

## Nouvelles règles 2016

### Gardien de but en tant que joueur de champ

La règle actuelle qui prévoit qu'un gardien de but peut être remplacé par un joueur de champ, qui porte une chasuble, reste entièrement valable.

Par ailleurs, un septième joueur de champ peut remplacer le gardien de but. Dans ce cas, toutefois, le joueur ne peut pas remplir la fonction du gardien de but, à savoir qu'il n'est pas autorisé à pénétrer dans la surface de but pour prendre la place du gardien de but.

Lorsque le ballon est en jeu et que l'un des sept joueurs de champ pénètre dans la surface de but pour bloquer le ballon (ou anéantit clairement une occasion manifeste de but), un jet de 7m est accordé à l'équipe adverse. De plus, le joueur est sanctionné progressivement. La même sanction s'applique si son équipe perd le ballon et que le joueur pénètre dans sa propre surface de but pour en tirer un avantage.

En cas de remplacement, les règles existantes s'appliquent.

Si l'équipe doit exécuter un renvoi et joue sans gardien de but, un gardien de but (ou un joueur de champ portant une chasuble), doit remplacer l'un des joueurs de champ.

Si l'équipe adverse est autorisée à exécuter un jet franc après le signal de fin, l'équipe en défense est autorisée à remplacer un joueur de champ par un gardien de but, si elle jouait sans gardien de but à ce moment-là.

*Les dispositions détaillées des règles de jeu sont mises à jour comme suit :*

• **Règle 2:5 :** Le remplacement suivant la règle 2:5 est autorisé lors d'un jet franc après le signal de fin de match.

Pour les jets francs exécutés (ou à nouveau exécutés) dans la règle 2:4, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs. Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle 4:4, un remplacement est autorisé pour un seul joueur de l'équipe attaquante ; de la même façon, l'équipe qui défend est autorisée à remplacer un joueur de champ par un gardien de but, si l'équipe joue sans gardien de but lorsque le signal de fin retentit.

Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle 4:5, 1er paragraphe. De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, et doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc des adversaires (13:7, 15:6 voir aussi l'interprétation n° 1). Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle 13:8.

• **Règle 4:1 :** Une équipe n'est désormais plus obligée de jouer la totalité de la rencontre avec un gardien de but.

Un joueur de champ portant une chasuble est toujours autorisé à participer.

### Recommandations concernant le remplacement d'un gardien de but par un joueur de champ

Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment (voir également le commentaire de la règle 8:5, paragraphe 2). De la même façon, un joueur de champ peut devenir gardien de but à tout moment tant qu'il est identifié comme gardien de but (voir toutefois 4:4 et 4:7).

Si une équipe joue sans gardien de but, 7 joueurs de champ au maximum sont alors autorisés à se trouver en même temps sur l'aire de jeu (voir les règles 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

Les règles 4:4-4:7 s'appliquent aux remplacements d'un gardien de but par un joueur de champ.

### Recommandations concernant les remplacements d'un gardien de but par un joueur de champ

• **Règle 12:2 :** Si l'équipe devant effectuer le renvoi joue sans gardien de but, un gardien de but doit remplacer l'un des joueurs de champ (règle 4:4). Les juges arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire (règle 2:8, 2e paragraphe, interprétation n° 2).

• **Interprétation n°2 :** Arrêt du temps de jeu en cas de remplacement d'un joueur de champ par un gardien de but.

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

**Se rajoute un alinéa e) :** remplacement d'un joueur de champ par un gardien de but pour effectuer un renvoi.

### Directives

#### • Joueur de champ pénétrant dans la surface de but (8:7f)

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

Disposition concernant un changement irrégulier, quand il n'est pas possible d'identifier le joueur fautif : en raison de cette modification des règles, un gardien de but se trouvant sur l'aire de jeu peut également être désigné comme « joueur fautif ».

#### • Joueur supplémentaire (règle 4:6, 1er paragraphe)

Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, il est sanctionné par une exclusion de 2 minutes.

