

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



LE **LIVRET**
DE **L'ARBITRAGE**
ÉDITION 2016

NOUVELLE COLLECTION

ARBITRE FFHB
2016 - 2017



hummel®

www.hummel.net





LE **LIVRET**
DE **L'ARBITRAGE**
ÉDITION 2016

Version mise à jour membres CCA et DNA, septembre 2017

SOMMAIRE

4	Composition de la Commission centrale d'arbitrage
5	Règles de jeu
7	Avant-propos
9	Règles n° 1 à n° 18
56	Gestes de l'IHF
60	Interprétation des règles de jeu
75	Règlement des zones de changement
77	Directives et interprétations
95	Directives pour la construction des aires de jeu et des buts
99	Code du juge-arbitre

Table des figures

11	<i>Figure 1 : L'aire de jeu</i>
12	<i>Figure 2a : Le but</i>
13	<i>Figure 2b : Le but, dans une perspective latérale</i>
13	<i>Figure 3 : Lignes et zone de changement</i>
37	<i>Figure 4 : Validité du but</i>
97	<i>Figure 5 : La surface de but et la zone de dégagement</i>

COMMISSION CENTRALE D'ARBITRAGE 2017



Sylvie BORROTTI
présidente de la CCA



Jean-François COLLOBER
coordonnateur formation



Edouard MIKOLAJCZYK
responsable des règles de jeu, des règlements et de la CMCD



Alain DESPLACES
réfèrent formation, suivi juges-délégués fédéraux, coordination formation officiels de table



Christian ROSTEIN
réfèrent formation et suivi des juges-superviseurs nationaux



Gaël SERANDOUR
réfèrent formation, suivi et désignation G2 et juges-délégués fédéraux



Lahila PRIME
réfèrente féminisation arbitrage



Denis KELLER
réfèrent désignation G3-G4 et juges-superviseurs nationaux



Philippe MICHEL
animateur de secteur CCA en charge de la relation avec les territoires Bretagne, Pays de la Loire, Normandie, IdF ; formation et suivi G3-G4



Pierre BOYER
animateur de secteur CCA en charge de la relation avec les territoires AURA, PACA, Corse ; formation et suivi G3-G4



Christian LOSTETTER
animateur de secteur CCA en charge de la relation avec les territoires Gd Est, Bourgogne F-C, HdF ; formation et suivi G3-G4



Claude THEPOT
animateur de secteur CCA en charge de la relation avec les territoires CentreVdL, Nlle Aquitaine, Occitanie ; formation et suivi G3-G4



Gilbert UNTERNAEHRER
réfèrent labélisation des écoles d'arbitrage



Olivier CHORON
réfèrent communication, information, valorisation, développement de l'arbitrage



Émile CATAN
représentant CCA animateur zone Antilles Guyane



Stéphane ERAPA
représentant CCA animateur zone Océan indien

DIRECTION NATIONALE DE L'ARBITRAGE



François GARCIA
directeur national de l'arbitrage



Alain DESSERTENNE
CTN, expert associé à la DNA



Joëlle MARTEAU
responsable service commission compétition FFHAndball, secrétariat CCA



Laurent REVERET
chargé de missions pour le développement de l'arbitrage



Daniel COSTANTINI
expert associé à la CCA et à la DNA

RÈGLES DE JEU

ÉDITION 2016

Règles de jeu

AVANT-PROPOS

Les présentes règles de jeu entreront en vigueur le 1^{er} juillet 2016.

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**.

Veillez également prendre connaissance des « Directives et interprétations » qui fournissent des indications complémentaires sur l'application de certaines règles. La version antérieure publiée en 2010 contenant des mises à jour n'est plus valable. 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.

Remarque :

Afin de simplifier les textes de ce règlement, il sera utilisé de manière générale la forme masculine, pour la désignation des personnes (joueurs, officiels, arbitres et toutes autres personnes).

Cependant, les règles de jeu sont les mêmes pour tous les participants au jeu à l'exception de la règle 3 (dimension des ballons).

Règle 1	L'aire de jeu	9
Règle 2	Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu	14
Règle 3	Le ballon	18
Règle 4	L'équipe, les changements, l'équipement, blessures	19
Règle 5	Le gardien de but.....	24
Règle 6	La surface de but.....	26
Règle 7	Le maniement du ballon, le jeu passif.....	28
Règle 8	Irrégularités et comportements antisportifs	31
Règle 9	Validité du but	37
Règle 10	L'engagement.....	38
Règle 11	La remise en jeu	39
Règle 12	Le renvoi	40
Règle 13	Le jet franc	41
Règle 14	Le jet de 7 mètres	44
Règle 15	Instructions générales pour l'exécution des jets	46
	(engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)	
Règle 16	Les sanctions.....	49
Règle 17	Les arbitres	53
Règle 18	Le secrétaire et le chronométrateur	55
	Les gestes de l'IHF - Liste des gestes.....	56
	Interprétation des règles de jeu	60
	Règlement des zones de changement	75
	Directives et interprétations	77
	Directives pour la construction des aires de jeu et des buts	95

NOTA

Les textes en **surbrillance** sont des spécificités de la fédération française.

Exemple :

17:13 La tenue grise est principalement destinée aux arbitres.

RÈGLE 1 – L'AIRE DE JEU

1:1 L'aire de jeu (voir figure 1) 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 **6**). Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) 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 ou pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1:2 Le but (voir **figures 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 arête 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 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 **figure 2a**), alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm.

Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être de couleurs différentes des zones adjacentes du sol.

1:4 Devant chaque but se trouve la surface de but (voir **figure 5** page 65). La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante :

- a** une 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 m de rayon chacun (distance mesurée de l'arête interne postérieure des montants du but) qui relie la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but (voir **figures 1** et **2a**).

- 1:5** La ligne de jet franc (ligne des 9 mètres) est une ligne discontinue, tracée à 3 m de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm (voir **figure 1**).
- 1:6** La marque du jet de 7 mètres est une ligne de 1 m 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) (voir **figure 1**).
- 1:7** 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 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres) (voir **figure 1**).
- 1:8** La ligne médiane relie les milieux des lignes de touche (voir **figures 1 et 3**).
- 1:9** La ligne de changement (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane 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 **figures 1 et 3**).

Remarque

Les exigences techniques liées à la construction des aires de jeu et des buts sont décrites dans les dernières pages du document aux directives pour la construction des aires de jeu et des buts.



FIGURE 1 – L'aire de jeu

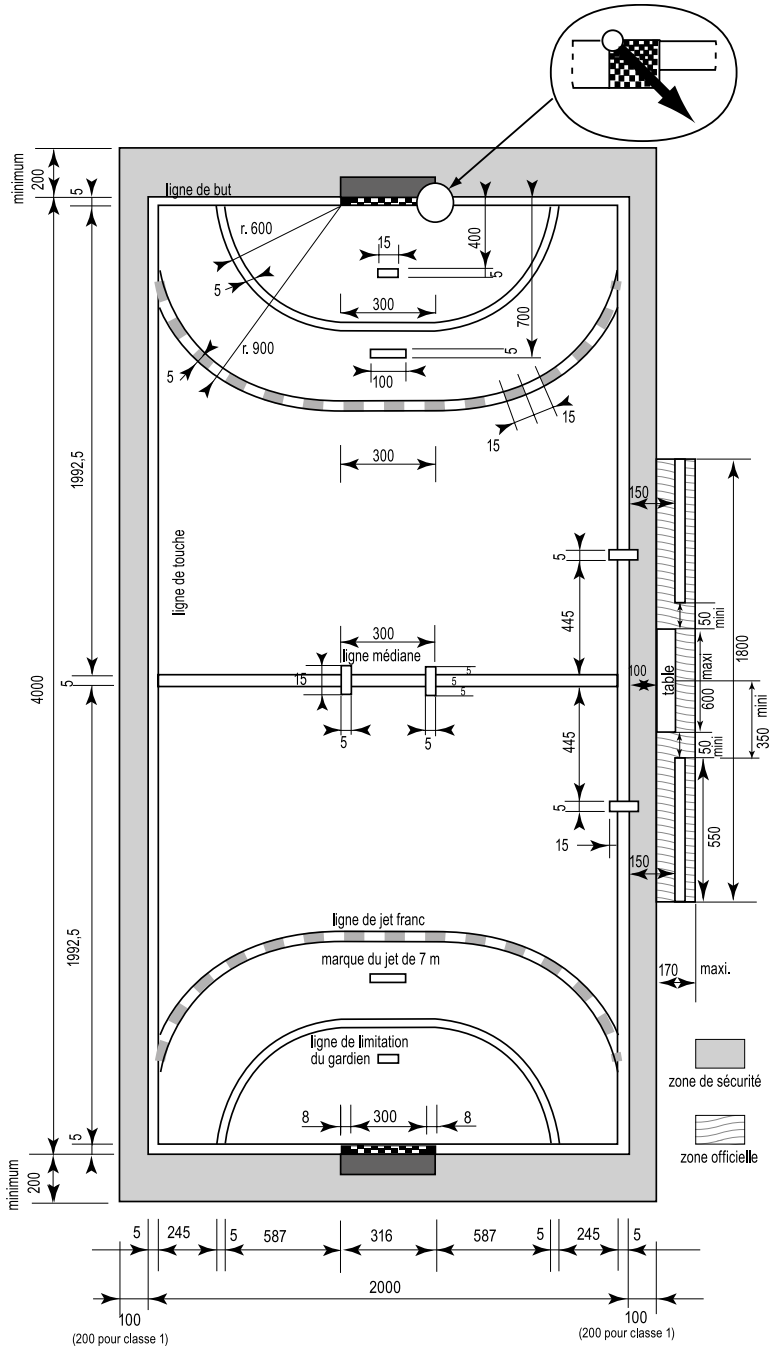


FIGURE 2a – Le but

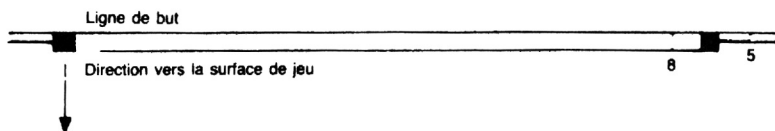
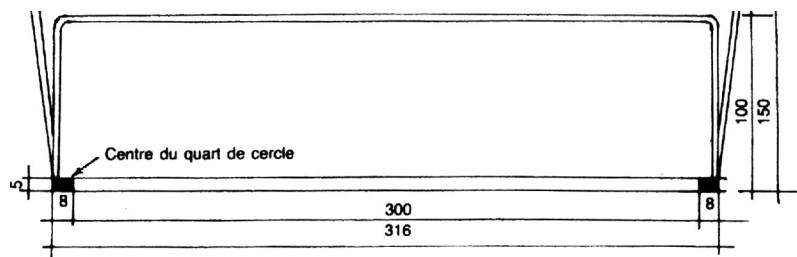
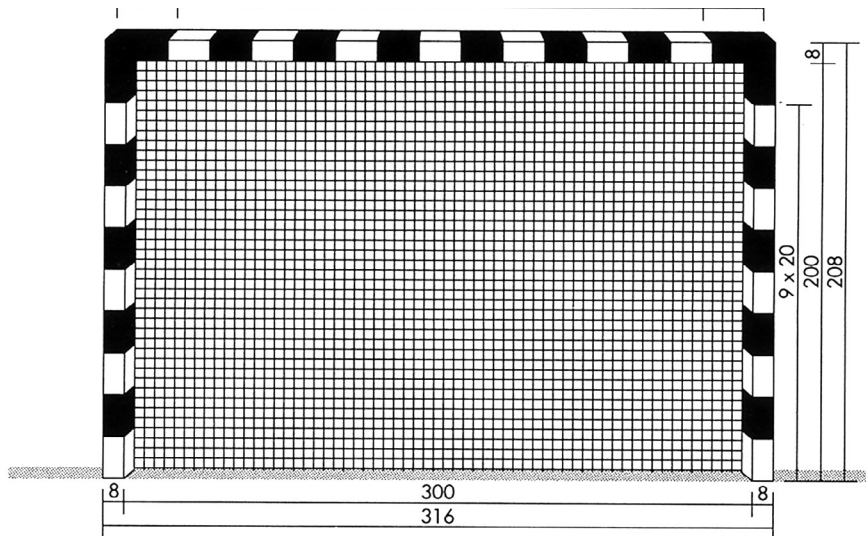
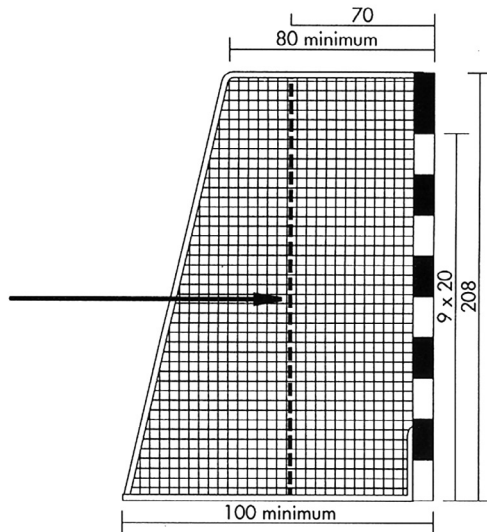
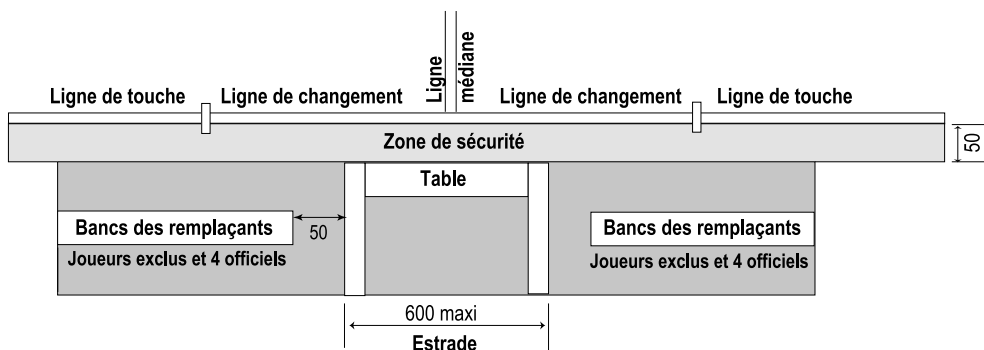


