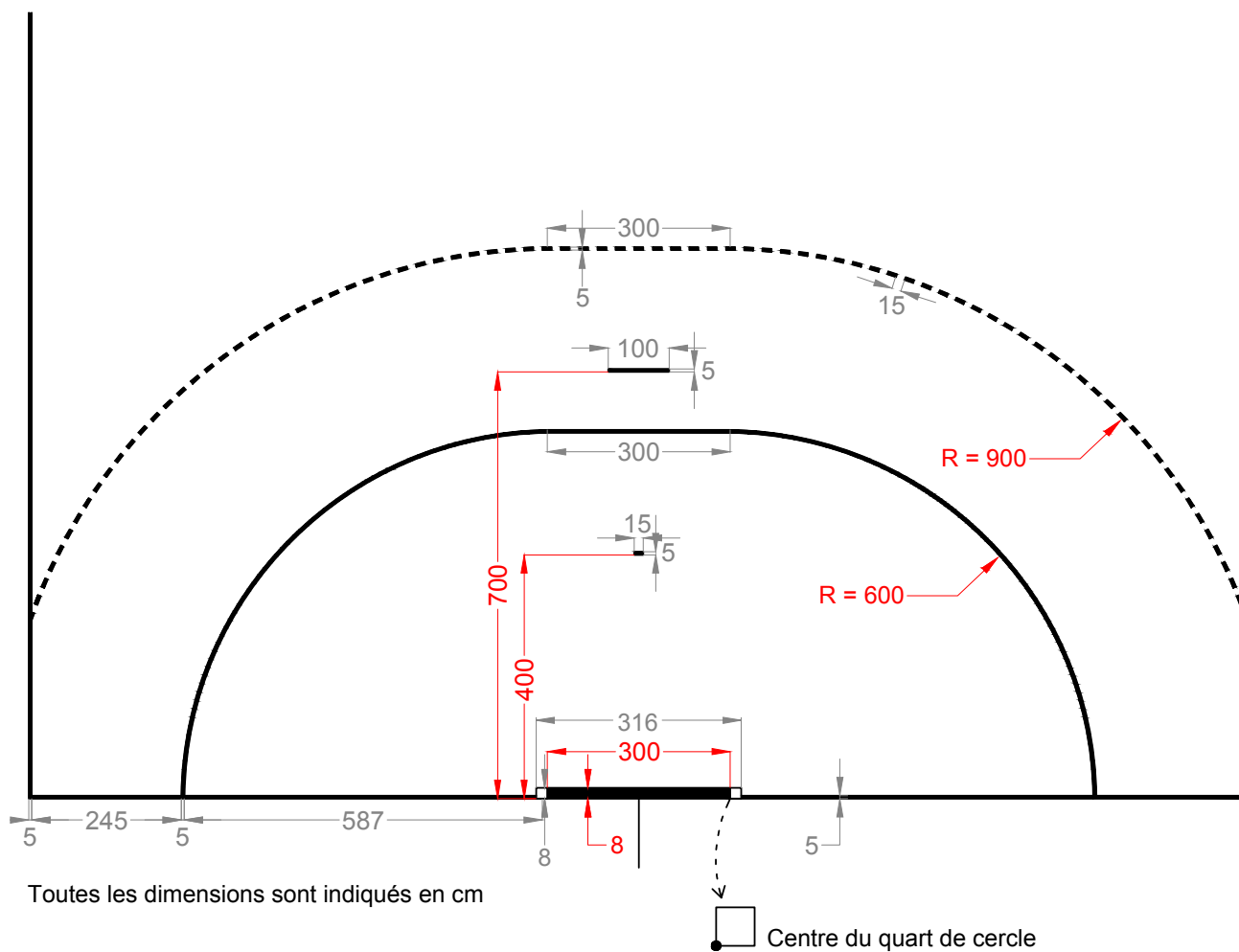
L. NORMALISATION DES BUTS

Les buts de handball sont normalisés par le Comité Européen de Normalisation, le CEN, dans le cadre de la norme EN 749 en relation avec la norme EN 202.10-1.

