

Equipes de France

- : Seniors M
- : Seniors F
- : Juniors
- : Jeunes

LNH

- : D1M
- : Coupe de la Ligue M

LFH

- : D1F
- : Coupe de la Ligue F

Championnats

- : D2M
- : D2F
- : National
- : Moins de 18ans M
- : Moins de 18ans F
- : Régionaux
- : Départementaux
- : Autres

Coupes

- : de France M
- : de France F
- : d'Europe M
- : d'Europe F

Les pratiques

- : le Handball
- : le Mini Hand
- : le Sandball
- : Premier Pas



Le Handball

[Histoire](#) ■ [Règles](#) ■ [Lexique](#) ■ [Les équipements](#) ■ [L'arbitrage](#)

Table des matières

- Règle 1 - L'aire de jeu
- Règle 2 - Temps de jeu, signal de fin et time-out
- Règle 3 - Le ballon
- Règle 4 - L'équipe, les changements, l'équipement
- Règle 5 - Le gardien de but
- Règle 6 - La surface du but
- Règle 7 - Le maniement du ballon, le jeu passif
- Règle 8 - Irrégularités et comportements antisportifs
- Règle 9 - Validité du but
- Règle 10 - L'engagement
- Règle 11 - La remise en jeu
- Règle 12 - Le renvoi
- Règle 13 - Le jet franc
- Règle 14 - Le jet de 7 mètres
- Règle 15 - Instructions générales pour l'exécution des jets (engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)
- Règle 16 - Les sanctions
- Règle 17 - Les arbitres
- Règle 18 - Le chronométreur et le secrétaire

REGLE 1 - L'AIRES DE JEU

1.1 L'aire de jeu (**fig.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 **Règle 1.4** et **Règle 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 pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1.2 Le but (**fig.2**) 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. 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 **fig. 2a**), alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm.

Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être remplacées par une différence de couleurs entre les zones adjacentes du sol.

1.4 Devant chaque but se trouve la surface de but (voir **Règle 6**). La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante : (i) 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 la surface de but) ; et (ii) deux quarts de cercle de 6 m de rayon chacun (distance mesurée de l'arête interne postérieure des montants du but) qui relient la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but (voir **fig. 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 **fig.1**).

1.6 La ligne des 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), (voir **fig.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 **fig.1**).

1.8 La ligne médiane relie les milieux des lignes de touche (voir **fig.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 **fig.1** et **3**).

o Remarque : Pour consulter les exigences techniques plus détaillées sur l'aire de jeu et les buts, voir "Directives pour la construction des aires de jeu et des buts" du livret de l'arbitrage, en page 58.