FIGURE 2b — Le but (perspective latérale)**FIGURE 3 — Lignes de changement et zone de changement**

La table du chronométrateur et du secrétaire ainsi que les bancs des remplaçants doivent être placés de manière à ce que le chronométrateur/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

Temps de jeu

2:1 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 âgées de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes âgées de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes ; la pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

Remarque

L'IHF, les confédérations continentales et 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.

2:2 Les équipes joueront des prolongations, après une pause de 5 minutes, à l'issue 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 de 1 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 de 1 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 l'épreuve des jets de 7 mètres comme épreuve décisive pour désigner le vainqueur, les procédures décrites ci-dessous doivent être respectées.

Commentaires

Si une épreuve de jets de 7 mètres est utilisée comme épreuve décisive, les joueurs qui sont exclus ou disqualifiés à la fin du temps de jeu ne sont pas autorisés à participer (voir règle 4:1 4^e paragraphe). Chaque équipe désigne 5 joueurs. Ces joueurs exécutent chacun un jet de 7 mètres en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Les équipes ne sont pas contraintes de prédéterminer l'ordre de leurs tireurs. Les gardiens de but peuvent être choisis et remplacés librement parmi les joueurs autorisés à participer. Les joueurs peuvent participer à l'épreuve des jets de 7 mètres à la fois comme tireur et gardien de but.

Les arbitres décident du but à utiliser. Les arbitres effectuent un tirage au sort et l'équipe qui gagne choisit de commencer ou de terminer les tirs au but.

L'ordre inverse est utilisé pour le reste des tirs si l'épreuve des tirs **doit** continuer dans la mesure où le score est toujours à égalité après les cinq premiers tirs respectifs. Dans ce cas de figure, chaque équipe devra à nouveau désigner cinq joueurs. L'ensemble ou une partie des joueurs peuvent être les mêmes que pour la première série. Cette méthode de désignation de cinq joueurs à la fois s'applique aussi longtemps que nécessaire. Cependant, le vainqueur est maintenant désigné dès qu'il y a une différence de buts après que les deux équipes aient effectué le même nombre de tirs. Les joueurs peuvent être disqualifiés pour la prochaine 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.

Signal de fin

2:3 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 chronomètreur.

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

Conformément à l'article 91.2.2, la table de marque doit disposer de deux chronomètres.

2:4 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** 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 en attaque ; 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 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 (**13:7**, **15:6** voir aussi 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 **2:4-5**. Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet **ne peut** déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.
- 2:7** Si les arbitres déterminent que le chronométrateur 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 à la règle **13:4a-b**. Si la première mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tard, 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.

Arrêt du temps de jeu

- 2:8** 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 ou une disqualification est prononcée,
 - b** un temps mort d'équipe est accordé,
 - c** le chronométrateur ou le délégué technique 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 (**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 3 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 (**2:8b-c**), 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 (**15:5b**).

Commentaires

*Un coup de sifflet du chronométrateur / 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 également 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/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 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 commentaire de l'interprétation n° 3).

RÈGLE 3 – LE BALLON

- 3:1** 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 (**17:3**).
- 3:2** Les dimensions du ballon, c'est-à-dire la circonférence et le poids, sont les suivantes pour les différentes catégories d'équipe :
- 58 à 60 cm et 425 à 475 g (dimension IHF 3) pour les équipes masculines et jeunes masculines (au-dessus de 16 ans),
 - 54 à 56 cm et 325 à 375 g (dimension IHF 2) pour les équipes féminines et jeunes féminines (au-dessus de 14 ans) et jeunes masculines (12 à 16 ans),
 - 50 à 52 cm et 290 à 330 g (dimension IHF 1) 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 minihandball ne sont pas définis dans ces règles de jeu.

- 3:3** Il faut au moins deux ballons conformes aux exigences des règles **3:1-2** pour chaque match. Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table de chronométrage pendant le match.
- 3:4** 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 DE JOUEURS, L'ÉQUIPEMENT, BLESSURE DE JEU

L'équipe

4:1 Le nombre de joueurs dans une équipe figure dans les règlements particuliers des compétitions.

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 également le commentaire de la règle **8:5**, paragraphe 2). 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**).

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 les règles **4:7**, **6:1**, **6:2c**, **6:3**, **8:7f**, **14:1a**).

Les règles **4:4-4:7** 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 14 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**).

Remarque

L'IHF, les confédérations continentales et 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.

4:2 Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'entre eux **doit** être désigné comme « responsable d'équipe ». Il est seul habilité à s'adresser au chronométreur/secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté Interprétation n° 3 « temps mort d'équipe »).

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 une attitude antisportive (**8:7**, **16:1b**, **16:3e-g** et **16:6c**). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (**13:1a-b**, voir toutefois Interprétation 7).

Le « responsable d'équipe » s'assurera qu'aucune autre personne que les officiels inscrits sur la feuille de match (au maximum 4) 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 » (16:1b, 16:3e et 16:6c).

4:3 Un joueur ou un officiel 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 toutefois 4:4 et 4:6).

Le « responsable d'équipe » **doit** s'assurer que seuls les joueurs habilités à participer entrent sur l'aire de jeu. Une telle irrégularité **doit** être sanctionnée comme attitude antisportive de la part du « responsable d'équipe » (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, 16:6c, Interprétation 7).

Les changements

4:4 Les remplaçants peuvent pénétrer sur l'aire de jeu à n'importe quel moment et de façon répétée (voir cependant règle 2:5 et règle 4 :11) sans se présenter au chronométrateur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu (4:5).

Les joueurs impliqués dans le changement entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement (4:5). Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but (4:7 et 14:10).

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

Commentaire

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 (c'est-à-dire pour prendre de l'eau ou une serviette juste au-delà de la ligne de changement ou 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 changement.

L'utilisation stratégique et irrégulière de la zone à l'extérieur du terrain est traitée séparément dans la règle 7:10.

- 4:5** Un changement irrégulier **doit** être pénalisé d'une exclusion 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 (**13:1a-b**, voir toutefois Interprétation n° 7).
- 4:6** 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. 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, 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 (**13:1a-b**, voir toutefois 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 (**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** Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.
Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs ou

leur donner un avantage indu. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, gants, bracelets, montres bracelets, bagues, piercings visibles, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet dangereux (**17:3**).

Les joueurs qui ne remplissent pas ces obligations 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 et brassard de capitaine sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

Si le club recevant fournit un flacon de colle ou de résine aux deux équipes, **seul ce produit peut être utilisé.**

Le bandeau de poignet qui sert de support de colle est interdit.

Le foulard est autorisé à condition que le port de celui-ci n'entrave pas la protection de l'individu (foulard autour du cou interdit).

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 de l'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 l'annexe 2 des « Directives et interprétations »).

Blessure de jeu

4:10 Un joueur qui saigne ou a du sang sur le corps ou 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 tant que cela n'a pas été effectué.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est reconnu coupable d'attitude antisportive (**8:7**, **16:1b** et **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 immédiatement quitter cette aire de jeu. Il ne pourra y retourner 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 **4:4-4:6**.

Si une troisième personne ou plus, de même que des personnes de l'équipe non concernée pénètrent sur l'aire de jeu après l'entrée des deux personnes autorisées, 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** et **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 (**16:1b**, **16:3d** et **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 (**7:2-4, 7:7**) ; **cependant**, le gardien n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi (**6:4-5, 12:2** et **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 2^e paragraphe du commentaire de la règle **8:5**).
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 non maîtrisé et continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but **n'est pas autorisé à** :

- 5:5** Mettre l'adversaire en danger pendant ses actions de défense (**8:3, 8:5, 8:5** commentaire, **13:1b**).
- 5:6** Quitter la surface de but **avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle** ; cela conduit à un jet franc (selon **6:1, 13:1a** et **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 (**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 (**6:1, 13:1a**).
- 5:9** Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (**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) (**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 m, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur (**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 (**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 (**13:1b**, voir aussi **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 (**14:1a**).
Par empiètement de la surface de but, il ne faut pas comprendre un petit contact avec cette ligne de surface de but mais 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 du ballon dans sa surface de but (**12:1**). Le ballon **doit** être remis en jeu par un renvoi (**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 en possession de l'équipe du gardien de but et seul le gardien de but 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 à la règle **6:4** et **12:1-2** (voir cependant 6:7b). Un jet franc est ordonné si un coéquipier du gardien de but touche le ballon pendant qu'il roule (**13:1a**) (voir cependant 14:1a, conjointement avec l'Interprétation **6c**), et le jeu reprend sous la forme d'un renvoi **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 **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 à **6:4** et **12:2** (voir cependant 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 (**6:4-5**).

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 (**13:1a-b**),

c remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (**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

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 (**13:1a**).
- 7:3** Faire 3 pas au maximum avec le ballon (**13:1a**). On considère qu'un pas est effectué lorsque :
- a** un joueur, qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose ou en déplace un,
 - 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 a été 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 les 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 les deux mains,
- c** faire rouler le ballon au sol de manière répétée avec une main et le reprendre ou le saisir avec une ou les 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 (**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 **cependant 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 ; cela signifie qu'il est permis d'exécuter un jet (par exemple un jet franc), à partir d'une telle position, si les conditions exigées par la règle **15:1** sont remplies, y compris l'exigence d'avoir une partie du pied en contact permanent avec le sol.

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 (**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 un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un adversaire (**13:1a-b**, voir aussi **8:7e**).

7:9 Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

7:10 Si un joueur avec le ballon en main met un pied, ou les deux, en dehors de l'aire de jeu (le ballon restant toujours à l'intérieur du terrain) par exemple pour contourner un joueur qui défend, cela conduira à un jet franc pour les adversaires (**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 (**13:1a**) sans nouvel avertissement. De telles actions ne conduiront pas à une sanction individuelle 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 à moins que cesse l'orientation du jeu passif (**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 (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 6 passes, alors un jet franc est accordé à l'équipe adverse (**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).

APPLICATION

Pour l'annulation du geste d'avertissement préalable, se reporter à **l'interprétation n° 4 chapitre C** : Comment montrer le geste d'avertissement préalable.

RÈGLE 8 – IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Actions conformes à la règle

8:1 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 cependant 8:2b).

Irrégularités aux règles n'entraînant, en principe, pas de sanctions personnelles (voir cependant les critères de décision 8:3 a-d)

8:2 Il n'est pas autorisé :

- 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.

Irrégularités à la règle amenant une sanction personnelle (règle 8:3-6)

8:3 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 (**16:1a**), puis une exclusion (**16:3b**) et une disqualification (**16:6d**).

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

- irrégularités à sanctionner immédiatement par une exclusion (**8:4**),
- irrégularités à sanctionner par une disqualification (**8:5**),
- irrégularités à sanctionner par une disqualification suivie d'un rapport écrit (**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 :
 - sur la perte du contrôle du corps et du ballon,
 - sur le déplacement qui est gêné ou empêché,
 - 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).

Irrégularités à sanctionner par une exclusion immédiate

8:4 Dans le cas d'infractions particulières à la règle, l'arbitre **doit** opter pour une exclusion immédiate, indépendamment du fait que le joueur ait ou non reçu un avertissement auparavant.

