



# REGLES DE JEU IHF EDITION 1<sup>ER</sup> JUILLET 2016

## Détail des nouvelles règles



2016/2020



- ✚ Règle concernant le Gardien de but en tant que joueur de champ - 7 joueurs de champ
- ✚ Règle concernant le joueur blessé
- ✚ Règle concernant le Jeu passif
- ✚ Règle concernant les 30 dernières secondes
- ✚ Règle concernant le carton bleu
- ✚ Nouvelles adaptations aux règles de jeu
- ✚ Directives et adaptations



# REGLE CONCERNANT LE GARDIEN DE BUT EN TANT QUE JOUEUR DE CHAMP





✚ Un GB peut être remplacé par un joueur de champ avec chasuble, règle qui reste entièrement valable

✚ Un septième joueur de champ peut remplacer un GB, les règles relatives aux changements s'appliquent et il n'est pas autorisé à pénétrer dans la surface de but

## Directive et interprétation :

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

➔ Si pénétration dans la surface de but d'un joueur de champ et OMB : **un jet de 7 M est ordonné + SPP**



# Gardien de But en tant que Joueur de champ





## Disposition concernant un changement irrégulier quand il n'est pas possible d'identifier le joueur fautif

✚ En raison de cette modification des règles, un GB se trouvant sur l'aire de jeu peut également être désigné comme « joueur fautif »

## Disposition concernant le renvoi

✚ Si l'équipe devant effectuer un renvoi joue sans GB, un GB doit remplacer l'un des joueurs de champ

➔ Les règles relatives aux changements s'appliquent (4:4)

Les juges arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire (2:8, 2<sup>e</sup> paragraphe, inter n° 2)

## Disposition concernant le jet franc après le signal de fin

✚ Dans le cas de 7 joueurs de champ sur l'aire de jeu et d'un jet franc après le signal de fin, l'équipe en défense est autorisée à remplacer un joueur de champ par un GB (2:5)



# REGLE CONCERNANT LE JOUEUR BLESSE

**Cette règle ne s'applique que sur les rencontres où il y a une désignation d'un juge délégué technique ou juge délégué national**



## Si les juges arbitres sont absolument certains qu'il faut une assistance médicale sur l'aire de jeu

✎ Arrêt du temps de jeu (geste 15) + autorisation de pénétrer sur l'aire de jeu (geste 16)

✎ Dans tous les autres cas, les juges arbitres demanderont au joueur de sortir de l'aire de jeu pour recevoir des soins médicaux à l'extérieur de celle-ci

→ Si le joueur concerné n'est pas en mesure de le faire, les juges arbitres effectueront les gestes 15 et 16

→ Toute infraction à ces règles sera sanctionnée pour comportement antisportif

✎ Après avoir reçu les soins médicaux sur l'aire de jeu :

→ Le joueur doit quitter l'aire de jeu

→ Il lui est temporairement interdit de retourner sur l'aire de jeu





## Si nécessité d'une assistance médicale sur l'aire de jeu (suite)

✋ Le joueur n'est autorisé à entrer sur l'aire de jeu qu'à la fin de la troisième attaque de son équipe

✋ Le joueur peut être remplacé sur l'aire de jeu

### 2 cas particuliers :

✋ Quel que soit le nombre d'attaques comptabilisées, le joueur peut entrer sur l'aire de jeu lorsque le jeu reprend, après la fin d'une mi-temps

✋ Si un joueur qui doit quitter l'aire de jeu pendant 3 attaques, est sanctionné d'une exclusion, il n'est autorisé à entrer sur l'aire de jeu qu'à la fin de cette exclusion, quel que soit le nombre d'attaques jouées



## Si nécessité d'une assistance médicale sur l'aire de jeu (suite)

✚ Si le joueur pénètre sur l'aire de jeu avant la fin des trois attaques, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière

✚ Les juges délégués sont chargés de compter le nombre d'attaques. Ils avertissent l'équipe concernée dès qu'un joueur est autorisé à entrer à nouveau sur l'aire de jeu

