

LE LIVRET DE L'ARBITRAGE



ÉDITION MARS 2014



On est tous handballeurs

Le livret de l'arbitrage

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| Composition de la Commission centrale d'arbitrage | 2 |
| Règles de jeu | 3 |
| Avant-propos | 5 |
| Règles n° 1 à n° 18..... | 7 |
| Gestes de l'IHF | 43 |
| Interprétation des règles de jeu | 49 |
| Règlement des zones de changement | 61 |
| Directives pour la construction des aires de jeu et des buts de handball | 64 |
| Code de l'arbitre | 67 |

Table des figures

| | |
|---|----|
| Figure 1 L'aire de jeu | 8 |
| Figure 2a Le but | 9 |
| Figure 2b Le but, dans une perspective latérale | 10 |
| Figure 3 Lignes et zone de changement | 10 |
| Figure 4 Validité du but | 26 |
| Figure 5 La surface de but et la zone de dégagement | 65 |

*Nous remercions Auguste GERHARDS pour la traduction allemand / français
des règles du jeu de l'IHF et pour sa précieuse collaboration à l'élaboration du livret d'arbitrage*

PHOTOS : © Sportissimo / Stéphane Pillaud

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

62, rue Gabriel-Péri, F-94257 Gentilly cedex

T. +33 (0)1 46 15 03 55 – F. +33 (0)1 46 15 03 60 – www.ff-handball.org

Composition de la Commission centrale d'arbitrage 2012-2017



François GARCIA
Président



Édouard MIKOLAJCZYK
Responsable du règlement
et des règles de jeu



Éric JULLIG
Responsable des labels
« Écoles d'arbitrage » et JNA



Bernard ORTH
Responsable des juges-arbitres G1



Gaël SERANDOUR
Responsable des juges-arbitres G2



Sylvie BORROTTI
Suivi de la préparation physique
des juges-arbitres G1, G2, G3 et G4



Gilbert UNTERNAEHRER
Responsable du site Arbitrhand



Jean-François COLLOBER
Responsable des juges-arbitres
observateurs



Christian LOSTETTER
Co-responsable des juges-arbitres
observateurs, en charge des suivis



Robert DUJARDIN
Co-responsable des juges-arbitres
délégués, gestion de la formation



Michel CAILLET
Co-responsable des juges-arbitres
délégués, représentant des délégués



Vincent GUILLEMOT
Co-responsable des juges-arbitres
délégués, suivi administratif



Denis COQUIN
Désignation des juges-arbitres
G3-G4, coordonnateur des secteurs



Philippe MICHEL
Animateur secteur (nord-ouest),
responsable formation des G3-G4-R1
et des observateurs nationaux



Pierre BOYER
Animateur secteur (sud-est),
responsable formation des G3-G4-R1
et des observateurs nationaux



Denis KELLER
Animateur secteur (nord-est),
responsable formation des G3-G4-R1
et des observateurs nationaux



Alain GROCO
Animateur secteur (sud-ouest),
responsable formation des G3-G4-R1
et des observateurs nationaux



Émile CATAN
Responsable CCA
zone Antilles-Guyane



Stéphane ÉRAPA
Responsable CCA
zone Océan indien

Expert associé à la CCA / FFHB



Alain DESSERTENNE
Conseiller technique national
de l'arbitrage



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



Joëlle MARTEAU
Administratif et logistique



Daniel COSTANTINI
Expert G1

règles de jeu

**AVEC INDICATIONS
ET COMMENTAIRES**

ÉDITION MARS 2014

Avant-propos

Édition 2010

Les présentes règles de jeu entrent en vigueur au 1^{er} juillet 2010.

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 partie intégrante des règles générales.

Ce constat ne s'applique pas aux « Directives pour la construction des aires de jeu et des buts », qui sont incluses au présent recueil des règles dans le but unique de faciliter la démarche des utilisateurs de ce texte.

REMARQUE

Afin de simplifier les textes de ce règlement, la forme masculine sera utilisée de façon générale pour les personnes féminines et masculines (joueurs, officiels, arbitres et toutes autres personnes).

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

Édition 2012

Les modifications qui sont parues lors de l'édition des clarifications 2011 figurent dans les présentes règles ; les clarifications elles-mêmes, par contre, ne sont pas intégrées.

Édition 2014

Livret de l'arbitrage

- **17:11** : Suppression de l'encadré concernant le capitaine

Code de l'arbitre

- Modifications de toutes les dispositions concernant le capitaine.
- Modification des articles **98.2.3.3**, **98.4**, et **98.5**.
- Introduction des articles **2.7.4**, **98.6.3** et **98.7**.

Règles de jeu

| | | |
|--|---|----|
| Règle 1 | L'aire de jeu | 7 |
| Règle 2 | Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu | 11 |
| Règle 3 | Le ballon | 14 |
| Règle 4 | L'équipe, les changements, l'équipement, blessure de jeu | 15 |
| Règle 5 | Le gardien de but | 18 |
| Règle 6 | La surface de but | 19 |
| Règle 7 | Le maniement du ballon, le jeu passif | 20 |
| Règle 8 | Irrégularités et comportements antisportifs | 22 |
| Règle 9 | Validité du but | 26 |
| Règle 10 | L'engagement | 27 |
| Règle 11 | La remise en jeu | 28 |
| Règle 12 | Le renvoi | 29 |
| Règle 13 | Le jet franc | 30 |
| Règle 14 | Le jet de 7 mètres | 32 |
| Règle 15 | Instructions générales pour l'exécution des jets (engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres) | 34 |
| Règle 16 | Les sanctions | 36 |
| Règle 17 | Les arbitres | 39 |
| Règle 18 | Le chronométrateur et le secrétaire | 41 |
| Les gestes de l'IHF – Liste des gestes | | 44 |
| Interprétation des règles de jeu | | 50 |
| Règlement des zones de changement | | 61 |
| Directives pour la construction des aires de jeu et des buts | | 64 |

NOTA

Les textes encadrés 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 pages 64-65 (Directives pour la construction des aires de jeu et des buts de handball).

FIGURE 1
L'AIRE DE JEU

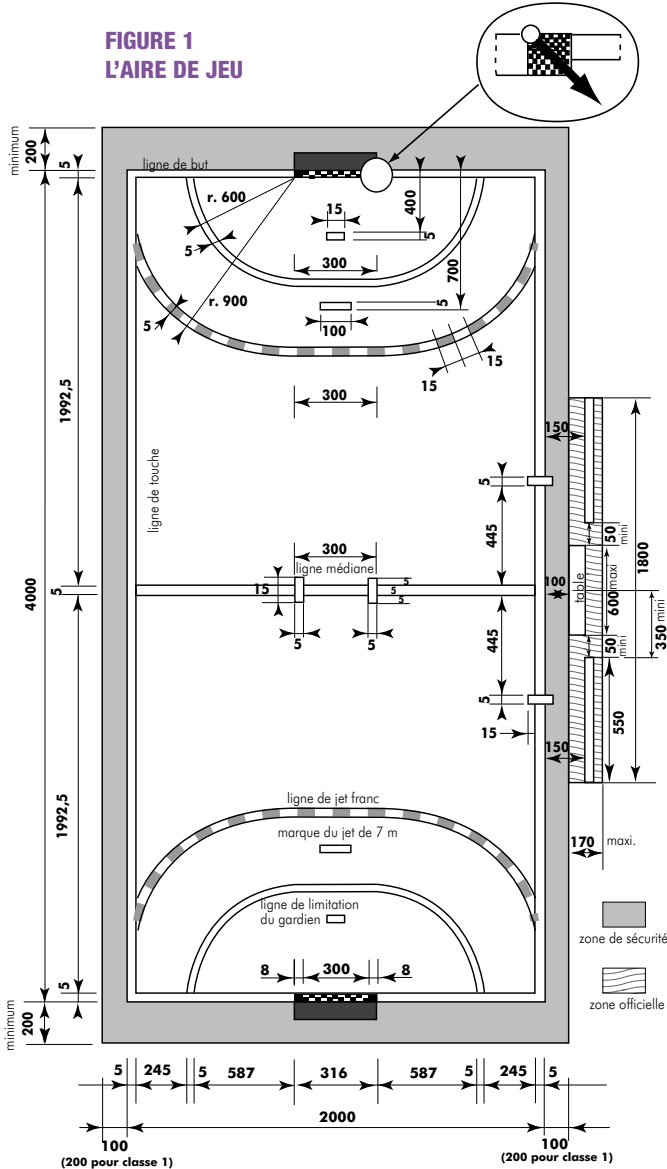


FIGURE 2a
LE BUT

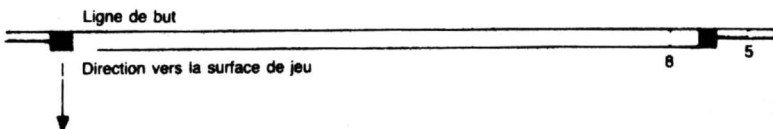
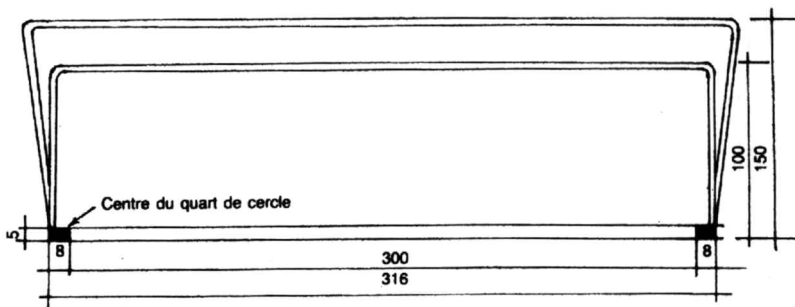
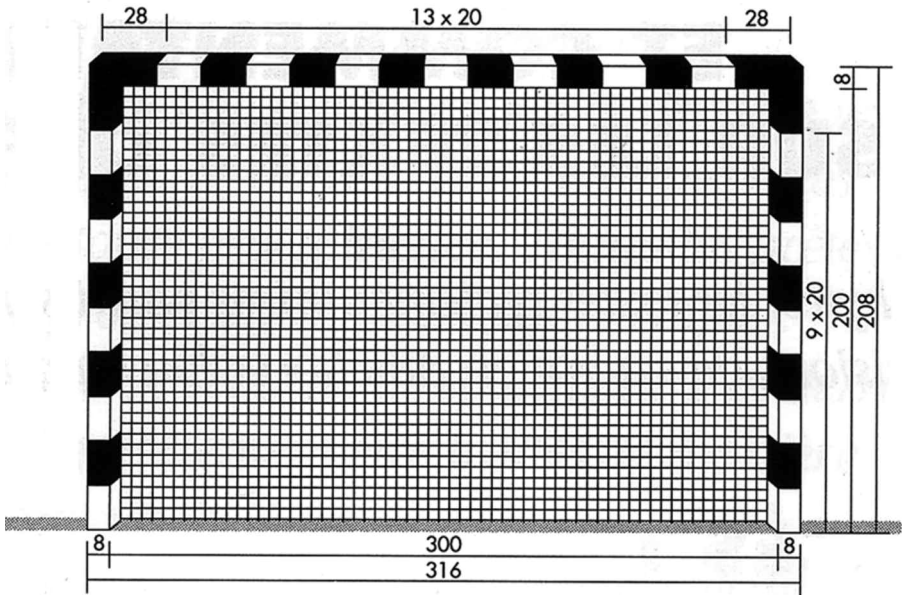