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 à la règle 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** action touchant la tête, le cou ou 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.

Irrégularités à sanctionner par une disqualification

8:5 Un joueur qui attaque un adversaire de manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier **doit** être disqualifié (**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 le commentaire à la fin de la règle **8:5**).

En plus des exemples signalés dans les règles **8:3** et **8:4** les critères de décision suivant 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.

Commentaire

*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.

Disqualification suite à une action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle, perfide (avec rapport écrit)

8:6 Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle et 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)

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

Commentaire

Si une infraction contre les règles 8:5 et 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, elle est à sanctionner selon 8:10d.

Comportement antisportif qui entraîne une sanction personnelle selon les règles 8:7-10

Sont considérés comme comportement antisportif : les paroles, gestes et mimiques qui sont incompatibles avec l'esprit sportif, qu'ils s'adressent aux joueurs, aux officiels des équipes sur et en dehors de l'aire de jeu.

4 niveaux sont prévus pour sanctionner les comportements antisportifs et antisportifs grossiers :

- comportements à sanctionner progressivement (8:7)
- comportements à sanctionner avec une exclusion immédiate (8:8)
- comportements à sanctionner avec une disqualification (8:9)
- comportement à sanctionner avec une disqualification suivie d'un rapport écrit (8:10a-b).

Comportement antisportif qui entraîne une sanction progressive

8:7 Les comportements (de **a** à **f**) cités ci-dessous correspondent à des comportements antisportifs pour lesquels il convient d'appliquer la sanction progressive en commençant par un avertissement (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 faisant « du cinéma » afin d'obtenir un arrêt du temps de jeu ou de provoquer une sanction non méritée envers l'adversaire,

- e** défense active sur des passes ou des tirs par l'utilisation du pied ou de la jambe. Des réactions de réflexe, comme par exemple fermer les jambes, ne sont pas à sanctionner (voir aussi règle **7:8**),
- f** pénétration renouvelée dans la surface de but pour en tirer un avantage tactique.

Comportement antisportif à sanctionner par une exclusion immédiate

- 8:8** Certains comportements antisportifs sont à considérer comme particulièrement graves et à sanctionner d'une exclusion immédiate, 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 provoquant,
 - 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.

Comportement antisportif grossier à sanctionner par une disqualification immédiate

- 8:9** 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** lancer intentionnellement le ballon sur un adversaire pendant une interruption du temps de jeu. 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** si lors d'un jet de 7 mètres le tireur touche la tête du gardien de but alors qu'il ne la déplace pas en direction du ballon,
 - e** si lors d'un jet franc le tireur touche le défenseur à la tête alors qu'il ne la déplace pas en direction du ballon,
 - f** prendre sa revanche après avoir subi une faute.

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.

Une disqualification avec rapport écrit suite à comportement antisportif particulièrement grossier

8:10 Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale et grossière, une sanction est attribuée en vertu des règles suivantes :

Au cas où les infractions 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 ou étant dans sa zone de changement en vertu de la règle **4:6**,

Au cas où les infractions suivantes (c et d) sont commises, un jet de 7 mètres est accordé aux adversaires :

- c** 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) ;
- d** si au cours des 30 dernières secondes de jeu le ballon est en jeu, et que les adversaires :
 - par l'infraction d'un joueur aux règles **8:5** ou **8:6**, ainsi qu'aux règles **8:10a** ou **8:10b** (ii),
 - par l'infraction d'un officiel aux règles **8:10a** ou **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.

RÈGLE 9 – VALIDITÉ DU BUT

9:1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but (voir **figure 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 (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, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but (**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 **cependant** règle **2:9**, commentaire).

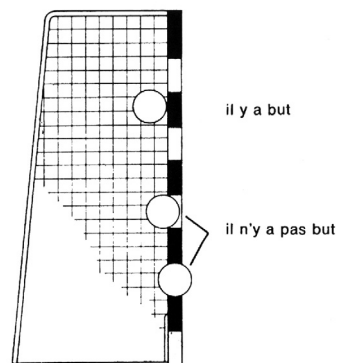
Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

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 (**2:2**).

FIGURE 4
Validité du but



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. Toutes les dispositions de la présente règle (**10:1**) s'appliquent également aux prolongations.

10:2 Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but (excepté **9:2**, 2^e paragraphe).

10:3 L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,5 mètre de chaque côté) dans n'importe quelle direction et **doit** s'effectuer dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement (**13:1a**, **15:7**, 3^e paragraphe). Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane, l'autre pied sur ou derrière cette ligne (**15:6**) et garder cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (**13:1a**, **15:7**, 3^e paragraphe) (voir aussi Interprétation n° 5).

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet (**15:6**).

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 respective.

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

Dans les deux cas cependant, les adversaires ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement (**15:4**, **15:9**, **8:7c**).

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 (excepté **15:5b**), par l'équipe adverse à 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 (**13:1a**, **15:6**, **15:7**, 2^e et 3^e paragraphes).
- 11:5** Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les adversaires doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur (**15:4**, **15:9**, **8:7c**).
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 a contrôlé le ballon sur la surface de but ou le ballon est immobile sur le sol de la surface de but (**6:4-5**),
- iii** un joueur de l'équipe adverse a touché un ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but (**6:5**, 1^{er} paragraphe) ; ou
- iv** quand 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 (**13.3**) même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi n'ait été engagé.

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté **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 (règle **4:4**). Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire (règle **2:8**, 2^e paragraphe, interprétation n° 2).

Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a 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 (**15:4**, **15:9**, **8:7c**).



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'adversaire lorsque :
- a** l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (voir **4:2-3**, **4:5-6**, **5:6-10**, **6:5** 1^{er} paragraphe, **6:7b**, **7:2-4**, **7:7-8**, **7:10**, **7:11-12**, **8:2-10**, **10:3**, **11:4**, **13:7**, **14:4-7**, **15:7** 3^e paragraphe, et **15:8**),
 - b** les adversaires commettent une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (voir **4:2-3**, **4:5-6**, **5:5**, **6:2b**, **6:7b**, **7:8**, **8:2-10**).
- 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 existante soit terminée.
- La règle **13:2** ne s'applique pas dans le cas d'infraction aux règles **4:2-3** ou **4:5-6**, où le match devrait être immédiatement interrompu, généralement par l'intervention du chronométrateur, du délégué ou des arbitres.
- 13:3** Si une irrégularité donnant normalement lieu à un jet franc en vertu de la règle **13:1a-b** intervient lorsque le ballon n'est pas en jeu, la rencontre reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption existante (consultez également les instructions particulières de la règle **8:10c** pendant les 30 dernières secondes).
- 13:4** En plus des situations évoquées dans la règle **13:1a-b**, un jet franc est également décidé 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 sur le sol le ballon de manière à ce qu'il soit jouable (**8:8b**).

Exécution du jet franc

13:6 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté **15:5b**) et, en principe de 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-b**, 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 technique (de l'IHF ou d'une fédération continentale ou 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 **4:2-3** ou **4:5-6**.

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 selon 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 (**15:3**, **15:6**).

Il faut alors procéder au jet franc après coup de sifflet (**15:5b**). La même procédure s'applique (règle **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 (**15:7**, 3^e paragraphe, **13:1a**).

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 la règle **15:9** et **8:7c**.



RÈGLE 14 – LE JET DE 7 MÈTRES

Décision de jet de 7 mètres

14:1 Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

- 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 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 (excepté quand **9:1**, le commentaire s'applique),
- d** une infraction éte commise selon les règles **8:10c** ou **8:10d** (toutefois, voir **8:10**, dernier paragraphe).

De la même façon, cette règle s'applique en cas « de force majeure », tel 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 ».

14:2 Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité (**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. Si le joueur attaquant marque un but malgré l'intervention irrégulière des défenseurs, il n'y a évidemment pas lieu de donner un jet de 7 mètres.

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 **4:2-3** ou **4:5-6**, 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 soit 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 (**15:7**, 3^e paragraphe, **13:1a**).
- 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 (**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 (**15:7**, 3^e paragraphe, **13:1a**).
- 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 (**15:7**, 3^e paragraphe, **13:1a**).
- 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 (**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 (**15:7**, 3^e paragraphe, **13:1a**).
- 14:8** Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, 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 individuelle.
- 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 (1:7 et 5:11), avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur. Cependant cela n'entraîne pas de sanction individuelle 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 (**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 (**15:6**).

Pendant l'exécution, sauf dans le cas d'un renvoi, le lanceur **doit** avoir une partie du pied constamment en contact avec le sol jusqu'à ce que le ballon soit libéré. L'autre pied **peut** être levé et reposé plusieurs fois (voir aussi règle **7:6**). Le lanceur **doit** rester dans la position régulière tant que le jet n'a pas été effectué (**15:7**, 2^e et 3^e paragraphes).

15:2 Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (excepté **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 (**15:7**, **15:8**). Voir aussi les autres restrictions pour les situations selon **14:6**.

Tous les jets peuvent aboutir directement à un but. Excepté le renvoi, un but ne peut être marqué contre son camp (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 la règle **10:3**, 2^e paragraphe. Le ballon **ne peut** être touché par un coéquipier ni lui être transmis, pendant l'exécution d'un jet (**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 (**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 (10:3) ou un jet de 7 mètres (14:4),

b dans le cas d'une remise en jeu, d'un renvoi ou d'un jet franc :

— pour une reprise de la rencontre après un arrêt du temps de jeu,

— pour une reprise avec un jet franc en vertu de la règle **13:4**,

— pour un retardement dans l'exécution du jet,

— après une correction des positions de joueurs,

— 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 toute 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** et **15:4** ne seront pas conformes (voir **cependant 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 de joueurs, ces joueurs-là 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 **cependant 13:7**, 2^e paragraphe).

15:7 Les conséquences d'irrégularités commises par le lanceur ou ses coéquipiers pendant (15:1-3) l'exécution d'un jet dépendent avant tout du fait que l'exécution ait été précédée d'un coup de sifflet pour 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 (signal de reprise). **Cependant** la notion d'avantage,

comme dans 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 trois secondes ou abandonne une position régulière avant que le ballon n'ait quitté sa main,
- si les coéquipiers prennent des positions irrégulières après le coup de sifflet mais avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur (excepté **10:3**, 2^e paragraphe). Dans pareils cas, le jet initial est annulé et les adversaires se voient accorder un jet franc (**13:1a**) à l'endroit de l'infraction (voir **cependant** règle **2:6**). La règle de l'avantage selon 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 :

- fait référence à une irrégularité de **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),
- 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,
- 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 (**8:7c**, **16:1b** et **16:3d**).

Un jet dont l'exécution a été influencée de manière négative par l'intervention d'un joueur doit être par principe rejoué.

RÈGLE 16 – LES SANCTIONS

Avertissement

- 16:1** Un avertissement est la sanction adaptée pour :
- a** des infractions aux règles nécessitant une sanction progressive (règle **8:3**, voir **cependant 16:3b, 16:6d**),
 - b** un comportement antisportif à sanctionner progressivement (règle **8:7**).

Commentaires

*Un joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois. La sanction suivante **doit** être une exclusion, 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 signifié au joueur ou à l'officiel fautif ainsi qu'au secrétaire/chronométrateur en brandissant un carton jaune (geste n° 13).

Exclusion

- 16:3** L'exclusion est la sanction adaptée en cas :
- a** de changement irrégulier et dans les cas où un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu ou si un joueur intervient dans le jeu depuis la zone de changement (**4:5-6** et exception de 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 (règle **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 (règle **8:8** ; voir aussi **4:6**),
 - g** comme conséquence à la disqualification d'un joueur ou d'un officiel (règle **16:8** 2^e paragraphe ; voir **16:11b**),
 - h** de comportement antisportif d'un joueur après son exclusion avant la reprise du jeu (**16:9a**).

Commentaire

Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion 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 pour poursuivre sa fonction. Son équipe sera toutefois réduite d'un joueur pour deux minutes.

16:4 L'exclusion est à signifier clairement après un arrêt du temps de jeu au joueur fautif ou à l'officiel de l'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 (geste n° 14).

16:5 Une exclusion est toujours prononcée pour une durée de deux minutes. La troisième exclusion d'un même joueur entraîne toujours sa disqualification (**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 à la règle **2:2**.

Disqualification

16:6 La disqualification est la sanction adaptée dans les cas suivants :

- a** infractions à la règle **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 (**8:10**) ou d'un officiel sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci,
- c** comportement antisportif d'un officiel (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 (**16:5**),
- e** comportement antisportif caractérisé ou répété pendant l'exécution d'un jet de 7 mètres (commentaire des règles **2:2** et **16:10**).