Cette décision est considérée comme fondée  
sur leur observation des faits



## Si nécessité d'une assistance médicale sur l'aire de jeu (suite)

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

☞ Si l'équipe est en possession du ballon lorsque son joueur requiert une assistance médicale sur l'aire de jeu, cette attaque est comptée comme première attaque



## Si nécessité d'une assistance médicale sur l'aire de jeu (suite)

### Deux cas de traitement médical qui ne nécessitent pas de quitter l'aire de jeu pendant 3 attaques

✎ 1- Si le traitement de la blessure requis sur l'aire de jeu est le résultat d'une irrégularité commise par un joueur adverse, qui a été sanctionné progressivement par les juges arbitres

✎ 2- Si la tête du gardien de but est frappée par le ballon lors d'une action défensive à l'intérieur de la surface de but et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise



## Si nécessité d'une assistance médicale sur l'aire de jeu (suite)

Une fois que les juges arbitres ont accordé l'autorisation à deux personnes d'une équipe de pénétrer sur l'aire de jeu :

- il n'est pas permis à cette équipe de refuser d'entrer sur l'aire de jeu et d'apporter des soins au joueur blessé sur l'aire de jeu



Si l'équipe ne se conforme pas à la présente disposition en dépit de demandes répétées, l'officiel responsable d'équipe devra être sanctionné progressivement.



## Si seul le geste 15 est effectué :

→ Le joueur supposé blessé peut rester sur l'aire de jeu

→ Un joueur qui reçoit seulement un traitement médical à l'extérieur de l'aire de jeu sans que le geste 16 n'ait été montré sur l'aire de jeu, peut retourner à tout moment sur l'aire de jeu

✘ Si les juges arbitres estiment que le joueur observe un comportement antisportif (simulation de blessure) une SPP peut être appliquée envers ce joueur.





# REGLE CONCERNANT LE JEU PASSIF





## Préambule :

Les juges arbitres sont autorisés à siffler un jeu passif à tout moment :

- Après avoir montré le geste d'avertissement préalable
- et même si aucun geste d'avertissement préalable n'a été montré, par exemple si un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but



Une fois le geste préalable d'avertissement effectué, si l'équipe attaquante n'a effectué aucun tir au but après un maximum de 6 passes, alors un jet franc est accordé à l'équipe adverse

La décision des juges arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur leur observation des faits (17:11)





## Exceptions pour la comptabilisation des passes (Interprétation 4d)

**Les actions suivantes ne sont pas considérées comme des passes :**

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



## Remarques concernant le nombre maximal de passes Avant l'exécution de la 6<sup>ème</sup> passe (Interprétation 4d3a)

⚡ Si une fois que le geste d'avertissement préalable est montré, le juge arbitre décide d'accorder un jet franc ou une remise en jeu à l'équipe attaquante, cela n'interrompt pas le compte du nombre de passes, hormis la possibilité d'exécuter un jet franc direct.

⚡ De la même façon, si une passe ou un tir au but est gêné par un défenseur et que le ballon est rendu à l'équipe en attaque, le compte du nombre de passes n'est pas interrompu.

**Voir le tableau d'aide à la formation ci-après >>>>>**



## Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif »

### Situations **avant** l'exécution de la 6ème passe - **Passe comptée**

Cette action est-elle considérée comme une passe ? (situations avant l'exécution de la 6e passe !)

Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
<b>Passe à un coéquipier</b>	Aucun contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
<b>Passe à un coéquipier</b>	Contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
<b>Passe à un coéquipier</b>	Contact / gêne le ballon ; le ballon est rendu à l'attaquant 1	Aucun contact avec le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
<b>Tir au but</b>	Defenseur gêne le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
<b>Tir au but</b>	Defenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
<b>Tir au but</b>	Aucune action	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée



## Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif »

### Situations **avant** l'exécution de la 6ème passe - **Passe non comptée**

**Cette action est-elle considérée comme une passe ?  
(situations avant l'exécution de la 6e passe !)**

Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
<b>Passe à un coéquipier</b>	Dévie le ballon derrière la ligne de touche ou de sortie de but	Aucun contact avec le ballon	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
<b>Passe à un coéquipier</b>	Faute sur l'attaquant 1 lors de la passe	Ne Contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
<b>Passe à un coéquipier</b>	Faute sur l'attaquant 2	Ne Contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
<b>Tir au but</b>	Defenseur gêne le ballon, qui franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Aucune action	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée



## Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif »

### Situations **avant** l'exécution de la 6ème passe - **Autres cas**

Cette action est-elle considérée comme une passe ? (situations avant l'exécution de la 6e passe !)

Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	L'attaquant reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Geste d'avertissement préalable annulé
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Le ballon franchit la ligne de touche	Remise en jeu pour l'attaquant	Geste d'avertissement préalable annulé
<b>Tir au but</b>	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
<b>Tir au but</b>	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Coéquipier du gardien prend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Ballon perdu / conclusion de l'attaque



## Remarques concernant le nombre maximal de passes

### Après l'exécution de la 6<sup>ème</sup> passe (Interprétation 4d3b)

✋ Si un jet franc, une remise en jeu (ou un renvoi) sont accordés après la 6e passe, l'équipe a la possibilité d'associer le tir à une passe supplémentaire pour conclure l'attaque.

✋ La même chose s'applique, si le jet exécuté après la 6<sup>e</sup> passe **est gêné** par un défenseur et que le ballon est dévié vers un attaquant et ou franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but

✋ Dans ce cas, l'équipe attaquante a le droit de conclure l'attaque en faisant une passe supplémentaire

**Voir le tableau d'aide à la formation ci-après >>>>>**



## Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif »

### Situations **après** l'exécution de la 6<sup>ème</sup> passe - **Passe supplémentaire accordée**

#### Situations après l'exécution de la 6<sup>e</sup> passe !

Action de l'attaquant 1 après la 6 <sup>ème</sup> passe	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
<b>Tir au but</b>	Défenseur entre en contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
<b>Tir au but</b>	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
<b>Tir au but</b>	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
<b>Tir au but</b>	Défenseur gêne le ballon, qui franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Aucune action	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe supplémentaire accordée
<b>Tir au but</b>	Faute sur l'attaquant 1 lors du tir	Aucun contact avec le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe supplémentaire accordée



## Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif »

### Situations **après** l'exécution de la 6ème passe - **Autres cas**

#### Situations après l'exécution de la 6e passe !

Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
<b>Tir au but</b>	Aucune action	Contrôle le ballon	Jet franc pour l'adversaire	Jeu passif
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Les attaquants reprennent le contrôle le ballon	Poursuite du match	Geste d'avertissement préalable annulé
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Le ballon franchit la touche ou la ligne sortie de but	Remise en jeu pour l'attaquant	Geste d'avertissement préalable annulé
<b>Tir au but</b>	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
<b>Tir au but</b>	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
<b>Tir au but</b>	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Défenseur prend le contrôle le ballon	Poursuite du match	Ballon perdu / conclusion de l'attaque





## Éléments concernant une défense active réglementaire nouvelle rédaction :

- ⚡ Tentative de ne pas provoquer de fautes et d'interruptions du jeu conduisant à un jet franc
- ⚡ Barrer les trajectoires de déplacement des attaquants vers l'avant par un ou même deux défenseurs
- ⚡ Avancer pour gêner les passes
- ⚡ Défenseurs avancent de façon à repousser les attaquants vers l'arrière
- ⚡ Provoquer des passes de l'attaquant loin vers l'arrière vers des endroits sans danger



# REGLE CONCERNANT LES 30 DERNIERES SECONDES





En conservant les caractéristiques et les critères en vigueur en vertu de la réécriture des règles 8:10c et 8:10d, les dispositions permettant de sanctionner ces infractions sont adaptées conformément aux 2 cas suivants :

1 - au lieu d'une disqualification avec rapport écrit, le joueur/l'officiel fautif est sanctionné par une disqualification sans rapport écrit.

