

Beach Handball

Règles de jeu

Gestes de la FIH

Interprétations des règles de jeu

Règlement des zones de changement

Table des matières

Page

Règles de jeu, Gestes de la FIH, Interprétations des règles de jeu et règlement des zones de changement.

Avant-propos

Règle 1 - L'aire de jeu

Règle 2 - Temps de jeu, signal de fin et time-out

Règle 3 - Le ballon

Règle 4 - L'équipe, les changements, l'équipement

Règle 5 - Le gardien de but

Règle 6 - La surface de but

Règle 7 - Le maniement du ballon, le jeu passif

Règle 8 - Irrégularités et comportements antisportifs

Règle 9 - Validité du but

Règle 10 - Le jet d'arbitre

Règle 11 - La remise en jeu

Règle 12 - Le renvoi

Règle 13 - Le jet franc

Règle 14 - Le jet de 6 mètres

Règle 15 - Instructions générales pour l'exécution des jets
(engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc,
jet de 6 mètres)

Règle 16 - Les sanctions

Règle 17 - Les arbitres

Règle 18 - Le chronométreur et le secrétaire

Les gestes de la FIH

Interprétations des règles de jeu

Règlement des zones de changement

Avant-propos

Les présentes règles de jeu entrent en vigueur à partir du 1er avril 2002.

Afin de simplifier les textes de ce règlement, il sera utilisé la forme masculine généralement pour les personnes féminines et masculines (joueurs, officiels, arbitres et autres personnes).

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

En relation avec la Philosophie du Beach-HB, les équipes doivent jouer le plus souvent au complet pour garantir l'attractivité du jeu ; c.à.d. dans le cas d'irrégularité ce sont les joueurs qui doivent être sanctionnés et non pas les équipes.

<< La Philosophie du Beach Handball est basée sur les principes du Fair-Play – Cela est à prendre en considération lors de chaque décision >>

Règle 1 L'aire de jeu

- 1:1 L'aire de jeu (figure 1) est un rectangle de 27 m de long sur 12 m de large et il comprend une surface de jeu et deux surfaces de but.
Le sol de l'aire de jeu doit être composé d'une couche de sable d'une épaisseur minimum de 40 cm.
Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

Il est souhaitable qu'un espace libre d'environ 3 m entoure l'aire de jeu.

- 1:2 La surface de jeu a une longueur de 15 m et une largeur de 12 m. Elle est délimitée par un ruban ou une corde fabriqué dans une matière élastique et colorée d'une largeur maximale de 8 cm.

- 1:3 Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent.

Les grands côtés du terrain de jeu sont appelés lignes de touche, les petits côtés étant appelés lignes de sortie de but.
La ligne tracée dans le sable comprise entre les poteaux du but est appelée ligne de but.

Le but

- 1 :4 Le but se trouve au milieu de la ligne de sortie de but (voir fig. 2a et 2b).

Il a une largeur de 3 m et une hauteur de 2 m et doit-être fixé dans le sable.

Les fixations ne peuvent pas menacer la sécurité des joueurs.

Les montants du but sont reliés à une traverse. 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.

La surface de but

- 1 :5 Devant chaque but se trouve la surface de but (voir Règle 6).
La surface de but est limitée par le ligne de surface de but. Elle est créée en traçant une ligne parallèle à la ligne de sortie de but, à une distance de 6 m.

La table de chronométrage

- 1 :6 A la table de chronométrage devraient pouvoir prendre place 3 à 4 personnes.
Elle est placée au milieu de la ligne de touche à une distance de 3m.

Elle est placée de sorte à permettre au secrétaire/chronométrateur une bonne vue vers les zones de changement.

Les zones de changements

- 1:7 La zone de changement pour joueurs de champ a une longueur de 15 m et une largeur de 3 m. Une zone de changement se trouve de chaque côté de la surface de jeu et à l'extérieur des lignes de touche.
- 1:8
- a) La zone de sortie du gardien de but est la ligne de touche de la zone de changement ainsi que la ligne de touche de la surface de but du côté de la zone de changement de son équipe (règle 4:13, 5 :12).
 - b) La zone d'entrée du gardien de but est la ligne de touche de la surface de but du côté de la zone de changement de son équipe (règle 4:13, 5:12).