FIGURE 2b
LE BUT – dans une perspective latérale

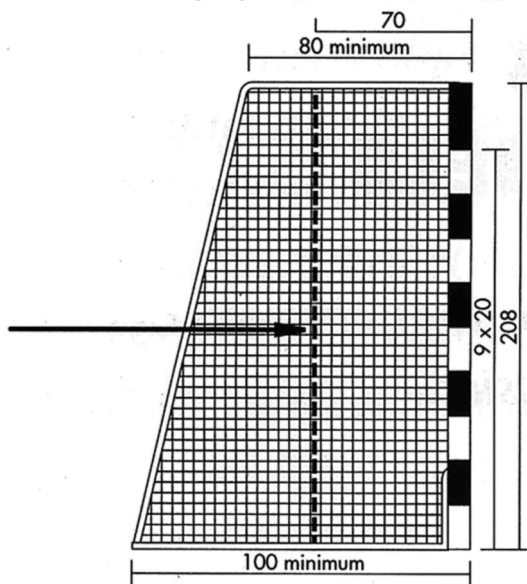
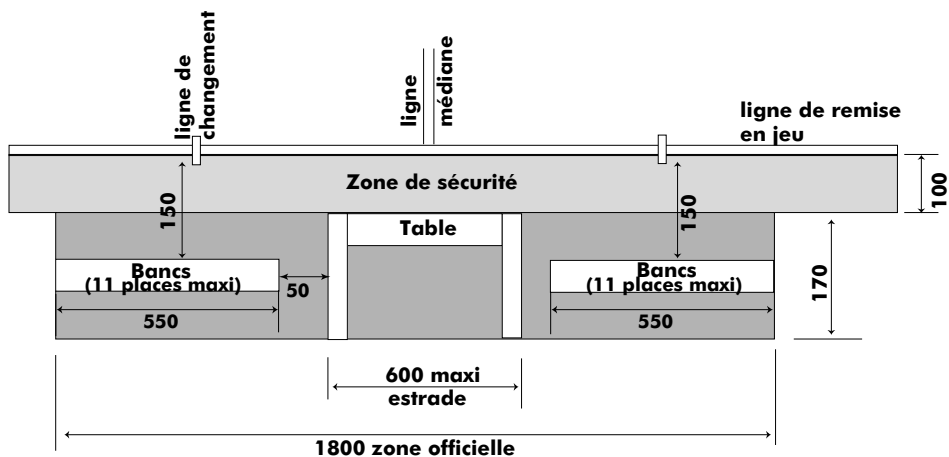


FIGURE 3
LIGNES DE CHANGEMENT ET ZONE DE CHANGEMENT



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 1 mètre 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'IFH, les fédérations 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 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).*

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) **doit** être pénalisée, 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**, le seul remplacement de joueur autorisé est celui d'un joueur de l'équipe au tir.

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, ajouté au fait de 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 faire 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 chronomètreur 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 tard, 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 juniors masculines (au-dessus de 16 ans),
 - 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Dimension IHF 2) pour les équipes féminines et juniors féminines (au-dessus de 14 ans) et juniors masculines (12 à 16 ans),
 - 50 à 52 cm et 290 à 330 g (Dimension IHF 1) pour les équipes juniors féminines (8 à 14 ans) et juniors masculines (8 à 12 ans).

COMMENTAIRES

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

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

- 3:3** 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.



Stéphanie Derache et Karine Plouhinec

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS, L'ÉQUIPEMENT, BLESSURE DE JEU

L'équipe

- 4:1** Une équipe comprend :
- dans le régime général, 12 joueurs ;
 - en LNH, HBProD2, LFH et pour l'ensemble des matches de Coupe de France, 14 joueurs.

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

Pendant toute la durée du match, l'équipe **doit** avoir un des joueurs sur l'aire de jeu reconnaissable comme gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but **peut** devenir joueur de champ à tout moment (voir également règle **8:5** ; 2^e paragraphe du commentaire). De même, un joueur de champ **peut** devenir un gardien de but à tout moment (voir toutefois **4:4** et **4:7**).

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 (voir le règlement spécifique pour les compétitions de l'IHF et des fédérations continentales).

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 chronométrateur/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** et **16:6c**). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (**13:1a-b**, Interprétation 7).

Une fois le match débuté, 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**) ne soit présente dans la zone de changement. Une infraction à cette règle conduit à une sanction progressive pour le « responsable d'équipe » (**16:1b**, **16:3d** 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 le terrain. 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 le terrain à n'importe quel moment et de façon répétée (voir **cependant** règle **2:5**) sans se présenter au chronométreur/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**, 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.

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**, Interprétation n° 7).



Nicolas Caillasson et Emmanuel Vendome, Réunion

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, d'une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes ainsi que de celle du gardien 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. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, bracelets, montres bracelets, bagues, piercing visible, 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 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 bandeau de poignet qui sert de support de colle est interdit.

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 Les arbitres peuvent donner la permission (par les gestes n° 15 et 16) à deux personnes autorisées à participer au jeu 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.

Si une troisième personne ou plus, de même que des personnes de l'équipe non concernée pénètrent sur l'aire de jeu après que les deux personnes soient déjà entrées sur le terrain, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière, dans le cas d'un joueur selon les règles **4:6** et **16:3a** et dans le cas d'un officiel de l'équipe selon les règles **4:2**, **16:1b**, **16:3d** 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 (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 (**3:1b**, 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**).
- Dans ce cas précis, 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)** poursuite du jeu 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.

REMARQUE

Un pas est effectué lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.

COMMENTAIRE

*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** 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, incluant l'exigence d'avoir une partie du pied en contact permanent avec le sol.

Il est **interdit** de :

- 7:7** Après que le 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 ou les deux pieds 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 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 (par exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but).

APPLICATION

1) Lorsque les joueurs ou les officiels de l'équipe défendant commettent une irrégularité qui n'est pas accompagnée d'une sanction disciplinaire dans le cadre de la règle 16, l'équipe en attaque reste en situation de jeu passif.

Dans ce cas précis, le geste 17 est maintenu.

2) Lorsqu'une attaque se termine par un tir au but (y compris le jet de 7 mètres et le jet franc direct) et que le ballon rebondit sur le gardien, le montant ou la traverse de but et revient de manière régulière en possession de l'équipe qui venait d'attaquer, une nouvelle attaque commence en phase de construction.

Dans ce cas précis, le geste 17 est annulé.

3) Une nouvelle attaque commence également lorsque les officiels et/ou les joueurs de l'équipe défendant commettent une irrégularité ou ont un comportement antisportif après le geste d'avertissement ce qui a pour conséquence une sanction progressive au titre de la règle 16.

Dans ce cas précis, le geste 17 est annulé.

RÈGLE 8 – IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Actions conformes à la règle

Il est autorisé :

- 8:1** 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,
 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).

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

Il n'est pas autorisé :

- 8:2** 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.

Infractions 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 ou plusieurs exclusions (**16:3b**) suivies par une disqualification (qui sera la conséquence de la troisième exclusion pour un même joueur, **16:6d**).

Pour les infractions plus graves trois nouveaux niveaux sont prévus, à savoir :

- infractions à la règle à sanctionner immédiatement par une exclusion (**8:4**),
- infractions à la règle à sanctionner par une disqualification (**8:5**),
- infractions à sanctionner par une disqualification suivie d'un rapport écrit (**8:6**).

Critères de décision

Dans le cas des infractions aux règles 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 appro-

prisée (par exemple : tir, déplacement dans l'espace libre ou situation de contre attaque).

Infractions à la règle 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, sans tenir compte du fait que le joueur avait déjà eu un avertissement auparavant. Cela est particulièrement valable pour les cas où le joueur fautif a été menacé de revanche par 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)** frapper fortement sur le corps ou sur 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 **pendant 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 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

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 pour faciliter le jugement (en complément de la règle 8:5)

- a) Irrégularité particulièrement brutale et dangereuse,
- b) Une action perfide et intentionnelle qui n'a pas sa place dans une compétition.

COMMENTAIRE

Si une infraction contre les règles 8:5 et 8:6 est commise au cours de la dernière minute de jeu, avec l'intention d'empêcher un but, l'irrégularité est considérée comme particulièrement grossière et antisportive et est à sanctionner selon 8:7-10.

Comportement antisportif qui entraîne une sanction personnelle selon la règle 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 (**8:10**)

Comportement antisportif à sanctionner progressivement

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 le ramené des 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 n'avait pas 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)** le joueur qui ne pose 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 ils doivent établir un rapport écrit après la rencontre, afin que les instances compétentes puissent prendre des mesures adéquates.