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 (geste n° 13, voir également 16:8).

16:8 La disqualification d'un joueur ou de l'officiel d'une équipe s'applique toujours au reste du temps de jeu. Ce joueur ou cet officiel doit quitter immédiatement l'aire de jeu et la zone de changement. Après leur départ, le joueur ou l'officiel ne peuvent établir de contacts avec l'équipe, sous quelque forme que ce soit.

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 pour l'équipe, ce qui signifie que le nombre de joueurs est réduit d'une unité (**16:3f**) sur l'aire de jeu. 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-d**.

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 de la règle **8:6** ou **8:10 a-b** 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 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 la même situation

16:9 Si un joueur ou un officiel d'équipe se rend coupable, simultanément ou successivement, de plusieurs irrégularités avant le coup de sifflet de reprise, et que celles-ci nécessitent plusieurs sanctions, alors, en principe, seule la plus forte est à appliquer.

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 se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif, il recevra une exclusion supplémentaire (16:3g). Si cette exclusion est la troisième pour ce joueur, il est disqualifié,

b si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe 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 (**16:8**, 2^e paragraphe),

- c** si un joueur vient de recevoir une exclusion et se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif grossier ou particulièrement grossier il est disqualifié (**16:6b**) ; le cumul des deux sanctions signifie la réduction de l'équipe pour 4 minutes (**16:8**, 2^e paragraphe),
- d** si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou suite à une troisième exclusion) et 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 (**16:8**, 2^e paragraphe).

Infraction pendant le temps de jeu

16:10 Les situations décrites dans les règles **16:1**, **16:3**, et **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 commentaire de la règle **2:2**).

Infraction en dehors du temps de jeu

16:11 Tout comportement antisportif, antisportif grossier, particulièrement grossier ainsi que tout autre comportement irrespectueux (voir règle **8:6-10**) 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 par :

avant le jeu :

- a** un avertissement pour un comportement antisportif sur la base de la règle **8:7-8**,
- 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 14 joueurs et 4 officiels (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).

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

- 17:1** Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométrateur.
- 17:2** Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels de l'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 ne commence le match. Ils décident quels ballons seront utilisés (**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 (**4:1-2** et **4:7-9**).
- 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 (excepté **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.

Remarque

L'IHF, les fédérations continentales et nationales ont dans leur domaine la possibilité d'alléger les paragraphes 1 et 3 de la règle 17:5.

- 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 toujours 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.
Un arrêt du temps de jeu 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 (**2:8d**, **15:5**).

17:8 Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts. Ils notent les avertissements, les exclusions, 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 fédérations continentales et nationales ont dans leur domaine la possibilité d'alléger le contenu des 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 de la règle **8:6** et **8:10** doivent être motivées sur la feuille de match.

17:11 Les décisions des arbitres fondées sur leur 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, seulement « l'officiel 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 La tenue grise est principalement destinée aux arbitres.

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 CHRONOMÉTREUR ET LE SECRÉTAIRE

18:1 En principe, le chronométréur 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.

Les responsabilités du secrétaire et du chronométréur pour la feuille de match figurent dans les règlements généraux de notre fédération.

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 cas échéant, l'utilisation de la colle ou de la résine fournie par le responsable de la salle et de l'espace de compétition, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Au niveau de notre fédération, le comptage du nombre d'attaques suite à la prise en charge médicale d'un joueur sur l'aire de jeu n'est effectué que sur les rencontres où il y a une désignation d'un délégué technique ou national.

Cette tâche est donc dévolue au délégué technique ou au délégué national.

Ces décisions sont considérées comme fondées sur leur observation des faits.

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

Voir également l'interprétation n° 7 concernant les procédures correctes des interventions des secrétaire/chronométréur 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 chronométréur, le chronométréur **doit** informer le « responsable d'équipe » de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de l'arrêt du temps de jeu.

S'il n'y a pas de chronométréur avec signal automatique de fin de match, le chronométréur 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 chronométréur **ne peut pas** afficher les temps d'exclusion (au moins trois par équipe dans les compétitions de l'IHF et de la FFHB), le chronométréur 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 chronométréur.

Les gestes de l'IHF

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) devra(en)t être effectué(s) (gestes 13-14) 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 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.

- 1 Empiètement sur la surface de but
- 2 Dribble irrégulier
- 3 Marcher ou garder le ballon 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 m
- 11 Jeu passif
- 12 But
- 13
 - Avertissement (jaune)
 - Disqualification (rouge)
 - Décision d'établir un rapport écrit (bleu)
- 14 Exclusion (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



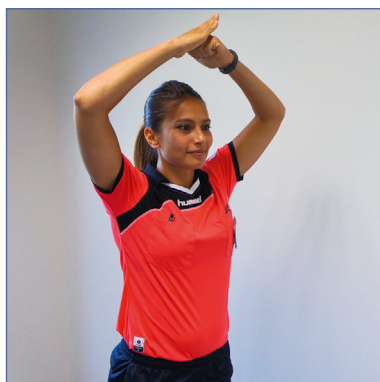
3 MARCHER



4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE D'ATTAQUANT



7 REMISE EN JEU - DIRECTION



8 RENVOI



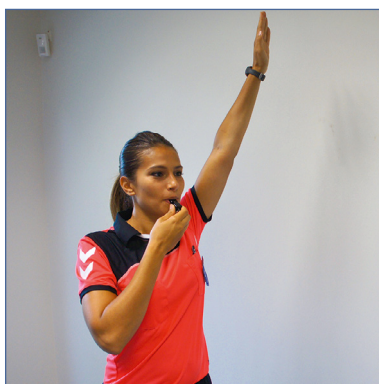
9 JET FRANC - DIRECTION



10 NON RESPECT DE LA DISTANCE DES 3 MÈTRES



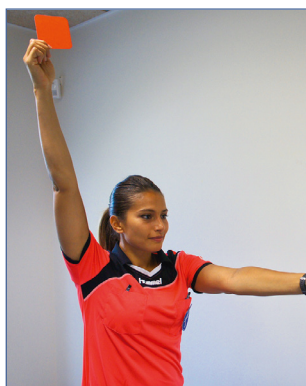
11 JEU PASSIF



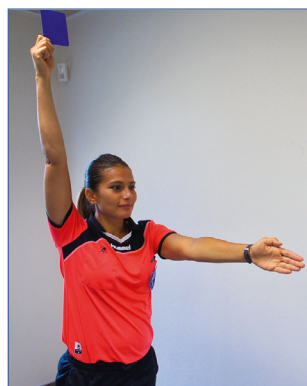
12 BUT



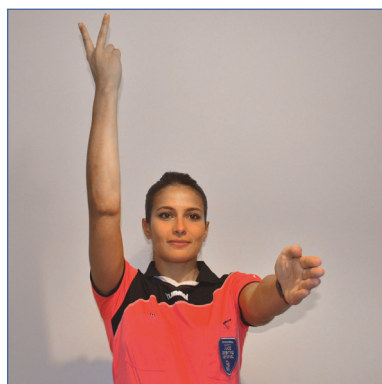
13 AVERTISSEMENT (JAUNE)



13 DISQUALIFICATION (ROUGE)



13 DÉCISION D'ÉTABLIR UN RAPPORT ÉCRIT (BLEU)



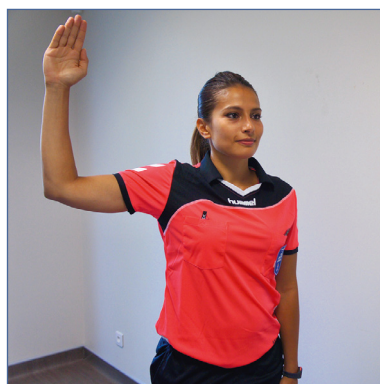
14 EXCLUSION (2 MINUTES)



15 ARRÊT DU TEMPS DE JEU



16 AUTORISATION ACCORDÉE À 2 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 LE JEU PASSIF

Interprétation des règles de jeu

1	Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (2:4-6)	61
2	Arrêt de temps de jeu (2:8)	62
3	Temps mort d'équipe (2:10).....	63
4	Jeu passif (7:11-12)	65
5	Engagement (10:3).....	70
6	Définition d'une « occasion manifeste de but » (14:1).....	71
7	Intervention du chronométreur ou d'un délégué (18:1).....	72
8	Joueur blessé (4:11).....	74



Interprétation n° 1

EXÉCUTION D'UN JET FRANC APRÈS LE SIGNAL DE FIN DE MATCH (2:4-6)

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,
- 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 apparaît clairement 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 (**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 (**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 (**13:7** 3^e paragraphe, **15:1**, **15:2**, **15:3**), ou
- si le lanceur bouge ou saute (**15:1**, **15:3**).

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

Interprétation n° 2

ARRÊT DE TEMPS DE JEU (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, p. ex. : 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 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.

Dans le même ordre d'idées, 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 (**3:4**), précisément pour éviter un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt de temps de jeu obligatoire lié aux jets de 7 mètres a été supprimé. Il est néanmoins possible d'accorder un arrêt de temps de jeu déterminé par un jugement subjectif en certaines occasions, conformément aux principes qui viennent d'être énoncés. Cela **peut** impliquer aussi des situations où l'une des équipes retarde clairement l'exécution, par exemple au moyen d'un changement de gardien ou de lanceur.

Interprétation n° 3



TEMPS MORT D'ÉQUIPE (2:10)

Chaque équipe a droit à un maximum de 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. 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.

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 chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (**2:9**). Il fait le geste annonçant un arrêt du temps de jeu (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 temps mort d'équipe en effectuant sans coup de sifflet le geste 15. Le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du temps mort d'équipe. 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, mais l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométreur 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 (**16:10**).

Il est sans importance que les joueurs/officiels concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. En cas de comportement antisportif (**8:7-10**) ou d'action relevant de la règle **8:6b**, un avertissement, une exclusion ou une disqualification doivent être appliqués conformément aux règles **16:1-3** et **16:6-9**.

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

Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le temps mort d'équipe 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 chronométreur démarre le chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

Interprétation n° 4

JEU PASSIF (7:11-12)

A. Directives générales

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu « non attractif » et tout retard intentionnel au cours du match.

Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

Les différents types de jeu passif peuvent intervenir dans toutes les phases d'une attaque, c'est-à-dire lorsque le ballon évolue sur l'aire de jeu, pendant la phase de construction ou pendant la phase de conclusion.

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

- lorsqu'il y a un faible écart de but, surtout en fin de partie,
- lorsqu'une équipe a un (des) joueur(s) exclu(s) pour 2 minutes,
- lorsqu'une équipe est techniquement meilleure, surtout en défense.

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

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

B. L'utilisation du geste d'avertissement préalable

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

B1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lors d'une remontée lente du terrain sur le terrain

Indications caractéristiques :

- les joueurs « flânent » au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement,
- un joueur retarde l'exécution
 - d'un jet franc (en faisant semblant de ne pas connaître l'endroit exact de l'exécution),
 - ou d'un engagement (le gardien de but effectue une récupération lente du ballon, il effectue volontairement une passe fantasmagique (et non contrôlée) vers le centre, ou alors il marche lentement vers le centre avec le ballon à la main,
 - ou d'un renvoi ou d'une remise en jeu, après que l'équipe a déjà été mise en garde contre de telles tactiques visant à gagner du temps,
- un joueur fait rebondir le ballon sur place,
- le ballon est lancé au-delà de la ligne médiane dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les adversaires n'opposent aucune résistance.

B2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commencé

Indications caractéristiques :

- tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque,
- l'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoires,
- ce n'est qu'alors qu'un remplacement de joueur est effectué (l'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match).

Commentaire

Une équipe qui a tenté une contre-attaque rapide à partir de sa moitié d'aire de jeu mais qui n'est pas arrivée en position de tir, devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade, c'est-à-dire immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse.

B3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue

En principe, chaque équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoires.

Les indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue sont :

- l'attaque de l'équipe n'aboutit à aucune action d'attaque ciblée,

Commentaire

Une action d'attaque ciblée existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de manière à obtenir un avantage de placement sur l'adversaire ou lorsqu'elle accélère clairement le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction.

- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but,
- les joueurs font rebondir le ballon sur place tout en restant immobiles,
- lorsque l'attaquant joue en 1 contre 1 envers un défenseur : il fait volte-face prématurément, attend que l'arbitre interrompe le jeu ou ne cherche aucun avantage de terrain dans le duel,
- actions défensives actives : méthodes de défense active empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités,
- l'équipe en attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

C. Comment montrer le geste d'avertissement préalable

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

Il devrait utiliser le bras qui se trouve être le plus proche du banc des équipes.