Figure 1 : L'aire de jeu

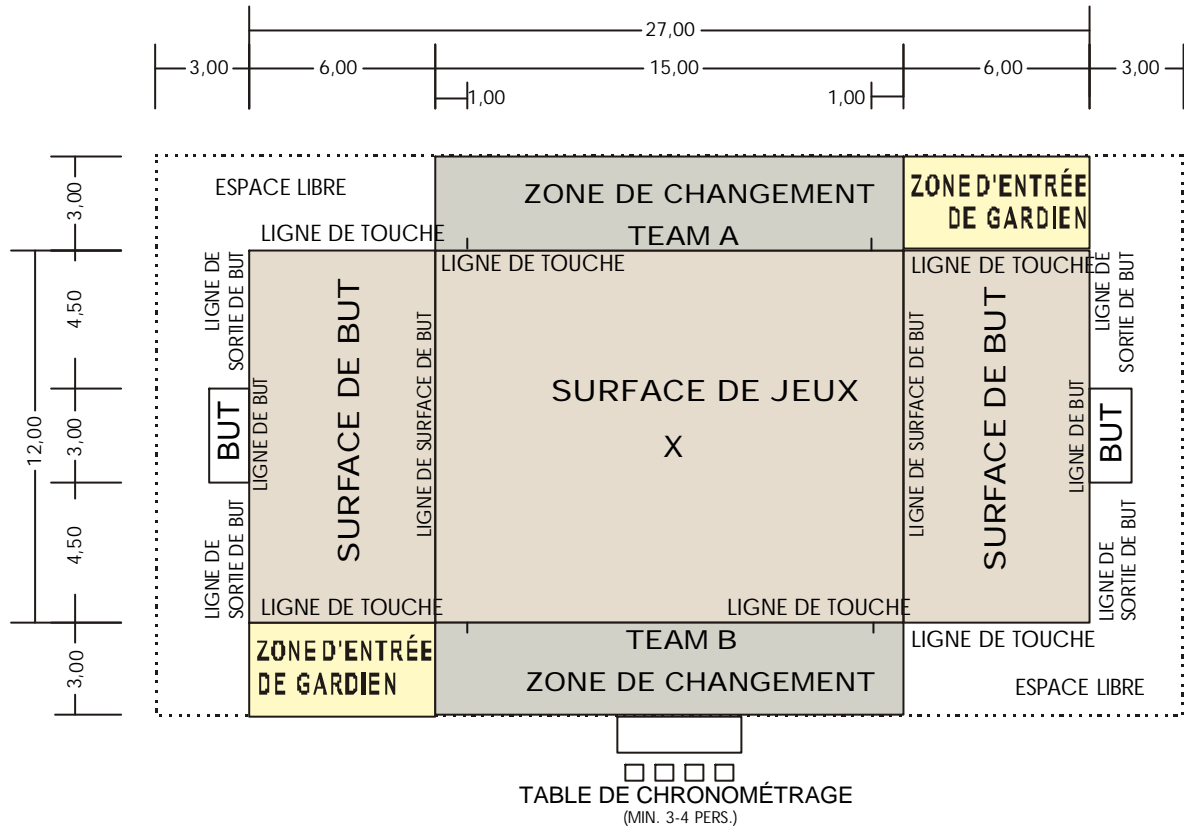


Figure 2a : Le but

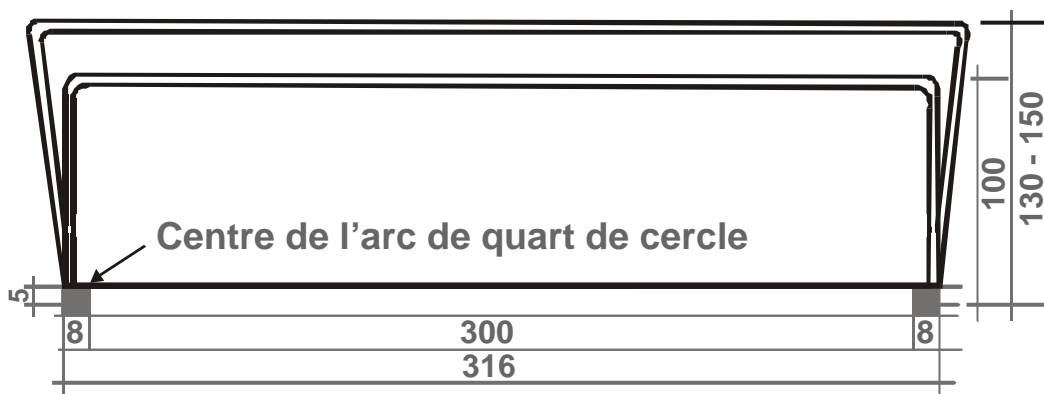
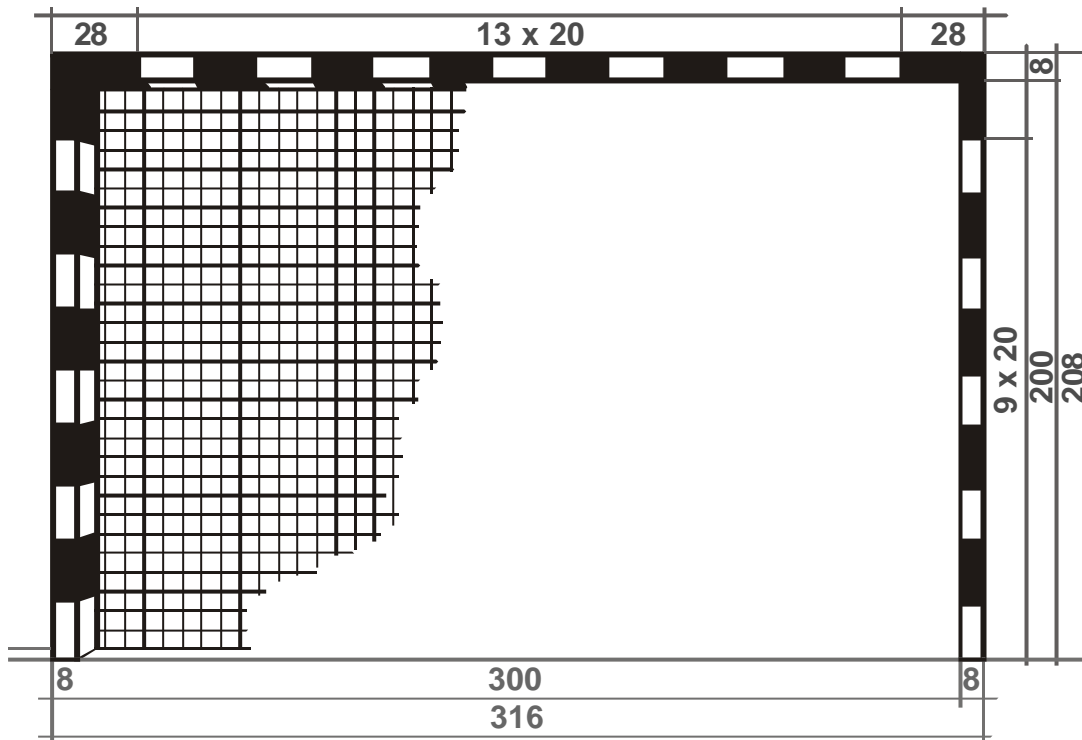
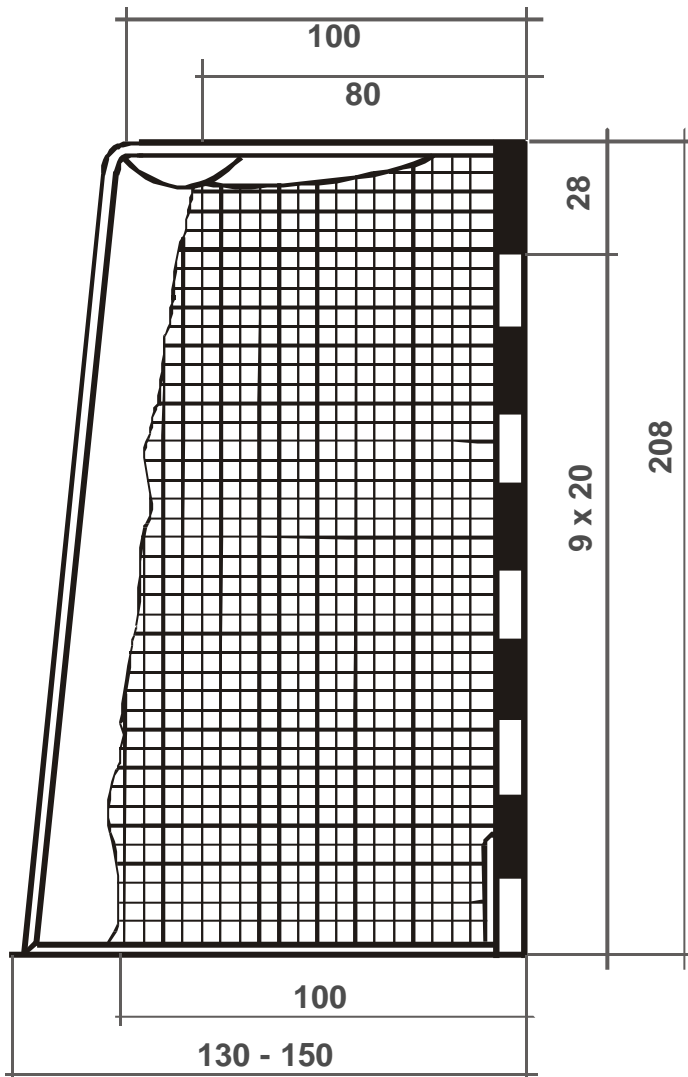


Figure 2b : Le but – dans une perspective latérale



Règle 2 Début du match, temps de jeu, signal de fin, time-out et team time-out.

Le début du match

- 2:1 Avant le match, les arbitres effectuent un tirage au sort pour déterminer le choix du camp et le choix de la zone de changement. L'équipe gagnante choisit le camp ou le côté de la zone de changement. L'autre équipe choisit en fonction du choix de la première équipe. Après la pause, les équipes changent de camp cependant les zones de changement subsistent.
- 2 :2 Le match ainsi que le « Golden Goal » commence à chaque mi-temps par un jet d'arbitre (règles 10 :1-2) après coup de sifflet de l'arbitre (2 :5).
- 2 :3 Les joueurs se placent sur toute la surface de jeu.

Le temps de jeu

- 2 :4 Le match se compose de deux mi-temps dont les résultats sont comptabilisés séparément. Chaque mi-temps dure 10 minutes (voir cependant 2:6, 2:8 et 4 :2). La pause dure 5 minutes
- 2 :5 Le temps de jeu commence avec le coup de sifflet de l'arbitre (2 :2 – démarrage du chronomètre et jet d'arbitre).
- 2 :6 En cas d'égalité à la fin d'une mi-temps, la décision intervient selon le principe du „Golden Goal“ (9 :7). Celui-ci commence par un jet d'arbitre (règle 10). Le vainqueur obtient un point pour la mi-temps gagnée.
- 2 :7 Lorsque les deux mi-temps ont été gagnées par la même équipe, celle-ci est déclarée vainqueur général avec 2 points à 0.
- 2 :8 Le résultat est nul si chaque équipe gagne une mi-temps. Puisqu'il faut déterminer un vainqueur, on jouera le « Shout-out » (système de « l'affrontement singulier du gardien ») (règle 9).

Le signal de fin

- 2 :9 Le temps de jeu se termine par le signal sonore automatique de l'installation de chronométrage ou par le signal de fin du chronométrateur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé (17:10, 18 :1, 18 :2).

▪ *Commentaire :*

Si le terrain n'est pas équipé d'un tableau d'affichage avec installation de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométrateur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (18:2).

Lors de l'utilisation d'une installation de chronométrage, le chronomètre devrait, si possible, être réglé pour fonctionner de 10 vers 0 minutes pour une meilleure compréhension des spectateurs.

2:10 Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match) doivent être pénalisées, même si la sanction ne peut intervenir qu'après le retentissement de ce signal. L'arbitre ne sifflera la fin du match qu'après l'exécution du jet franc ou du jet de 6 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat (voir l'interprétation n°3).

2:11 Si le signal de fin (de mi-temps ou de match) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 6 m même si le ballon est déjà lancé, il y a lieu de recommencer ce jet. Il convient d'attendre le résultat immédiat de ce jet avant que les arbitres terminent le match.

2:12 Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être sanctionnés personnellement pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 6 mètres dans les circonstances décrites dans les règles 2:10-11. Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

2:13 Si les arbitres déterminent que le chronométreur a donné le signal de fin (de mi-temps ou de match) 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 qui correspondait à la situation de jeu, sinon avec un jet franc suivant la règle 13:4a-b.

Time-out

2:14 Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (time-out) et quand il doit reprendre.

Un time-out est obligatoire lorsque :

- a) Une disqualification ou une expulsion est prononcée ;
- b) Un jet de 6 mètres est accordé ;
- c) Un team time-out est accordé ;
- d) Le chronométreur ou le délégué technique émettent un coup de sifflet ;
- e) Des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle 17:9.
- f) Exclusion d'un officiel

À l'exception des situations indiquées, où un time-out est obligatoire, les arbitres devraient examiner l'opportunité des time-out dans d'autres situations. Voici quelques situations typiques où le time-out n'est pas

obligatoire mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

- a) Un joueur semble être blessé ;
- c) une équipe veut clairement « gagner » du temps, par exemple un joueur quitte l'aire de jeu très lentement après une exclusion, une équipe retarde l'exécution d'un jet ou lorsqu'un joueur lance le ballon au loin ou ne le rend pas ;
- c) Faute de changement ou un joueur « supplémentaire » entre involontairement sur l'aire de jeu;
- d) Influences externes, p. ex. : les rubans ou cordes doivent être mises en place, etc...