→ En outre, il est accordé un jet de 7m à l'équipe adverse





✎ 2 - Une disqualification **avec rapport** est attribuée conformément aux règles 8:10c et 8:10d **seulement** si les juges arbitres considèrent qu'une action est particulièrement grave **en vertu** de la règle **8:6 ou 8:10a-b**.

✎ Cette disposition particulière ne s'applique plus à la dernière minute de jeu, mais aux 30 dernières secondes de jeu. L'élément déterminant est que l'infraction doit être commise pendant les 30 dernières secondes de jeu ou en même temps que le signal de fin.



## Les règles

### Dans quels cas un jet de 7 mètres est-il accordé ?

#### Article 8:10 c - Le ballon *n'est pas en jeu*

→ Un joueur ou un officiel repousse ou empêche l'exécution d'un jet et de ce fait, prive l'équipe adverse :

⚡ d'une possibilité de se mettre en position de tir

⚡ ou d'une chance d'entrer en OMB

→ Le joueur / l'officiel devra :

⚡ être disqualifié

**et**

⚡ un Jet de 7m est accordé



**Ceci s'applique à tout type d'intervention, par exemple :**

- ✎ Retenir l'adversaire
- ✎ Gêner de manière irrégulière le lanceur de faire une passe
- ✎ Intercepter une passe lui étant destiné
- ✎ Gêner la récupération du ballon ou ne pas le libérer

➔ Si le jeu est interrompu au cours des 30 dernières secondes en raison d'une intervention qui n'est pas directement liée à la préparation ou à l'exécution d'un jet (par exemple : un changement irrégulier, un comportement antisportif dans la zone de changement), la règle 8:10c s'applique



## **Article 8:10 d - Le ballon est en jeu**

et que les adversaires :

- ⚡ 1 - Par l'infraction d'un joueur aux règles 8:5 ou 8:6, ainsi qu'aux règles 8:10a ou 8:10b (ii),
- ⚡ 2 - Par l'infraction d'un officiel aux règles 8:10a ou 8:10b (i)

Privent l'équipe en possession du ballon d'une chance de tir ou d'une OMB, le joueur ou l'officiel fautif est :

➔ disqualifié conformément aux règles correspondantes

**et**

➔ un jet de 7 mètres est accordé

Cette règle (8:10 d) ne s'applique pas si un joueur est victime d'une irrégularité, ou d'un comportement antisportif relevant d'un cas limité à l'exclusion.



**TRES IMPORTANT**

## Directives :

En cas de disqualification d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes :

**conformément aux règles 8:5 et 8:6**

→ **SEULES** les infractions relevant du commentaire de la règle 8:6 entraînent une disqualification avec rapport écrit et un jet de 7 mètres

→ Celles relevant de la règle 8:5, entraînent une disqualification sans rapport écrit + un jet de 7 mètres





**Les éléments suivants doivent être pris en compte en cas de sanction pour de telles infractions conformément aux règles :**

✎ Si le joueur, ayant subi la faute, parvient à marquer un but, le joueur fautif est disqualifié et le jet de 7m n'est pas accordé

✎ Si le joueur, ayant subi la faute, parvient à passer le ballon à un coéquipier malgré l'intervention d'un joueur adverse, il convient de laisser la conclusion de l'action

➔ Si le coéquipier marque un but, ce but est accordé et le jet de 7m n'est pas accordé. Le joueur fautif est disqualifié



**Les éléments suivants doivent être pris en compte en cas de sanction pour de telles infractions conformément aux règles (suite) :**

✎ Si le coéquipier qui reçoit le ballon, effectue une passe à un autre coéquipier, les juges arbitres interrompent le jeu et un jet de 7m est accordé. Le joueur fautif est disqualifié

✎ Si l'équipe en attaque ne parvient pas à marquer un but dans cette situation, le joueur fautif est disqualifié et un jet de 7m est accordé à l'équipe en attaque



Les éléments suivants doivent être pris en compte en cas de sanction pour de telles infractions conformément aux règles (suite) :

