

REGLES DE JEU IHF

Edition 1^{er} juillet 2016

Détail des nouvelles règles





- ✚ 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





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
- ➔ Si pénétration dans la surface de but d'un joueur de champ et OMB : **un jet de 7m est ordonné + SPP**
- ➔ Si pénétration dans la surface de but d'un joueur de champ et non OMB : **Jet franc + 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 »

✎ 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^e paragraphe, inter n° 2)

✎ 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 fédéral



Si les juges arbitres sont absolument certains qu'il faut un traitement médical 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'un traitement médical 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'un traitement médical 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'un traitement médical 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'un traitement médical 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'un traitement médical 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 l'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 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^{ème} 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

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



Aide à la formation « Jeu passif »

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
Passe à un coéquipier	Aucun contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
Passe à un coéquipier	Contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
Passe à un coéquipier	Contact / gêne le ballon ; le ballon est rendu à l'attaquant 1	Aucun contact avec le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
Tir au but	Defenseur gêne le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
Tir au but	Defenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée



Aide à la formation « Jeu passif »

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
Passe à un coéquipier	Dévie le ballon derrière la ligne de touche ou de sortie de but	Aucun contact avec le ballon	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
Passe à un coéquipier	Faute sur l'attaquant 1 lors de la passe	Ne contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
Passe à un coéquipier	Faute sur l'attaquant 2	Ne contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
Tir au but	Défenseur gêne le ballon, qui franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Aucune action	Remise en jeu pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée



Aide à la formation « Jeu passif »

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



Remarques concernant le nombre maximal de passes

Après l'exécution de la 6^{ème} passe (Interprétation 4D3b)

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

⚡ La même chose s'applique, si le jet exécuté après la 6^e passe **est gêné** par 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 « Jeu passif »

Aide à la formation concernant les modifications des Règles pour le « jeu passif » Situations **après** l'exécution de la 6ème passe - **Passe supplémentaire accordée**

Situations après l'exécution de la 6e passe !

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



Aide à la formation « Jeu passif »

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 après la 6e passe	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Jet franc pour l'adversaire	Jeu passif
Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Les attaquants reprennent le contrôle du ballon	Poursuite du match	Signal d'avertissement annulé
Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Le ballon franchit la ligne de touche ou de sortie de but	Remise en jeu pour l'attaquant	Signal d'avertissement annulé
Tir au but	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
Tir au but	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
Tir au but	Gardien gêne le ballon / le ballon rebondit sur un montant du but ou la traverse	Défenseur prend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Ballon perdu / conclusion de l'attaque



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





Les 30 dernières 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 :

⚡ a) 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





Les 30 dernières secondes

✎ b) 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 30 dernières secondes

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



Les 30 dernières secondes

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



Les 30 dernières secondes

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

et que les adversaires :

✎ a) par l'infraction d'un joueur aux règles 8:5 ou 8:6, ainsi qu'aux règles 8:10a ou 8:10b (ii),

✎ b) 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.



Les 30 dernières secondes

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 30 dernières secondes

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 30 dernières secondes

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 30 dernières secondes

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 CR + rapport

Les 30 dernières secondes

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 CR (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 CR + rapport**

Les 30 dernières secondes

Directives :

Avantage au cours des 30 dernières secondes :

(8:10d, dernier paragraphe)

Les arbitres interrompent le match et accordent un jet de 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

Les 30 dernières secondes

Directives :

Début des 30 dernières secondes :

7:10c, 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

Les 30 dernières 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 CR (pas de rapport)**

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

• **SPP**

Dans ces cas les juges arbitres prendront une décision en se

REGLE CONCERNANT LE CARTON BLEU



Le Carton Bleu

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 prendre des mesures à prendre

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

Pour cela, **le juge arbitre présente également un carton bleu**, à l'information et après avoir présenté un carton rouge



**NOUVELLES ADAPTATIONS AUX
REGLES DE JEU**

Adaptations règles de jeu

Article 4:2 Responsabilité de l'officiel responsable d'équipe

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

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

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

Adaptations règles de jeu

Reglement des zones de changement, point 5 :

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

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

Adaptations règles de jeu

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. »

Adaptations règles de jeu

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

En signant la feuille de 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

Adaptations règles de jeu

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 CR

en rapport (règle 8:9) à l'officiel

Adaptations règles de jeu

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	 	
Bandeau		

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**

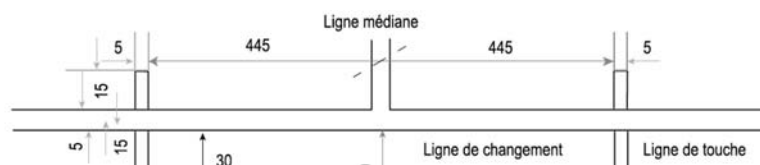
Directives et interprétations

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



Directives et interprétations

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

Directives et interprétations

Exécution d'un jet (*règle 15*)

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

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

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

Directives et interprétations

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 la réduction du nombre de joueurs sur l'aire de jeu.

Directives et interprétations

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

Directives et interprétations

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

Directives et interprétations

Joueur supplémentaire sur l'aire de jeu (4:6, 1^{er} §)

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

▶ Il est sanctionné par une exclusion

En cas d'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 désigné comme « joueur fautif »

En cas de troisième exclusion de ce joueur : celui-ci est disqualifié

Merci de votre attention

Questions ?