2:15 Les irrégularités commises pendant un time-out ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (Règle 16 commentaire 1).

2:16 Les arbitres signalent au chronométreur l'instant de l'arrêt du chronomètre lors d'un time-out.

Le time-out est à signaler au chronométreur par 3 coups de sifflet brefs (geste n°16).

A l'issue d'un time-out, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (15:3 b). Le chronométreur démarre le chronomètre au moment de ce coup de sifflet.

Team time-out

2:17 Chaque équipe a droit à un team time-out d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire.

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit montrer clairement, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un « carton vert ». Pour ce faire, il se déplace vers le milieu de la ligne de touche et lève le carton vert de façon que le chronométreur puisse reconnaître immédiatement ce signe.

(Le carton vert devrait mesurer environ 30x20 cm et doit afficher un grand "T" sur les deux faces).

Une équipe peut seulement demander son team time-out lorsqu'elle est en possession du ballon (Ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométreur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le team time-out ne sera pas donné), l'équipe recevra immédiatement un team time-out.

Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet, fait le geste annonçant un time-out (n° 16) et indique l'équipe qui a demandé un team time-out en pointant son bras tendu dans cette direction. Le responsable d'équipe pointe le carton vert dans le sable au milieu de la ligne de touche à plus au moins 1 m de celle-ci et il y restera pendant la durée de temps restant à jouer de cette mi-temps.

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

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

Les irrégularités commises pendant un team time-out ont les mêmes conséquences que les irrégularités commises pendant la durée du match. Il est sans importance que les joueurs concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Une exclusion peut être infligée pour tout comportement antisportif en vertu des règles 8:4[^], 16 :1d et 16:2c.

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

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

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

Règle 3 Le ballon

- 3:1 Le jeu se pratique avec un ballon sphérique en caoutchouc antidérapant. Il pèse 350 à 370 grammes et sa circonférence de 54 à 56 cm pour les hommes. Il pèse 280 à 300 grammes et sa circonférence de 50 à 52 cm pour les femmes.
Un ballon de plus petite dimension peut être utilisé pour les enfants.
- 3:2 Au moins trois ballons conformes aux règles doivent être présents avant chaque match. Les ballons de réserve se trouvent derrière le but - au milieu - dans une zone marquée dans le sable.
- 3 :3 L'orsque le ballon est sorti du terrain de jeu et afin d'éviter autant que possible des interruptions du temps de jeu, l'arbitre doit indiquer rapidement quel est le gardien de but qui doit mettre en jeu un ballon de réserve.

▪ *Commentaire :*

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

Règle 4 L'équipe, les changements de joueurs, l'équipement

L'équipe

- 4:1 Les rencontres et les tournois de Beach Handball peuvent être organisés pour des équipes masculines, féminines ou mixtes.
- 4:2 Une équipe se compose en principe de 8 joueurs.
- Au moins 6 joueurs doivent être présents au début du match. Si le nombre des joueurs d'une équipe tombe en dessous de 4, il convient d'arrêter le match ; l'autre équipe a gagné.
- 4:3 Quatre joueurs au maximum (3 joueurs de champ et 1 gardien de but) peuvent se trouver sur le terrain de jeu. Les autres joueurs sont des remplaçants qui se trouvent dans leur propre zone de changement.

- 4:4 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 et 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 4:13).
- Si un joueur non autorisé à participer au match entre sur l'aire de jeu, il doit être disqualifié (16:6a). La rencontre reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b ; Interprétation 8).
- 4 :5 Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu désigné comme gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peut devenir un gardien de but à tout moment (voir toutefois 4:8).
- 4:6 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 chronométrateur/secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté règle 2 :17).
- 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 (8:4, 16:1d, 16:2d et 16:6b). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b ; Interprétation 8).
- 4 :7 Dans le cas d'une blessure, les arbitres peuvent donner la permission à deux personnes autorisées à participer au jeu (4 :4) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un time-out (gestes 16) et ce uniquement afin de porter assistance au joueur blessé (16 :2d).

L'équipement

- 4:8 Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter des maillots uniformes et sans manches. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.
- Les couleurs des 2 équipes doivent être différentes y compris pour les gardiens de but. Du reste les gardiens de but de chaque équipe doivent porter des maillots de même couleur.
- Deux joueurs (maximum) doivent être marqués comme gardien.

▪ *Commentaire :*

Les gardiens devraient porter des vareuses transparentes (p.ex. en couleur fluorescente – celle-ci laisse apparaître le numéro original du joueur).

4:8 Les joueurs devraient porter des numéros mesurant au moins 10 cm de haut côté poitrine.

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

Les numéros peuvent être marqués sur le haut du bras ou sur la cuisse (avec du matériel ne nuisant pas à la santé).

4 :9 Tous les joueurs évoluent pieds nus.
Il est permis de porter des chaussettes ou des bandages de sport.
Le port de chaussures de sport ou de chaussures quelconques est défendu.

4 :10 Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, bracelets, montres-bracelets, bagues, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastiques de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet dangereux (17:3).

Les bandeaux sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

Le port d'une casquette de protection contre le soleil est autorisé mais le pare-soleil en matière dure est à tourner vers l'arrière (risque de blessure).

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.

▪ *Commentaire :*

Protection du nez: La règle précise que la protection de la tête et le masque du visage sont défendus cependant on doit l'interpréter de la façon suivante : Le masque couvre la plus grande partie du visage, une protection du nez est nettement plus petite et couvre uniquement la partie du nez. Il est donc toléré à l'avenir de porter une protection du nez.

4 :12 Si un joueur saigne ou a du sang sur le corps ou le maillot, il 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 (8:4, 16:1d et 16:2c).

Les changements

4:13 Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu (16 :2a).

Les joueurs entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre ligne de changement (16 :2a).

Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but (5 :12).

Les règles de changement s'appliquent également pendant un time-out (à l'exception des team time-out).

A la suite d'un mauvais changement, le match doit reprendre par un jet franc (règle 13) ou un jet de 6 m (règle 14) au bénéfice de l'équipe adverse. Dans le cas contraire, le match doit reprendre par le jet correspondant à la situation de jeu au moment de l'irrégularité. Le joueur fautif doit être exclu (règle 16). 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.

4 :14 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.

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, il est sanctionné par une nouvelle exclusion. Cette exclusion prend effet immédiatement et correspond à la disqualification de ce joueur. L'équipe doit en conséquence être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b ; Interprétation 8).

Règle 5 Le gardien de but

Le gardien de but peut :

- 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 (6:5, 12:2 et 15:3b) ;
- 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.

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 de continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ne peut pas :

- 5:5 Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense (8:2, 8:5) ;
- 5:6 Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (Jet franc selon 13:1a si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du jet) ;
- 5:7 Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable (13:1a) ;

- 5:8 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 (13:1a) ;
- 5:9 Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but (13:1a) ;
- 5:10 revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (13:1a) ;
- 5:11 Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve à terre sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu (13:1a) ;

Le changement du gardien :

- 5 :12 Il est permis au gardien de but d'entrer sur l'aire de jeu uniquement par la ligne de touche de la surface de but du côté de la zone de changement de son équipe (1 :8, 4:13).

La zone de sortie du gardien de but est la ligne de touche de la zone de changement ainsi que la ligne de touche de la surface de but du côté de la zone de changement de son équipe (1 :8, 4:13).

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) jet franc, si un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but (13:1a) ;
 - b) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage (13:1a-b, excepté cependant 6:2c) ;
 - c) jet de 6 m, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but (14:1a).
- 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 joueurs adverses ;
 - b) un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage ;
 - c) un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse.
- 6:4 Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.
- 6 :5 Un ballon immobile ou roulant au sol peut toujours être joué; même dans la surface de but. Mais dans ce cas, le joueur de champ ne peut pas entrer dans la surface de but (jet franc).
- Le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi (12 :2).

- 6:6 Le gardien doit remettre le ballon en jeu par un renvoi (Règle 12) lorsque le ballon termine sa course sur la surface de but.
- 6:7 Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante 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 :6).
- 6:8 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 (13:1 a-b) ;
 - c) remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (12:1) ;
 - 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.
- 6:9 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 tronc, des cuisses et des genoux ;
- Il est permis de se jeter vers un ballon immobile ou roulant.
- 7:2 Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre (13:1a) ;
- Le ballon ne peut pas rester au sol plus de 3 secondes et être repris par le même joueur qui l'a touché en dernier lieu (jet franc).
- 7:3 Faire 3 pas au maximum avec le ballon (13:1a). On considère qu'un pas est effectué lorsque :
- un joueur, qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose ou en déplace un ;
 - un joueur touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied ;
 - 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 ;
 - 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.
- *Commentaire :*
- Il est considéré qu'un pas est effectué, lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.
- 7:4 Sur place ou en mouvement :
- faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou les deux mains,
 - faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive, 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.