S'il n'est plus possible de déterminer quel joueur était fautif, les mesures suivantes doivent être appliquées :

— le délégué technique ou les arbitres demandent au « responsable d'équipe » de désigner le joueur fautif ;

— ce joueur est sanctionné par une exclusion de 2 minutes comme sanction personnelle ;

— si le « responsable d'équipe » refuse de désigner le joueur fautif, le délégué technique ou les arbitres désignent un joueur. Ce joueur est sanctionné par une exclusion de 2 minutes comme sanction personnelle.

**Remarque :**

— Seul un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu peut être désigné comme « joueur fautif ».

— Si le joueur désigné en est à sa troisième exclusion, il doit être disqualifié conformément à la règle 16:6d.

## Joueur blessé

*Cette règle est applicable lors des compétitions de la FFHB lorsqu'il y a un juge délégué technique ou un juge délégué fédéral*

Au cours des dernières années, nous avons observé de plus en plus de situations où un joueur demande une assistance médicale sur l'aire de jeu, bien que cela ne soit pas nécessaire, ceci dans le but de casser le rythme du jeu et d'allonger inutilement la durée du match : preuve d'une conduite antisportive.

Cela a eu une incidence négative sur le jeu et la retransmission télévisée.

Jusqu'à présent les actions mises en œuvre par les juges arbitres et les juges délégués n'ont pas suffi à faire disparaître cette pratique.

Les nouvelles règles de jeu comprennent des consignes spéciales à l'intention des juges arbitres, sur la façon de procéder dans cette situation.

- Si les juges arbitres sont absolument certains que le joueur blessé a besoin d'un traitement médical sur l'aire de jeu, ils ordonnent immédiatement un arrêt du temps de jeu et donneront l'autorisation de pénétrer sur l'aire de jeu (geste n° 15) et effectuent le geste n° 16.
- Dans tous les autres cas, les juges arbitres demanderont au joueur de se lever et de recevoir des soins médicaux à l'extérieur de l'aire de jeu avant d'effectuer le geste n° 16. Si seul le geste n° 15 (arrêt du temps de jeu) est effectué, cela ne signifie pas pour autant que le joueur blessé doit quitter l'aire de jeu et qu'il lui est temporairement interdit de retourner sur l'aire de jeu (voir ci-dessous).
- Un joueur qui reçoit un traitement médical à l'extérieur de l'aire de jeu peut retourner sur l'aire de jeu à tout moment
- Tout joueur qui ne se conforme pas à ces dispositions sera sanctionné pour conduite antisportive.
- Si un joueur a reçu un traitement médical sur l'aire de jeu ou doit quitter l'aire de jeu pendant trois attaques de son équipe, il est sanctionné d'une exclusion de 2 minutes, 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).

### Les dispositions suivantes sont modifiées comme suit :

- Après avoir reçu des soins médicaux sur l'aire de jeu, le joueur doit la quitter.
- Il 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.
- 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 le joueur pénètre sur l'aire de jeu avant la fin des trois attaques, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière (changement irrégulier).

Le juge délégué technique ou fédéral sera chargé de compter le nombre d'attaques jouées.

Une fois les trois attaques achevées, le juge délégué technique ou fédéral en avertit l'équipe de manière adéquate (par exemple en retirant le carton indiquant le numéro du joueur).

Cette décision est considérée comme fondée sur son observation des faits.

- 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.

Il y a deux situations où le joueur ayant reçu un traitement médical sur l'aire de jeu, ne doit pas quitter l'aire de jeu pendant trois attaques de son équipe :

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 un 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.

- Une fois que les juges arbitres ont accordé l'autorisation à deux personnes d'une équipe, autorisée à participer au jeu, de pénétrer sur l'aire de jeu pendant l'arrêt du temps de jeu pour prodiguer des soins à un joueur blessé, 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.

**Les dispositions détaillées des règles de jeu sont mises à jour comme suit :**

#### • Règle 4:11 :

En cas de blessure, les juges arbitres peuvent donner la permission (*par les gestes n° 15 et 16*) à deux personnes autorisées à participer au jeu (*voir 4:3*) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un arrêt du temps de jeu uniquement aux fins d'assister un joueur blessé de leur équipe.

