

HANDBALL

RÈGLES DE JEU ET ARBITRAGE

exclusivement a : www.epsmaroc.net

Préparé par :

KUIS Omar

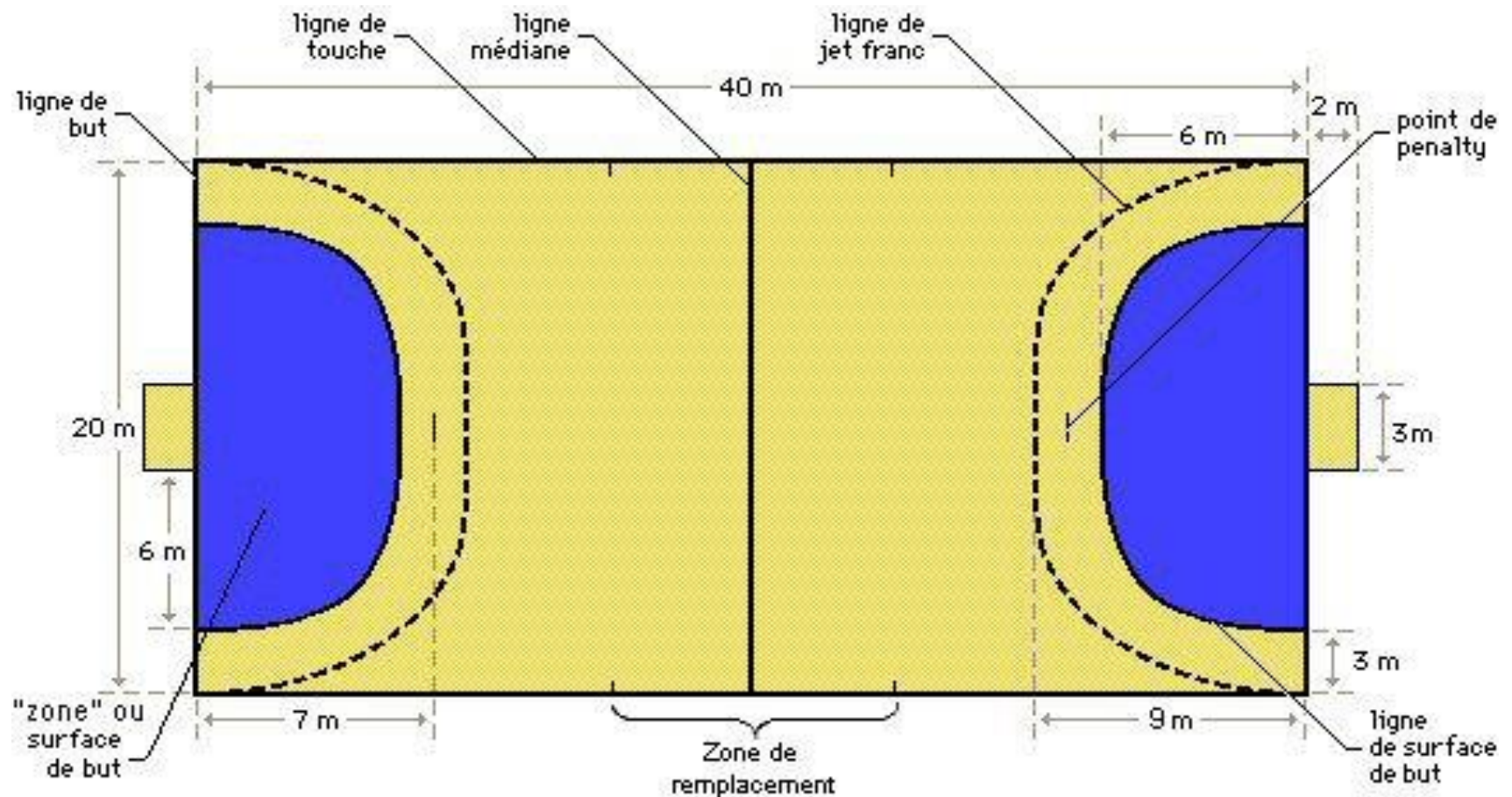
MEZIANE Mustapha

PLAN

- ❖ **REGLE 1** - L'AIRE DE JEU
- ❖ **REGLE 2** - TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET TIME-OUT
- ❖ **REGLE 3** - LE BALLON
- ❖ **REGLE 4** - L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS, L'ÉQUIPEMENT
- ❖ **REGLE 5** - LE GARDIEN DE BUT
- ❖ **REGLE 6** - LA SURFACE DU BUT
- ❖ **REGLE 7** - LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF
- ❖ **REGLE 8** - IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS
- ❖ **REGLE 9** - VALIDITE DU BUT
- ❖ **REGLE 10** - L'ENGAGEMENT

- ❖ **REGLE 11** - LA REMISE EN JEU
- ❖ **REGLE 12** - LE RENVOI
- ❖ **REGLE 13** - LE JET FRANC
- ❖ **REGLE 14** - LE JET DE 7 METRES
- ❖ **REGLE 15** - INSTRUCTIONS GÉNÉRALES POUR L'EXÉCUTION DES JETS
- ❖ **REGLE 16** - LES SANCTIONS
- ❖ **REGLE 17** - LES ARBITRES
- ❖ **REGLE 18** - LE CHRONOMETREUR ET LE SECRETAIRE

Règle 1- L'air de jeu



REGLE 2 - TEMPS DE JEU, ET LE TIME-OUT



- **Temps de jeu**
- **2.1** La durée normale du temps de jeu est de 2 x 30 minutes ; la pause à la mi-temps est de 15 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.