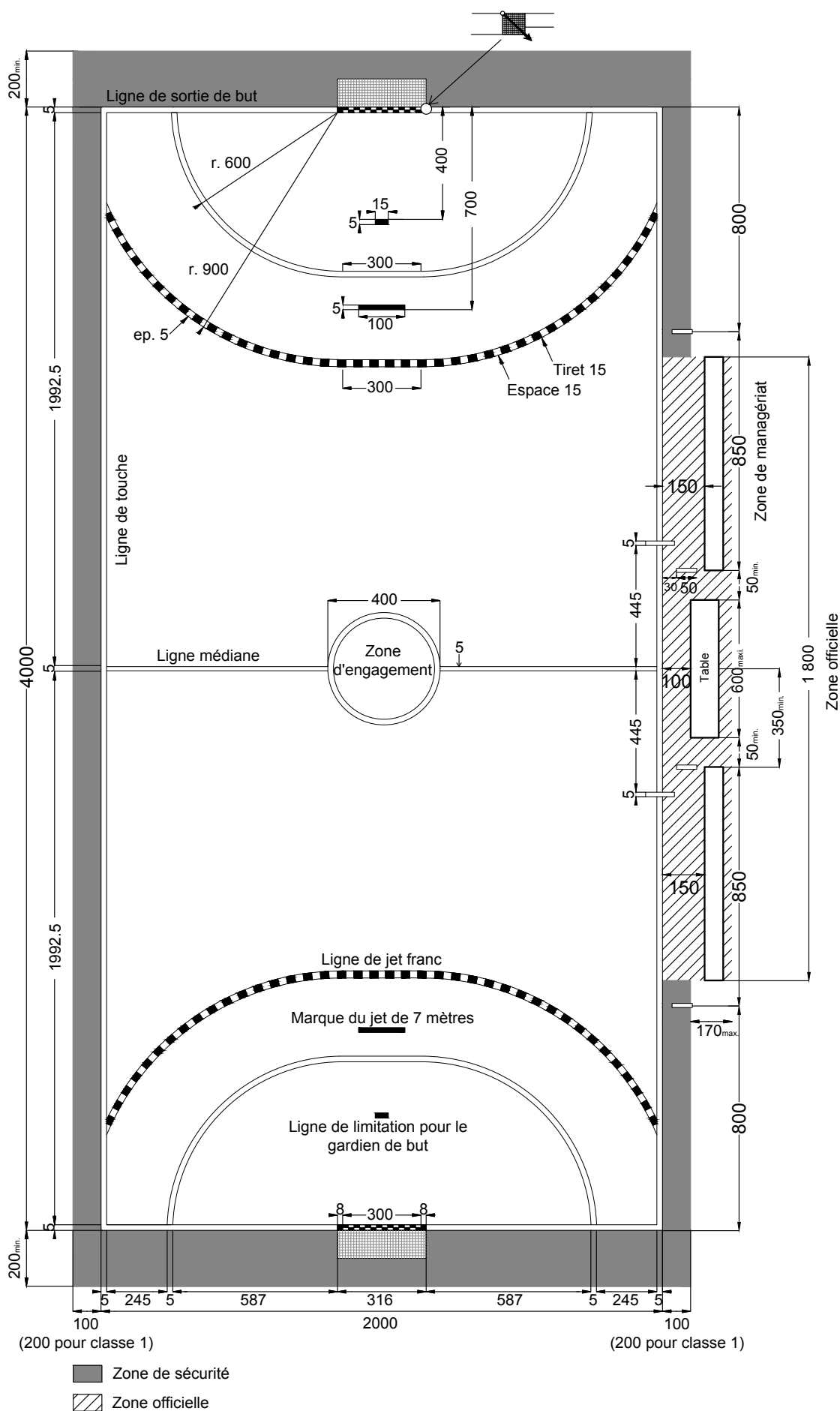
FIGURE 5 : LA SURFACE DE BUT ET LA ZONE DE DÉGAGEMENT

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

Les couleurs sont présentes à des fins pédagogiques et non pour la construction de l'aire de jeu.



POUR INFORMATION : DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU



**COMMISSION
ARBITRAGE**
FFHANDBALL



MAISON DU HANDBALL

***1, RUE DANIEL COSTANTINI 94046
CRÉTEIL***

*arbitrage@ffhandball.net
www.ffhandball.fr*