Après avoir reçu une assistance médicale sur l'aire de jeu, le joueur doit quitter le terrain immédiatement. Il pourra retourner sur le terrain qu'après la fin de la troisième attaque de son équipe (*procédure et exceptions figurant dans l'interprétation n° 8*).

Quel que soit le nombre d'attaques compté, le joueur peut retourner sur l'aire de jeu à la reprise du match après la fin d'une mi-temps. Si le joueur pénètre sur l'aire de jeu trop tôt, il sera sanctionné conformément aux règles 4:4-4:6.

#### • Règle 18:1 :

Le comptage du nombre d'attaques suite à la prise en charge médicale d'un joueur sur le terrain, sont considérées comme de

la responsabilité du juge délégué. Ces décisions sont considérées comme fondées sur l'observation des faits.

#### Nouvelle interprétation n°8 :

##### Joueur blessé (4:11)

Si un joueur semble blessé sur le terrain, les mesures suivantes doivent être prises :

a) Si les juges arbitres sont absolument certains que le joueur blessé a besoin d'une assistance médicale sur le terrain, ils effectuent immédiatement les gestes n° 15 et 16.

Par conséquent, le joueur doit respecter les dispositions de la règle 4:11, 2<sup>e</sup> paragraphe, après avoir reçu des soins médicaux.

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 n° 15 et 16. La règle 4:11, 2<sup>e</sup> paragraphe, s'applique.

Toute infraction à ces règles sera sanctionnée pour cause de comportement antisportif.

Si un joueur, qui doit quitter l'aire de jeu pendant trois attaques, est sanctionné d'une exclusion de 2 minutes, il n'est autorisé à entrer sur le terrain qu'à la fin de cette exclusion, quel que soit le nombre d'attaques jouées.

Si les officiels d'équipe refusent de prodiguer les soins dont un joueur a besoin, le « responsable d'équipe » devra être sanctionné de manière progressive (*voir règle 4:2, § 3*).

b) 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 le terrain.

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, cette attaque est comptée comme première attaque.

c) La règle 4:11, 2<sup>e</sup> paragraphe, ne s'applique pas dans les cas suivants :

— 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 de manière progressive par les juges arbitres ;

— si la tête du gardien de but est frappée par un ballon et qu'une assistance médicale sur l'aire de jeu est requise.

## Jeu passif

De nombreux entraîneurs pensent que ces dispositions relatives à cette règle ne sont pas appliquées uniformément par les juges arbitres, surtout après que le geste d'avertissement préalable pour jeu passif a été montré. Ils demandent donc une modification qui donnerait à tous les juges arbitres d'autres critères objectifs, garantissant une interprétation plus uniforme des règles. Ces remarques ont été prises en compte lors de l'élaboration des modifications mentionnées ci-après.

Dans le même temps, les juges arbitres sont invités à sanctionner de manière cohérente les infractions aux règles commises par l'équipe en défense, qui doivent être sanctionnées progressivement dans ces cas-là.

Les règles 7:11 et 7:12 s'appliquent toujours, les dispositions de l'interprétation n°4, dont les sections A, B, C ainsi que l'annexe E demeurent inchangées.

Les juges arbitres sont autorisés à siffler un jeu passif à tout moment après avoir montré le geste d'avertissement préalable, ou même si aucun geste d'avertissement préalable n'a été montré, si l'équipe en attaque ne tente aucune action pour se créer une occasion de but.

La règle 7:12 et l'interprétation n°4, Section D, sont spécifiées comme suit :

— Après avoir reçu le geste d'avertissement préalable de l'un des deux juges arbitres, l'équipe en attaque a le droit d'effectuer 6 passes au maximum avant de tirer au but. Si aucun tir au but n'est effectué, les juges arbitres sifflent un jeu passif (jet franc accordé à l'équipe adverse).