L'autre arbitre devrait reprendre ce geste. 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 :

- l'attaque soit achevée, ou que
- 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 :

- a l'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon lui revient directement, renvoyé par un montant du but, la traverse ou le gardien de but, ou bien cette action entraîne une remise en jeu en faveur de cette équipe,
- b un joueur de l'équipe qui défend ou un officiel 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.

D. Après le geste d'avertissement préalable

Après avoir indiqué le geste d'avertissement, les arbitres doivent d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon afin qu'elle modifie son type de jeu.

Il convient à ce sujet de tenir compte des niveaux de jeu (âges et catégories).

L'équipe avertie devrait avoir la possibilité de préparer une attaque ciblée en direction du but.

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but (critères de décision, voir **D1** et **D2**) alors l'un des deux arbitres décide de siffler un jeu passif au plus tard après 6 passes sans tentative de tir au but (**7:11-12**).

Les actions suivantes ne sont pas considérées comme des passes :

- 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 ;
- 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 ;
- une tentative de tir qui est gênée par l'adversaire.

Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

D1. Équipe attaquante :

- pas d'augmentation caractéristique du rythme de jeu,
- pas d'action ciblée vers le but,
- duel 1 contre 1 sans gain de terrain,
- ralentissement dans le jeu (du ballon) parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités.

D2. Équipe défendante :

- essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme où l'action ciblée,
- essaye d'interrompre un échange de passes de l'équipe attaquante en commettant des irrégularités selon la règle **8:3**, ce comportement doit être sanctionné de manière progressive et avec cohérence.

D3. Remarques concernant le nombre maximal de passes

a Avant l'exécution de la 6^e passe :

- 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 ;
- de la même façon, 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), le compte du nombre de passes n'est pas interrompu.

b Après l'exécution de la 6^e passe :

- si un jet franc, une remise en jeu (ou un renvoi) sont accordés après la 6^e passe, l'équipe a la possibilité d'associer le tir à une passe supplémentaire pour conclure l'attaque ;
- la même chose s'applique, si le jet exécuté après la 6^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. Dans ce cas, l'équipe attaquante a le droit de conclure l'attaque en faisant une passe supplémentaire.

E. Annexe

Éléments d'appréciation du ralentissement d'un rythme

- le jeu est latéral au lieu d'être en profondeur et orienté vers le but,
- il y a de nombreux déplacements transversaux et sans pression sur la défense,
- aucune action en profondeur par exemple par un 1 contre 1 ou des passes à des joueurs placés entre la ligne de surface de but et la ligne de jet franc,
- passes multiples et répétées entre deux joueurs sans augmentation de rythme ni d'actions vers le but,
- le ballon est joué plus d'une fois en passant par toutes les positions de jeu (ailiers, pivot, arrières) sans qu'une augmentation de rythme ou d'actions vers le but soient reconnaissables.

Éléments relatifs aux actions 1 contre 1 par lesquelles aucun gain de terrain n'est réalisé :

- action de 1 contre 1 dans laquelle aucun intervalle n'existe (celui-ci étant fermé par plusieurs adversaires),
- action de 1 contre 1 sans volonté reconnue de prendre l'intervalle vers le but,
- action de 1 contre 1 avec le seul but d'obtenir un jet franc (exemple : se faire « neutraliser » ou arrêter une action de 1 contre 1 malgré les possibilités d'utiliser un intervalle).

Éléments concernant une défense active réglementaire

- tentative de ne pas provoquer de fautes et d'interruptions du jeu conduisant à un jet franc,
- barrer les trajectoires de déplacement des attaquants vers l'avant par un ou même deux défenseurs,
- avancer pour gêner les passes,
- défenseurs qui avancent de façon à repousser les attaquants vers l'arrière,
- provoquer des passes de l'attaquant loin vers l'arrière vers des endroits sans danger.

Interprétation n° 5

ENGAGEMENT (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).

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 mètres 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 » (14:1)

Il y a une occasion manifeste de but suivant 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 ne 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 ne soit 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 gardien de but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre adversaire ne 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 (voir règle **8:5** commentaire) et empêche la réception du ballon ; 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 et toute liberté de tirer dans le but adverse vide.



Interprétation n° 7

INTERVENTION DU CHRONOMÉTREUR OU D'UN DÉLÉGUÉ (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 interrompt la partie en cours les points suivants sont à appliquer :

A. Faute de changement ou entrée en jeu irrégulière d'un joueur (règles 4:2-3, 5:6)

Le chronométrateur (ou le délégué) **doit** interrompre la partie immédiatement, sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage » (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. Si un joueur pénètre sur le terrain (règle 4:6) lors d'une occasion manifeste de but, celui-ci est à sanctionner selon 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

a Intervention par le chronométrateur

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 prématurée 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 (règle 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 faire un rapport écrit.

b Intervention par un délégué

Les délégués techniques de l'IHF, d'une fédération continentale ou nationale qui participent à une rencontre ont (hors 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 relatif à la zone de changement.

Sous certaines conditions, l'interruption par le délégué **peut** être faite immédiatement. Dans ce cas la partie reprend par un jet franc contre l'équipe fautive.

Si l'interruption prématurée 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 (règle **14:1b**).

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

Application sur les rencontres des deux championnats de LNH et de la LFH par le délégué technique. Pas d'application par le délégué national.

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 (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 l'aire de jeu, 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 anti-sportif.

Si un joueur, qui doit quitter l'aire de jeu pendant trois attaques, est sanctionné d'une exclusion, 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 règle **4:2**, paragraphe 3).

- b** Les délégués techniques et fédéraux sont chargés de compter le nombre d'attaques. Ils avertissent l'équipe concernée dès qu'un joueur est autorisé à entrer à nouveau sur l'aire de jeu.

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 :
 - 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 ;
 - si la tête du gardien de but est frappée par le ballon et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise.

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 les bancs des remplaçants (règles de jeu : **figure 1**).

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 m 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 (règle **4:1-2**).

Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place derrière le banc des remplaçants.
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 chronométrateur 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'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 ». Celle-ci correspond à l'espace situé devant le banc des remplaçants et selon les possibilités également derrière le banc.

Le déplacement et la station 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 managéral » 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 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 des remplaçants.

Il est cependant **permis** aux joueurs :

- 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 :

- 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'équipe ou spectateurs,
- de quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match,

Les officiels de l'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 de l'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-f** ou **16:6b-d** (avertissement, exclusion, disqualification).

Directives et interprétations

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 (règle 4:1) ou d'officiels (règle 4:2) :

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

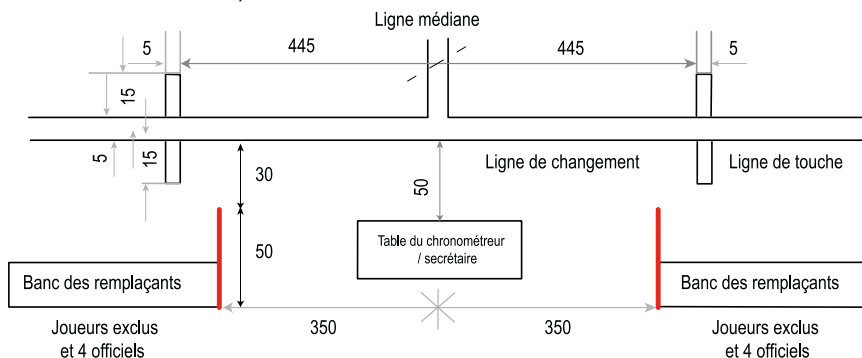
La fonction originelle du joueur ou de l'officiel doit être rayée sur la feuille de match. Il est interdit de remplacer un joueur ou un officiel dans sa fonction originelle qui fut entre-temps rayée. Il est également interdit de rayer un autre participant ayant une certaine fonction, dans le but d'effectuer 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 ».

Marquage de l'aire de jeu (règle 1, Règlement des zones de changement, 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). Le début du marquage doit être placé à une distance de 30 cm de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain (dimensions recommandées).



Temps mort d'équipe (règle 2:10, interprétation n° 3)

Les cinq dernières minutes de jeu débutent lorsque l'horloge indique 55:00 ou 05:00.

Remplacement de 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.

Joueur supplémentaire (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.

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

- le délégué technique ou les arbitres demandent au « responsable d'équipe » de désigner le joueur fautif ;
- ce joueur est sanctionné par une exclusion comme sanction personnelle ;
- 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 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.*

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 chevillères, 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 les « directives ». 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.

Commentaires complémentaires concernant la manière de procéder pour les arbitres et les délégués techniques, voir **annexes 1 et 2**.

Résine (règle 4:9)

Il est permis d'utiliser de la résine. Il est permis de mettre de la résine sur les chaussures. 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 confédérations continentales et 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. 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 :

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 jeu, remise en jeu ou renvoi suite aux cas précités 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.

Remarque

*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 ».*

Les pas, commencer à dribbler

(règle 7:3)

Conformément à la règle **7:3c-d**, toucher le sol la première fois avec un pied ou des deux pieds en même temps après un saut pour réceptionner le ballon n'est pas considéré comme un pas (contact nul). Toutefois, « réception du ballon » signifie recevoir une passe.

Commencer à dribbler et réceptionner le ballon en l'air n'est plus considéré comme une « réception de ballon » d'après ladite règle. Poser le pied au sol après avoir commencé à dribbler est de ce fait considéré comme un pas.

Comptage du nombre de passes après le signal d'avertissement

(règle 7:11)

Voir l'aide en **annexe 3**.

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 :

- joueur ou officiel ;
- 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 min 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.

Mesures supplémentaires après disqualification devant faire l'objet d'un rapport écrit (règles 8:6, 8:10a, b)

Les critères pour cette nouvelle sanction maximale concernent les règles **8:6** (disqualification suite à une action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle, perfide) et la règle **8:10** (disqualification suite à un comportement antisportif particulièrement grossier), voir également la règle **8:3**, paragraphe 2.

Pendant le match, les conséquences d'une disqualification d'après les règles **8:6** et **8:10** ne diffèrent pas d'une disqualification en relation des règles **8:5** et **8:9** (disqualification sans rapport écrit).

Pour cette raison, l'IHF a ajouté la disposition suivante à ces deux règles :

« Ils [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 : « *[...peuvent décider]* » ne peut être interprétée comme un pouvoir discrétionnaire de l'instance compétente, si des me-

sures 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 » ?

- actes de violence ou actes assimilés
- actes irresponsables ou sans scrupules sans rapport avec une conduite appropriée
- frapper de manière incontrôlée
- actes malveillants

b) Que signifie « particulièrement dangereux » ?

- actes envers un adversaire sans protection
- actes extrêmement risqués et mettant sérieusement en danger la santé ou l'intégrité physique de l'adversaire

c) Que signifie « actes intentionnels » ?

- actes malveillants commis intentionnellement et délibérément
- 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 » ?

- 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 » ?

- acte commis loin du joueur en possession du ballon
- acte n'ayant aucun rapport tactique avec le match

Joueur de champ pénétrant dans la surface de but (8:7f)

Si une équipe joue sans gardien de but et perd le ballon, et qu'un joueur de champ de cette équipe pénètre dans sa propre surface de but pour en tirer un avantage, celui-ci devra être sanctionné de manière progressive.

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 **8:10c**, **8:10d**)

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), ou bien 0 minute 30 secondes.

Non-respect de la distance (règle **8:10c**)

Le non-respect de la distance prescrite engendre une disqualification + un jet de 7 mètres, si un jet ne peut pas être effectué au cours des 30 dernières secondes de jeu (!).

Si le jet est exécuté et est gêné par un joueur qui se trouve trop près, une sanction progressive normale est appliquée durant les 30 dernières secondes de jeu, lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir règle **15:2**, 1^{er} paragraphe).

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 règle **2:4**, 1^{er} paragraphe). Dans ce cas, les arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (règle **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 **8:10c** s'applique.

Disqualification pendant les 30 dernières secondes de jeu (règle **8:10d**)

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 + un jet de 7 mètres. Les infractions d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes de jeu, relevant de la règle **8:5**, entraînent une disqualification sans rapport écrit + un jet de 7 mètres.

Avantage au cours des 30 dernières secondes (8:10d, 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 **8:10d** s'applique si l'infraction est commise au cours du temps de jeu ou en même temps que le signal de fin (voir règle **2:4**, 1^{er} paragraphe). Dans ce cas, les arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (règle **17:11**).

La disqualification du gardien de but conformément au commentaire de la règle **8:5** (gardien 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**.

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.

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. Si les arbitres, après la reprise du match, constatent une autre infraction commise par un joueur ou un officiel disqualifié, 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.