Figure 1 : L'AIRES DE JEU

Plan du site

Recherche

- : Clubs
- : Ligues
- : Comités
- : Sur le site

Boutiques

- : FFHB
- : Vidéo
- : Kit promo
- : Pratique

Publications

- : Handinfos
- : Handline
- : Lettre DFE
- : Approches
- : Docs

Liens

TV

Presse

Partenaires

Antidopage

Contacts



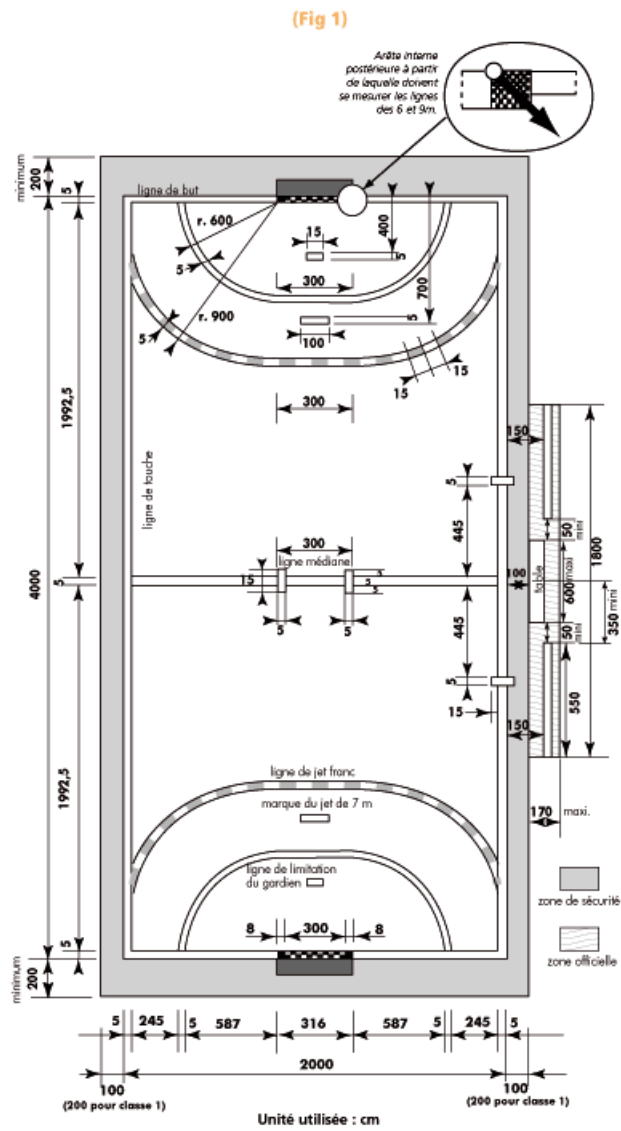


Figure 2a : Le but

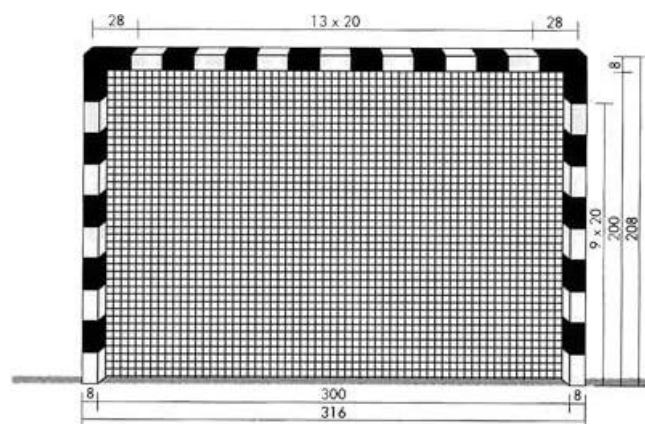


Figure 2b : Le But dans une perspective latérale

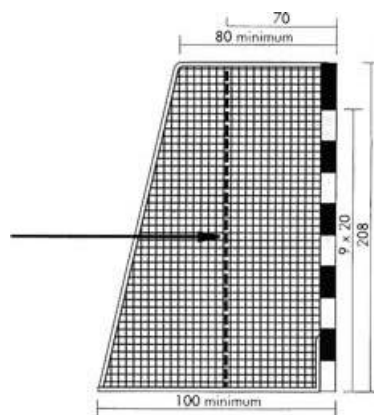
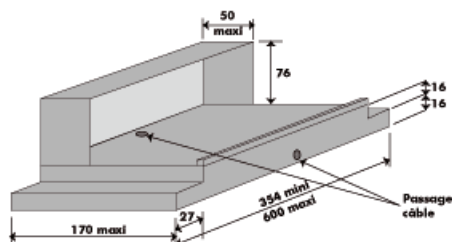


Figure 3 : Lignes de changement et zones de changement

ZONE OFFICIELLE AVEC ESTRADE (Fig 3) (unité utilisée : cm)



La table du chronométrateur et du secrétaire ainsi que les bancs de changement 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, mais devrait être distante de celle-ci au minimum de 50 cm. Les dimensions de la figure 3 sont indiquées en m, les autres figures sont en cm.



REGLE 2 - TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET TIME-OUT

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 de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes ; la pause à la mi-temps est de 10 minutes.

2.2 Les équipes joueront des prolongations, après une pause de 5 minutes, à la suite 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.

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 chronométrateur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé (voir **Règle 17.10**).

o 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 chronométrateur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (voir **Règle 18.2, 2e paragraphe**).

Lors de l'utilisation d'une installation murale de chronométrage, le chronomètre devrait, si possible, être réglé pour fonctionner de 0 à 30 minutes.

2.4 Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match) doivent être pénalisées, même si la sanction ne peut intervenir qu'après le

retentissement de ce signal. L'arbitre ne sifflera la fin du match qu'après l'exécution du jet franc (excepté **13.4**) ou du jet de 7 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat (voir également l'interprétation n°1).