— Si un jet franc ou une remise en jeu est accordé à l'équipe en attaque, le comptage du nombre de passe n'est pas interrompu. La même règle s'applique si un jet est gêné par l'équipe en défense.

— Si une tentative de passe ne peut être contrôlée en raison d'une irrégularité passible de sanction commise par un défenseur, cette action n'est pas considérée comme une passe.

Il en va de même si une tentative de passe est déviée par un défenseur et franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but, ou si une tentative de tir est gênée par un défenseur.

La décision des juges arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur leur observation des faits.

Si l'équipe en défense tente d'interrompre un échange de passes de l'équipe en attaque en commettant une infraction suivant la règle 8:3, ce comportement doit être sanctionné avec cohérence et progressivement.

Si l'équipe en défense commet une irrégularité juste après la sixième passe et que cette infraction entraîne un jet pour l'équipe en attaque, cette dernière peut faire une passe supplémentaire pour terminer cette attaque, hormis la possibilité d'exécuter un jet franc direct. Il en va de même dans le cas d'une remise en jeu.

Si le jet exécuté après la 6<sup>e</sup> passe est gêné par l'équipe en défense et que le ballon est dévié vers un joueur en attaque, son équipe bénéficie d'une passe supplémentaire pour terminer l'attaque.

*Les dispositions détaillées des règles de jeu sont mises à jour comme suit :*

### • Règle 7:12

Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, le juge arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement (*geste n° 17*). Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement, les juges arbitres peuvent sanctionner le jeu passif à tout moment. 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 (*13:1a, procédure et exceptions figurant à l'interprétation n° 4, partie D*). La décision des juges arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur l'observation des faits en vertu de la règle 17:11.

Dans des circonstances exceptionnelles, les juges arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable (par exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but).

• **Interprétation n°4D** : Exceptions pour la comptabilisation des passes.

### • D. Après le geste d'avertissement préalable

Après avoir indiqué le geste d'avertissement, les juges arbitres doivent d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon afin qu'elle modifie son type de jeu. Il convient à ce sujet de tenir compte des niveaux de jeu (âges et catégories).

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

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but (*critères de décision, voir D1 et D2 ci-dessous*), alors l'un des deux juges arbitres décide de siffler un jeu passif au plus tard après 6 passes sans tentative de tir au but (7:11-12).

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.

### • Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

#### D1. Équipe attaquante

- pas d'augmentation caractéristique du rythme de jeu ;
- pas d'action ciblée vers le but ;
- duel 1 contre 1 sans gain de terrain ;

— ralentissement dans le jeu (du ballon) parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités.

## D2. Équipe défendante

— essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme ou l'action ciblée ;

### *L'alinéa ci-dessous est nouveau et remplace l'existant :*

— essaye d'interrompre un échange de passes de l'équipe attaquante en commettant des infractions selon la règle 8:3, ce comportement doit être sanctionné de manière progressive et avec cohérence.

• **Interprétation D3 :** Remarques concernant le nombre maximal de passes.

• **Interprétation n°4D3a :** Avant l'exécution de la 6e passe :

— Si une fois 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.

— De la même façon, si une passe ou un tir au but est gêné par un joueur de champ de l'équipe défendante et que le ballon est rendu à l'équipe en attaque (même sous la forme d'un renvoi), le compte du nombre de passes n'est pas interrompu.

• **Interprétation n°4D3b :** Après l'exécution de la 6e passe :

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

— La même chose s'applique, si le jet exécuté après la 6e passe est gêné par l'équipe défendante et que le ballon est dévié vers un attaquant 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

## Directives Annexe 3

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

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

Ex.	Action de l'attaquant 1	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
1	Passe à un coéquipier	Aucun contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
2	Passe à un coéquipier	Contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
3	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
4	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
5	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
6	Passe à un coéquipier	Faute sur l'attaquant 2	Ne contrôle pas le ballon	Jet franc pour l'attaquant	Passe n'est pas comptée
7	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
8	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
9	Tir au but	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
10	Tir au but	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
11	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
12	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
13	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
14	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe est comptée
15	Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe est comptée