⚡ Si un officiel d'équipe fait preuve d'un comportement antisportif particulièrement grossier pendant les 30 dernières secondes de jeu conformément à la règle 8:10a et 8:10b (i), à savoir un comportement menaçant ou offensant, ou une intervention dans le jeu, sur l'aire de jeu ou depuis sa zone de changement :

→ **Jet de 7m + SPA ■ + rapport ■**



Les éléments suivants doivent être pris en compte en cas de sanction pour de telles infractions conformément aux règles (suite) :

⚡ Si le gardien de but et l'adversaire se heurtent à l'extérieur de la surface de but lors d'une contre-attaque pendant les 30 dernières secondes de jeu :

➔ **Jet de 7m + SPA ■ - pas de rapport**

⚡ Si dans cette situation le gardien de but commet une infraction en vertu de la règle 8:6, cette modification des règles entraîne obligatoirement :

➔ **Jet de 7m + SPA ■ + rapport ■**



## Directives :

### **Avantage au cours des 30 dernières secondes :** *(8:10d, dernier paragraphe)*

Les arbitres interrompent le match et accordent un jet de 7 mètres au plus tard lorsque le joueur ayant reçu une passe ne marque pas de but ou poursuit l'attaque en faisant une autre passe



## Directives :

### **Début des 30 dernières secondes :**

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

✎ Les 30 dernières secondes de jeu ont lieu aussi bien dans le temps de jeu réglementaire (fin de la 2e mi-temps) qu'à la fin de chacune des deux périodes de prolongations

✎ Les 30 dernières secondes de jeu débutent lorsque l'horloge indique 59 minutes 30 secondes (ou 69:30, 79:30), ou bien 0 minute 30 secondes



## Directives :

### **Non-respect de la distance dans les 30 dernières secondes : (règle 8:10c)**

⚡ Lors d'un jet qui ne peut être effectué dans les 30 dernières secondes, le non-respect de la distance prescrite engendre :

➔ **Jet de 7m + SPA ■ - pas de rapport**

⚡ Dans les 30 dernières secondes, si un jet qui est exécuté est gêné par un joueur qui se trouve trop près et que le ballon a quitté la main du lanceur :

➔ **SPP**

Dans ces cas les juges arbitres prendront une décision en se fondant sur leur observation des faits.



# REGLE CONCERNANT LE CARTON BLEU





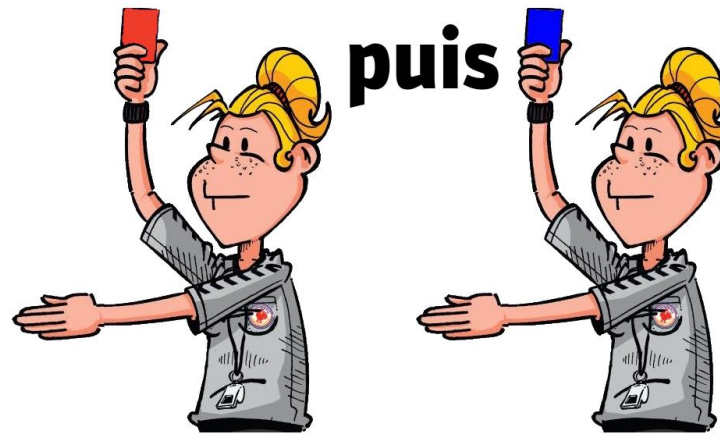


## La procédure de disqualification avec rapport écrit (Interprétation 7 règles de jeu)

⚡ Les disqualifications en application des règles 8:6 et 8:10a-b sont à confirmer par un rapport écrit envoyé aux instances compétentes pour décider des mesures à prendre (16:8)

⚡ Dans de tels cas, les « responsables d'équipe » et le juge délégué doivent immédiatement être informés de la décision de disqualification avec rapport

⚡ Pour cela, les **arbitres**, après une brève concertation, montrent en premier le **carton rouge** et ensuite, le **carton bleu**