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 :

- si nécessaire, le match est suspendu immédiatement et n'est pas poursuivi ;
- les spectateurs sont priés d'arrêter de gêner le match ;
- si nécessaire, certains spectateurs sont retirés des gradins en question ou le jeu reprend seulement lorsque tous les spectateurs concernés ont quitté la salle ;
- l'équipe qui joue à domicile est priée de prendre des mesures de sécurité supplémentaires ;
- 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.



ANNEXES

- 1 Recommandations pour les arbitres et les délégués techniques concernant l'interdiction des masques pour le visage et d'autres objets interdits (règle 4:9)
- 2 Équipement qu'il est autorisé ou interdit de porter (4:9), documentation illustrée
- 3 Aide à la formation concernant la question des « 6 passes »

ANNEXE 1

Remarques supplémentaires concernant l'interdiction des masques pour le visage et d'autres objets interdits (règle 4:9)

Régulièrement, la CAR de l'IHF est sollicitée pour des commentaires ou alors on lui demande même d'autoriser des exceptions pour certains types de masques pour le visage, bien que figurent dans les directives et interprétations applicables, des remarques complémentaires stipulant une interdiction générale de l'utilisation de masques pour le visage.

L'argument principal motivant la question ou la demande est habituellement une appréciation personnelle amenant à dire que ce type de masque – photos à l'appui – ne représente pas de danger. Mais la recommandation émise par la commission médicale de l'IHF concernant l'interdiction de ce genre d'équipement est absolument formelle et inclut tous les types et tailles de masques pour le visage. Il n'y a, par conséquent, aucune marge d'interprétation même si le masque en question ne représentait pas de danger pour autrui.

Malgré tout, il nous est régulièrement rapporté que certains clubs ou joueurs, prétendant qu'il n'y a pas de danger pour autrui, passent outre cette interdiction générale mettant ainsi les arbitres et les délégués techniques désignés pour les matchs face à des problèmes supplémentaires de prise de décision.

La CAR de l'IHF profite de cette occasion pour compléter les dispositions des règles 4:9 et 17:3, 2^e paragraphe, ainsi que les précisions figurant dans les Directives et Interprétations actuelles par le biais des recommandations et du graphique (voir annexe) suivants pour les arbitres, les chronométreurs ou les délégués techniques.

Un joueur veut participer à un match avec un masque pour le visage

Les mesures à prendre par les arbitres dépendent essentiellement du moment du premier constat et, le cas échéant, des observations supplémentaires.

De manière générale, l'interdiction de porter un masque doit être signifiée au joueur fautif et au « responsable d'équipe » A dès la première constatation. Le joueur fautif doit être prié d'y remédier et ne pourra participer au match qu'une fois la faute ré-

parée. Il n'y a pas de sanction personnelle progressive au moment de la première constatation.

Si le joueur ne s'exécute pas, bien qu'on lui ait fait remarquer sa faute, la première observation supplémentaire est alors considérée comme un comportement antisportif particulièrement grave du joueur, qui sera sanctionné par 2 minutes d'exclusion, conformément à la règle **8:8a** (les exceptions pour des raisons techniques liées aux Règles de jeu sont traitées ci-dessous, sous le point 1.2). Par ailleurs, il doit à nouveau être demandé au joueur de réparer sa faute.

Dans le cas d'une autre observation supplémentaire, il s'agit alors d'un comportement antisportif grossier et le joueur est alors sanctionné par une disqualification sans rapport écrit conformément à la règle **8:9**.

Selon la CAR de l'IHF, les procédures suivantes peuvent – certainement en partie théoriques – se produire :

- 1.1** Si ce manquement, selon la règle **4:9**, est constaté avant le début du match (pendant l'échauffement), le joueur et le « responsable d'équipe » A doivent une nouvelle fois en être avisés (règle **17:3**, 2^e paragraphe).

Le joueur doit être prié d'enlever son masque pour le visage (règle **4:9**, directives et interprétations).

Le joueur et le « responsable d'équipe » A sont par ailleurs informés qu'un nouveau non-respect de la règle **4:9**, en application de la règle **17:5**, paragraphe 2, et du préambule de la règle **8:7**, sera considéré comme un comportement antisportif et que le joueur s'expose à une sanction progressive conformément à la règle **8:8a** ou **8:9**.

- 1.2** Si le joueur entre quand même sur l'aire de jeu avec son masque pour le visage, le coup d'envoi du match ne doit pas être donné.

Conformément à la règle **16:11**, paragraphe 2, petit a, le joueur fautif doit recevoir un avertissement.

Le joueur avec le masque pour le visage doit quitter l'aire de jeu.

Il ne sera autorisé à jouer que lorsque le manquement sera réparé.

- 1.3** Si le joueur entre sur l'aire de jeu au cours du match avec son masque pour le visage, les arbitres, le chronométreur ou le délégué technique doivent immédiatement interrompre le match par un arrêt du temps de jeu en raison de la dangerosité potentielle. Conformément à la règle **8:8a** (comportement provocant), le joueur fautif doit être sanctionné par une exclusion (règle **16:3f**).

Le joueur doit quitter l'aire de jeu afin de réparer le manquement.

C'est seulement une fois que le joueur a remédié au manquement et que son temps d'exclusion est passé, qu'il peut à nouveau participer au match.

La remise en jeu est effectuée par un jet franc conformément à la règle **13:1a** (un jet de 7 mètres si auparavant une occasion manifeste de but a été interrompue (règle **14:1a**) pour l'équipe adverse.

- 1.4** Si le joueur entre encore une fois sur l'aire de jeu avec son masque pour le visage pendant le match, les arbitres, le chronométreur ou le délégué technique doivent, à nouveau, immédiatement interrompre le match par un temps mort en raison de la dangerosité potentielle.

Le comportement incorrect répété du joueur doit être considéré comme un comportement antisportif grossier, conformément à la règle **8:9**.

Le joueur doit être disqualifié, conformément à la règle **16:6b**.

Les dispositions des règles **16:7** et **16:8**, paragraphes 1-4, doivent être appliquées.

La reprise du jeu est effectuée par un jet franc conformément à la règle **13:1a** (un jet de 7 mètres si auparavant une occasion manifeste de but a été interrompue (règle **14:1a**) pour l'équipe adverse.

- 2.1** Si cette faute n'est pas remarquée ou reconnue par les arbitres avant le début du match (pendant l'échauffement), un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu au début du match doit être prié de réparer le manquement aux règles, conformément à la règle **4:9**.

Le coup d'envoi ne peut pas être donné tant que le joueur fautif se trouve sur l'aire de jeu.

Le joueur et le « responsable d'équipe » A sont par ailleurs informés qu'un nouveau non-respect de la règle **4:9**, en application de la règle **17:5**, paragraphe 2 et du préambule de la règle **8:7**, sera considéré comme un comportement antisportif et que le joueur s'expose à une sanction progressive conformément à la règle **8:8a** ou **8:9**.

Le match débutera ensuite, comme prévu par un engagement (règle **10:1**, paragraphe 1).

- 2.2** Si le joueur entre sur l'aire de jeu au cours du match avec son masque pour le visage, sans que les arbitres aient remarqué ou reconnu le manquement auparavant, les arbitres, le chronométreur ou le délégué technique doivent immédiatement interrompre le match par un arrêt du temps de jeu en raison de la dangerosité potentielle.

Le joueur doit être prié de réparer le manquement aux règles, conformément à la règle **4:9**.

Le joueur et le « responsable d'équipe » A sont par ailleurs informés qu'un nouveau non-respect de la règle **4:9**, en application de la règle **17:5**, paragraphe 2, et du préambule de la règle **8:7**, sera considéré comme un comportement antisportif et que le joueur s'expose à une sanction progressive conformément à la règle **8:8a** ou **8:9**.

L'engagement est effectué par un jet franc conformément à la règle **13:1a** (un jet de 7 mètres si auparavant une occasion manifeste de but a été interrompue (règle **14:1a**) pour l'équipe adverse.

2.3 Si le joueur entre sur l'aire de jeu avec son masque pour le visage bien qu'il ait été averti auparavant, les arbitres, le chronométreur ou le délégué technique doivent immédiatement interrompre le match par un arrêt du temps de jeu en raison de la dangerosité potentielle.

Conformément à la règle **8:8a** (comportement provocant), le joueur fautif doit être sanctionné par une exclusion (règle **16:3f**).

Le joueur doit quitter l'aire de jeu afin de réparer le manquement.

C'est seulement une fois que le joueur a remédié au manquement et que son temps d'exclusion est passé, qu'il peut à nouveau participer au match.

L'engagement est effectué par un jet franc conformément à la règle **13:1a** (un jet de 7 mètres si auparavant une occasion manifeste de but a été interrompue (règle **14:1a**) pour l'équipe adverse.

2.4 Si le joueur entre, malgré tout, une nouvelle fois sur l'aire de jeu avec son masque pour le visage pendant le match, les arbitres, le chronométreur ou le délégué technique doivent, à nouveau, immédiatement interrompre le match par un arrêt du temps de jeu en raison de la dangerosité potentielle.

Le comportement incorrect répété du joueur doit être considéré comme un comportement antisportif grossier, conformément à la règle **8:9**.

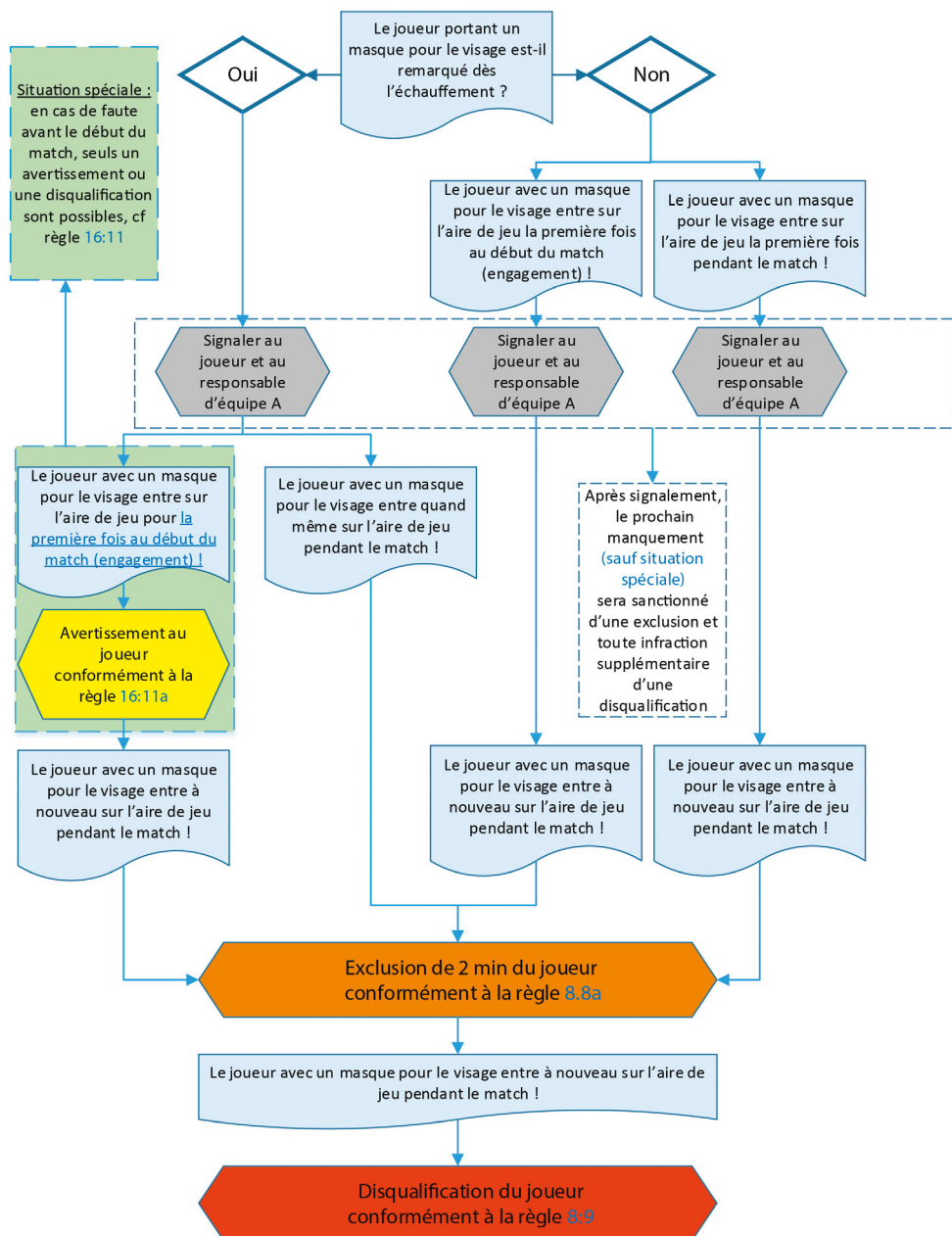
Le joueur doit être disqualifié, conformément à la règle **16:6b**.