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

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

Ex.	Action de l'attaquant 1 après la 6e passe	Action du défenseur	Action de l'attaquant 2	Poursuite du jeu	Décision
1	Tir au but	Aucune action	Contrôle le ballon	Jet franc pour l'adversaire	Jeu passif
2	Tir au but	Défenseur entre en contact avec le ballon	Contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
3	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant contrôle le ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
4	Tir au but	Défenseur gêne le ballon	L'attaquant 1 reprend le contrôle du ballon	Poursuite du match	Passe supplémentaire accordée
5	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
6	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
7	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	Passe supplémentaire accordée
8	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	Passe supplémentaire accordée
9	Tir au but	Aucune action	Aucune action	But, engagement	Conclusion de l'attaque
10	Tir au but	Gardien contrôle le ballon	Aucune action	Renvoi du gardien	Ballon perdu / conclusion de l'attaque
11	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

## 30 dernières secondes

Depuis les modifications des règles de jeu de 2005, un comportement antisportif (par exemple : empêcher un engagement) ou des fautes graves commises dans la dernière minute de jeu ont été sanctionnées selon des dispositions spécifiques.

Dans de tels cas, le joueur est disqualifié et les juges arbitres font un rapport ayant pour résultat la suspension du joueur dans la plupart des cas.

Cependant, en dépit des mesures adoptées, l'objectif de la règle n'a pas été atteint.

Lorsqu'il était nécessaire de prendre un léger avantage sur l'autre équipe ou maintenir l'adversaire à égalité, les équipes et les joueurs étaient souvent prêts à risquer une suspension afin d'empêcher l'équipe adverse de se créer une occasion de but, les empêchant ainsi d'égaliser ou de remporter le match.

En conservant les caractéristiques et les critères en vigueur en vertu des règles 8:10c et 8:10d, les dispositions permettant de sanctionner ces infractions sont adaptées de la façon suivante :

- 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.
- 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.

Comme les caractéristiques et les critères des règles 8:10c et 8:10d restent inchangés, les cas où s'appliquent ces dispositions ne sont soumis à aucune modification.

## Le ballon n'est pas en jeu :

Si le ballon n'est pas en jeu (règle 8:10c), empêcher ou retarder l'exécution d'un engagement, d'un jet franc ou d'un renvoi dans les 30 dernières secondes est sanctionné d'une disqualification et un jet de 7m.

Ceci s'applique à tout type d'intervention, par exemple, retenir l'adversaire, gêner de manière irrégulière le lanceur ou empêcher le lanceur de faire une passe ainsi qu'intercepter une passe lui étant destiné, gêner la récupération du ballon ou ne pas le libérer. Cette règle s'applique également si le jeu est interrompu en raison d'un changement irrégulier de l'équipe en défense, qui empêche ou retarde l'exécution d'un jet.

## Le ballon est en jeu :

Si le ballon est en jeu (règle 8:10d) et qu'une infraction en vertu de la règle 8:5 ou 8:6 (disqualification) prive l'équipe en attaque d'une occasion manifeste de but, le joueur fautif est disqualifié.

Un jet de 7m est accordé à l'équipe en attaque.

Cette règle ne s'applique pas si un joueur est victime d'une faute, puisque cette action entraîne un jet franc et une exclusion de 2 minutes.

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 d'attendre 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.
- 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.

Dans ces cas, le jet de 7m n'est pas accordé, parce qu'une occasion manifeste de marquer un but est anéantie de manière irrégulière, mais constitue une sanction supplémentaire en cas d'infraction en vertu de la règle 8:5 ou 8:6 pendant les 30 dernières secondes du jeu.

De la même façon, les dispositions susmentionnées s'appliquent, 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.

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, la décision d'accorder un jet de 7mètres s'applique conformément au commentaire de la règle 8:5 (dernier paragraphe). Si dans cette situation le gardien de but commet une infraction en vertu de la règle 8:6, cette modification des règles entraîne obligatoirement un jet de 7m.