Quelques types de comportements à titre d'exemple :

- 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, contacts corporels),
- b) (i) Intervention dans le jeu d'un officiel d'une équipe par pénétration sur l'aire de jeu ou en étant dans sa zone de changement,
 - (ii) l'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**,
- c) si au cours de la dernière minute le ballon n'est pas en jeu et qu'un joueur ou un officiel retarde ou empêche l'exécution du jet et de ce fait prive l'équipe adverse d'une possibilité de se mettre en position de tir, d'une chance d'entrer en occasion manifeste de but, ce comportement **doit** être considéré comme particulièrement grossier. Ceci s'applique pour tout empêchement d'exécution d'un jet (par exemple : action avec une utilisation contrôlée de son corps, interception d'une passe, gêner la récupération du ballon ou ne pas le libérer),
- d) si, au cours de la dernière minute, le ballon est en jeu et que l'équipe adverse, par infraction aux règles 8 :5 ou 8 :6, est privée d'une chance de tir au but ou d'une occasion manifeste de but, le comportement interdit **ne peut** être sanctionné **que par** une disqualification accompagnée, dans ce cas, obligatoirement d'un rapport écrit.

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 chronométrateur 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).

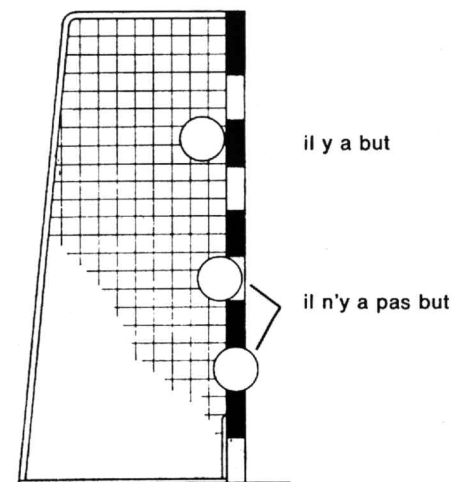
Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

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**).



Cécilia Dufes

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 opposée 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 ait 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 (**15:6**) et rester dans cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (**15:7**, 2^e et 3^e paragraphes, **13:1a**).
- 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.



Jérôme et Mickael Nouvel

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 (quelle que soit l'équipe fautive) après qu'un renvoi ait 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.

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 ait entièrement franchi la ligne de surface de but (**15:4**, **15:9**, **8:7c**).



Mathilde Duée et Clémentine Leclercq

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, 8:8, 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**).

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.

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.

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.

COMMENTAIRE

*Si un coup de sifflet d'un spectateur arrête un joueur alors que ce dernier se trouve en occasion manifeste de but, les arbitres doivent accorder un jet de 7 mètres conformément à la règle **14:1b**. Cependant, si des défenseurs sont positionnés de telle manière qu'ils puissent arrêter l'attaquant, le jeu **doit** reprendre avec un jet franc conformément à la règle **13:4a**. Dans ce cas précis, les défenseurs entendent le coup de sifflet et peuvent arrêter leurs efforts alors que l'attaquant continue jusqu'à ce que l'arbitre siffle. L'occasion manifeste de but qui s'en suit **ne peut** être retenue par les arbitres et un jet franc **doit** être accordé comme unique sanction sportive.*

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/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). 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.

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.



Arbitres désignés pour la Coupe de France à Bercy en 2013

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 **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 m, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but mais cela n'entraîne pas de sanction 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 ait 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 quand le ballon pénètre dans le 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, doit être sanctionnée.

Cela :

- fait référence à une irrégularité de **15:2**, 2^e paragraphe (par exemple le lanceur touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci ait touché un autre joueur, un montant du but ou la traverse),
- peut se faire sous la forme d'un dribble ou de se saisir à nouveau du ballon après qu'il ait 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

L'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 pas recevoir d'avertissement.

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

16:2 L'avertissement est indiqué 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 règle **8:10b** (ii)),
- b) d'infractions 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 **16:3d-e**, 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 chronométrateur /secrétaire et au délégué 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 ait déjà reçu un avertissement et une exclusion selon les règles **16:1b** et **16:3d-e**,
- 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).

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** sont à confirmer par un rapport écrit envoyé aux instances compétentes. Les responsables d'équipe doivent immédiatement être informés du cas de disqualification avec rapport.

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, 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. Les arrêts du temps de jeu, les prolongations, les temps morts d'équipe, et toutes les pauses entre les mi-temps 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 comme suit :

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 (**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 coupable 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) Établir un rapport écrit.



Emmanuel Langevin

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 des 2 « officiels responsables d'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 des « responsables d'équipe », officiels ou joueurs. Un joueur **peut** remplacer le capitaine 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 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.

17:12 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.



Morad Bounouara

RÈGLE 18 – LE CHRONOMÉTREUR ET LE SECRÉTAIRE

18:1 En principe, le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

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

Les responsabilités du secrétaire pour la feuille de match figurent dans le code d'arbitrage.

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.

Généralement seul le chronométrateur (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/chronométrateur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

18:2 S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométrateur **doit** informer l'officiel responsable 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 chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir 2:3).

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



Christian Balmy et Marc-Élie Merrin, Martinique

règles de jeu

LES GESTES DE L'ARBITRAGE

ÉDITION MARS 2014

LES GESTES

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

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

Lorsqu'il apparaît utile d'expliquer une décision de jet franc ou un jet de 7 mètres, il convient d'effectuer l'un des gestes 1-6 et 11 pour information.

Le geste 11 sera toutefois toujours effectué dans les situations où la décision de jet franc n'était pas précédée par le geste 17.

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

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

Liste des gestes

- 1** — Empiètement sur la surface de but
- 2** — Dribble irrégulier
- 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 des 3 m
- 11** — Jeu passif
- 12** — But
- 13** — Avertissement (jaune) - Disqualification (rouge)
- 14** — Exclusion (2 minutes)
- 15** — Arrêt du temps de jeu
- 16** — Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant l'arrêt du temps de jeu
- 17** — Geste d'avertissement pour jeu passif



1 Empiètement sur la surface de but



2 Dribble irrégulier



3 Marcher ou 3 secondes



4 Ceinturer, retenir ou pousser



5 Frapper



6 Faute d'attaquant



7 Remise en jeu - direction



8 Renvoi



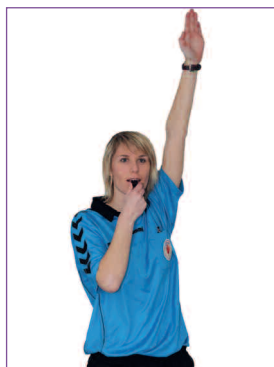
9 Jet franc - direction



10 Non-respect de la distance
des 3 mètres



11 Jeu passif



12 But



13 Avertissement (jaune)
Disqualification (rouge)



14 Exclusion (2 minutes)



15 Arrêt du temps de jeu



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



17 Geste d'avertissement pour jeu passif

règles de jeu

INTERPRÉTATION DES RÈGLES DE JEU

ÉDITION MARS 2014

Interprétation des règles de jeu

| | |
|--|----|
| 1 — Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (2:4-6) | 51 |
| 2 — Arrêt de temps de jeu (2:8) | 52 |
| 3 — Temps mort d'équipe (2:10) | 53 |
| 4 — Jeu passif (7:11-12) | 54 |
| 5 — Engagement (10:3) | 57 |
| 6 — Définition d'une « occasion manifeste de but » (14:1) | 58 |
| 7 — Intervention du chronométreur ou d'un délégué (18:1) | 59 |



Thierry Glorieux et Khalid Sami

INTERPRÉTATION N° 1 :

Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (2:4-6)

Dans de nombreux cas, l'équipe qui a la possibilité d'exécuter un jet franc après la fin du temps réglementaire n'est pas vraiment intéressée d'essayer de marquer un but, soit parce que :

- l'issue du match est déjà évidente,
- l'endroit d'où le jet **doit** être exécuté est trop éloigné du but de l'équipe adverse.

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

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

En d'autres termes, les arbitres doivent placer correctement les joueurs des deux équipes, en faisant preuve de rapidité et de fermeté, de telle sorte que le jet franc puisse être exécuté sans perte de temps. Les nouvelles restrictions de la règle **2:5** qui concernent la position des joueurs et les changements doivent être appliquées (**4:5** et **13:7**).

Les arbitres doivent également être très vigilants quant aux autres irrégularités des deux équipes qui sont passibles de sanction. Toute irrégularité des défenseurs **doit** être sanctionnée (**15:4**, **15:9**, **16:1b**, **16:3d**).

Par ailleurs, les joueurs attaquants enfreignent souvent les règles pendant l'exécution du jet, par exemple :

- si un ou plusieurs joueurs franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet mais avant que le ballon ait quitté la main du lanceur (**13:7**, 3^e paragraphe, **15:1**, **15:2**, **15:3**), ou
- si le lanceur bouge ou saute (**15:1**, **15:3**).

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



Mélanie Felder et Ornella Franz

INTERPRÉTATION N° 2 : Arrêt de temps de jeu (2:8)

À l'exception des situations indiquées dans la règle **2:8**, où l'arrêt de temps de jeu est obligatoire, les arbitres devraient examiner l'opportunité des arrêts de temps de jeu dans d'autres situations. Voici quelques situations typiques l'arrêt de temps de jeu n'est pas obligatoire mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

- a) influences externes, p. ex. : le sol de l'aire de jeu **doit** être essuyé ;
- b) un joueur semble être blessé ;
- c) une équipe veut clairement "gagner" du temps, par exemple en retardant l'exécution d'un jet ou lorsqu'un joueur lance le ballon au loin ou ne le rend pas ;
- d) si le ballon touche le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu (**11:1**) et que le ballon change de course et s'éloigne considérablement de l'endroit où **doit** être exécuté la remise en jeu entraînant un retard inhabituel.

Lorsqu'ils déterminent la nécessité d'ordonner un arrêt de temps de jeu dans ces situations ou d'autres, les arbitres devraient surtout considérer si une interruption du match sans arrêt du temps de jeu crée un désavantage pour l'une ou l'autre équipe. Par exemple, si une équipe mène largement à la marque peu avant la fin de la rencontre, il se peut alors qu'il ne soit pas nécessaire d'ordonner un arrêt de temps de jeu pour une brève interruption due à l'essuyage de l'aire de jeu.