7:5 Passer le ballon d'une main à l'autre ;

7:6 Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

Il est interdit de :

7:7 Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but (13:1a) ;

Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.

▪ *Commentaire :*

Il y a faute de réception lorsqu'un joueur ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.

Un ballon déjà maîtrisé peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou après qu'il a rebondi.

- 7:8 Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un joueur adverse (13:1a-b) ;
- 7:9 Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

Le jeu passif

- 7:10 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 (voir Interprétation n° 4). Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (13:1a).

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

- 7:11 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 ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (voir Interprétation n° 4).

Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable (voir Interprétation n°4).

Règle 8 Irrégularités et comportements antisportifs

Il est permis :

- 8:1
- a) d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,
 - b) d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,
 - c) de barrer le chemin au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,
 - d) d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.

Il est interdit :

- 8:2
- a) d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient dans ses mains,
 - b) de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes ou de le repousser,
 - c) de retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,
 - d) de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.

- 8:3
- Toute irrégularité à la règle 8:2 où l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement. Par sanction progressive, on entend qu'il n'est pas suffisant de sanctionner une irrégularité particulière uniquement par un jet franc ou un jet de 6 mètres. Car cette faute dépasse le type d'irrégularité concernant la lutte pour le ballon.

Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle.

- 8:4 Toute expression verbale et geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs. (Consulter l'Interprétation n°5 pour des exemples). Cela s'applique à la fois aux joueurs et aux officiels de l'équipe sur et en dehors de l'aire de jeu. La sanction progressive s'applique également dans les cas de comportement antisportif (16:1d, 16:2 et 16:6).
- 8:5 Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié (16:6c), en particulier lorsqu'il :
- a) frappe ou arrache le bras tireur d'un joueur en action de tir ou de passe, depuis le côté ou l'arrière,
 - b) exécute une action de manière à toucher le joueur adverse à la tête ou au cou,
 - c) touche intentionnellement le joueur adverse au corps avec le pied, le genou ou d'une autre manière, y compris le croche-pied,
 - d) pousse un joueur adverse en train de courir ou de sauter ou l'attaque de telle manière que celui-ci perd le contrôle de son équilibre ; ceci s'applique également au gardien de but qui quitte sa surface de but dans le cadre d'une contre-attaque de l'équipe adverse.
 - e) touche le défenseur à la tête lors d'un jet franc effectué comme tir direct au but, à condition que ce défenseur ne bouge pas ; il en va de même lorsqu'il touche le gardien à la tête lors d'un jet de 6 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.
- 8:6 Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci (consultez l'Interprétation n° 6 pour des exemples), doit être sanctionné par une disqualification (16:6e).
- 8:7 Un joueur coupable de « voie de fait » pendant le temps de jeu doit être expulsé (16:11-14). Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification (16:6f ; 16:16b, d). Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié (16:6 g).

▪ *Commentaire :*

Dans le cadre de la présente règle, l'on entend par voie de fait une attaque physique, violente et intentionnelle, contre le corps d'une autre personne (joueur, arbitre, chronométreur/secrétaire, officiel d'équipe, délégué, spectateur, etc.). En d'autres termes, il ne s'agit pas simplement d'une action de réflexe ou du résultat de méthodes excessives ou négligeantes de défense. Tout crachat contre une personne sera considéré comme une voie de fait typique.

8:8 Toute violation des règles 8:2-7 sera sanctionnée par un jet de 6 mètres pour l'équipe adverse (Règle 14:1), si cette irrégularité déjoue directement ou indirectement une occasion manifeste de marquer un but en raison de l'interruption dont elle est responsable.

Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse (voir 13:1a-b, 13:2-3).

Règle 9 Validité des points, le vainqueur du match

La validité des points

9:1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but (fig. 4), pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir.

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

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométreur 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^{ème} 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 Les situations de but attractives et spectaculaires sont comptabilisées avec deux points (voir interprétation 1).

9 :3 Un but inscrit lors du jet de 6 m vaut deux points (règle 14).

9 :4 Après chaque but, le match est repris par un renvoi du gardien depuis sa surface de but (règle 12:1).

9:5 Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que le renvoi est exécuté.

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

La validité des points par le gardien de but

9 :6 Un but inscrit par un gardien de but vaut deux points.

Le vainqueur du match

9 :7 En cas d'égalité à la fin d'une mi-temps, la décision intervient selon le principe du „Golden Goal“ (2 :6).
La première équipe qui marque un but est déclarée vainqueur.

9:8 Si chacune des deux équipes a remporté une mi-temps, on passe au système du « Shoot Out » (« l'affrontement singulier du gardien »). Cinq joueurs autorisés à participer au match effectueront les tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Si un gardien de but est désigné tireur, il est joueur de champ (4 :8 commentaire).
L'équipe qui a comptabilisé le plus de point après 5 tirs est déclarée vainqueur

Le « Shoot Out » est prolongé s'il n'y a pas de vainqueur après le premier tour. En suivant, les équipes changent de camp puis 5 joueurs autorisés à participer au match effectueront une fois de plus les tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. (sans changement des zones de changement – voir commentaire). Dès lors c'est l'autre équipe qui commence. Est déclarée vainqueur l'équipe qui à partir du même nombre d'essai mènera au score.

▪ *Commentaire* : « **le vainqueur du match avec le « Shoot Out »** »

Le choix du camp et l'engagement sont tirés au sort par les arbitres avant «le Shoot Out» (voir cependant interprétation 2).

Si l'équipe qui a gagnée le tirage au sort choisit de commencer le « Shoot Out », l'autre équipe peut choisir le camp. Mais si l'équipe qui a gagnée le « Shoot Out » choisit le camp, l'autre équipe doit commencer ce «Shoot Out ». maintenant

Les deux gardiens se trouvent dans un premier temps sur leur ligne de but respective. Au départ de chaque action, le joueur de champ doit se trouver avec un pied, du côté gauche ou droit du terrain, sur le point de croisement de la ligne de surface de but et de la ligne de touche. Après le coup de sifflet de l'arbitre, celui-ci passe le ballon vers son gardien qui se trouve sur la ligne de but. Le ballon ne peut pas toucher le sol pendant cette passe. Les deux gardiens peuvent avancer dès que le ballon a quitté la main du lanceur. Le gardien exécutant le jet dispose de 3 secondes au maximum pour libérer le ballon, soit par un jet direct sur le but adverse ou en effectuant une passe (sans que le ballon touche le sol) à son équipier le tout en pleine course vers le but adverse.

Ce joueur doit saisir le ballon et tenter de marquer un but en respectant les règles.

L'action est terminée au moment où le gardien exécutant ou le joueur attaquant provoque une irrégularité.

Le gardien de but défendant peut à tout instant regagner sa surface de but sans ballon

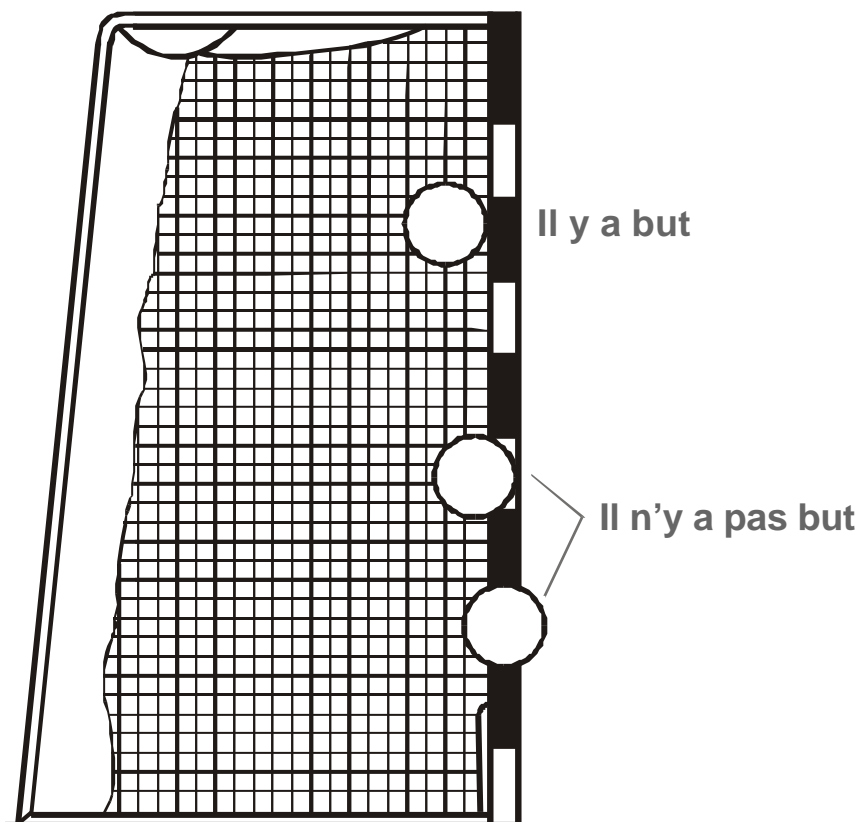
Si le nombre des joueurs tombe en dessous de cinq lors d'une série, aucun joueur ne peut tirer deux fois. Cette équipe a par conséquent moins de possibilités de jets.