2.5 Si le signal de fin (de mi-temps ou de match) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres même si le ballon est déjà lancé, il y a lieu de recommencer ce jet. Il convient d'attendre le résultat immédiat de ce jet avant que les arbitres terminent le match.

2.6 Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être sanctionnés personnellement pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 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 chronomètre a donné le signal de fin (de mi-temps ou de match) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession du ballon lors de la reprise du jeu. Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet qui correspondait à la situation de jeu (**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.

Time-out

2.8 Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (time-out) et quand il doit reprendre. Un time-out est obligatoire lorsque :

- une exclusion, une disqualification ou une expulsion est prononcée,
- un jet de 7 mètres est accordé,
- un team time-out est accordé,
- un changement irrégulier intervient ou qu'un joueur "supplémentaire" entre sur l'aire de jeu,
- le chronomètre ou le délégué technique émettent un coup de sifflet,
- des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la **Règle 17.8**.

Un time-out est généralement accordé dans certaines autres situations, en fonction des circonstances (voir l'interprétation n°2).

Les irrégularités commises pendant un time-out ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (**Règle 16.13**, 1er paragraphe).

2.9 Les arbitres signalent au chronomètre l'instant de l'arrêt du chronomètre lors d'un time-out. Le time-out est à signaler au chronomètre par 3 coups de sifflet brefs (**geste n°16**).

A l'issue d'un time-out, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (**15.3 b**).

2.10 Chaque équipe a droit à un team time-out d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire (**Interprétation n°3**).



REGLE 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 :

- o 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Dimension IHF 3) pour les équipes masculines et juniors masculines (au-dessus de 16 ans) ;
- o 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 masculins (12 à 16 ans) ;
- o 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).

o Commentaire : Les exigences techniques relatives aux ballons à utiliser dans toutes les rencontres internationales officielles sont reprises dans le "Règlement du ballon de l'IHF". 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 time-out.



REGLE 4 - L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS, L'ÉQUIPEMENT

L'Équipe

4.1 Une équipe comprend jusqu'à 12 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 désigné comme gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peut devenir un gardien de but à tout moment (voir toutefois les **Règles 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 12 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 et à quel moment (**17.13**).

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 chronomètre/secrétaire et éventuellement aux arbitres (**excepté Interprétation n°3 "Team time-out"**).

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 (voir à ce propos les **Règles 8.4**, **16.1d**, **16.3d** et **16.6b**). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (**13.1a-b** ; **Interprétation n°9**).

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/chronomètre et être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match peut, en principe, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe (voir toutefois les **Règles 4.4** et **4.6**).

Si un joueur non autorisé à participer au match entre sur l'aire de jeu, il doit être disqualifié (**16.6a**). La rencontre reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (**13.1a-b** ; **Interprétation n°9**).

Les changements

4.4 Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométrateur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu (4.5).

Les joueurs 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 time-out (à l'exception des team time-out).

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°9).

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°9).

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. Les joueurs occupant le poste de gardien doivent porter une tenue de couleur différente de celle de leur équipe ainsi que de celle de l'équipe adverse et du gardien de but adverse (17.3).

4.8 Les joueurs doivent porter des numéros mesurant au moins 20 cm de haut côté dos et 10 cm côté poitrine. Ceux-ci devraient être numérotés de 1 à 20.

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

Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard. Ce brassard est environ de 4 cm de large et sa couleur doit contraster avec celle 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, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastiques de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet dangereux (17.3). Les bandeaux sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

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.

4.10. Si un joueur saigne ou a du sang sur le corps ou le maillot, il doit quitter l'aire de jeu immédiatement et volontairement (dans le cadre d'un changement) afin d'arrêter le saignement, de panser la plaie et de nettoyer le corps et le maillot. Le joueur ne peut pas retourner sur l'aire de jeu tant que cela n'a pas été effectué.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est reconnu coupable d'attitude antisportive (8.4, 16.1d et 16.3c).

4.11. Dans le cas d'une blessure, les arbitres peuvent donner la permission (par les gestes n° 16 et 17) à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un time-out et ce uniquement afin de porter assistance à un joueur blessé de leur équipe (4.2, 16.1d, 16.3d, 16.6b).



REGLE 5 - LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but peut :

5.1. Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ;

5.2. Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ (Règles 7.2-4, 7.7) ; cependant, le gardien n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi (Règles 6.5, 12.2 et 15.3b) ;

5.3. Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ.