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

Un autre facteur décisif est la durée prévue de l'interruption. La longueur d'une interruption résultant d'une blessure est souvent difficile à évaluer: dans ces cas, il est préférable d'ordonner un arrêt du temps de jeu. Inversement, les arbitres ne devraient pas trop rapidement ordonner un arrêt du temps de jeu lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu. En effet, dans ce genre de situations, le ballon est souvent immédiatement renvoyé sur l'aire de jeu et peut être joué. Si tel n'est pas le cas, les arbitres devraient se concentrer pour mettre rapidement le ballon de réserve en jeu (**3:4**), précisément pour éviter un arrêt du temps de jeu.

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



INTERPRÉTATION N° 3 : Temps mort d'équipe (2:10)

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

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

Entre deux temps morts d'équipe d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon. 3 cartons verts, numérotés 1, 2 et 3 sont à la disposition de chaque équipe. Les équipes reçoivent les cartons numérotés 1 et 2 lors de la première mi-temps et les cartons numérotés 2 et 3 lors de la seconde mi-temps à condition qu'elles n'aient pas eu plus d'un temps mort d'équipe au cours de la première mi-temps.

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

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

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

Une équipe **peut** seulement demander son temps mort d'équipe lorsqu'elle est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). À condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe), l'équipe recevra immédiatement un temps mort d'équipe.

Le chronométrateur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre (2:9). Il fait le geste annonçant un arrêt du temps de jeu (n° 15) indiquant clairement l'équipe qui a demandé un temps mort d'équipe en pointant son bras tendu dans la direction du banc de celle-ci.

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

Les arbitres confirment l'arrêt du temps de jeu en effectuant sans coup de sifflet le geste 15. Le chronométrateur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du temps mort d'équipe. Le secrétaire consigne le temps mort d'équipe sur la feuille de match pour l'équipe requérante en regard de la mi-temps appropriée.

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

Les irrégularités et comportements antisportifs commis pendant un temps mort d'équipe entraînent les mêmes conséquences que celles commises pendant la durée du match (voir règles 8 et 16).

Il est sans importance que les joueurs concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. En cas de comportement antisportif, une exclusion ou une disqualification doivent être appliquées conformément aux règles 8:7-10, 16:1-3 et éventuellement 16:6-9.

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 temps mort d'équipe est terminé. Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé soit, si le ballon était en jeu, avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe. Ce jet est à exécuter à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

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

INTERPRÉTATION N° 4 : Jeu passif (7:11-12)

A. Directives générales

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

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

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

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

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

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

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

B. L'utilisation du geste d'avertissement préalable

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

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

Indications caractéristiques :

- les joueurs «flânent» au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement,
- un joueur retarde l'exécution d'un jet franc (en tournant le ballon dans tous les sens ou en faisant semblant de ne pas connaître l'endroit exact de l'exécution), ou d'un engagement (le gardien de but effectue une récupération lente du ballon, ou effectue volontairement une passe fantasmagorique (et non contrôlée) vers le centre, ou par le fait de marcher, lui-même, lentement vers le centre, le renvoi, ou la remise en jeu tarde après que l'équipe a déjà été mise en garde contre de telles tactiques visant à gagner du temps,

- faire rebondir le ballon sur place,
- le ballon est lancé au-delà de la ligne médiane dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les adversaires n'opposent aucune résistance.

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

Indications caractéristiques :

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

COMMENTAIRE

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

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

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

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

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

COMMENTAIRE

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

- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but,
- les joueurs 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 le jeu, ou ne cherche aucun avantage de terrain dans le duel,
- actions défensives actives : méthodes de défense active empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités,
- l'équipe en attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

C. Comment montrer le geste d'avertissement préalable

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît une tendance au jeu passif, il lève le bras (geste n° 17).

Il lève le bras pour indiquer qu'aucune action ou tentative de tir vers le but est reconnaissable (il devrait utiliser le bras qui se trouve être le plus proche du banc des équipes).

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

Le geste est maintenu jusqu'à ce que :

- l'attaque soit achevée ou que
- le signal d'avertissement préalable ne soit plus valable (voir ci-dessous).

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

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

a) l'équipe en possession du ballon tire au but ; le ballon renvoyé par un montant du but, la traverse ou le gardien de but lui revient ou franchit la ligne de touche,

b) un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend se voit infliger une sanction personnelle conformément à la règle 16, à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif.

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

D. Après le geste d'avertissement préalable.

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

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

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

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but l'un des deux arbitres décide de siffler jeu passif (7:11-12) (voir ci-dessous les critères de décision après l'utilisation du geste d'avertissement pour jeu passif).

COMMENTAIRE

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

Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

D1. Équipe attaquante :

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

D2. Équipe défendante :

- essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme où l'action ciblée,
- on ne **doit** pas décider d'un jeu passif si une défense agressive et en infraction continue avec les règles détruit la construction des attaquants.

E. Annexe

Éléments d'appréciation du ralentissement d'un rythme

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

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

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

Éléments concernant une défense active réglementaire

- tentative de ne pas provoquer de fautes et d'interruptions du jeu conduisant à un jet franc,
- barrer les trajectoires de déplacement des attaquants vers l'avant (par un ou plusieurs joueurs),
- empêcher les passes vers l'avant,
- effectuer des actions de défense active par lesquelles les attaquants sont repoussés vers l'arrière,
- provoquer des passes de l'attaquant loin vers l'arrière vers des endroits sans danger.

INTERPRÉTATION N° 5 : Engagement (10:3)

La directive pour l'interprétation de la règle 10:3 devrait, pour les arbitres, avoir pour objectif d'encourager les équipes à pratiquer l'engagement rapide.

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

Par exemple :

- les arbitres doivent éviter que l'attention qu'ils consacrent à la prise de notes ou à d'autres tâches ne porte préjudice à la vérification rapide de la position des joueurs
- l'arbitre de champ devrait être prêt à siffler rapidement quand le porteur du ballon est en position correcte, à condition de ne pas devoir corriger les positions d'autres joueurs.

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

Bien que la règle prévoit que le porteur du ballon doit être sur la ligne médiane et qu'il peut y être avec une distance de 1,5 mètres du centre, les arbitres ne devraient pas faire preuve d'une précision excessive et ne devraient pas se soucier de quelques centimètres. Il est primordial d'éviter tout sentiment d'injustice (justifié ou non) de la part des adversaires en ce qui concerne l'endroit et le moment de l'engagement.

Par ailleurs, le point central n'est pas marqué sur la plupart des aires de jeu, quand ce n'est pas la ligne médiane qui est interrompue en raison de publicité figurant au centre de l'aire de jeu. Dans de tels cas, tant le lanceur que l'arbitre devront « estimer » la position correcte et toute précision excessive serait irréaliste et hors de propos.



Frédéric Ferrandier

INTERPRÉTATION N° 6 :

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

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

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

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

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

Ceci vaut également lorsque le joueur n'est pas encore en possession du ballon mais est prêt à le réceptionner et que le gardien de but le touche (voir règle 8:5 commentaire) et empêche la réception du ballon ; dans ce cas les positions des autres défenseurs sont sans importance.

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



Miloud Chami et Aissame Mili

INTERPRÉTATION N° 7 :**Intervention du chronométrateur ou d'un délégué (18:1)**

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

Si le chronométrateur ou le délégué interromp la partie en cours les points suivants sont à appliquer :

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

Le chronométrateur ou le délégué **doit** interrompre la partie sans prendre en considération les règles générales régissant « l'avantage » (**13:2** et **14:2**).

Si une occasion manifeste de but est déjouée par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 7 mètres sera accordé conformément à la règle **14:1a**.

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

Le joueur fautif est sanctionné conformément à la règle **16:3a**. Si un joueur supplémentaire pénètre sur le terrain (règle **4:6**) lors d'une occasion manifeste de but celui-ci est à sanctionner selon la règle **16:6b** en relation avec la règle **8:10b**.

Interruption pour d'autres motifs comme comportement antisportif dans la zone de changement**a. Interruption par le chronométrateur**

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

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

Si l'interruption prématurée intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que de ce fait l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (règle **14:1b**).

Il en est de même si le chronométrateur interromp le jeu suite à la demande d'un temps mort d'équipe et que les arbitres le refusent à cause d'un mauvais timing. Si au moment de cette interruption une occasion manifeste de but est enrayée il faut ordonner un jet de 7 mètres.

Le chronométrateur n'est pas autorisé à demander une sanction personnelle à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe. Ceci vaut également lorsque les arbitres n'ont pas constaté eux-mêmes l'infraction au règlement.

Dans ces cas ils peuvent cependant faire une remarque. En cas d'infraction à la règle **8:6** ou **8:10** ils doivent faire un rapport écrit.

b. Interruption par un délégué

Les délégués techniques de l'IHF, d'une fédération continentale ou nationale qui participent à une rencontre ont (hors de la décision des arbitres basée sur leurs propres observations) le droit d'informer les arbitres d'une infraction aux règles ou au non respect du règlement relative à la zone de changement.

Sous certaines conditions, l'interruption par le délégué **peut** être faite immédiatement. Dans ce cas la partie reprend par un jet franc contre l'équipe fautive. Si l'interruption prématurée intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que de ce fait l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 7 mètres (règle **14:1b**).

Les arbitres sont dans l'obligation d'appliquer des sanctions personnelles suivant les recommandations du délégué. Cette disposition n'est pas appliquée par la fédération française car les délégués **ne sont pas des délégués techniques**.

Le délégué n'est pas autorisé à demander une sanction personnelle à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel d'équipe. Ceci vaut également lorsque les arbitres n'ont pas constaté eux-mêmes l'infraction au règlement.

Dans ces cas ils peuvent cependant faire une remarque.

En cas d'infraction aux règles **8:6** et **8:10** ils doivent faire un rapport écrit.