9 :9 Si, lors du «Shoot Out», le gardien de but en défense empêche par une irrégularité l'attaque adverse d'inscrire un but, l'arbitre décidera un jet de 6 m (voir aussi l'interprétation 9).

▪ *Commentaire :*

Chaque joueur autorisé à participer au match peut effectuer ce jet.

Figure 4 : Validité du but



Règle 10 **Le jet d'arbitre**

- 10:1 Au début de chaque mi-temps, le match commence par un jet d'arbitre (règle 15).
- 10 :2 Un arbitre, au centre du terrain, lance le ballon en l'air verticalement après le coup de sifflet.
- 10 :3 L'autre arbitre se place, à l'extérieur de la ligne de touche, en face de la table de chronométrage.
- 10:2 Après chaque but, le match se poursuit par un renvoi du gardien de but qui a encaissé le but depuis sa propre surface de but (règles 5:4, 9:1, 12:1).
- 10:4 Lors de l'exécution d'un jet d'arbitre, tous les joueurs, sauf un joueur par équipe, doivent se tenir à au moins 3 m de l'arbitre exécutant le jet mais peuvent se positionner sur l'ensemble de la surface de jeu.
-
- Les deux joueurs se disputant le ballon doivent se tenir de chaque côté de l'arbitre, chacun du côté de son propre but.
- 10 :5 Le ballon ne peut être joué qu'après avoir atteint son point culminant.

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.
- 11:2 La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres (excepté 15:3b), par l'équipe opposée à l'équipe dont le joueur a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne.
- 11:3 La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou à minimum 1 m du point de croisement de la ligne de surface de but avec la ligne de touche si le ballon a franchi la ligne de sortie de but ou la ligne de touche dans la zone de la surface de but.
- 11:4 Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Il ne lui est pas permis de poser le ballon sur le sol et de le reprendre en main ou de le faire rebondir et de le reprendre en main (13:1a).
- 11:5 Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 1m au moins du lanceur.

Règle 12 Le renvoi

12:1 Un renvoi est accordé :

- Si l'équipe adverse a marqué un but ;
- Quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but (6:6)
- 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 signifie que dans ces situations le ballon est considéré « hors jeu ».

S'il y a une irrégularité de la part de l'équipe du gardien qui effectue un renvoi, le jeu reprend par un renvoi (analogue avec 13 :3).

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15:3b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

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 près de la ligne de surface de but. Cependant ils peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci a franchi la ligne de surface de but (15 :7 3^{ème} paragraphe).

▪ *Commentaire :*

Renvoi lors du changement de gardien: Le renvoi doit toujours être exécuté par le gardien sortant. Le changement peut seulement s'effectuer après le renvoi.

12:3 Après avoir exécuté un renvoi, le gardien ne peut pas retoucher le ballon si celui-ci n'a pas été touché par un autre joueur (5:7, 13:1a).

Règle 13 Le jet franc

Décision de jet franc

- 13:1 En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :
- a) l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (4:4, 4:6, 4 :13, 4 :14, 5:6-11, 6:2a-b, 6:4, 6 :8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 et 15:2-5).
 - b) l'équipe défendante commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (4:4, 4:6, 4 :13, 4 :14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8 et 13 :7).
- 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 4:3-4, 4 :6 et 4:13-14, où le match devrait être immédiatement interrompu, généralement par l'intervention du chronométrateur.
- 13:3 Si une irrégularité donnant normalement lieu à un jet franc en vertu de la règle 13:1 intervient lorsque le ballon n'est pas en jeu, la rencontre reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption existante.
- 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 ;

- c) si le match est interrompu parce que le ballon a touché un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu.

La règle de « l'avantage » dont il est question dans la règle 13:2 ne s'applique pas aux situations reprises dans la règle 13:4.

- 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 à l'endroit où il se trouve (16:2 d).

Exécution du jet franc

- 13 :6 Lors de l'exécution du jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas s'approcher à moins d'un mètre de la ligne de surface de but (15 :1).
- 13:7 Les joueurs de l'équipe adverse doivent être éloignés d'au moins 1 m du tireur.
- 13:8 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15:3b) 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. Dans le cas de la règle 13:4c, le jet franc est effectué - après coup de sifflet - en principe à la verticale de l'endroit où le ballon a touché l'équipement.

Si un arbitre ou un délégué technique (de l'IHF ou d'une fédération continentale/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'un changement irrégulier ou d'une entrée irrégulière conformément aux règles 4:3-4 et 4:13-14.

Comme indiqué dans la règle 7:10, 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. 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.

Si l'endroit d'exécution du jet franc se trouve à moins de 1m de la ligne de surface de but adverse, la distance vers cette ligne doit être au moins 1 mètre.

- 13:9 Une fois qu'un joueur de l'équipe à qui a été accordé le jet franc a rejoint la position correcte pour effectuer le jet, le ballon dans la main, il ne peut pas déposer ce ballon sur sol et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre (13:1a).

Règle 14 **Le jet de 6 mètres**

Décision de jet de 6 mètres

- 14:1 Un jet de 6 mètres est ordonné quand :
- a) Une occasion manifeste de but est déjouée 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 (excepté Règle 9:1 Commentaire).

Voir l'Interprétation n° 7 pour la définition d'une « occasion manifeste de but ».

- 14:2 Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 6 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 6 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de 6 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 6 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 6 mètres.

- 14:3 Lorsqu'ils donnent un jet de 6 mètres, les arbitres doivent accorder un time-out (2:14b).
- 14:4 Un but inscrit lors du jet de 6 m vaut deux points (règle 9:3).

Exécution du jet de 6 mètres

- 14:5 Le jet de 6 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ (13:1a).
- 14:6 Lors de l'exécution du jet de 6 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de surface de but avant que le ballon n'ait quitté sa main (13:1a).
- 14:7 Après l'exécution d'un jet de 6 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but (13:1a).
- 14:8 Lors de l'exécution d'un jet de 6 m, le gardien et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à 1 mètre au moins du lanceur jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 6 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but.
- 14:9 Il n'est pas permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 6 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 (8:4, 16:1d et 16:2c).

Règle 15 **Instructions générales pour l'exécution des jets (renvoi, remise en jeu, jet franc, jet de 6 mètres)**

- 15:1 Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur avant l'exécution de tout jet.
- Tous les joueurs doivent prendre les positions imposées pour le jet en question. Les joueurs doivent conserver ces positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.
- Une mauvaise position au départ d'un jet est à corriger (voir cependant 15:7).
- 15:2 A l'exception du renvoi, le lanceur doit avoir une partie d'un pied constamment en contact avec le sol lorsqu'il effectue le jet (13:1a). Il est permis de lever l'autre pied et de le reposer au sol plusieurs fois.
- 15:3 L'arbitre doit faire reprendre le jeu par un coup de sifflet :
- a) Toujours pour un jet de 6 mètres ;
- 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 time-out ;
 - 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.
- Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (13:1a).
- 15:4 Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (excepté 12:2).
- Pendant l'exécution d'un jet, le ballon ne peut pas être remis de la main à la main à un coéquipier ni être touché par un coéquipier (13:1a).
- 15:5 Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur ou le but (13:1a).
- 15:6 Tous les jets, excepté le renvoi (12:2 - ou un ballon qui pénètre dans le propre but n'entraîne pas l'attribution d'un but à l'équipe adverse) et le jet d'arbitre (car exécuté par l'arbitre), peuvent directement aboutir à un but.
- 15:7 Lors de l'exécution d'une remise en jeu ou d'un jet franc, les arbitres ne doivent pas corriger les positions irrégulières des joueurs défenseurs, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante. Lorsque cela entraîne un désavantage, la position irrégulière est à corriger (15:3b).

Si les arbitres ont ordonné l'exécution d'un jet malgré une position irrégulière des joueurs adverses, ceux-ci ont le droit d'intervenir dans le jeu.

Lorsqu'un joueur adverse, en se tenant trop près ou par toute autre irrégularité, empêche ou influence l'exécution d'un jet, il est à exclure (16:2 e).

Règle 16 Les sanctions

L'exclusion

- 16:1 Une exclusion **peut** être donné pour :
- a) Des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse (5:5, 8:2) et qui n'entrent pas dans la catégorie des « sanctions progressives » suivant la règle 8 :3;
 - b) Des irrégularités à sanctionner progressivement (8:3),
 - c) Des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (15:7),
 - d) Un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe (8:4).
- 16:2 Une exclusion **doit** être prononcée en cas de :
- a) Changement irrégulier ou une entrée sur l'aire de jeu irrégulière (4:13-14) ;
 - b) Irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (8:3) ;
 - c) Attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu (8:4) ;
 - d) Défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon (13:5) ;
 - e) Irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse (15:7) ;
 - f) Disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu (16:8, 2^{ème} paragraphe).

16:3 L'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence le bras cassé avec le poignet tenu (geste n° 12).