Les dispositions des règles **16:7** et **16:8**, paragraphes 1-4, doivent être appliquées.

L'engagement est effectué par un jet franc conformément à la règle **13:1a** (un jet de 7 mètres si auparavant une occasion manifeste de but a été interrompue (règle **14:1a**) pour l'équipe adverse.



Joueur avec un masque pour le visage – Recommandations pour les arbitres*



*Ces recommandations sont également applicables, de manière générale, s'il s'agit d'autres manquements aux dispositions de la règle 4:9

ANNEXE 2

Remarques supplémentaires concernant l'interdiction des masques pour le visage et d'autres objets interdits (règle 4:9)

Casque :	interdit	– tout type de casques
Masque pour le visage :	interdit	– y compris les masques couvrant certaines parties du visage
Protection pour le nez :	autorisé	– pansement adhésif, matériau souple
Bandeau :	autorisé	– matériau élastique
Foulard :	autorisé	– matériau élastique
Brassard de capitaine :	autorisé	– placé sur le haut du bras, largeur d'environ 5 cm, couleur unie
Coudière :	autorisée	– matériau souple, fine, courte
Protège-poignet :	autorisé	– matériau souple, fin, court
Bandage de doigt :	interdit	
Gants :	interdit	
Genouillère :	autorisée	– matériau souple, aucune partie métallique
Chevillère :	autorisée	– parties dures recouvertes
Maillot pour le joueur de but :	autorisé	– de la même couleur que celui du gardien de but

Le respect des règlements suivants est obligatoire lors de manifestations organisées par l'IHF et les confédérations continentales.

Ils doivent également servir de référence pour des matchs de tout niveau de compétition.

Maillot à manches longues (sous le maillot officiel) :	autorisé	– de la même couleur que la couleur principale du maillot, matériau fin
Maillot pour le joueur de champ remplaçant le gardien de but :	autorisé	– identique au maillot du gardien, trous donnant à voir le numéro du joueur de face et de dos, recouverts de matériau transparent
Thermo-short :	autorisé	– de la même couleur que le short officiel, matériau fin
Long thermo-short :	interdit	
Pantalon :	interdit	– sauf pour le gardien de but
Chaussettes :		– même couleur et même longueur
Tenue des officiels identiques :		– portent des tenues de sport ou de ville ; couleur unie, différente de la couleur du maillot des joueurs de champ de l'équipe adverse

ANNEXE 3

Aide à la formation concernant les modifications des règles pour le jeu passif

Cette action est-elle considérée comme une passe ?

Situations **avant** l'exécution de la 6^e passe

Ex.	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

Ex.	Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
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	Passé n'est pas comptée
13	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passé est comptée
14	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passé est comptée
15	Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passé est comptée

Cette action est-elle considérée comme une passe ?

Situations **après** l'exécution de la 6^e passe

Ex.	Action de l'attaquant 1 après la 6 ^e passe	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
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	Passé supplémentaire accordée
3	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant contrôle le ballon	Poursuite du match	Passé supplémentaire accordée
4	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passé 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	Passé 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	Passé supplémentaire accordée

Ex.	Action de l'attaquant 1 après la 6 ^e passe	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
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



DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU ET DES BUTS

- a) L'aire de jeu (**figure 1**) 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 m 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 couleurs entre les zones adjacentes.

- b) 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 m de rayon.

Une ligne de 3 mètres est tracée parallèlement à la ligne de but à une distance de 6 mètres du bord postérieur de la ligne de but – distance de 6 mètres du bord postérieur de la ligne de but au bord 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 (**figure 5**).

- c) 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 (**figure 1**) prise sur la face extérieure (**figure 5**).

- d)** 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) (**figure 5**).
- e)** 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 **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 (**figure 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 (maxi 361 cm, mini 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.



CODE DU JUGE- ARBITRE

ÉDITION 2016

Le code du juge-arbitre a été réorganisé afin d'éviter des répétitions susceptibles d'être contradictoires avec les règlements généraux et le règlement intérieur de la CCA.

Les dispositions qui concernent directement le statut des officiels et leur rôle lors des compétitions se retrouvent exclusivement dans les règlements généraux. Vous trouverez les articles concernés ci-après.

Tout ce qui concerne l'organisation et le fonctionnement de la Commission centrale d'arbitrage (CCA) se retrouve dans son règlement intérieur que vous trouverez dans le chapitre de l'Annuaire relatif concernant les règlements intérieurs des commissions fédérales.

RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

(in Annuaire 2016-2017 : textes réglementaires)

80 RÈGLES DE JEU

- 80.1** Textes de référence
- 80.2** Durée des rencontres
- 80.3** Modification des règles de jeu

88 RESPONSABLE DE LA SALLE ET DE L'ESPACE DE COMPÉTITION

- 88.1** Responsable de salle
- 88.2** Usage des colles et résines
 - 88.2.1** Principe général
 - 88.2.2** Interdiction des colles et résines non lavables à l'eau
 - 88.2.3** Interdiction de toutes colles et résines
- 88.3** Répartition des responsabilités
- 88.4** Dispositions relatives au secteur professionnel
 - 88.4.1** Chef de plateau
 - 88.4.2** Accueil des officiels
 - 88.4.3** Référent LNH

91 DISPOSITIONS RELATIVES À L'ARBITRAGE

91.1 Préambule

91.2 Principes généraux

91.2. Direction du jeu

91.2.2 Table de marque

91.2.3 Indemnité et frais de déplacement

- a) Principes
- b) Indemnités (hors LNH, LFH, ProD2M)
- c) Frais de déplacement (hors LNH, LFH, ProD2M)
- d) Frais de déplacement et indemnités en LNH
- e) Indemnité et frais de déplacement en LFH, ProD2M
- f) Autres rencontres
- g) Juge-arbitre défaillant
- h) Match à rejouer
- i) Barèmes
- j) Contestation

91.2.4 Charges sociales sur les sommes perçues

91.3 Le juge-arbitre

91.3.1 Conditions pour arbitrer

91.3.2 Juge-arbitre titulaire d'une licence « pratiquant indépendant »

91.3.3 Indemnité et frais de déplacement

- a) Le bordereau
- b) Modalités de règlement

91.4 Le juge-délégué

91.4.1 Principes

91.4.2 Juge-délégué technique dans le secteur professionnel

91.4.3 Juge-délégué national dans le secteur fédéral

91.4.4 Missions

91.4.5 Indemnité et frais de déplacement

- a) La feuille de remboursement
- b) Modalités de règlement

91.5 Le juge superviseur

91.5.1 Principes

91.5.2 Missions

91.5.3 Indemnité et frais de déplacement

91.6 Le juge-arbitre jeune

91.6.1 Définition

91.6.2 Domaine d'intervention

91.6.3 Indemnisation

91.7 L'accompagnateur de juge-arbitre jeune

91.7.1 Principes

91.7.2 Missions

91.7.3 Indemnité et frais de déplacement

91.8 Chronométrateur et secrétaire

91.8.1 Principes

91.8.2 Missions

- a) Avant le début du match
- b) Pendant le match
- c) Après le match

92 SITUATIONS PARTICULIÈRES RELATIVES À L'ARBITRAGE**92.1** Absence de juge(s)-arbitre(s)

92.1.1 Défaillance des juges-arbitres officiellement désignés, dans les compétitions sous couvert de la CCA où un juge-délégué est désigné

- a) LNH, LFH et ProD2M
- b) Autres divisions
- c) Blessure d'un juge-arbitre au cours de la rencontre
- d) Blessure des deux juges-arbitres au cours de la rencontre
- e) Défaillance d'un juge-délégué

92.1.2 Match de jeunes

92.2 Match arrêté**92.3** Match à rejouer ou à jouer pour le temps restant**92.4** Équipe se présentant avec cinq joueurs**92.5** Temps mort « Accompagnateur »**92.6** Réclamations et litiges

92.6.1 Contestations

- a) État des installations
- b) Qualification
- c) Questions techniques et administratives

92.6.2 Procédures

- a) Réclamation sur l'état des installations ou une qualification

- b) Réclamation sur une question technique
- c) Confirmation
- d) Réclamation ne pouvant prospérer
- e) Litiges
- f) Faute technique d'arbitrage

98 FEUILLE DE MATCH

98.1 Principe

98.2 Établissement

98.3 Contrôle

98.4 Cas des joueurs sans licence avec justificatif d'identité

98.5 Cas des joueurs sans licence et sans justificatif d'identité

98.6 Officiels de banc ou de table

98.6.1 Qualification des officiels

98.6.2 Équipe se présentant sans officie

98.6.3 Disqualification, en cours de match, du seul officiel d'équipe présent

98.7 Envoi



CODE DU JUGE-ARBITRE

La CCA demande à ses juges-arbitres de faire observer avec pertinence et efficacité les points suivants :

- 1 personifier l'esprit du jeu
- 2 éviter toute familiarité avant, pendant ou après le match avec les joueurs, officiels et dirigeants ;
- 3 appliquer les règles du jeu adoptées par la FFHB
- 4 protéger les joueurs ;
- 5 condamner le jeu dur ;
- 6 apprécier les fautes de technique de jeu ;
- 7 canaliser les énergies des bancs de remplacement ;
- 8 développer les notions d'équilibre et de solidarité au sein du binôme ;
- 9 mener la rencontre à son terme ;
- 10 favoriser dans la mesure du possible un spectacle.

1. Le juge-arbitre

Le juge-arbitre officiel est une personne licenciée à la FFHB et habilitée par elle pour diriger les rencontres de handball selon les règles officielles.

Le juge-arbitre devra être en possession de sa licence suivant les types autorisés dans les règlements généraux lors des rencontres qu'il arbitre.

2. Le juge-arbitre jeune

L'appellation juge-arbitre jeune (suivant règlement intérieur) n'est pas un grade.

3. Rôle du juge-arbitre et du juge-arbitre jeune

Avant le match

Il doit arriver sur le lieu de la rencontre au moins une heure avant l'heure officielle de celle-ci pour se présenter, examiner l'état du terrain, le tracé, les buts, les filets et y faire apporter toute modification conforme aux règles de jeu.

Il doit encore :

- suivant l'article **148.4**, demander un vestiaire d'une surface minimale de 6 m² pourvu d'une douche. En aucun cas, un juge-arbitre ou juge-arbitre jeune ne doit être obligé de prendre sa douche avec les joueurs. Dans la mesure du possible, les vestiaires des juges-arbitres ou des juges-arbitres jeunes ne doivent pas être contigus aux vestiaires des joueurs. Chaque vestiaire de juge-arbitre ou de juge-arbitre jeune devra être pourvu d'une table et d'une ou deux chaises,

- demander à connaître le responsable de la salle et de l'espace de compétition majeur qui figurera sur la feuille de match. Il sera équipé d'un signe visible depuis l'aire de jeu et par l'ensemble des personnes présentes à la rencontre (brassard ou tout autre signe distinctif). Il disposera d'une place réservée à proximité de la table de marque, place identifiée par la fonction qu'il exerce pour les rencontres nationales ;
- créer l'heure officielle en accordant sa montre avec celle du chronométreur (en informer les responsables des équipes) et du juge-délégué s'il y a lieu.
- s'assurer de la présence du médecin et/ou du kiné sur toutes les rencontres officielles de LNH (D1M et ProD2), de LFH et de D2F. S'il constate l'absence de médecin et/ ou de kiné, ou si ceux-ci ne sont pas en mesure de leur présenter leur carte professionnelle attestant de leur qualité, alors il transcrit l'observation sur la FDME.

Le juge-arbitre vérifie bien avant le début de la rencontre que le nombre de joueurs et d'officiels inscrits sur la feuille de match correspond bien au nombre de ceux qui sont présents sur l'aire de jeu et sur le banc des remplaçants.

Il s'assure également, sur demande effective de l'un des officiels, de l'identité des joueurs portés sur la FDME et de la prise en compte, par chaque club, des éventuelles anomalies signalées par le logiciel.

Sur les rencontres où il y a un juge délégué, ce dernier vérifiera que les numéros inscrits sur la FDME correspondent aux joueurs présents au début de la rencontre (par exemple pendant la présentation des équipes).

Le juge-arbitre : pendant le match

- il veille à l'application des règles de jeu,
- il conduit le match en véritable directeur du jeu,
- il arrête le match le moins souvent possible,
- il tient compte de la loi de l'avantage, aucune faute ne devant profiter à l'équipe qui l'a commise.