---

# NOUVELLES ADAPTATIONS AUX REGLES DE JEU



## Règle 4:2 Responsabilité de l'officiel responsable d'équipe

✚ Il doit s'assurer qu'aucune autre personne que les officiels (au maximum 4) et joueurs autorisés à participer (voir 4:3) sur la FDME ne se trouve dans la zone de changement

✚ Il est également chargé de veiller à ce que l'équipe respecte le règlement de la zone de changement

✚ Des infractions à cette règle conduisent à une sanction progressive à l'encontre de l'officiel responsable d'équipe (16:1b, 16:3e et 16:6c)



## Règlement des zones de changement, point 5 :

✋ Le placement ou le comportement d'un officiel ne doit pas l'autoriser à gêner les actions des joueurs sur le terrain

➔ En cas d'infraction à cette règle, l'officiel sera sanctionné de manière progressive



## Règle 7:3 : le marcher

✎ La disposition concernant le fait de ramener un pied, qui n'est pas considéré comme un pas a été changée et devient :

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



## Règle 4:9 Adaptation des dispositions concernant l'équipement qu'il est autorisé ou interdit de porter.

✎ En signant la feuille de match (rencontres IHF), après la validation de la FDME, avant le début du match, le responsable d'équipe confirme que tous les joueurs sont correctement équipés

✎ Si après le début du match un équipement irrégulier est ensuite remarqué, le responsable d'équipe doit être sanctionné de manière progressive

✎ Le joueur concerné doit quitter l'aire de jeu jusqu'à ce que le problème ait été écarté

✎ Si l'équipe a un quelconque doute concernant l'équipement, le responsable d'équipe doit se présenter aux juges arbitres ou au juge délégué avant le début du match



## Interdiction des masques pour le visage et autres objets interdits

✋ L'interdiction doit être signifiée au joueur fautif et au responsable d'équipe dès la première constatation

### **Avant le match :**

✋ Le masque doit être retiré (ex : période d'échauffement)

✋ Le jeu ne doit pas démarrer si toujours constat de port du masque = SPP à l'officiel

### **Pendant le match :**

✋ Si pénétration du joueur avec un masque = SPA 2mn à l'officiel

✋ Si à nouveau pénétration du joueur avec un masque : SPA ■ sans rapport (règle 8:9) à l'officiel



## Interdiction des masques pour le visage

L'équipement (pour plus d'informations, voir la liste)	autorisé	interdit
Casque		
Masque pour le visage / Protection pour le nez		





# DIRECTIVES ET INTERPRETATIONS

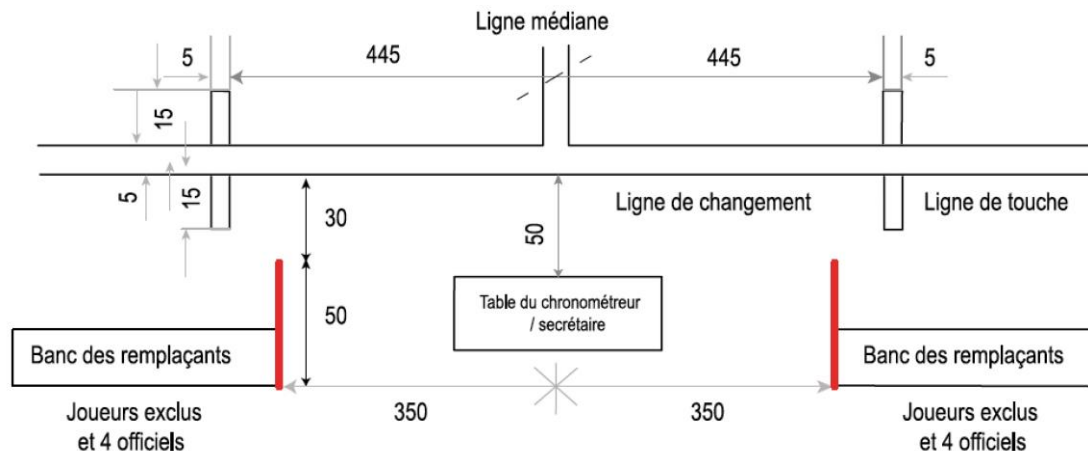
**La majorité des directives et interprétations  
ont été reprises des clarifications des règles  
du jeu de 2011**