On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but ;

5.4. Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et de continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ne peut pas :

5.5. Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense (8.2, 8.5) ;

5.6. Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (Jet franc selon 13.1a si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du jet) ;

5.7. Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable (13.1a) ;

5.8. Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but (13.1a) ;

5.9. Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but (13.1a) ;

5.10. Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (13.1a) ;

5.11. Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve à terre sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu (13.1a) ;

5.12. 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).

o 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.



REGLE 6 - LA SURFACE DU BUT

6.1 Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir toutefois 6.3). La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

6.2 La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

a) jet franc, si un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but (13.1a),

b) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage (13.1a-b, voir cependant 6.2c),

c) jet de 7 m, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but (14.1a).

- 6.3 L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :
- a) un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les joueurs adverses,
 - b) un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage,
 - c) un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse.
- 6.4 Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.
Il est interdit à tout joueur de champ de toucher le ballon qui s'y trouve à terre, en mouvement ou tenu par le gardien (**13.1a-b**). Par contre, le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi (**12.2**).
- 6.5 Le gardien doit remettre le ballon en jeu par un renvoi (**Règle 12**) lorsque le ballon termine sa course sur la surface de but.
- 6.6 Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi (**6.5**).
- 6.7 Si un joueur lance le ballon dans sa propre surface de but, il est décidé :
- a) but, si le ballon parvient dans le but,
 - b) jet franc, si le ballon s'immobilise sur la surface de but ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci ne parvient pas dans le but (**13.1a-b**),
 - c) remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (**11.1**),
 - d) que le jeu se poursuit si le ballon traverse la surface de but pour rejoindre la surface de jeu sans avoir été touché par le gardien.
- 6.8 Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.



REGLE 7 - LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF

Le maniement du ballon

Il est permis de :

- 7.1 Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;
- 7.2 Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par 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.
- o Commentaire : Un pas est effectué lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.
- 7.4 Sur place ou en mouvement :
- 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) ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive, et le reprendre ou le saisir avec une ou les deux mains.
- Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes (**13.1a**).
- On considère qu'il y a dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.
Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but.
- 7.5 Passer le ballon d'une main à l'autre ;
- 7.6 Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.
- Il est interdit de :
- 7.7 Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but (**13.1a**). Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.
- o Commentaire : Il y a faute de réception lorsqu'un joueur ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.
- Un ballon déjà maîtrisé peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou après qu'il a rebondi.
- 7.8 Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un joueur adverse (**13.1a-b**).
- 7.9 Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

Le jeu passif

- 7.10 Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable (voir **Interprétation n°4**). Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (**13.1a**).
- Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.
- 7.11 Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement (**geste n°18**). Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (voir **Interprétation n°4**).
- Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable (voir **Interprétation n°4**).



REGLE 8 - IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Il est permis :

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

Il est interdit :

- 8.2 a) d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains,
 - b) de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes ou de le repousser,
 - c) de retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,
 - d) de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.
- 8.3 Toute irrégularité à la **Règle 8.2** où l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement. Par sanction progressive, on entend qu'il

n'est pas suffisant de sanctionner une irrégularité particulière uniquement par un jet franc ou un jet de 7 mètres. Car cette faute dépasse le type d'irrégularité concernant la lutte pour le ballon.

Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle, en commençant par un avertissement (**16.1b**), et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères (**16.3b** et **16.6g**).

Les avertissements et les exclusions provenant d'autres irrégularités doivent également être pris en ligne de compte dans la progressivité.

8.4 Toute expression verbale et geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs. (**Consulter l'Interprétation n°5 pour des exemples**). Cela s'applique à la fois aux joueurs et aux officiels de l'équipe sur et en dehors de l'aire de jeu. La sanction progressive s'applique également dans les cas de comportement antisportif (**16.1d**, **16.3c-d** et **16.6, b, g, h**).

