



Fédération Internationale de Handball

IX. Règles de jeu

b) Beach handball

Edition:08 juillet 2014

Table des matières

	Page
Règles de jeu	
Préface	4
1 L'aire de jeu	5
2 Début du match, temps de jeu, signal de fin, time-out et team time-out	11
3 Le ballon	18
4 L'équipe, les changements, l'équipement	19
5 Le gardien de but	25
6 La surface de but	27
7 Le maniement du ballon, le jeu passif	29
8 Irrégularités et comportements antisportifs	32
9 Validité des points, le vainqueur du match	35
10 Le jet d'arbitre	40
11 La remise en jeu	41
12 Le renvoi	42
13 Le jet franc	43
14 Le jet de 6 mètres	46
15 Instructions générales pour l'exécution des jets (remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 6 mètres)	48
16 Les sanctions	50
17 Les arbitres	56
18 Le chronométreur et le secrétaire	59
Annexes	
Gestes des arbitres	61
Interprétations des Règles de jeu	73
Règlement des zones de changement	87
Règlement de la tenue de jeu des athlètes	92
Règlement sur la qualité du sable	98
Glossaire	101



**Fédération
Internationale de
Handball**

Règles de jeu

Préface

Ces Règles de jeu entreront en vigueur le 08 juillet 2014.

Pour des raisons de simplification, ces Règles de jeu utilisent le genre masculin qu'il s'agisse de joueuses, joueurs, officiels, arbitres et autres personnes.

Néanmoins les Règles s'appliquent aussi bien aux participants féminins que masculins, à l'exception de la Règle 3 (taille du ballon).

La philosophie du beach handball est basée sur les principes de l'esprit sportif (fair play). Chaque décision doit être prise en accord avec ces principes.

Esprit sportif signifie :

Respecter la santé, l'intégrité physique du joueur

Respecter l'esprit et la philosophie du jeu

Respecter le cours du jeu, mais ne jamais tolérer un avantage acquis en violant les Règles.

Promouvoir le véritable esprit sportif et poursuivre la mission culturelle et athlétique de cet événement.

En accord avec la philosophie du beach handball (attrait du jeu – deux équipes jouent autant que possible au complet) chaque infraction sanctionnée pendant le match, devra l'être contre les joueurs comme individus et ne sera pas considérée comme une faute d'équipe.

Règle 1

L'aire de jeu

1:1 L'aire de jeu (figure 1) est un rectangle de 27 m de long sur 12 m de large et il comprend une surface de jeu et deux surfaces de but. Les dimensions de l'aire de jeu sont mesurées à partir du bord extérieur des lignes de délimitations.

Le sol de l'aire de jeu doit être composé de sable nivelé, aussi plat et uniforme que possible, sans pierre, coquillage ou n'importe quoi d'autre qui pourrait représenter un risque de coupure ou de blessure pour les joueurs.

Le sable doit avoir une épaisseur d'au moins 40cm et doit être composé de grains fins.

L'aire de jeu doit s'étendre sur la longueur nord/sud.

Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

Il est souhaitable qu'un espace libre de 3 m entoure l'aire de jeu.

Les conditions météorologiques ne doivent représenter aucun danger de blessure pour les joueurs.

Pour les compétitions jouées de nuit, l'éclairage de la surface de jeu doit être de 400 lux minimum.

1:2 L'aire de jeu est marquée par des lignes (Figure n°1a). Ces lignes font partie intégrante des zones qu'elles délimitent. Les deux lignes de délimitations plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux lignes de délimitations plus courtes sont appelées lignes de sortie de but, même s'il n'y a pas une ligne entre les montants de but. Les lignes de la surface de but sont parallèles à la ligne de but et en sont éloignées de 6 mètres.

Une ligne médiane imaginaire divise l'aire de jeu en deux moitiés. Le centre de cette ligne imaginaire présente la position exacte pour effectuer un jet de l'arbitre.

1:3 Toutes les lignes présentent une largeur comprise entre cinq et huit centimètres et sont faites d'un ruban solide et coloré contrastant clairement avec le sable (bleu, jaune ou rouge). Le ruban doit être élastique et résistant, mais ne doit pas blesser les pieds des joueurs ou officiels. Il doit être ancré dans le sable à chaque coin et à

l'intersection de chaque ligne de sortie de but/ligne de touche avec des fixations.