Joueur(euse) qui arrive en retard :

Deux cas peuvent se présenter lorsqu'un joueur arrive après le début du match :

- a** Il y a un secrétaire/chronométreur : sous réserve que la FDME ne soit pas complète s'agissant de la liste des joueurs, le joueur peut être inscrit sur la feuille de match et il reçoit l'autorisation du secrétaire/chronométreur de pénétrer sur l'aire de jeu.
- b** Il n'y a pas de secrétaire/chronométreur : sous réserve que la FDME ne soit pas complète s'agissant de la liste des joueurs, le joueur doit obtenir l'autorisation du juge-arbitre pour pénétrer sur l'aire de jeu et il est inscrit sur la feuille de match à la mi-temps ou la fin du match suivant son entrée en jeu.

Envahissement du terrain :

En cas d'envahissement du terrain par les spectateurs, il a recours pour rétablir l'ordre au responsable de la salle et de l'espace de compétition et, au besoin, à l'officiel responsable d'équipe recevant.

Si l'envahissement du terrain persiste malgré ses mises en demeure ou si un officiel responsable d'équipe n'est plus maître de son équipe qui refuse de jouer, il quitte le terrain et mentionne les faits sur la feuille de match.

Il adresse un rapport à la commission compétente dans un délai utile à l'instruction au siège de l'instance gestionnaire de la compétition.

En cas d'incidents graves :

Les juges-arbitres doivent mettre en œuvre tous les moyens mis à leur disposition pour permettre à la partie de se poursuivre (disqualification, retrait d'une partie du public aux abords du terrain, etc.).

Ils ne doivent pas hésiter à interrompre momentanément (ou plusieurs minutes) le match afin que les officiels responsables d'équipes ou le responsable de la salle de la salle et de l'espace de compétition assument leur entière responsabilité pour faire reprendre la partie.

En cas d'absence du capitaine :

- définitive (blessure importante, disqualification...) : l'équipe concernée devra désigner un remplaçant,
- temporaire (blessure momentanée, exclusion...) : le capitaine conservera son brassard.

Si l'équipe refuse de présenter un nouveau capitaine, le juge-arbitre nommé en premier sur la convocation le désignera lui-même. En cas de nouveau refus, la rencontre sera arrêtée définitivement et le juge-arbitre adressera un rapport à la commission compétente.

Le juge-arbitre : après le match

Après être rentré au vestiaire, il complète la FDME et s'assure notamment de l'exacte transcription du score de la rencontre.

Après un dernier contrôle de toutes les rubriques par le juge-arbitre et le juge-délégué, et, s'il y a lieu des deux officiels responsables d'équipe, le juge-délégué, puis le juge-arbitre signent la FDME après que celle-ci ait été signée par les officiels responsables d'équipe, le chronométrateur et le secrétaire.

4. Ses pouvoirs

La tâche du juge-arbitre consistant à contrôler le comportement des joueurs et des officiels d'équipe commence dès que ces acteurs arrivent sur le site du match.

5. Son équipement

Tous les juges-arbitres officiels de la FFHB doivent obligatoirement porter un équipement de juge-arbitre de handball, maillot et short, pour exercer sur tous les niveaux de compétitions (national, régional, départemental).

À compter de la saison 2016-2017, cet équipement devra porter le logo FFHB. Si le club du juge-arbitre souhaite faire procéder lui-même au marquage dudit logo, il devra nécessairement recueillir l'accord préalable de la FFHB.

Cet équipement (identique dans le binôme) comporte :

- une maillot de couleur compatible avec celles des équipes sur laquelle est fixé, sur le côté gauche, l'écusson de juge-arbitre,
- des bas noirs ou socquettes noires ou blanches,
- une short noir,
- des chaussures adaptées au terrain.

En outre, il doit posséder :

- un sifflet,
- un carton pour la marque et un stylo,
- un chronomètre,
- un carton jaune pour signaler les avertissements, un carton rouge pour signaler les disqualifications, un carton bleu pour signaler les disqualifications avec rapport

6. Le rituel du juge-arbitre

Partons du principe que toutes les données de base nécessaires à la bonne formation des juges-arbitres ont été acquises pour aborder le rituel du juge-arbitre.

Une rencontre rassemble, sur un même terrain, deux équipes dont le but fondamental est la victoire, et deux juges-arbitres dont la mission est d'assurer le bon déroulement du jeu et ce, dans le respect de l'esprit et des règles de jeu.

Si les juges-arbitres ne doivent pas être isolés, ils ne doivent pas être pour autant familiers. Chacun à sa place est une formule évidente, assortie d'une nécessaire compréhension. Partant du principe de l'acquis des connaissances d'arbitrage, les directeurs de jeu s'expriment selon un rituel établi qui fait appel à l'utilisation des deux outils de l'arbitrage.

- 1 Le sifflet par son utilisation modulée, accompagne le geste d'explication.
- 2 Les gestes qui sont très clairement définis dans les règles de jeu : ils doivent être employés, non de façon théâtrale et timide, mais avec précision, clarté et discernement.

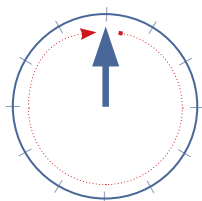
Ils doivent faire comprendre aux acteurs de la rencontre ce qui n'est pas permis, ce qui est strictement interdit.

- 3** Les juges-arbitres doivent arriver sur le lieu de la rencontre, au moins une heure avant le début du match. Durant les 10 premières minutes de cette heure, ils seront dans leur vestiaire à la disposition des dirigeants du club recevant, afin d'être réglés de leur frais kilométriques et de leurs indemnités d'arbitrage (excepté règlements particuliers).

Voir les figures suivantes :

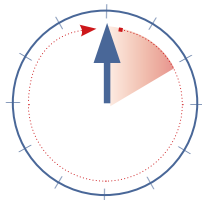
- 40 à 50 minutes avant le match, ils vérifieront la feuille de match.
- 10 à 40 minutes avant le match, ils se consacreront à leur préparation physique et psychique.
- À moins de dix minutes du coup d'envoi, ils se dirigeront vers la table de marque et communiqueront leurs consignes.
- Au moment de la présentation des équipes et du tirage au sort (excepté protocole spécifique), ils avertiront les deux officiels responsables d'équipe pour que ceux-ci se rendent directement dans les vestiaires des juges-arbitres dès la fin de la rencontre. Si la manipulation des outils 1 et 2 est juste et parfaite, certes les connaissances techniques étant bien acquises, la compréhension sera alors maximale et ne portera pas à contestations.

H = heure du match



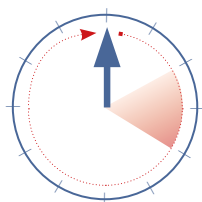
au moins 1 heure avant :

arrivée des juges-arbitres sur le lieu du match



50 minutes avant :

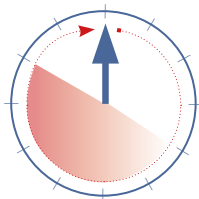
les juges-arbitres, dans leur vestiaire, sont à la disposition des dirigeants du club recevant pour les formalités financières



de 50 à 40 minutes avant :

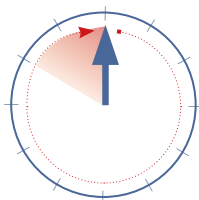
formalités administratives, vérification, renseignement de la feuille de match

H = heure du match



de 40 à 10 minutes avant :

préparation physique et psychologiques des juges-arbitres



10 minutes avant :

entrée des juges-arbitres sur le terrain. Ils saluent les officiels des deux clubs.

Consignes aux deux officiels responsables d'équipe de rejoindre le vestiaire des juges-arbitres dès la fin de la rencontre

7. Qu'attend-on des juges arbitres ?

Qu'ils se comportent en véritables directeurs de jeu, faisant respecter les règles de jeu du handball (avec fermeté et courtoisie), tout en faisant vivre le ballon dans l'esprit du jeu (règle de l'avantage).

Ils doivent, par leurs compétences, s'imposer (sans aucune agressivité) aux joueurs et aux officiels du banc de remplacement. Ils doivent protéger les joueurs et utiliser tous les moyens dont ils disposent, pour interdire ou sanctionner toute forme de brutalité (physique ou verbale).

Ils doivent faire preuve de la plus grande honnêteté et objectivité et parfois d'un courage exemplaire.

Le juge-arbitre est au même titre que les joueurs, un vrai sportif, tant dans l'esprit que la forme physique.

Il doit avoir l'allure sportive et parfois le démontrer si besoin est (tonicité et spontanéité). De son comportement «souverain» dépend, en partie, le bon déroulement de la rencontre.

Il se doit d'avoir une tenue vestimentaire irréprochable (prestance, standing) et un comportement irréprochable tant avant que pendant ou après le match. Cette excellente image de marque ne pourra que l'aider à dominer son sujet et à fournir une prestation de qualité.

Les juges-arbitres doivent apporter le plus grand sérieux dans tous les arbitrages et à tous les niveaux. Ils doivent respecter les directives de leur commission (nationale-territoriale).

8. Que doit-on demander aux juges arbitres ?

Sans revenir sur ce que nous avons évoqué précédemment, nous ne pouvons que conseiller, voire exiger ce qui suit : arriver au moins 1 heure avant le début de la

rencontre. Pourquoi ?

- pour se présenter au responsable de la salle et de l'espace de compétition, obtenir un vestiaire, se préoccuper des formalités administratives, se changer, s'échauffer et se préparer pour le match ;
- au vestiaire, échanger avec son partenaire, se concentrer, se motiver ;
- à la table de marque, s'assurer du bon fonctionnement du chronomètre, et de l'aide des responsables de la table de marque, donner les instructions à la bonne conduite de la rencontre, faire compléter toutes les rubriques de la feuille de match et vérifier avec attention les éventuelles anomalies signalées par le logiciel.

Tout est prêt, le match commence à l'heure fixée.

Pas de round d'observation, les juges-arbitres doivent « entrer » immédiatement dans le match.

Les consignes à observer :

- a)** connaissance parfaite des règles et du jeu (technique et tactique),
- b)** application stricte du règlement mais avec, pour objectif, la volonté de laisser jouer autant que faire se peut la règle de l'avantage (les sanctions différées devant vous aider dans ce domaine),
- c)** ne pas être provocateur envers les joueurs, le banc et l'environnement,
- d)** pas de familiarité avec tous les antagonistes. Savoir prendre ses distances sans pour autant s'isoler dans une attitude rébarbative,
- e)** arbitrer avec courage, impartialité, honnêteté, autorité (rigueur et courtoisie),
- f)** les fautes sifflées et la direction de l'exécution doivent être indiquées gestuellement (sans être théâtral),
- g)** relever tout au long de la rencontre sur leur carton de marque les buts et sanctions (avertissements, exclusions, disqualifications), comparer lors des TME et à la mi-temps avec son binôme et les officiels de table de marque les éléments relevés.

Pour résumer : le juge-arbitre doit rassembler en lui toutes les qualités suivantes :

- disponibilité presque totale,
- connaissance parfaite des règles et de leur interprétation dans certains cas,
- impartialité, honnêteté, objectivité, courage, efficacité, sobriété, netteté dans les décisions et les gestes,
- motivation et concentration,
- faire preuve de solidarité et de complémentarité avec son partenaire,
- diriger la rencontre avec la plus grande cohérence,
- placement et déplacement à optimiser en fonction du déroulement du jeu,
- rester concentré sur le match durant la mi-temps, afin d'arbitrer dans la continuité de la première mi-temps dès le coup d'envoi de la seconde,
- être particulièrement rigoureux dans la vérification des FDME (liste des joueurs et officiels de banc, types de licence, nature et nombre de sanctions disciplinaires, score à la mi-temps et à la fin du match).

Achévé d'imprimer en septembre 2016

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL
16, avenue Raspail, CS 30312, 94257 Gentilly cedex
T. +33 (0)1 46 15 03 55 – F. +33 (0)1 46 15 03 60 – www.ff-handball.org

PHOTOS : © FFHandball / Stéphane Pillaud

LA POSTE SUPPORTER OFFICIEL DES ARBITRES

© Laurent Scandolo - La Poste - SA au capital de 3 800 000 000 euros - 356 000 000 RCS PARIS - Siège social : 44 BOULEVARD DE VAUGRARD - 75757 PARIS CEDEX 15 - ne peut être vendu.



tous
arbitres
Ben

Acteurs de confiance et de terrain, les arbitres comme les postiers agissent au service de tous partout en France.

C'est pourquoi La Poste développe le programme "Tous arbitres" afin de valoriser la fonction arbitrale, d'accompagner concrètement ces hommes et ces femmes au service du jeu, et de susciter de nouvelles vocations.

www.tousarbitres.fr



LA POSTE

Partenaire des arbitres

En partenariat avec





LA POSTE



PARTENAIRES DES ARBITRES



FFHANDBALL