8.5 Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié (**16.6c**), en particulier lorsqu'il :

- a) frappe ou arrache le bras tireur d'un joueur en action de tir ou de passe, depuis le côté ou l'arrière,
- b) exécute une action de manière à toucher le joueur adverse à la tête ou au cou,
- c) touche intentionnellement le joueur adverse au corps avec le pied, le genou ou d'une autre manière, y compris le croche-pied,
- d) pousse un joueur adverse en train de courir ou de sauter ou l'attaque de telle manière que celui-ci perd le contrôle de son équilibre ; ceci s'applique également au gardien de but qui quitte sa surface de but dans le cadre d'une contre-attaque de l'équipe adverse,
- e) touche le défenseur à la tête lors d'un jet franc effectué comme tir direct au but, à condition que ce défenseur ne bouge pas ; il en va de même lorsqu'il touche le gardien à la tête lors d'un jet de 7 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.

8.6 Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci (**consultez l'Interprétation n°6 pour des exemples**), doit être sanctionné par une disqualification (**16.6d**).

8.7 Un joueur coupable de "voie de fait" pendant le temps de jeu doit être expulsé (**16.9-11**). Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification (**16.6e** ; **16.13b, d**). Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié (**16.6f**).

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

8.8 Toute violation des **Règles 8.2-7** sera sanctionnée par un jet de 7 mètres pour l'équipe adverse (**Règle 14.1**), si cette irrégularité déjoue directement ou indirectement une occasion manifeste de marquer un but en raison de l'interruption dont elle est responsable.

Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse (voir **Règles 13.1a-b, 13.2-3**).



REGLE 9 - VALIDITE DU BUT

9.1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but (**voir fig. 4**), pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir. L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet bref) 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 défendante, le but doit être accordé.

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométreur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but (**12.2**, 2e paragraphe).

o 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.

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 accordent le but.

o 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. Le match est nul si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou aucun but (**Règle 2.2**).

Figure 4 : Validité du but



REGLE 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 **Règle 9.2**, 2e paragraphe).

10.3 L'engagement est exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement (**13.1a**) depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté) dans n'importe quelle direction. Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (**13.1a**). (**Interprétation n°7**).

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet (**15.1**, paragraphes 2 et 3).

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 joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement (**15.7**).

**REGLE 11 - LA REMISE EN JEU**

- 11.1 Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe.
- 11.2 La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres (excepté **15.3b**), par l'équipe opposée à l'équipe dont le joueur a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de touche ou de sortie de but.
- 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.
- 11.4 Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Il ne lui est pas permis de poser le ballon sur le sol et de le reprendre en main ou de le faire rebondir et de le reprendre en main (**13.1a**).
- 11.5 Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur.
- 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.

**REGLE 12 - LE RENVOI**

- 12.1 Un renvoi est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but (**Règle 6.5**) ou 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 les deux situations le ballon est considéré "hors jeu" et que la règle **13.3** s'applique s'il y a une irrégularité de la part de l'équipe du gardien après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi a été engagé.
- 12.2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté **15.3b**), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.
- Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a franchi la ligne de surface de but.
- Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver près de la ligne de surface de but. Cependant ils peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci a franchi la ligne de surface de but (**15.7**).
- 12.3 Après avoir exécuté un renvoi, le gardien ne peut pas retoucher le ballon si celui-ci n'a pas été touché par un autre joueur (**5.7, 13.1a**).

**REGLE 13 - LE JET FRANC**

Décision de jet franc

- 13.1 En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :
- a) l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (voir Règles **4.2-3, 4.5-6, 5.6-11, 6.2a-b, 6.4, 6.7b, 7.2-4, 7.7-8, 7.10, 8.8, 10.3, 11.4, 12.3, 13.7-8, 14.4-7** et **15.2-5**).
 - b) l'équipe défendante commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (voir Règles **4.2-3, 4.5-6, 5.5, 6.2b, 6.4, 6.7b, 7.8** et **8.8**).
- 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**, ou 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,
 - c) si le match est interrompu parce que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu.
- La Règle de "l'avantage" dont il est question dans la **Règle 13.2** ne s'applique pas aux situations reprises dans la **Règle 13.4**.
- 13.5 S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit, au moment du coup de sifflet de l'arbitre, immédiatement poser ou laisser tomber sur le sol le ballon à l'endroit où il se trouve (**16.3e**).
- Exécution du jet franc
- 13.6 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté **15.3b**) et, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue. Les exceptions à ce principe sont reprises ci-dessous.
- Dans les situations décrites dans la Règle **13.4a-b**, le jet franc est effectué, après le coup de sifflet, en principe de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption. Dans le cas de la Règle **13.4c**, le jet franc est effectué, également après le coup de sifflet, en principe à la verticale de l'endroit où le ballon a touché le plafond ou l'équipement suspendu.
- Si un arbitre ou un délégué technique (de l'IFH ou d'une fédération continentale/nationale) interromp le match en raison de l'irrégularité commise par un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend et que cette intervention se solde par une recommandation ou une sanction personnelle, il convient de procéder au jet franc de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption de la rencontre, si cet endroit est plus favorable que l'endroit où a

eu lieu l'irrégularité.