16:4 Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu.

La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de la reprise du jeu.

Les joueurs exclus peuvent être remplacés ou revenir sur la surface de jeu dès qu'il y a un changement de possession de ballon entre les deux équipes (voir règle 16 commentaire).

16 :5 La deuxième exclusion d'un même joueur entraîne sa disqualification.

La disqualification pour deux exclusions est par principe seulement en vigueur jusqu'à la fin du match (voir règle 16 commentaire) et est à considérer comme une décision fondée sur l'observation de l'arbitre (Elle n'est pas notifiée sur la feuille de match).

Disqualification

16:6 Une disqualification **doit** être prononcée dans les cas suivants :

- a) Un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu (4:4) ;
- b) Comportement antisportif répété par un joueur ou l'un des officiels d'une équipe (8:4) ;
- c) Irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique du joueur adverse (8:5) ;
- d) Irrégularités du gardien de but s'il sort de sa surface de but lors du « Shoot Out » et que cette irrégularité présente un risque pour l'intégrité physique du joueur adverse (8:5 – actions visant clairement le corps du joueur adverse et non pas comme but de jouer le ballon) ;
- e) Comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu (8:6) ;
- f) Voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant une pause (8:7 ; 16:16b,d) ;
- g) Voies de fait d'un officiel (8:7) ;
- h) Troisième exclusion d'un même joueur (16:5) ;
- i) Comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause (16:16d).

16:7 L'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur/secrétaire en brandissant le carton rouge (geste n° 13 ; le « carton rouge » doit mesurer environ 9x12 cm).

16:8 Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.

La disqualification réduit l'effectif des joueurs ou officiels de l'équipe (excepté 16 :16 b).

Les joueurs disqualifiés peuvent être remplacés ou revenir sur la surface de jeu dès qu'il y a un changement de possession de ballon entre les deux équipes (voir règle 16 commentaire 2).

16 :9 Les arbitres doivent motiver leur décision de disqualification (excepté 16 :6h - celle pour deux exclusions) aux autorités compétentes sur la feuille de match.

16 :10 Un comportement antisportif ou antisportif grossier d'un joueur ou d'un gardien de but lors du « shoot out » doit être sanctionné par une disqualification.

Expulsion

- 16:11 Une expulsion **doit** être prononcée :
- Lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait (tel que défini dans la Règle 8:7) pendant le temps de jeu et aussi en dehors de l'aire de jeu.
- 16:12 Après avoir ordonné un time-out, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en utilisant le geste prescrit (geste n° 14).
- 16:13 Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu.
- Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe.
- 16 :14 Les arbitres doivent motiver leur décision d'expulsion aux autorités compétentes sur la feuille de match (17:12).

Plusieurs irrégularités dans une même situation

- 16:15 Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.
- Ce sera toujours le cas si l'une de ces irrégularités est une voie de fait.

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

- 16:16 Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient sur les lieux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné comme suit :
- Avant le match :
- a) En cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16:1d) ;
 - b) En cas d'attitude antisportive grossière ou de voie de fait par une disqualification (16:6). Mais l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 8 joueurs et 4 officiels.

Pendant une pause :

- c) En cas d'attitude antisportive, par une recommandation (16:1d) ;
- d) En cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait par une disqualification (16:6).

Après une disqualification pendant la pause entre les mi-temps, l'équipe peut aligner sur l'aire de jeu le même nombre de joueurs qu'à la fin de la mi-temps.

Après le match :

- e) Par un rapport écrit.

▪ **Commentaire 1 : le temps de jeu**

Les situations décrites dans les règles 16 :1, 16 :2, 16 :6 et 16 :11 comportent en général des irrégularités commises pendant le temps de jeu.

Font partie du temps de jeu : les « time-outs », le « Golden Goal » et le « Shoot Out » mais pas les pauses.

▪ **Commentaire 2 : le changement de possession du ballon**

Le « changement de possession du ballon » est en principe à utiliser comme définit par les mots : un changement de la possession du ballon entre les deux équipes.

Exceptions et explications :

- a) Des joueurs exclus peuvent être remplacés ou revenir sur l'aire de jeu au début de la deuxième mi-temps, du « Golden Goal » et du « Shoot Out »
- b) Lors d'une exclusion du joueur défendant prononcée avec un jet de 6 mètres :
 - Le joueur peut être remplacé ou revenir sur l'aire de jeu après le renvoi si l'équipe attaquante a marqué le but ;
 - Si il n'y a pas but, le joueur exclu ou son remplaçant doit attendre le prochain « changement de possession du ballon » avant de revenir sur l'aire de jeu.
- c) Lors d'une sanction différée avec situation d'avantage :
 - L'exclusion débute au moment qu'elle est prononcée – c.à.d. après la situation d'avantage et après la sanction correspondante.

▪ **Commentaire 3 :**

« En vigueur jusqu'à la fin du match » (16 :5) veut dire y compris le « Golden Goal » et le « Shoot Out ».

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 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 (règles 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 des deux « officiels responsables des équipes ». Toute irrégularité doit être corrigée (4 :2-3 et 4:8-10).
- 17:4 Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et des capitaines des deux équipes (2:1).
- 17:5 Au début du match, l'un des arbitres se place à l'extérieur de la ligne de touche et en face de la table de chronométrage ; son coup de sifflet démarre le chronomètre (2 :5).
L'autre arbitre se place au milieu de la surface de jeu. Il effectue le jet d'arbitre après le coup de sifflet d'engagement (2 :2, 10 :1-2).
- Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.
- 17:6 Les arbitres choisissent leurs positions de façon à permettre un contrôle de la zone de changement des deux équipes (17 :11, 18 :1).

- 17:7 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 (cette règle sera appliquée différemment en fonction du règlement spécifique lors des matchs de l'IHF et des fédérations continentales).
- 17:8 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 :9 a) Lorsque les deux arbitres sont d'un avis différent au sujet de l'attribution des points lors d'un but, c'est une décision conjointe qui doit être appliquée (voir commentaire).
- b) 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 une décision conjointe qui doit-être appliquée (voir commentaire).
- Le time-out est obligatoire. Après un geste clair concernant la continuation du jeu et après un coup de sifflet, le jeu est repris.
- *Commentaire :*
- Une décision conjointe doit-être dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera.
- 17:10 Les deux arbitres observent et contrôlent l'évolution du temps de jeu et du score.
- Ils 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 le commentaire 17:9).
- 17 :11 Les arbitres contrôlent avec l'aide du chronométreur l'entrée et la sortie des joueurs remplaçants. (17 :6, 18 :1).
- 17:12 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.
- Les expulsions (16:14) et les disqualifications prononcées au titre de la règle 16:8, doivent être motivées sur la feuille de match.

17:13 Les décisions des arbitres fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel.

Seules les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent faire l'objet d'une réclamation.

Pendant le match, seulement « l'officiel responsable d'équipe » est autorisé à s'adresser aux arbitres.

17:14 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.

Règle 18 Le chronométrateur et le secrétaire

18:1 En principe, le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu et les time-out.

Généralement seul le chronométrateur devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaire.

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

D'autres tâches telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Ils aident les arbitres pour le contrôle de la sortie et de l'entrée des joueurs de remplacement (17 :6, 17 :11).

Voir également l'interprétation n° 8 concernant les procédures correctes des interventions du secrétaire/chronométrateur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

▪ *Commentaire :*

La répartition des tâches peut-être organisée différemment lors des championnats de la FIH, du continent ou national.

18:2 S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation de chronométrage, le chronométrateur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite de time-out.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir commentaire 2 :9).

L'exclusion est confirmée au joueur et à l'arbitre par le secrétaire en montrant une carte affichant un "1" pour la première exclusion ou un "2" pour la deuxième exclusion.

Les gestes de la FIH

Les gestes

1. Un but peut valoir 1 ou 2 points. L'arbitre central doit indiquer clairement cette règle (règle 9, 14 :4, interprétation 1) en pointant 1 ou 2 doigts.
Lors d'un but à 2 points, l'arbitre de but effectuera avec son bras un "moulinet" vertical au moment du coup de sifflet.
2. Geste 12 : L'arbitre montre l'irrégularité et indique le joueur fautif.
Un bras cassé avec le poignet tenu signifie une exclusion.
3. Une disqualification "directe" est indiquée par l'arbitre en montrant un carton rouge.
4. Les disqualifications doivent être confirmées par le secrétaire en montrant clairement un carton rouge.
5. Lorsqu'un jet franc ou une remise en jeu est ordonné, les arbitres doivent **immédiatement** indiquer la direction du jet (gestes 7 ou 9).

Par la suite, le(s) geste(s) obligatoire(s) approprié(s) doi(ven)t être effectué(s) (gestes 12-14) pour indiquer toute sanction personnelle.

Lorsqu'il apparaît utile d'expliquer une décision de jet franc ou un jet de 6 mètres, il convient d'effectuer l'un des gestes 1 - 6 pour information.
6. Les gestes 11, 15 et 16 sont obligatoires dans les situations où ils s'appliquent.
7. Les gestes 8, 10 et 17 sont utilisés si les arbitres les estiment nécessaires.