*Les dispositions détaillées des règles de jeu sont mises à jour comme suit :*

### Règle 8:6 commentaire : Pour les 30 dernières secondes

Si une infraction contre les règles 8:5 et 8:6 est commise au cours des 30 dernières secondes de jeu, avec l'intention d'empêcher un but, l'irrégularité est considérée comme particulièrement grossière et antisportive et est à sanctionner selon la règle 8:10d.

### Règle 8:10c : Le ballon n'est pas en jeu

Au cas où les infractions suivantes (c et d) sont commises, un jet de 7 mètres est accordé aux adversaires :

c) si, au cours des 30 dernières secondes de jeu le ballon n'est pas en jeu, et qu'un joueur ou un officiel repousse ou empêche l'exécution du 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 occasion manifeste de but, le joueur / l'officiel fautif devra être disqualifié et un jet de 7 mètres devra être accordé aux adversaires. Ceci s'applique à tout type d'intervention (par exemple : action avec une utilisation contrôlée de son corps, entraver l'exécution d'un jet comme l'interception d'une passe, gêner la récupération du ballon ou ne pas le libérer) ;

### Règle 8:10d : Le ballon est en jeu

Si au cours des 30 dernières secondes de jeu le ballon est en jeu, et que les adversaires :

- par l'infraction d'un joueur aux règles 8:5 ou 8:6, ainsi qu'aux règles 8:10a ou 8:10b (ii),
- 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 occasion manifeste de but, le joueur ou l'officiel fautif est disqualifié conformément aux règles correspondantes et un jet de 7 mètres est accordé à l'équipe en possession du ballon.  
Si le joueur victime de la faute, ou l'un de ses coéquipiers, marque un but avant que le match soit interrompu, le jet de 7 mètres n'est pas accordé.

### Règle 14:1d: Jet de 7 mètres est ordonné quand :

*L'alinéa ci-dessous se rajoute à la règle 14 :1 :*

d) une infraction a été commise selon les règles 8:10c ou 8:10d (toutefois, voir 8:10, dernier paragraphe).

### Directives :

#### 30 dernières secondes de jeu (règles 8:10c, 8:10d)

Les 30 dernières secondes de jeu ont lieu aussi bien dans le temps de jeu réglementaire (fin de la 2e mi-temps) qu'à la fin de chacune des deux périodes de prolongations. Les 30 dernières secondes de jeu débutent lorsque l'horloge indique 59 minutes 30 secondes (ou 69:30, 79:30), ou bien 0 minute 30 secondes.

Précisions relatives à une intervention lors de l'exécution d'un jet.

### Non-respect de la distance (règle 8:10c)

Le non-respect de la distance prescrite engendre une disqualification + un jet de 7 mètres, si un jet ne peut pas être effectué au cours des 30 dernières secondes de jeu (!).

Si le jet est exécuté et est gêné par un joueur qui se trouve trop près, une sanction progressive normale est appliquée durant les 30 dernières secondes de jeu, lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir règle 15:2, 1er paragraphe).

Cette règle s'applique si l'infraction est commise au cours des 30 dernières secondes de jeu ou en même temps que le signal de fin (voir règle 2:4, 1er paragraphe). Dans ce cas, les juges arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (règle 17:11).

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.

Moment de l'infraction selon la règle 8:10c-d.

### Disqualification pendant les 30 dernières secondes de jeu (règle 8:10d)

En cas de disqualification d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes de jeu 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 + un jet de 7 mètres. Les infractions d'un joueur en défense pendant les 30 dernières secondes de jeu, relevant de la règle 8:5, entraînent une disqualification sans rapport écrit + un jet de 7 mètres

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

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

La règle 8:10d s'applique si l'infraction est commise au cours du temps de jeu ou en même que le signal de fin (voir règle 2:4, 1er paragraphe). Dans ce cas, les juges arbitres prendront une décision en se fondant sur l'observation des faits (règle 17:11).