La même exception qu'au paragraphe précédent est applicable si le chronométrateur interrompt la partie en raison d'un changement irrégulier ou d'une entrée irrégulière conformément aux Règles 4.2-3 ou 4.5-6.

Comme indiqué dans la Règle 7.10, les jets francs sanctionnant un jeu passif doivent être exécutés de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption du match.

En dépit des principes et des procédures de base énoncés dans les paragraphes précédents, un jet franc ne pourra jamais être exécuté à l'intérieur de la propre surface de but de l'équipe exécutant le jet franc 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.

o Commentaire : 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 16.3e. Dans de tels cas, l'exécution du jet doit toujours se faire du point précis où l'irrégularité a été commise.

13.7 Une fois qu'un joueur de l'équipe à qui a été accordé le jet franc a rejoint la position correcte pour effectuer le jet, le ballon dans la main, il ne peut pas déposer ce ballon sur le sol et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre (13.1a).

13.8 Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc (15.1).

Lorsque des attaquants se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de 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 (15.1). Il faut alors procéder au jet franc après coup de sifflet (15.3b).

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 défendante (13.1a).

13.9 Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses 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.



REGLE 14 - LE JET DE 7 METRES

Décision de jet de 7 mètres

14.1 Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

a) une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu,

b) il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but,

c) une occasion manifeste de but est déjouée par l'intervention d'une personne ne participant pas au jeu

(excepté Règle 9.1 Commentaire).

Voir l'Interprétation n°8 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 (Règle 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 7 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision 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 donnent un jet de 7 mètres, les arbitres doivent accorder un time-out (2.8).

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 de champ (13.1a).

14.5 Lors de l'exécution du jet de 7 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon n'ait quitté sa main (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 joueur adverse ou le but (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 jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres (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.

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 5.12), avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur.

14.10 Il n'est plus 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 (8.2, 16.1d et 16.3c).



REGLE 15 - INSTRUCTIONS GÉNÉRALES POUR L'EXÉCUTION DES JETS

(engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)

15.1 Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur avant l'exécution de tout jet.

Tous les joueurs doivent prendre les positions imposées pour le jet en question. Les joueurs doivent conserver ces positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur, à l'exception du cas prévu par la Règle 10.3, 2e paragraphe.

Une mauvaise position au départ d'un jet est à corriger (excepté 13.8 2e paragraphe et 15.7).

15.2 A l'exception du renvoi, le lanceur doit avoir une partie d'un pied constamment en contact avec le sol lorsqu'il effectue le jet (13.1a). Il est permis de lever l'autre pied et de le reposer au sol plusieurs fois.

15.3 L'arbitre doit faire reprendre le jeu par un coup de sifflet :

a) toujours pour un 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 :

o pour une reprise de la rencontre après un time-out ;

o pour une reprise avec un jet franc en vertu de la Règle 13.4 ;
 o pour un retardement dans l'exécution du jet ;
 o après une correction des positions de joueurs ;
 o après une recommandation ou un avertissement.
 Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (13.1a).
 15.4 Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (excepté 12.2).
 Pendant l'exécution d'un jet, le ballon ne peut pas être remis de la main à la main à un coéquipier ni être touché par un coéquipier (13.1a).
 15.5 Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur ou le but (13.1a).
 15.6 Tous les jets (excepté 12.2 : un ballon qui pénètre dans le propre but lors d'un renvoi n'entraîne pas l'attribution d'un but à l'équipe adverse) peuvent directement aboutir à un but.
 15.7 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 défenseurs, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante. Lorsque cela entraîne un désavantage, la position irrégulière est à corriger (15.3b).
 Si les arbitres ont ordonné l'exécution d'un jet malgré une position irrégulière des joueurs adverses, ceux-ci ont le droit d'intervenir dans le jeu.
 Lorsqu'un joueur adverse, en se tenant trop près ou par toute autre irrégularité, empêche ou influence l'exécution d'un jet, il est à avertir et en cas de récidive à exclure (16.1c, 16.3f).