**Ci-après les nouvelles, en dehors de celles qui  
figurent déjà dans les diapos précédentes**



## Marquage de l'aire de jeu : Lignes de limitation de la zone de managérat

- Il est possible de fixer une ligne de limitation de la zone de managérat
- Celle-ci doit mesurer 50cm de long, elle est placée à une distance de 3,50m à l'extérieur du terrain et perpendiculaire à la ligne de touche
- Le début du marquage doit être placé à une distance de 30cm de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain





## Exécution d'une remise en jeu (*règle 11:4*)

✎ La remise en jeu est exécutée en direction de l'aire de jeu sous forme d'une passe directe franchissant la ligne de touche.



## Exécution d'un jet (règle 15)

La règle 15:7, 3e paragraphe, et la règle 15:8 comprennent des exemples d'irrégularités éventuelles lors de l'exécution d'un jet

✋ Dribbler et poser le ballon au sol (avant de s'en saisir à nouveau) est une infraction, de même que faire rebondir le ballon au sol lors de l'exécution d'un jet (exception faite du renvoi)

➔ Dans ce cas, les fautes doivent aussi être pénalisées conformément aux règles 15:7 et 15:8 (correction ou sanction)



## Joueurs / officiels d'équipe disqualifiés (règle 16:8)

✎ Les joueurs et les officiels disqualifiés doivent quitter l'aire de jeu et la zone de changement immédiatement et ne doivent plus être en contact avec leur équipe par la suite

✎ Si les arbitres, après la reprise du match, constatent une autre infraction commise par un joueur ou un officiel disqualifié, ils doivent établir un rapport écrit

✎ Il n'est toutefois pas possible de prendre des sanctions supplémentaires à l'encontre des joueurs ou des officiels concernés et leur comportement ne peut en aucun cas aboutir à une réduction du nombre de joueurs sur l'aire de jeu.

Ceci est également valable si un joueur disqualifié entre sur l'aire de jeu



## Spectateurs dont le comportement représente un danger pour les joueurs (règle 17:12)

⚡ La règle 17:12 s'applique également si des spectateurs se comportent de façon à mettre en danger les joueurs, en utilisant par exemple un pointeur laser ou tout autre type d'objets.

➔ **Dans ce cas, les mesures suivantes doivent être prises :**

⚡ Si nécessaire, le match est suspendu immédiatement et n'est pas poursuivi

⚡ Les spectateurs sont priés d'arrêter de gêner le match

⚡ Si nécessaire, certains spectateurs sont retirés des gradins en question ou le jeu reprend seulement lorsque tous les spectateurs concernés ont quitté la salle

⚡ L'équipe qui joue à domicile est priée de prendre des mesures de sécurité supplémentaires

⚡ La rédaction d'un rapport écrit



- ✎ Si le match a déjà été suspendu après l'identification d'une irrégularité, la règle 13:3 (par analogie) s'applique
- ✎ Si le match est suspendu lors d'une occasion manifeste de but, la règle 14:1c s'applique
- ✎ Dans tous les autres cas, un jet franc doit être accordé à l'équipe en possession du ballon et doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu



## Joueur supplémentaire sur l'aire de jeu (4:6, 1<sup>er</sup> § )

⚡ Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement

➔ Il est sanctionné par une exclusion

⚡ Si impossibilité de déterminer quel est le « joueur fautif », l'officiel responsable doit désigner un joueur ; si refus, le juge délégué ou les juges arbitres désignent un joueur :

➔ Ce joueur est sanctionné par une exclusion

**Remarque** : seul un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu peut être désigné comme « joueur fautif »

⚡ Si troisième exclusion de ce joueur : celui-ci est disqualifié





Merci de votre attention

# Questions ?



COMMISSION  
ARBITRAGE  
FFHANDBALL



LA POSTE

hummel

PARTENAIRES DES ARBITRES



FFHANDBALL