Thierry Botti

règles de jeu

RÈGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU ET DES BUTS

ÉDITION MARS 2014

RÈGLEMENT DES ZONES DE CHANGEMENT

1. Les zones de changement se situent à l'extérieur de la ligne de touche, à gauche et à droite de la prolongation de la ligne médiane, jusqu'à l'extrémité des bancs de touche respectifs, et si les conditions du terrain l'autorisent, également derrière les bancs des remplaçants (règles de jeu : *figure 1*).

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

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

2. Seuls les joueurs et les officiels d'équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement (règle **4:1-2**).

Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place derrière le banc des remplaçants.

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

4. Le chronométriseur/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, celui-ci ne pourra reprendre après la prochaine interruption de jeu, que si le problème a été résolu.

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

Les officiels sont néanmoins autorisés à se déplacer dans la zone de managéral.

Celle-ci correspond à l'espace situé devant le banc des remplaçants et selon les possibilités également derrière le banc.

Le déplacement et la station debout sont autorisés dans ce secteur pour donner des consignes tactiques et des soins médicaux. En principe un seul officiel est autorisé à être debout ou se déplacer.

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

Dans des cas particuliers, le « responsable d'équipe » est autorisé à avoir un contact avec le chronométriseur/secrétaire.

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

Il est **permis** aux joueurs :

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

Il est **interdit** aux officiels d'équipe ou aux joueurs :

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

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

De manière plus générale, les joueurs et les officiels de l'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres tout au long du match et les règles usuelles pour les sanctions individuelles s'appliquent également si, le joueur ou l'officiel, décide de prendre position en dehors de l'aire de jeu et de la zone de changement.

En conséquence, un comportement antisportif, un comportement antisportif grossier, et particulièrement grossier doivent être punis de la même manière que si la faute avait eu lieu sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement.

6. En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les règles **16:1b**, **16:3e** ou **16:6b** (avertissement, exclusion, disqualification).



Jérôme Rolland

DIRECTIVES POUR LA CONSTRUCTION DES AIRES DE JEU ET DES BUTS

a) L'aire de jeu (**figure 1**) est un rectangle de 40 sur 20 mètres. Il convient de vérifier ses dimensions en mesurant la longueur des deux diagonales.

Elles devraient atteindre 44,72 m du côté extérieur d'un coin au côté extérieur du coin opposé à l'aire de jeu. La longueur des diagonales pour une moitié de la surface de jeu devrait mesurer 28,28 mètres de la face extérieure de chaque coin à la face extérieure de l'intersection entre la ligne médiane et la ligne de touche de l'autre côté de l'aire de jeu.

L'aire de jeu présente des « lignes » qui délimitent certaines zones.

La largeur des lignes de but (entre les montants du but) est de 8 cm comme les montants du but. Toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm. Les lignes qui séparent des zones adjacentes de l'aire de jeu peuvent être remplacées par un changement de couleurs entre les zones adjacentes.

b) La surface de but devant les buts consiste en un rectangle de 3 mètres sur 6 et de chaque côté de deux quarts de cercle de 6 m de rayon.

Une ligne de 3 mètres est tracée parallèlement à la ligne de but à une distance de 6 mètres du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de surface de but. Cette ligne se poursuit sur les deux côtés en deux arcs de quart de cercle dont le centre se situe à l'arête interne postérieure des montants du but respectifs et dont le rayon atteint 6 mètres. Les lignes et les arcs de cercle délimitant la surface de but sont appelés ligne de surface de but. La distance entre la face extérieure des points d'intersection entre les deux arcs et la ligne de sortie de but sera dans ce cas de 15 mètres (**figure 5**).

c) La ligne de jet franc (ligne de 9 mètres), discontinue, est parallèle et concentrique par rapport à la surface de but et est tracée à 3 mètres de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm. Ces traits doivent être à angle droit et orientés en fonction des rayons. La mesure des segments courbes est (**figure 1**) prise sur la face extérieure (**figure 5**).

d) La ligne de 7 mètres est une ligne de 1 mètre de long placée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 7 mètres) (**figure 5**).

e) La ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne de 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres ; en d'autres termes, les largeurs des deux lignes sont comprises dans cette mesure).

f) L'aire de jeu **doit** être entourée d'une zone de sécurité d'au moins 1 mètre de large le long des lignes de touche et de 2 mètres derrière les lignes de sortie de but.

g) Le but (**figure 2**) est placé au centre de chaque ligne de sortie de but.

Les buts doivent être fermement attachés au sol ou au mur derrière eux.

Les mesures intérieures sont de 3 mètres en largeur et de 2 mètres en hauteur.

Le cadre du but **doit** être un rectangle. En d'autres termes, les diagonales intérieures mesureront 360,5 cm (maxi 361 cm - mini 360 cm, la différence ne peut être que de max. 0,5 cm dans le même but). La face postérieure des montants du but **doit** être dans le prolongement du bord postérieur de la ligne de but (et de la ligne de sortie de but), ce qui signifie que la face antérieure des montants du but est placée 3 cm devant la ligne de sortie de but.

Les montants du but et la traverse qui les relie doivent être réalisés dans un matériau uniforme (par exemple : bois, métal léger ou matériau synthétique).

Les montants et la traverse doivent présenter une section carrée de 8 cm avec des bords arrondis dont le rayon est de 4 ± 1 mm. Les montants et la traverse doivent être peints sur les trois faces visibles du côté

code de l'arbitre

ÉDITION MARS 2014

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

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

1. L'ARBITRE DE HANDBALL (extraits des dispositions concernant l'arbitrage)

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

Il personnifie l'esprit du jeu et est chargé de faire appliquer les règlements adoptés par la FFHB.

Pour être désigné par une instance arbitrale afin de diriger une rencontre officielle, il faut être titulaire chaque saison d'une licence joueur, joueur indépendant, blanche ou joueur loisir. L'arbitre devra être en possession de cette licence lors des rencontres qu'il arbitre.

Un arbitre est âgé :

- de 18 ans au moins,
- de 55 ans au plus pour arbitrer les rencontres nationales,
- de 60 ans au plus pour arbitrer les rencontres régionales et départementales.

Il remplit les conditions d'aptitude physique et a satisfait aux épreuves pratiques et théoriques en langue française exigées pour l'exercice de la fonction d'arbitre. Il a fourni un certificat médical attestant l'absence de contre indication à la pratique du handball, établi conformément aux dispositions des articles 29 à 31 du règlement médical de la FFHB (surveillance médicale des arbitres).

Dans son article 29.3, la commission médicale nationale recommande un certain nombre d'exams pour les arbitres autres que G1 à G4.

| GRADES D'ARBITRE | GROUPES | INSTANCES | EXIGENCES |
|------------------|---------|-----------|---|
| Départemental | 1 à 4 | CDA | Se reporter aux dispositions concernant l'arbitrage dans l'annuaire de la saison en cours |
| Régional | 1 à 4 | CRA | |
| National | 1 à 4 | CNA | |

• Grades d'arbitre :

La FFHB, sur proposition du président de la CCA, a pouvoir de soumettre à l'EHF la candidature des binômes fédéraux qu'elle juge aptes à concourir pour l'obtention du titre d'arbitre continental.

2. LE JEUNE ARBITRE (extraits des dispositions concernant l'arbitrage)

L'appellation jeune arbitre (JA club, JA départemental, JA régional) n'est pas un grade.

Un jeune arbitre **est une personne licenciée à la FFHB et âgée de 14 à 18 ans**, ayant suivi une formation adaptée à son niveau départemental ou régional, qui arbitre le plus souvent à domicile.

La formation d'un jeune arbitre devrait être précédée d'une phase découverte, effectuée dans un club sur une population âgée de 12 à 13 ans (PréJA).

3. RÔLE DU JUGE-ARBITRE ET DU JEUNE ARBITRE

AVANT LE MATCH

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

Il doit encore :

- demander un vestiaire d'une surface minimale de 6 m² pourvu d'une douche.

En aucun cas, un juge-arbitre ne doit être obligé de prendre sa douche avec les joueurs. Dans la mesure du possible, les vestiaires des juges-arbitres ne doivent pas être contigus aux vestiaires des joueurs. Chaque vestiaire de juge-arbitre devra être pourvu d'une table et d'une ou deux chaises (textes réglementaires 148.4) ;

- demander à connaître le responsable de la salle et de l'espace de compétition majeur qui figurera sur la feuille de match. Il sera équipé d'un signe visible depuis l'aire de jeu et par l'ensemble des personnes présentes à la rencontre (brassard ou tout autre signe distinctif). Il disposera d'une place réservée à proximité de la table de marque, place identifiée par la fonction qu'il exerce pour les rencontres nationales ;

- créer l'heure officielle en accordant sa montre avec celle du chronométreur (en informer les responsables des équipes),

Établissement de la feuille de match

98.2.3 — Les officiels des clubs en présence, les officiels de table (juge-arbitre délégué, secrétaire, chronométreur) et les juges-arbitres ou le juge-arbitre délégué sont responsables de l'établissement de la feuille de match, chacun dans leur domaine de compétence. Ces domaines de compétence sont définis comme suit :

98.2.3.1 — **Le club recevant** (officiel responsable, officiels, chronométreur) est responsable des rubriques suivantes :

- informations relatives aux joueurs (euses) du club recevant
- informations relatives aux officiels du club recevant
- informations relatives au capitaine du club recevant
- signature électronique de l'officiel responsable (l'officiel A ou, à défaut, du chronométreur) du club recevant après match

Les identifications de la rencontre (épreuve, catégories, poule, date, heure, lieu...) et du club recevant sont pré-renseignées.

98.2.3.2 — **Le club visiteur** (officiel responsable, officiels, secrétaire) est responsable des rubriques suivantes :

- informations relatives aux joueurs (euses) du club visiteur
- informations relatives aux officiels du club visiteur
- informations relatives au capitaine du club visiteur (nom, prénom)
- indication des buts en concertation avec le chronométreur
- signature électronique de l'officiel responsable (ou à défaut du secrétaire) du club visiteur après match

Les identifications du club visiteur sont pré-renseignées.

98.2.3.3 — **Pour toutes les rencontres des championnats nationaux** :

Un licencié de chaque club doit obligatoirement être inscrit sur la feuille de match comme chronométreur (club recevant) et secrétaire (club visiteur).

