

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBÄLL



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 2a – Le but

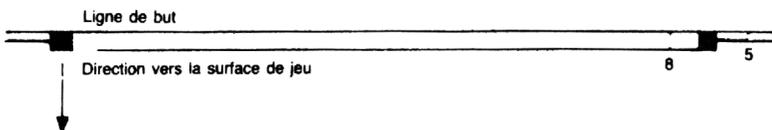
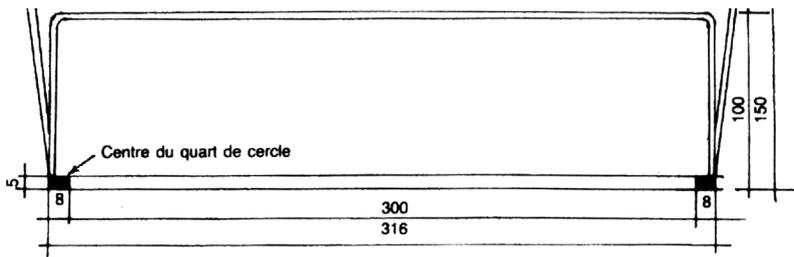
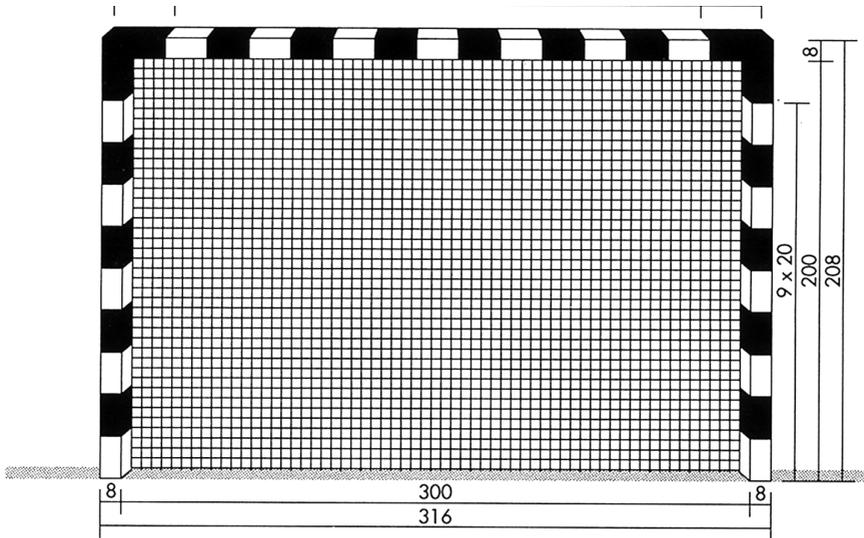
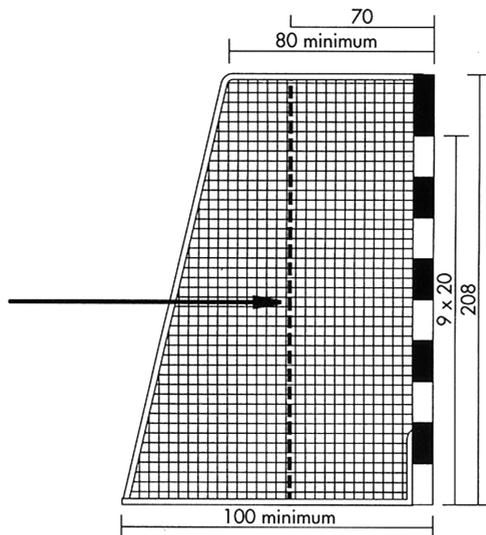
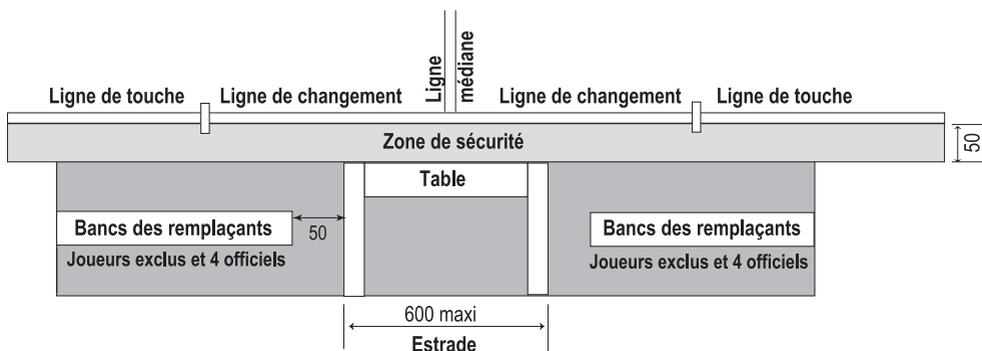


FIGURE 2b — Le but (perspective latérale)**FIGURE 3 — Lignes de changement et zone de changement**

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).

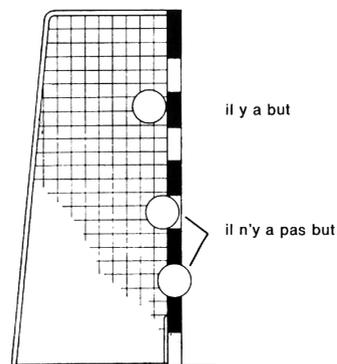
Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

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 chronométrage, 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 chronométrage **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.