### À appliquer en cas d'irrégularité du gardien de but

La disqualification du gardien de but conformément au commentaire de la règle 8:5 (gardien qui quitte la surface de but) entraîne un jet de 7 mètres pendant les 30 dernières secondes de jeu si les conditions énoncées à la règle 8:5, dernier paragraphe, sont remplies ou si une infraction est commise conformément à la règle 8:6.

## Carton bleu

La plupart du temps, les équipes participant à la rencontre, les médias ou le public ne savent pas clairement si les juges arbitres ordonnent une disqualification avec rapport écrit (c'est-à-dire, entraînent des mesures disciplinaires supplémentaires), ou sans rapport (aucun impact supplémentaire sur les prochaines rencontres).

Les modifications suivantes devraient apporter plus de clarté dans de tels cas :

Si les juges arbitres montrent le carton bleu après avoir présenté le carton rouge, un rapport écrit est envoyé à la commission de discipline qui est chargée de prendre des mesures supplémentaires.

Par conséquent, une disqualification est toujours signalée par le carton rouge ; le carton bleu est montré à titre informatif.

*Les dispositions détaillées des règles de jeu sont mises à jour comme suit :*

**Règle 16:7 :** Référence au geste de l'IHF

**Règle 16:8 :** La procédure de disqualification avec rapport écrit. Les disqualifications en application des règles 8:6 et 8:10a-b sont à confirmer par un rapport écrit envoyé aux instances compétentes pour décider des mesures à prendre. Dans de tels cas, les « responsables d'équipe » et le juge délégué (*voir interprétation n° 7*) doivent immédiatement être informés de la décision de disqualification avec rapport.

Pour cela, le juge arbitre présente également le carton bleu, à titre informatif, après avoir présenté le carton rouge.

**Geste n°13 de l'IHF :** Nouveau geste avec le carton jaune, rouge et bleu.

## Modifications supplémentaires

En plus de ces cinq principaux domaines d'application, plusieurs modifications mineures, adaptations de la formulation et corrections de références aux règles ont également été réalisées.

Par ailleurs, la nouvelle version des règles de jeu inclut des informations publiées antérieurement sur le site internet de l'IHF dans un document intitulé « Publication de l'IHF-Règles de jeu ».

Ces précisions sont maintenant résumées dans une nouvelle partie des règles de jeu, intitulée « Directives et Interprétations ». Ces dispositions supplémentaires sont contraignantes et permettent une application meilleure et plus uniforme des règles.

*Les Règles de jeu suivantes sont adaptées (sans adaptation de la formulation et correction des références) :*

**Règle 4:2** Responsabilité de l'officiel d'équipe de faire respecter le règlement des zones de changement et sanction associée.

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

En outre, le responsable d'équipe confirme que tous les joueurs sont correctement équipés, en signant la feuille de match / le formulaire d'inscription des joueurs. Si l'équipement irrégulier est ensuite remarqué, le responsable d'équipe doit être sanctionné de manière progressive.

**Règle 7:3** La disposition concernant le fait de ramener un pied, qui n'est pas considéré comme un pas, a été copiée de la publication de l'IHF dans la nouvelle version des règles de jeu.

**Règle 13:2 / 14:2** Exceptions concernant l'avantage en cas de changements irréguliers (copiées de la publication dans la nouvelle version des règles de jeu).

**Règlement des zones de changement :**

5. Un officiel adoptant une station debout n'est pas autorisé à gêner les joueurs sur le terrain ou le jeu.

**Directives** Marquage de l'aire de jeu : lignes de limitation de la zone de managérat fournies à titre informatif.

**Directives** Début des 5 dernières minutes du temps de jeu (temps mort d'équipe).

**Directives** Annexe 2 de la règle 4:9 (objets qu'il est autorisé/interdit de porter), récapitulatif et exemples illustrés.

**Directives** Précisions supplémentaires concernant l'exécution d'une remise en jeu.

**Directives** Précisions supplémentaires concernant l'exécution d'un jet.

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