RÈGLE 16 - LES SANCTIONS

Avertissement

16.1 Un avertissement peut être donné pour :
 a) des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse (5.5, 8.2) et qui n'entrent pas dans la catégorie des "sanctions progressives" suivant la Règle 8.3.
 Un avertissement doit être donné pour :
 b) des irrégularités à sanctionner progressivement (8.3),
 c) des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (15.7),
 d) un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe (8.4).
 o Commentaires :
 Chaque joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements. Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement par la suite. Les officiels d'une équipe ne devraient pas recevoir plus d'un avertissement en tout.
 16.2 L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un carton jaune. (Geste n° 13 ; le "carton jaune" doit mesurer environ 9 x 12 cm).

Exclusion

16.3 Une exclusion (2 minutes) doit être prononcée en cas de :
 a) changement irrégulier ou une entrée sur l'aire de jeu irrégulière (4.5-6),
 b) irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (8.3),
 c) attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu (8.4),
 d) second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement en vertu de la règle 16.1d (8.4),
 e) défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon (13.5),
 f) irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse (15.7),
 g) disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu (16.8, 2e paragraphe),
 h) comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu (16.12).
 o Commentaire : Lors d'irrégularités particulières, l'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, indépendamment des prescriptions énumérées dans les paragraphes b, c et d, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.
 Un officiel peut-être exclu directement, même s'il n'y a pas eu d'avertissement envers un autre officiel de son équipe. Si un officiel d'équipe a reçu une exclusion de 2 minutes en relation avec la règle 16.3b, cet officiel est autorisé à rester dans la zone de changement et effectuer sa fonction ; cependant son équipe est réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pendant 2 minutes.
 16.4 Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts (geste n° 14).
 16.5 Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu ; la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification (16.6g).
 Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu. La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de la reprise du jeu.
 Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps. La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations et pendant les prolongations.

Disqualification

16.6 Une disqualification doit être prononcée dans les cas suivants :
 a) un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu (4.3),
 b) troisième (ou suivant) comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe, après que l'un d'entre eux a déjà été sanctionné par une exclusion en vertu de la Règle 16.3d (8.4),
 c) irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse (8.5),
 d) comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu (8.6),
 e) voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant une pause (8.7 ; 16.13b,d),
 f) voies de fait d'un officiel (8.7),
 g) troisième exclusion d'un même joueur (16.5),
 h) comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause (16.13d).
 16.7 Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométrateur/secrétaire en brandissant le carton rouge (geste n° 13 ; le "carton rouge" doit mesurer environ 9 x 12 cm).
 16.8 Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe. La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. En d'autres termes, la force de l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu (16.3g). Cette réduction d'effectifs sur l'aire de jeu durera toutefois 4 minutes si le joueur a été disqualifié dans les circonstances indiquées dans la règle 16.12.
 Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels, disponibles pour l'équipe (exception : 16.13b). Cependant, il est permis de compléter le nombre des joueurs sur l'aire de jeu à la fin du temps de l'exclusion. En principe, une disqualification s'applique seulement au temps de jeu restant du match où elle a été signifiée.

Elle est considérée comme une décision prise par les arbitres fondée sur leur observation des faits. Une disqualification ne devrait pas avoir de conséquences au-delà du match, à l'exception d'une disqualification motivée pour voies de fait (**16.6e-f**) ou si un comportement antisportif grossier d'un joueur ou officiel d'équipe répond à l'**interprétation 6a ou d**. Des disqualifications de ce type doivent être motivées sur la feuille de match (**17.11**).

Expulsion

16.9 Une expulsion doit être prononcée :

Lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait (tel que défini dans la **Règle 8.7**) pendant le temps de jeu (**Règle 16.13**, 1er paragraphe ; **Règle 2.6**) et aussi en dehors de l'aire de jeu.

16.10 Après avoir ordonné un time-out, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronomètreur/secrétaire en utilisant le geste prescrit (**geste n° 15**).

16.11 Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu.

Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe. Les arbitres doivent motiver leur décision d'expulsion aux autorités compétentes sur la feuille de match (**17.11**).