Le secrétaire doit utiliser obligatoirement la feuille de match électronique et exporter les données de la feuille de match à la fin de la rencontre pour les rencontres nationales. En cas de refus de sa part d'utiliser

cet outil, les juges-arbitres le signaleront sur la FDME.

En cas de non utilisation de la feuille de table, le secrétaire doit noter les buts et les sanctions à la fin de la rencontre sur la FDME ; si le secrétaire refuse, le chronométrateur remplit cette fonction et les arbitres signalent ce manquement.

Pour les rencontres régionales ou départementales, les ligues ou comités seront libres d'adopter ou pas la feuille de table mais dans tous les cas ne pourront pas interdire son utilisation par les clubs.

98.2.3.4 — Les juges-arbitres (désignés ou remplaçants) sont responsables des rubriques suivantes :

- identification des juges-arbitres (nom, prénom, numéro de licence), du secrétaire, du chronométrateur, éventuellement, du juge-arbitre délégué, du juge-arbitre, de l'accompagnateur de jeunes arbitres **majeur** (nom, prénom, numéro de licence) et signatures avant match ;
- informations relatives à leur désignation (CCA, CRA, CDA, juge-arbitre officiel neutre, juge-arbitre officiel club, tirage au sort entre joueurs) ;
- montant des frais kilométriques et des indemnités d'arbitrage ;
- score à la mi-temps ;
- score final (dont prolongations éventuelles et tirs au but) ;
- indications relatives aux joueurs ou officiels sanctionnés (avertissements, exclusions pour deux minutes, disqualifications) ;
- indication de l'envoi éventuel d'un rapport d'arbitres, cocher obligatoirement la case concernée ;
- enregistrement des réclamations éventuelles sous la dictée de l'officiel responsable de l'équipe plaignante et en présence de l'officiel responsable adverse ;
- signatures après match ;
- en cas de match arrêté les juges-arbitres doivent noter, dans la case observation, le temps de jeu effectué, le score au moment de l'arrêt, et la situation de jeu qui permettra de déterminer à qui reviendra le ballon si le match est à rejouer partiellement.

En outre, les juges-arbitres (désignés ou remplaçants) ou le juge-arbitre délégué **doivent** :

- vérifier que tous les joueurs saisis correspondent aux licences présentées,
- **décocher** chaque case « INV » au fur et à mesure du contrôle de la licence ou du justificatif d'identité avec photographie.

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

98.3-5 — Contrôle

L'officiel responsable d'une équipe peut demander au juge-arbitre délégué ou à défaut aux juges-arbitres de procéder à l'aide des licences au contrôle d'identité des joueurs de l'équipe adverse avant la rencontre ou à la fin de la rencontre pour les joueurs non inscrits sur la feuille de match en début de match.

Aucune contestation d'identité ne sera recevable en l'absence de réclamation déposée sur la feuille de match.

98.4 — Cas des joueurs **sans** licence **avec** justificatif d'identité avec photographie

Un joueur(euse) qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match doit justifier son identité à l'aide d'un justificatif d'identité avec photographie.

Le justificatif d'identité avec photographie peut être présenté sous le format papier classique mais aussi au format numérique. Ainsi les juges-arbitres pourront tolérer, notamment, la présentation d'un justificatif d'identité scanné sur un téléphone portable ou sur un ordinateur. Dans tous les cas, la photographie et les informations devront être correctement lisibles et identifiables.

Le juge-arbitre doit décocher la case INV sur la feuille après vérification d'un justificatif d'identité avec photographie.

S'il s'agit d'un(e) joueur(euse) d'une équipe de jeunes, l'officiel identifié comme responsable de l'équipe, licencié et inscrit sur la feuille de match, prend la responsabilité de faire ou de ne pas faire participer ce(cette) joueur(euse). Dans tous les cas, ce dirigeant reste responsable des conséquences de sa décision, aux plans sportif, disciplinaire et financier.

S'il apparaît que le (la) joueur (euse) en cause n'était pas licencié(e) ou qualifié(e) au jour du match, les sanctions suivantes sont prononcées :

- perte du match par pénalité pour le club fautif,
- pénalité financière dont le montant est fixé dans la partie Guide financier de l'annuaire fédéral.

98.5 — Cas des joueurs sans licence et sans justificatif d'identité avec photographie

Un joueur (euse) qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match, ni de justificatif d'identité avec photographie ne peut pas être inscrit (e) sur la feuille de match et ne peut pas prendre part à la rencontre.

Les juges-arbitres doivent prévenir le joueur(euse) ou le dirigeant de l'équipe si joueur mineur pour lui signifier son interdiction de joueur et doivent le retirer de la FDME.

Si le joueur(euse) ou son responsable exige qu'il joue malgré l'interdiction des juges-arbitres, le juge-arbitre doit laisser cochée la case INV et noter un commentaire.

S'il apparaît que ce (cette) joueur (euse) apparaît néanmoins sur la feuille, alors le juge-arbitre doit laisser cochée la case INV, et les sanctions suivantes sont prononcées par la COC concernée :

- perte du match par pénalité pour le club fautif,
- pénalité financière dont le montant est fixé dans la partie Guide financier de l'annuaire fédéral.

98.6 — Officiels de banc ou de table

98.6.1 — Qualification des officiels

Tout officiel de banc ou de table, porté sur une feuille de match, doit être licencié et répondre aux règles de qualification (secrétaire ou chronométrateur) que ce soit à la table ou sur le banc (officiel de banc). S'il s'agit d'un licencié mineur, il doit être accompagné d'un licencié majeur à la table de marque.

98.6.2 — Équipe se présentant sans officiel

Si une équipe se présente sans officiel, celle-ci aura l'obligation de proposer son capitaine comme joueur officiel responsable. Il devra être inscrit sur la FDME à la fois comme joueur et officiel.

Toute demande de temps mort d'équipe devra être effectuée uniquement par le joueur officiel responsable, celui-ci devra être dans sa zone de managéat pour pouvoir déposer son carton vert.

La gamme des sanctions à l'attention du joueur officiel responsable est celle appliquée à tout joueur de champ, quelle que soit sa position lors de la rencontre (aire de jeu ou zone de managéat).

Lors d'une décision de carton rouge avec rapport, le juge-arbitre doit obligatoirement en informer le joueur officiel responsable de l'équipe concernée, cette mesure s'applique jusqu'à la fin de la rencontre.

Si un officiel se présente en cours de match il pourra rejoindre la zone de managéat comme nouvel officiel. Il sera en mesure de déposer un temps mort d'équipe en concertation. Cette mesure s'applique jusqu'au 3^e officiel retardataire.

La gamme des sanctions à son encontre est celle appliquée à tout officiel dans sa zone de managéat.

Ces dispositions ne concernent pas les catégories de jeunes pour lesquelles chaque équipe doit être impérativement accompagnée d'un officiel majeur (voir également article 100.1.6 ci-dessous).

100.1.6 — Dispositions particulières : disqualification du seul accompagnateur adulte majeur licencié

L'équipe de jeunes dont le seul accompagnateur adulte majeur licencié de l'équipe, inscrit sur la feuille de match, est sanctionné d'un carton rouge, si celui-ci quitte la salle, alors dans ce cas, le match est défi-

nitivement arrêté par les juges-arbitres ou les jeunes arbitres et le match est perdu par pénalité quand le départ est constaté.

Le match se poursuit si l'adulte sanctionné reste dans l'enceinte de la salle, dans une zone déterminée par les juges-arbitres ou le suiveur de jeunes arbitres à proximité de la zone de sécurité qui délimite l'aire de jeu, les juges-arbitres peuvent l'autoriser à pénétrer sur l'aire de jeu s'ils le jugent nécessaire. En cas de manquement la sanction disciplinaire pourra être aggravée.

83 — Couleur des maillots

83.1 — Les couleurs des maillots des joueurs de champ de chaque équipe en présence doivent être différentes.

83.2 — La couleur des maillots des gardiens de but de chaque équipe en présence doit être différente de celle des joueurs de champ des deux équipes et de celle des gardiens de but de l'équipe adverse. L'application de cette disposition est obligatoire au niveau national, conseillée aux niveaux régional et départemental.

83.3 — En cas de similitude, **le club visiteur doit changer de maillot.**

En cas de rencontre sur terrain neutre, c'est le club ayant effectué le plus court déplacement, en distance kilométrique, qui doit changer de maillot.

La déclaration des couleurs déposée par le club au moment de l'engagement sert de référence.

92.3 — Équipe se présentant avec cinq joueurs

Lorsqu'une équipe se présente avec cinq joueurs et qu'il est nécessaire d'effectuer un tirage au sort entre un joueur de chaque équipe, le match ne peut avoir lieu.

La rencontre devra être reportée à une date ultérieure, les frais inhérents au déplacement de l'équipe visiteuse seront à la charge de la structure (club, comité, ligue, fédération) qui a préalablement désigné le (ou les) juges-arbitre(s) dont l'absence a été constatée par les équipes présentes.

Le remboursement des frais de déplacement du club visiteur ne pourra s'effectuer que dans la limite d'un déplacement avec un nombre de véhicule(s) en corrélation avec le nombre de joueurs et officiels présents initialement.

88 — L'usage de la colle

88.2 — Lorsque le propriétaire d'une salle **interdit** l'usage des colles et résines **non lavables à l'eau** :

- le club recevant doit en informer le club visiteur sur la conclusion de match,
- le responsable de salle du club recevant doit mettre gratuitement à la disposition de chaque équipe un flacon de colle ou résine dite « lavable à l'eau ». Ces flacons, contenant le même produit, seront déposés à la table de marque.

Si le club recevant ne fournit pas de colle ou résine dite « lavable à l'eau », il lui est infligé une sanction financière dont le montant correspond à celui de la sanction financière pour forfait isolé à son niveau de jeu.

Si l'une des deux équipes refuse de jouer avec de la colle ou la résine dite « lavable à l'eau », ou si le propriétaire de la salle (ou son représentant) empêche le déroulement du match, le juge-arbitre devra alors le mentionner sur la feuille de match et l'équipe fautive sera alors déclarée perdante par forfait par la commission sportive concernée.