Un cordon élastique doit être fixé à chaque coin et relié aux morceaux de bois enterrés ou une plaque d'ancrage en plastique (sans bords tranchants). L'élastique offre la tension nécessaire pour maintenir le ruban en place et en même temps la flexibilité pour réduire les risques de blessure au cas où un joueur ou un officiel se prend les pieds dedans. Les buts sont fixés aux lignes avec des bagues de caoutchouc fixées aux montants. Les fixations ne doivent pas présenter de risque pour les joueurs et les officiels.

Le but

- 1:4** a) Un but rectangulaire est positionné au milieu de chaque ligne de sortie de but. Il doit se composer de deux montants verticaux à égale distance de chaque coin et reliés à la partie supérieure au moyen d'une barre transversale.
- b) Les montants s'étendent verticalement et la hauteur entre le sable et le dessous de la barre transversale est de deux mètres. La largeur interne entre les montants verticaux est de trois mètres.
- c) Les montants de but et la barre transversale, constituant ensemble le cadre tubulaire en aluminium, sont dessinés spécifiquement avec un diamètre de huit centimètres et sont peints en une seule couleur unie contrastant nettement avec le sable et l'arrière-plan (jaune, bleu ou rouge). Les deux buts doivent être peints dans la même couleur.
- d) Les montants de but et la barre transversale sont complétés par un cadre supportant le filet dont la profondeur maximum est de 80cm en haut et d'un mètre en bas.
- e) Chaque but doit inclure un filet qui est fait de nylon hautement résistant (ou autres matériaux synthétiques similaires, sans nœud, maille 80mm x 80mm ou moins, épaisseur six millimètres) et fixé à l'arrière du but et de la barre transversale. Cela doit être fixé de manière à ce qu'un ballon qui est lancé sur le côté du but, n'entre pas dans le but entre le montant et le filet, pouvant être considéré, à tort, comme un but. Par ailleurs, un ballon se trouvant dans le but après un tir ne doit pas ressortir en passant entre le filet et les montants, pour être considéré, à tort, comme un but manqué. Il est également nécessaire que le tout soit fixé convenablement de manière à ne pas gêner le gardien de but.

Règle 1

La partie inférieure du filet doit être fixée à un tube courbé ou un autre moyen de support approprié de façon à ce qu'un ballon qui entre dans le but ne peut pas passer derrière le filet. La couleur du filet doit contraster nettement avec le sable et l'arrière-plan et doit être de la même couleur que le but.

f) Le bas de chaque but doit être fixé de manière appropriée à côté du sable pour éviter les blessures des joueurs et des officiels. Les fixations ne doivent pas être un risque pour les joueurs.

g) A une distance de trois mètres derrière chaque surface de but, des filets de rétention (capture) doivent être fixés d'une façon lâche sur toute la longueur de l'aire de jeu (12m x 7m haut). Les filets de rétention doivent toucher le sable de manière appropriée.

La table de chronométrage

1:5 A la table de chronométrage devraient pouvoir prendre place 3 à 4 personnes. Elle est placée au milieu de la ligne de touche à une distance de 3 m.

Elle est placée de sorte à permettre au secrétaire/chronométrateur une bonne vue vers les zones de changement.

Les zones de changements

1:6 La zone de changement pour joueurs de champ a une longueur de 15 m et une largeur de 3 m. Une zone de changement se trouve de chaque côté de la surface de jeu et à l'extérieur des lignes de touche. Les joueurs de champ doivent uniquement entrer sur le terrain par cette zone.