Plusieurs irrégularités dans une même situation

16.12 Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.

Ce sera toujours le cas si l'une de ces irrégularités est une voie de fait.

Cependant il y a les exceptions suivantes où une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :

- si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire (**16.3h**). (Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié),
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, son équipe sera pénalisée non seulement des 2 minutes réglementaires correspondant à la disqualification mais de 2 minutes supplémentaire correspondant à l'attitude antisportive après disqualification, ce qui portera donc le temps d'exclusion infligé à l'équipe à 4 minutes,
- si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale (**16.6d**) ; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes (**16.8** 2e paragraphe),
- si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

16.13 Les situations décrites dans les Règles **16.1**, **16.3**, **16.6** et **16.9** impliquent généralement des irrégularités commises pendant le temps de jeu (**2.8**).

Les time-out et les prolongations font partie du temps de jeu. Les pauses entre les mi-temps ne font pas partie du temps de jeu.

Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné comme suit :

Avant le match :

- en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (**16.1d**) ;
- en cas d'attitude antisportive grossière ou de voie de fait (**16.6d-f**), par une disqualification, mais l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 12 joueurs et 4 officiels.

Pendant une pause :

- en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (**16.1d**) ;
- en cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait (**16.6b, d-f, h**), par une disqualification ; en cas d'attitudes antisportives répétées, cette règle annule les Règles **16.3c-d** qui s'appliquent pendant le temps de jeu.

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

Après le match :

- par un rapport écrit.



REGLE 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 chronomètreur.

17.2 Les arbitres surveillent la conduite des joueurs dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.

17.3 Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que ne commence le match. Ils décident quels ballons seront utilisés (**Règles 1 et 3.1**).

Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité des 2 "officiels responsables des équipes". 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 capitaines des deux équipes (**10.1**).

17.5 Au début du match, l'un des arbitres se place comme "arbitre de champ" derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement.

L'arbitre de champ signale le début du match par le coup de sifflet d'engagement (**10.3**).

Dès que l'équipe qui n'a pas eu l'engagement entre en possession du ballon, cet arbitre se positionne près de la ligne de sortie de but de l'équipe désormais défendante.

L'autre arbitre commence le match comme "arbitre de but" près de la ligne de sortie de but de l'équipe initialement défendante. Il devient arbitre de champ dès que l'équipe occupant son camp s'empare du ballon.

Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

17.6 En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres.

Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (excepté **13.2** et **14.2**).

Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul (cette règle sera appliquée différemment en fonction du règlement spécifique lors des matchs de l'IHF et des fédérations continentales).

17.7 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.

17.8 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 dérogée 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 time-out est obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet (**2.8f, 15.3b**).

17.9 Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts.

Ils notent les avertissements, les exclusions, les disqualifications et les expulsions.

17.10 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 la **Règle 2.3**).

17.11 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie. Les expulsions (**16.11**) et les disqualifications prononcées au titre de la Règle **16.8**, 4e paragraphe, doivent être motivées sur la feuille de match.

17.12 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.

17.13 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.

17.14 La tenue, une chemise noire ou de couleur compatible avec celles des équipes, est principalement destinée aux arbitres.



REGLE 18 - LE CHRONOMETREUR ET LE SECRETAIRE

18.1 En principe, le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les time-out et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

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

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

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

Voir également l'**interprétation n°9** concernant les procédures correctes des interventions du 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 time-out.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur prend la

responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir **Règle 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), 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.

LES GESTES DE L'I.H.F.

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) doit(ven)t être effectué(s) (gestes 13-15) 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 18**).

Les gestes **12**, **16** et **17** sont obligatoires dans les situations où ils s'appliquent.

Les gestes **8**, **10** et **18** sont utilisés si les arbitres les estiment nécessaires.

LISTE DES GESTES :

1 Empiètement sur surface de but

2 Double dribble

3 Marcher ou 3 secondes

4 Ceinturer, retenir ou pousser

5 Frapper

6 Faute d'attaquant

7 Remise en jeu - Direction

8 Renvoi

9 Jet franc - Direction

10 Non respect de la distance des "3m"

11 Jeu passif

12 But

13 Avertissement (jaune) - Disqualification (rouge)

14 Exclusion

15 Expulsion

16 Time-out

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

18 Geste d'avertissement pour jeu passif.