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
 - a) une exclusion ou une disqualification,
 - b) un jet de 7 mètres est accordé,
 - c) un team time-out est accordé,
 - d) un changement irrégulier ou qu'un joueur "supplémentaire" entre sur l'aire de jeu,
 - e) des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la Règle 17.8.
- Les irrégularités commises pendant un time-out ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (Règle 16.13, 1^{er} paragraphe).

REGLE 3 - LE BALLON



- **3.1** Le ballon consiste en une enveloppe de cuir ou matière synthétique. Il doit être sphérique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante (17.3).
- **3.2** Les dimensions du ballon, c'est-à-dire la circonférence et le poids, sont les suivantes pour les différentes catégories d'équipe :
- - 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Dimension IHF 3) pour les équipes masculines et juniors masculines (au-dessus de 16 ans)

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.

□ **Les changements**

- **4.4** Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur/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 (13.1 a-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.

REGLE 5 - LE GARDIEN DE BUT



- **Le gardien de but peut :**
- **5.1.** Toucher le ballon sur la surface de but, 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.
- **Le gardien de but ne peut pas :**
- **5.6** Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle
- **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

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

REGLE 6 - LA SURFACE DU BUT



- **6.1** Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but, y compris la ligne de 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 (13.1 a),
 - b) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage (13.1 a-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 (14.1 a).
- **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

REGLE 7 - LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF



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 (13.1 a) ;
- **7.3** Faire 3 pas au maximum avec le ballon (13.1 a). 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.

- **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 (13.1 a).
- 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 (13.1 a). Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.
- **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 (13.1 a-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
- Les critères:

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
- 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).

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).
- **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.
- **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).

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 (13.1 a) depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté) dans n'importe quelle direction.

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

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
 - ❑ b) l'équipe défendante commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait

- **13.4** En plus des situations évoquées dans la Règle 13.1 a-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.
- **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.

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".
- Si le joueur attaquant marque un but malgré l'intervention irrégulière de 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 (13.1 a).
 - **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 (13.1 a).
 - **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 (13.1 a).

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.
- **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 (13.1 a). 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 :
 - ❑ - pour une reprise de la rencontre après un time-out ;
 - ❑ - pour une reprise avec un jet franc en vertu de la Règle 13.4 ;
 - ❑ - pour un retardement dans l'exécution du jet ;
 - ❑ - après une correction des positions de joueurs ;
 - ❑ - après une recommandation ou un avertissement. Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (13.1 a).
- 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.

REGLE 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).
- ❑ **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.

Exclusion

- ❑ 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 16.1 d (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).

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) voie 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).

- **16.8** Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match
- 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.
- **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.

Plusieurs irrégularités dans une même situation pendant le temps de jeu

- 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.
- a) 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),
- b) 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

En dehors 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 :**
- a) en cas d'attitude antisportive, par **un avertissement** (16.1 d) ;
- b) 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 :

- c) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16.1 d) ;
- d) en cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait (16.6b, d-f, h), par **une disqualification** **Après le match :**
- e) par un rapport écrit.

~~Expulsion~~ → **disqualification + Rapport**

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



- **REGLE 17 - LES ARBITRES**

- **REGLE 18 - LE CHRONOMETREUR
ET LE SECRETAIRE**



LISTE DES GESTES DES ARBITRES



1 Empiètement sur surface de but: Il est signalé par un va et vient de la main de droite à gauche la paume vers le sol



2. Double dribble : Il est signalé par un geste des deux bras de haut en bas tel des ciseaux.



3. **Marcher ou 3 secondes**

Il indique soit que le joueur a effectué plus de 3 pas balle en main, soit qu'il a tenu le ballon plus de 3 secondes sans se déplacer.



4. **Ceinturer, retenir ou pousser :** Ceci s'explique par une faute commise par le défenseur.



5. Frapper



6. Faute d'attaquant (Passage en force) :

Ceci s'explique lorsque l'attaquant tente de passer le défenseur en le bousculant ou en le poussant



7. Remise en jeu – Direction : Signalée par l'arbitre en montrant la direction du camp de l'équipe qui a mis dehors le ballon.



8. Renvoi : La main est abaissée signalant l'aire de la surface du gardien de but.



9. Jet Franc – Direction : Il est signalé par le bras tendu en direction du camp de l'équipe qui a commis l'infraction.



10. Non respect de la distance des « 3m »

Avec ce geste, l'arbitre indique aux défenseurs de reculer aux 3 mètres réglementaires pour pouvoir siffler la remise en jeu suite à un coup franc.



11. Jeu Passif : Il est signalé lorsque l'attaquant ne porte aucune attaque face aux buts de l'adversaire



12. But



13. Avertissement (carton jaune) – Disqualification

(carton rouge) : Il peut être donné pour trois sorties de 2 minutes ou pour une action violente que les arbitres considèrent mériter disqualification



14. Exclusion de 2 minutes : Le joueur ayant commis l'infraction est sorti pour 2 minutes et durant ce temps son équipe est en infériorité numérique.



15. Time-out : L'arbitre réalise le geste décrit sur la photo et désigne l'équipe qui lui a demandé le temps mort.



16. Avertissement pour jeu passif

Avec ce geste, l'arbitre avertit avant de siffler l'équipe attaquante du jeu passif qui se développe





Feuille de match

Merci pour
votre
attention