Liste des gestes:

- 1 Empiètement sur la surface de but
- 2 Double dribble
- 3 Marcher ou 3 secondes
- 4 Ceinturer, retenir ou pousser
- 5 Frapper
- 6 Faute d'attaquant
- 7 Remise en jeu - Direction
- 8 Renvoi
- 9 Jet franc - Direction
- 10 Non-respect de la distance d'1 mètre
- 11.1 But - Validation d'1 point
- 11.2 But - Validation de 2 points
- 12 Exclusion
- 13 Disqualification (rouge)
- 14 Expulsion
- 15 Time-out
- 16 Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out
- 17 Geste d'avertissement pour jeu passif

1. Empiètement sur la surface de but



2. Double dribble



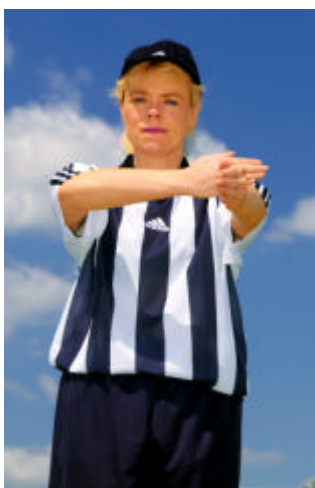
3. Marcher ou 3 secondes



4. Ceinturer, retenir ou pousser



5. Frapper



6. Faute d'attaquant



7. Remise en jeu – Direction



8. Renvoi



9. Jet franc - Direction



10. Non-respect de la distance d'1 mètre



11.1. But – Validation d'1 point



11.2 But – Validation de 2 points



12. Exclusion



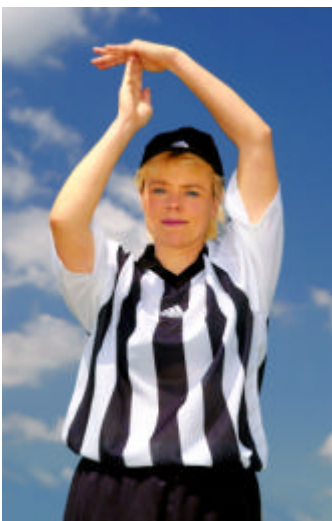
13. Disqualification (rouge)



14. Expulsion



15. Time-out



16. Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out



17. Geste d'avertissement pour jeu passif



Fédération
Internationale
de Handball

**Interprétations
des règles de jeu**

Table des matières

page

1. Evaluation des points
2. Circonstances spéciales
3. Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (2:10-12)
4. Jeu passif (7:10-11)
5. Comportement antisportif (8:4, 16:1d)
6. Comportement antisportif grossier (8:6, 16:6e)
7. Définition d'une « occasion manifeste de but » (14:1)
8. Interruption par le secrétaire/chronométrateur (18:1)
9. Shoot-Out et contre-attaque rapide

1. Evaluation des points

On comptabilise aussi 2 points pour la situation suivante :

- Le but inscrit sur „Kung fu“ (9 :2).

▪ **Commentaire :**

L'esprit du jeu de beach handball et sa philosophie spécifique doit-être respecté.

Il doit y avoir une place pour des buts « attractifs et spectaculaires » pour lesquels il sera comptabilisé deux points.

Un but est spectaculaire s'il est d'un haut niveau technique et s'il n'est évidemment pas un « goal d'1 point » qui lui est basé sur une technique fondamentale.

Une situation de but finale remarquable et dramatique peut amener un but créatif.

Remarque : Est à considérer comme un comportement antisportif et ne sera jamais comptabilisé avec 2 points si cette situation de but sert à ridiculiser les joueurs adverses.

2. Circonstances spéciales

Les arbitres peuvent décider de jouer «le Shoot out» sur un but si les circonstances extérieures (vent, position du soleil, etc...) le nécessitent.

3. Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (2:10-12)

Dans de nombreux cas, l'équipe qui a la possibilité d'exécuter un jet franc après la fin du temps réglementaire n'est pas vraiment intéressée d'essayer de marquer un but, soit parce que l'issue du match est déjà évidente soit parce que l'endroit d'où le jet doit être exécuté est trop éloigné du but de l'équipe adverse. Bien que, d'un point de vue strictement technique, les règles exigent que le jet franc soit exécuté, les arbitres devraient juger raisonnablement et considérer que le jet franc est exécuté si un joueur qui est à peu près dans la bonne position laisse simplement tomber le ballon ou le remet aux arbitres.

Dans les cas où il apparaît clairement que l'équipe souhaite marquer un but, les arbitres doivent essayer de trouver un équilibre entre la réalisation de ce souhait (même si les chances de but sont minimales) et la garantie que cette situation ne perdure. En d'autres termes, les arbitres doivent placer correctement les joueurs des deux équipes, en faisant preuve de rapidité et de fermeté, de telle sorte que le jet franc puisse être exécuté sans perte de temps. Les joueurs de l'équipe du lanceur doivent être mis en garde et contrôlés de telle sorte qu'un seul joueur tienne le ballon. Si des joueurs souhaitent quitter l'aire de jeu

pour être remplacés, ils doivent le faire à leur propre risque. En effet, les arbitres n'ont pas à attendre que les remplaçants atteignent la position souhaitée pour faire exécuter le jet par un coup de sifflet.

Les arbitres doivent également être très vigilants quant aux irrégularités des deux équipes qui sont passibles de sanction. Toute irrégularité des défenseurs doit être sanctionnée (15:7, 16:1c, 16:3f). Par ailleurs, les joueurs attaquants enfreignent souvent les règles pendant l'exécution du jet.

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

4. Jeu passif (7:10-11)

Directives générales

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu « non attractive » et tout retard intentionnel au cours du match. Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

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

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

- une équipe entend conserver un léger avantage en fin de partie ;
- une équipe a un(des) joueur(s) exclu(s) ;
- une équipe est techniquement meilleure, surtout en défense.

L'utilisation du geste d'avertissement préalable :

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

1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lorsque le ballon se déplace lentement.

Indications caractéristiques :

- Les joueurs « flânent » au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement ;
- Faire rebondir le ballon sur place ;
- Le ballon est rejoué dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les joueurs adverses n'opposent aucune résistance ;
- Retards dans l'exécution d'un engagement ou de tout autre jet.

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

Indications caractéristiques :

- Tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque ;
- L'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoire ;
- L'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match.

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

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

En principe, une équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoire, avant de commencer un scénario d'attaque ciblée.

Indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue :

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

Commentaire : une « action d'attaque ciblée » existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de sorte à obtenir un avantage de placement sur le joueur adverse ou lorsqu'elle accélère le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction.

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

4. Après le geste d'avertissement préalable.

Après avoir montré le geste d'avertissement préalable, les arbitres devraient autoriser une phase de construction d'au moins 5 secondes (Les arbitres devraient reconnaître la différence de niveau : joueurs plus jeunes ou équipes moins expérimentées). Si aucune accélération ni aucune action d'attaque ciblée n'intervient après cette phase de

construction, les arbitres doivent conclure que l'équipe en possession du ballon se trouve en situation de jeu passif.

Commentaire : les arbitres doivent veiller à ne pas sanctionner le jeu passif précisément au moment où l'équipe qui attaque essaie en fait de tirer ou d'entreprendre une action en direction du but adverse.

Comment montrer le geste d'avertissement préalable :

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît l'apparition d'un jeu passif, il lève le bras (geste n°17) et le maintient dans cette position pour indiquer qu'il estime que l'équipe en possession du ballon n'essaie pas d'obtenir une possibilité de tir au but. L'autre arbitre devrait également montrer le geste d'avertissement préalable.

Si l'équipe en possession du ballon n'entreprend aucune action visible pour tirer au but, l'un des arbitres sifflera un jeu passif et accordera un jet franc aux joueurs adverses.

Au cours d'une attaque (qui commence à la prise de possession du ballon et se termine soit par un but, soit par une perte du ballon), le signal d'avertissement préalable ne sera donné qu'une seule fois.

Cependant, lors de la première interruption de jeu après le geste d'avertissement préalable, les arbitres devraient remontrer ce geste en guise de rappel jusqu'à la reprise du jeu.

Si l'équipe en attaque demande un team time-out après le geste d'avertissement préalable, ce geste sera répété lorsque la partie reprendra après ce team time-out afin de souligner que l'avertissement est toujours valable.

5. Comportement antisportif (8:4, 16:1d, 16 :6 b)

Au nombre des comportements antisportifs figurent :

- a) Des cris lancés au joueur adverse qui exécute un jet de 6 mètres ;
- b) Lors d'une interruption de jeu, un joueur repousse le ballon du pied pour que le joueur de l'équipe adverse ne puisse pas exécuter immédiatement le jet qui lui a été concédé ;
- c) Insulte adressée à un joueur adverse ou à un coéquipier ;
- d) Un joueur ou un officiel d'équipe ne restitue pas le ballon sorti au-delà de la ligne de touche ;
- e) Retardement dans l'exécution d'un jet ;
- f) Retenir le joueur adverse par sa tenue ;
- g) Le gardien ne libère pas le ballon lors d'une décision de 6 mètres en faveur de l'équipe adverse ;
- h) Défense répétée sur le ballon avec la jambe ou le pied par un joueur de champ ;
- i) Pénétration répétée sur la propre surface de but ;
- j) Faire semblant d'être victime d'une irrégularité commise par un joueur adverse.