88.3 — Lorsque le propriétaire d'une salle **interdit** l'usage de **toutes colles et résines** :

- le club recevant doit en informer le club visiteur sur la conclusion de match,
- les deux équipes doivent jouer sans utiliser de colle ou de résine.

Si l'une des deux équipes utilise néanmoins une colle ou une résine quelconque, ou si le propriétaire de la salle (ou son représentant) empêche le déroulement du match, le juge-arbitre devra alors le mentionner sur la feuille de match et l'équipe fautive sera alors déclarée perdante par forfait par la commission sportive concernée.

PENDANT LE MATCH

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

Joueur (euse) qui arrive en retard :

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

a) Il y a un secrétaire/chronométrateur

Le joueur est inscrit sur la feuille de match et il reçoit l'autorisation du secrétaire/chronométrateur de pénétrer sur l'aire de jeu.

b) Il n'y a pas de secrétaire/chronométrateur, le joueur doit obtenir l'autorisation du juge-arbitre pour pénétrer sur l'aire de jeu et il est inscrit sur la feuille de match à la mi-temps ou la fin du match suivant son entrée en jeu.

Envahissement du terrain :

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

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

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

En cas d'incidents graves :

Les juges-arbitres doivent mettre en œuvre tous les moyens mis à leur disposition pour permettre à la partie de se poursuivre (disqualification, retrait d'une partie du public aux abords du terrain, etc.). Ils ne doivent pas hésiter à interrompre momentanément (ou plusieurs minutes) le match afin que les officiels responsables d'équipes ou les officiels responsables d'équipe assument leur entière responsabilité pour faire reprendre la partie.

En cas d'absence du capitaine :

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

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

Blessure d'un juge-arbitre au cours de la rencontre (art. 2.7.3 des dispositions de l'arbitrage)

Si l'un des juges-arbitres, suite à une blessure, ne peut continuer à diriger la rencontre, l'autre juge-arbitre continue **seul** jusqu'au terme du match. Toutefois, si après avoir reçu des soins, le juge-arbitre blessé retrouve une intégrité physique lui permettant d'officier à nouveau, il pourra reprendre sa place à l'occasion d'un arrêt du temps de jeu.

2.7.4 — Blessures des deux arbitres au cours d'une rencontre

Dans le cas où plus aucun arbitre qui a débuté la rencontre n'est en état d'arbitrer, la procédure prévue en cas de défaillance d'arbitre est applicable (ci-dessous rappel de cette procédure) :

a) s'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours,

b) en cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent.

Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort ;

c) à défaut de tout juge-arbitre officiel, chaque équipe désigne un joueur en vue d'arbitrer. Le tirage au sort décide de celui qui fera fonction, l'autre joueur ne peut en aucun cas prendre part au jeu (chaque équipe se trouve ainsi diminuée d'un joueur).

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

En revanche, si une telle situation survient en LNH, LFH ou ProD2, la rencontre sera automatiquement arrêtée et en LFH ou ProD2 : les dispositions prévues à l'article 100.1 des présents règlements s'appliqueront.

100.1.6 — Dispositions particulières : disqualification du seul accompagnateur adulte majeur licencié

L'équipe de jeunes dont le seul accompagnateur adulte majeur licencié de l'équipe, inscrit sur la feuille de match, est sanctionné d'un carton rouge, si celui-ci quitte la salle, alors dans ce cas, le match est définitivement arrêté par les juges-arbitres ou les jeunes arbitres et le match est perdu par pénalité quand le départ est constaté.

Le match se poursuit si l'adulte sanctionné reste dans l'enceinte de la salle, dans une zone déterminée par les juges-arbitres ou le suiveur de jeunes arbitres à proximité de la zone de sécurité qui délimite l'aire de jeu, les juges-arbitres peuvent l'autoriser à pénétrer sur l'aire de jeu s'ils le jugent nécessaire. En cas de manquement la sanction disciplinaire pourra être aggravée.

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

Si une équipe se présente avec un seul officiel et que ce dernier fait l'objet d'une disqualification en cours de rencontre, l'équipe aura alors l'obligation de proposer son capitaine comme joueur officiel responsable. Il devra être inscrit sur la FDME à la fois comme joueur et officiel.

Toute demande de temps mort d'équipe devra être effectuée uniquement par le joueur officiel responsable, celui-ci devra être dans la zone de managérat pour pouvoir déposer son carton vert.

La gamme des sanctions à l'attention du joueur officiel responsable est celle appliquée à tout joueur de champ, quelle que soit sa position lors de la rencontre (aire de jeu ou zone de managérat)

Lors d'une décision de carton rouge avec rapport, l'arbitre doit obligatoirement en informer le joueur officiel responsable de l'équipe concernée, cette mesure s'applique jusqu'à la fin de la rencontre.

Si un officiel se présente en cours de match il pourra rejoindre la zone de managérat comme nouvel officiel. Il sera en mesure de déposer un temps mort d'équipe. Cette mesure s'applique jusqu'au troisième officiel retardataire.

La gamme des sanctions à son encontre est celle appliquée à tout officiel dans sa zone de managérat.

Ces dispositions ne concernent pas les catégories de jeunes pour lesquelles chaque équipe doit être impérativement accompagnée d'un officiel majeur.

APRÈS LE MATCH

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

98.7 — Envoi

Après les opérations prévues par le code d'arbitrage, les arbitres valident la FDME et peuvent enregistrer la FDME sur une clé USB. Le club visiteur doit enregistrer un exemplaire de la FDME sur une clé USB et ensuite mettre la FDME à disposition du responsable de l'envoi.

RÉCLAMATIONS – LITIGES (Dispositions de l'arbitrage)

3. RÉCLAMATIONS - LITIGES

3.1. Contestations

3.1.1. ÉTAT DES INSTALLATIONS

Toute contestation concernant l'état des installations sportives doit faire l'objet d'une réclamation.

3.1.2. QUALIFICATION

Toute contestation concernant la qualification d'un ou plusieurs joueurs, celle des juges-arbitres, secrétaire, chronométrateur, managers, entraîneurs ou tout autre officiel, doit faire l'objet d'une réclamation.

3.1.3. QUESTIONS TECHNIQUES ET ADMINISTRATIVES

Toute contestation concernant une question technique doit faire l'objet d'une réclamation. Les décisions relevant de l'appréciation subjective du juge-arbitre dans l'application des règles de jeu et les questions administratives ne peuvent faire l'objet d'une réclamation.

3.2. Procédures

3.2.1. RÉCLAMATION SUR L'ÉTAT DES INSTALLATIONS OU UNE QUALIFICATION

Une réclamation sur l'état des installations ou une qualification doit être rédigée sur la feuille de match par les juges-arbitres sous la dictée de l'officiel responsable d'équipe plaignant, en présence de l'officiel responsable d'équipe adverse et signée obligatoirement par les deux officiels responsables d'équipe, et s'il y a lieu, contresignée par le juge-arbitre délégué. Cette formalité doit être effectuée avant le début de la rencontre ; toutefois, s'il s'agit d'une réclamation concernant la qualification d'un joueur arrivé après le début du match, celle-ci doit être formulée, suivant l'entrée en jeu du joueur, soit à la fin de la première mi-temps, soit à la fin de la rencontre.

3.2.2. RÉCLAMATION SUR UNE QUESTION TECHNIQUE

Une telle réclamation doit obligatoirement être formulée verbalement au juge-arbitre (ou aux juges-arbitres) par l'officiel responsable plaignant en présence de l'officiel responsable adverse, avant la reprise de jeu consécutive à la décision contestée.

Si à la fin de la rencontre, la réclamation est confirmée, elle doit être transcrite par le juge-arbitre (ou les juges-arbitres), dans la feuille de match électronique sous la dictée de l'officiel responsable plaignant et en présence de l'officiel responsable adverse.

Toutefois, dans le cas d'une réclamation contre une décision suivie de l'arrêt de la rencontre (mi-temps de match ou fin de match), elle devra être verbalement formulée au juge-arbitre (ou aux juges-arbitres) avant le retour au vestiaire des équipes. Cette réclamation sera transcrite sur la feuille de match électronique de la même manière qu'indiquée ci-dessus.

Dans un délai utile à l'instruction au siège gestionnaire de la compétition, le juge-arbitre (ou les juges-arbitres), ainsi que le juge-arbitre délégué s'il y a lieu, adressent un rapport à l'intention de la Commission des Litiges (ou à défaut de la Commission d'Arbitrage si cette commission n'existe pas dans une ligue ou un comité), de l'instance compétente du niveau de la rencontre concernée.

En cas de refus d'un juge-arbitre de prendre en considération la réclamation de l'officiel responsable, un club peut adresser à l'instance concernée, une lettre relatant sa réclamation, les faits et le refus de sa prise en compte par le juge-arbitre.

3.3. Confirmation

Une réclamation doit être confirmée à l'instance compétente dans les 48 heures de la rencontre concernée par lettre recommandée avec accusé de réception, accompagnée des droits de consignation correspondants, tels qu'ils sont déterminés dans le règlement intérieur de la FFHB.

3.4. Réclamation ne pouvant prospérer

Une réclamation relative à l'application des règles de jeu n'est pas susceptible d'entraîner une décision de modification du résultat acquis sur le terrain ou de faire rejouer la rencontre, si elle ne fait pas grief à celui qui l'invoque ou si le fait justifiant la réclamation n'a pas d'incidence directe sur le résultat du match.

Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne peut être retenue lors d'une rencontre dirigée par des jeunes arbitres.

3.5. Litiges

Pour toutes les compétitions groupant demi-finales et finale sur une même fin de semaine, il est constitué une commission d'examen des litiges désignée par la FFHB, composée d'au moins trois personnes officielles et présentes sur le lieu de la compétition.

Cette commission a tout pouvoir pour trancher les litiges intervenant au cours de la première journée de la compétition.

Dans tous les autres cas, les litiges sont examinés par la commission compétente.

3.6 Faute technique d'arbitrage

Toute faute technique d'arbitrage avérée et confirmée par la commission compétente donnera lieu soit à l'homologation du score final, soit au match à rejouer ou soit au match à jouer pour le temps restant entre l'arrêt du temps de jeu relatif au dépôt de la réclamation et la fin de la rencontre.

Lors du dépôt d'une réclamation pour faute technique d'arbitrage, il appartient au corps arbitral d'appliquer les mêmes consignes que celles prévues au code de l'arbitre en cas de match arrêté et de reporter sur la feuille de match :

- le moment exact du dépôt de la réclamation
- le score à ce moment-là
- la situation de jeu
- l'équipe en possession de la balle
- les temps morts d'équipe déjà déposés
- les noms des joueurs sanctionnés et officiels à ce moment-là et, le cas échéant, le temps des exclusions restant à courir

Si la réclamation n'a pu être enregistrée en cours de match dans les conditions réglementaires, mais a néanmoins été confirmée après le match, il appartient à la commission compétente, de juger de sa recevabilité sur la forme et sur le fond et, au cas où la décision de faire jouer le match pour le temps restant est prise, de fixer elle-même, avec les informations qu'elle pourra recueillir, les conditions d'un nouveau match (voir détails ci-dessus) qui se jouera pour le temps restant entre le moment supposé du dépôt formulé de la réclamation jusqu'à la fin de la rencontre.

Dans ce cas, celui-ci mentionne les conditions dans lesquelles a eu lieu son dépôt.

4. SES POUVOIRS

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

5. SON ÉQUIPEMENT

Les juges-arbitres officiels de la FFHB doivent obligatoirement porter un équipement d'arbitre pour exercer.

Cet équipement (identique dans le binôme) comporte :

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

En outre, il doit posséder :

- un sifflet,
- un carton pour la marque et un stylo,

- un chronomètre,
- un carton jaune pour signaler les avertissements et un carton rouge pour signaler les disqualifications.

6. LES FRAIS D'ARBITRAGE

Pour les rencontres fédérales les indemnités d'arbitrage et les frais kilométriques figurent dans le Guide Financier.

Se reporter également aux chapitres concernant l'indemnisation, frais kilométriques et indemnités, ainsi qu'au chapitre des charges sociales sur les sommes perçues dans les dispositions concernant l'arbitrage.

Pour les juges-arbitres régionaux et départementaux, se reporter aux documents des ligues et comités.

7. ARBITRE DÉFAILLANT

L'article 92.1 ci-dessous ne concerne pas la LNH, LFH et HB ProD2 : voir l'article 2.7.1 des dispositions de l'arbitrage : dès connaissance de l'absence des juges-arbitres désignés, le juge-arbitre délégué en compagnie d'un responsable de chaque équipe doit prendre contact avec la personne responsable des désignations, afin qu'il soit pourvu à leur remplacement ou à défaut, que soit décidé le report de la rencontre.

92.1 — ABSENCE D'ARBITRE

Article 2.7.2 des dispositions de l'arbitrage : si les juges-arbitres désignés ne sont pas présents 15 minutes avant l'horaire prévu pour le début de la rencontre, les officiels responsables doivent prendre les mesures nécessaires (conformément à ce qui suit) pour procéder à leur remplacement.

92.1.1 — Si le juge-arbitre ou les juges-arbitres désigné(s) par une commission compétente ne se présente(nt) pas, il y a lieu d'appliquer les procédures décrites ci-dessous conformément aux dispositions concernant l'arbitrage, paragraphe 2.7 du règlement relatif à la « défaillance des juges-arbitres officiellement désignés ».

Lors d'un match officiel, deux cas sont à envisager :

Défaillance d'un des deux juges-arbitres :

Le juge-arbitre présent arbitre seul.

Défaillance des deux juges-arbitres :

- a) s'il y a un binôme officiel neutre ou un juge-arbitre officiel neutre, solliciter son concours,
- b) en cas d'absence d'un binôme officiel neutre ou d'un juge-arbitre officiel neutre, confier la direction du match à tout binôme officiel présent ou à tout juge-arbitre officiel présent,

Si plusieurs « remplaçants » se présentent, c'est celui ou ceux de grade le plus élevé qui arbitre(nt) ; en cas d'égalité d'échelon, on tire au sort,

Nota : ces juges-arbitres doivent impérativement être en possession d'une licence en cours de validité avec la mention « arbitre » apposée sur sa licence.

- c) à défaut de tout juge-arbitre officiel, chaque équipe désigne un joueur en vue d'arbitrer. Le tirage au sort décide de celui qui fera fonction, l'autre joueur ne peut en aucun cas prendre part au jeu (chaque équipe se trouve ainsi diminuée d'un joueur).

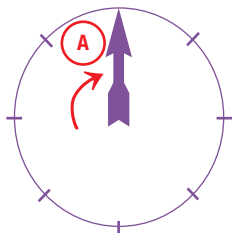
Le remplacement des juges-arbitres défaillants est à effectuer à l'heure précise à laquelle doit commencer le match.

8. LE RITUEL DE L'ARBITRE

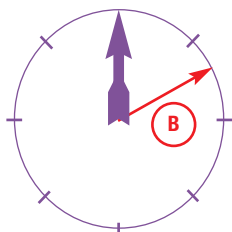
Partons du principe que toutes les données de base nécessaires à la bonne formation des juges-arbitres ont été acquises pour aborder le rituel de l'arbitre.

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

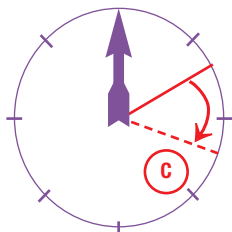
H heure du match



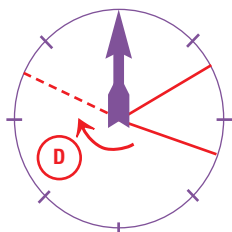
- A** **au moins 1 heure avant :**
arrivée des juges-arbitres sur le lieu du match



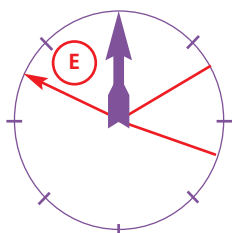
- B** **50 minutes avant :**
les juges-arbitres, dans leur vestiaire, sont à la disposition des dirigeants du club recevant pour les formalités financières.



- C** **de 50 à 40 minutes avant :**
formalités administratives, vérification, renseignement de la feuille de match.



- D** **de 40 à 10 minutes avant :**
préparation physique et psychologiques des juges-arbitres.



- E** **10 minutes avant :**
entrée des juges-arbitres sur le terrain.
Ils saluent les officiels des deux clubs. Consignes aux deux officiels responsables d'équipe de rejoindre le vestiaire des juges-arbitres dès la fin de la rencontre.

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

1) Le sifflet par son utilisation modulée, accompagne le geste d'explication,

2) Les gestes qui sont très clairement définis dans les règles de jeu et dans le code d'arbitrage : ils doivent être employés, non de façon théâtrale et timide, mais avec précision, clarté et discernement.

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

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

Voir les figures page ci-contre :

40 à 50 minutes avant le match, ils vérifieront la feuille de match.

10 à 40 minutes avant le match, ils se consacreront à leur préparation physique et psychique.

À moins de dix minutes du coup d'envoi, ils se dirigeront vers la table de marque et communiqueront leurs consignes.

Au moment de la présentation des équipes et du tirage au sort (excepté protocole spécifique), ils avertiront les officiels responsables d'équipe pour que ceux-ci se rendent directement dans les vestiaires des juges-arbitres dès la fin de la rencontre.

Si la manipulation des outils **1** et **2** est juste et parfaite, certes les connaissances techniques étant bien acquises, la compréhension sera alors maximale et ne portera pas à contestations.

9. QU'ATTEND-ON DES JUGES-ARBITRES ?

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

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

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

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

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

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

Les juges-arbitres doivent apporter le plus grand sérieux dans tous les arbitrages et à tous les niveaux. Ils doivent respecter les directives de leur commission (CCA, CRA – CDA – CNJA – CRJA – CDJA).

10. QUE DOIT-ON DEMANDER AUX JUGES-ARBITRES ?

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

– pour se présenter au responsable de la salle et de l'espace de compétition, obtenir un vestiaire, se préoccuper des formalités administratives, se changer, s'échauffer et se préparer pour le match ;

– au vestiaire, échanger avec son partenaire, se concentrer, se motiver ;

– à la table de marque, s'assurer du bon fonctionnement du chronomètre, et de l'aide des responsables de la table de marque, donner les instructions à la bonne conduite de la rencontre, faire compléter toutes les rubriques de la feuille de match.

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

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

Les consignes à observer :

- a) connaissance parfaite des règles et du jeu (technique et tactique),
- b) application stricte du règlement mais avec, pour objectif, la volonté de laisser jouer autant que faire se peut la règle de l'avantage (les sanctions différées devant vous aider dans ce domaine),
- c) ne pas être provocateur envers les joueurs, le banc et l'environnement,
- d) pas de familiarité avec tous les antagonistes. Savoir prendre ses distances sans pour autant s'isoler dans une attitude rébarbative,
- e) arbitrer avec courage, impartialité, honnêteté, autorité (rigueur et courtoisie),
- f) les fautes sifflées et la direction de l'exécution doivent être indiquées gestuellement (sans être théâtral).

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

- disponibilité presque totale,
- connaissance parfaite des règles et de leur interprétation dans certains cas,
- impartialité, honnêteté, objectivité, courage, efficacité, sobriété, netteté dans les décisions et les gestes,
- motivation et concentration,
- faire preuve de solidarité et de complémentarité avec son partenaire,
- diriger la rencontre avec la plus grande cohérence,
- placement et déplacement à optimiser en fonction du déroulement du jeu,
- rester concentré sur le match durant la mi-temps, afin d'arbitrer dans la continuité de la première mi-temps dès le coup d'envoi de la seconde.



Julie et Charlotte Bonaventura

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE HANDBALL

62, rue Gabriel-Péri, 94257 Gentilly cedex
Tél. 01 46 15 03 55 – Fax 01 46 15 03 60
www.ff-handball.org

 **hummel**[®]



Partenaire des arbitres