6. Comportement antisportif grossier (8:6, 16:6e)

Au nombre des comportements antisportifs grossiers figurent :

- a) Injures (verbales, gestes, mimiques, contact corporel) d'une autre personne (arbitre, secrétaire/chronométreur, délégué, officiel, joueur, spectateur, etc...);
- b) Repousser ou lancer le ballon après une décision de l'arbitre à une distance telle que l'on ne puisse plus considérer l'action comme un comportement antisportif simple ;
- c) Comportement passif du gardien de but lors d'une décision de jet de 6 mètres accordé à l'équipe adverse, qui laisse penser à l'arbitre que le gardien n'a pas l'intention d'arrêter le jet de 6 mètres ;
- d) Réaction de revanche après avoir subi une irrégularité (riposter par un coup dans une action de réflexe) ;
- e) Lancer intentionnellement le ballon sur un joueur adverse pendant une interruption du jeu, si ce n'est pas à interpréter comme une voie de fait.

7. Définition d'une « occasion manifeste de but » (14:1)

Il y a une « occasion manifeste de but » suivant la règle 14:1 lorsque :

- (i) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de surface de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières ;
- (ii) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court (ou dribble) seul vers le gardien de but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre joueur adverse ne puisse s'interposer et stopper la contre-attaque ;
- (iii) Un joueur étant dans une situation qui correspond aux points (i) ou (ii) ci-dessus, dans le cas où il ne maîtrise pas encore le ballon mais est prêt à le réceptionner ; les arbitres doivent être convaincus qu'aucun joueur adverse ne peut empêcher la réception du ballon en utilisant des méthodes régulières ;
- (iv) Un gardien a quitté sa surface de but et un joueur adverse maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste et toute liberté de tirer dans le but adverse vide ; (ceci s'applique également si les défenseurs sont entre le porteur du ballon et le but, cependant les arbitres doivent alors prendre en compte la possibilité d'une intervention régulière de ces joueurs).

8. Interruption par le chronométrateur (18:1)

Si un chronométrateur interrompt la rencontre en raison d'un mauvais changement ou d'une entrée en jeu irrégulière comme stipulé dans les règles 4:4, 4 :6, 4 :13, 4 :14, le match reprend par un jet franc pour l'équipe adverse, généralement à l'endroit même de l'irrégularité. Si le ballon était toutefois à un endroit plus favorable pour les joueurs adverses au moment de l'interruption, il faut alors procéder à un jet franc depuis cet endroit (voir 13:8, 3^{ème} et 4^{ème} paragraphes).

Dans le cas de telles irrégularités, le chronométrateur doit interrompre la partie immédiatement sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage » (13:2 et 14:2). Si une occasion manifeste de but est déjoué par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 6 mètres sera accordé conformément à la règle 14:1a.

Pour tout autre type d'irrégularités qui doit être signalé aux arbitres, il convient généralement que le chronométrateur attende le prochain arrêt de jeu. Cependant, si le chronométrateur interrompt la partie, une telle intervention ne peut pas entraîner une perte de possession du ballon. La partie reprendra avec un jet franc pour l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'interruption. Toutefois si l'interruption était toutefois due à une irrégularité de l'équipe qui défend et que les arbitres estiment que l'interruption prématurée a détruit une occasion manifeste de but pour les joueurs adverses, il faut alors accorder un jet de 6 mètres, par analogie avec la règle 14:1b. En principe, les irrégularités observées et signalées par le chronométrateur (excepté 4:4, 4 :6, 4 :13, 4 :14) ne débouchent pas sur des sanctions personnelles.

Les prescriptions pour une décision sur jet de 6m suivant la règle 14 :1a comme expliqué dans le 2^{ème} paragraphe ci-dessus vaut également si un arbitre ou délégué (de la FIH, du continent ou d'une fédération nationale) interrompt le jeu pour une irrégularité, donnant lieu à l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe qui défend, au moment ou l'équipe attaquante a une occasion manifeste de marquer un but.

9. Shoot-Out et contre-attaque rapide

Si, lors du „shoot-Out“ ou lors d'une contre-attaque rapide, le gardien de but ou un joueur en défense se place dans la trajectoire de course du joueur attaquant et qu'il y a un contact physique entre ces joueurs, l'arbitre décidera un jet de 6m et l'exclusion.

Le gardien de but ou le joueur en défense porte la responsabilité de cette action.

Fédération
Internationale
de Handball

***Règlement des zones
de changement***

1. La zone de changement pour les joueurs de champ a une longueur de 15 m et une largeur de 3 m. Une zone de changement se trouve de chaque côté de la surface de jeu et à l'extérieur des lignes de touche (1:7).
2. Aucun objet de quelque sorte que ce soit ne peut se trouver dans les zones de changements..
3. Seuls les joueurs et les officiels d'équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement (4:2, 4 :6).
4. Les deux équipes se trouvent dans leur zone de changement respective (1 :7, 2 :1).
5. Les officiels d'une équipe présents dans la zone de changement doivent revêtir une tenue sportive.
6. Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place *derrière* la zone de changement.
7. Le chronométrateur/secrétaire assiste les arbitres pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

En cas d'infraction avant le match au règlement des zones de changement, le match ne pourra commencer que lorsque le problème sera résolu. Si cette infraction se présente pendant le match, c'est une fois le problème résolu et à la suite de l'interruption de jeu que le match reprendra.

8.

- a) Les officiels d'équipes ont le droit et le devoir, même pendant le match, de diriger et de gérer leur équipe dans un esprit sportif et loyal, et dans le respect des règles de jeu. Ils devraient, en principe, être *assis* ou être à genoux.

Un officiel **peut** néanmoins se déplacer dans la zone de changement, notamment pour:

- Gérer les changements des joueurs;
- Donner des conseils tactiques à des joueurs qui se trouvent sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement;
- Administrer des soins médicaux;
- Demander un team time-out;
- S'adresser au chronométrateur/secrétaire ; ceci ne s'applique qu'au « responsable d'équipe » et seulement dans des situations exceptionnelles (voir Règle 4:6).

A tout moment, la permission de se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel par équipe. Par ailleurs, l'officiel d'équipe qui est debout ou se déplace doit respecter les limites de la zone de changement telles que définies sous le point n°1 ci-dessus.

De même, l'officiel d'équipe ne doit pas entraver le champ de vision du chronométrateur/secrétaire.

- b) En principe, les joueurs qui se trouvent dans la zone de changement devraient être *assis* ou être à *genoux*.

Des joueurs, peu de temps avant un remplacement, peuvent se déplacer si cela ne gêne pas.

- c) Il est **interdit** aux officiels d'équipe ou aux joueurs:
- D'adopter une attitude de provocation, de protestation ou antisportive (paroles, mimique ou geste) qui peut être considérée comme gênante ou désobligeante, à l'égard des arbitres, délégués, chronométrateur/secrétaire, joueurs, officiels d'équipes ou spectateurs ;
 - De quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match;
 - De rester debout ou de courir le long de la ligne de touche pendant l'échauffement.

9. En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les règles 16:1d, 16:2c-d ou 16:6b,e,h (recommandation, exclusion, disqualification).
10. Si les arbitres n'ont pas remarqué le non-respect du règlement de la zone de changement, il incombe au chronométreur/secrétaire d'attirer leur attention sur ce non-respect lors de l'interruption de jeu suivante.
11. Les délégués techniques de la FIH (ou d'une Fédération continentale ou nationale) qui sont désignés pour le match ont le droit de signaler aux arbitres (lors de la prochaine interruption de jeu) toute éventuelle infraction aux règles ou tout non-respect du présent règlement (à l'exception des décisions prises par les arbitres fondées sur leurs observations).

Dans ce cas, le match doit reprendre par le jet correspondant à la situation de jeu.

Néanmoins, si le délégué technique a estimé nécessaire d'interrompre le jeu immédiatement en raison d'une infraction commise par une équipe, le match se poursuivra par la remise du ballon à l'adversaire (jet franc ou jet de 6 m en cas d'occasion manifeste de but).

Le joueur ou l'officiel qui a commis une infraction doit être sanctionné par les arbitres; les faits doivent être motivés sur la feuille de match.

Si les arbitres ne sanctionnent pas le non-respect du règlement des zones de changement, bien que leur attention ait été attirée sur ce fait, le délégué technique doit adresser un rapport à l'instance compétente (p. ex. la commission disciplinaire). Cette instance statuera sur les incidents intervenus dans la zone de changement ainsi que sur l'attitude des arbitres.