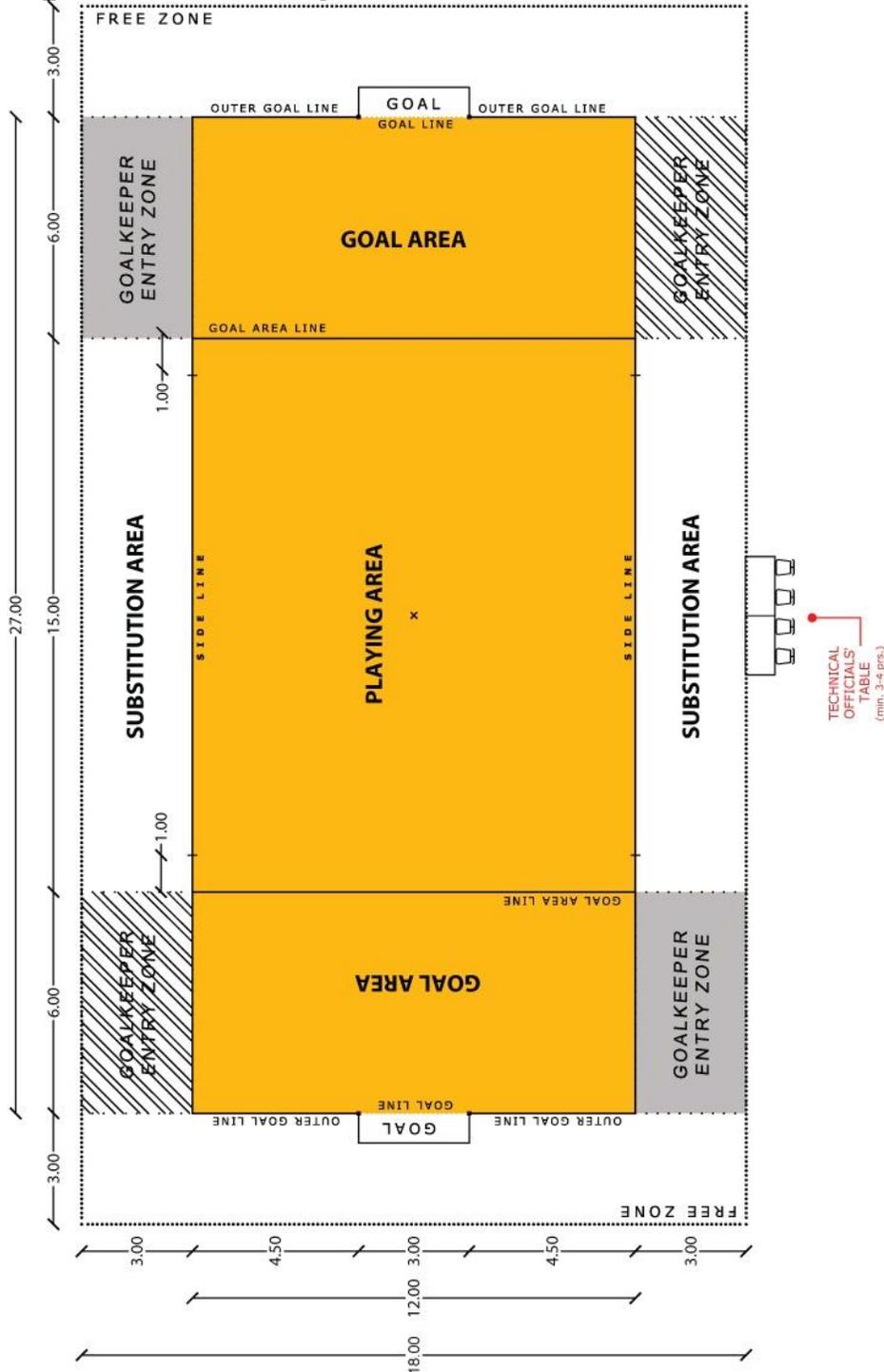
1:7 a) Il est permis au gardien et aux joueurs de champs de quitter l'aire de jeu par le chemin le plus court du côté de leur équipe. En pratique cela signifie que les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu par toute la ligne de touche de l'aire de jeu et de la surface de but du côté de la zone de changement de leur équipe.

b) La zone d'entrée du gardien de but est la ligne de touche du côté de la zone de changement de son équipe (Règles 4:13, 5:12).

c) Le gardien remplaçant a le droit d'attendre son tour pour entrer sur le terrain en étant assis (ou agenouillé) près de la ligne de touche, entre la ligne de but et la ligne de surface de but de son équipe.

Règle 1

Figure 1 : L'aire de jeu



Free zone = Espace libre

Goal = But

Outer goal line = Ligne de sortie de but

Goal line = Ligne de but

Playing area = Surface de jeu

Technical officials' table = Table de chronométrage

Goal area = Surface de but

Goal area line = Ligne de surface de but

Goalkeeper entry zone = Zone d'entrée du gardien

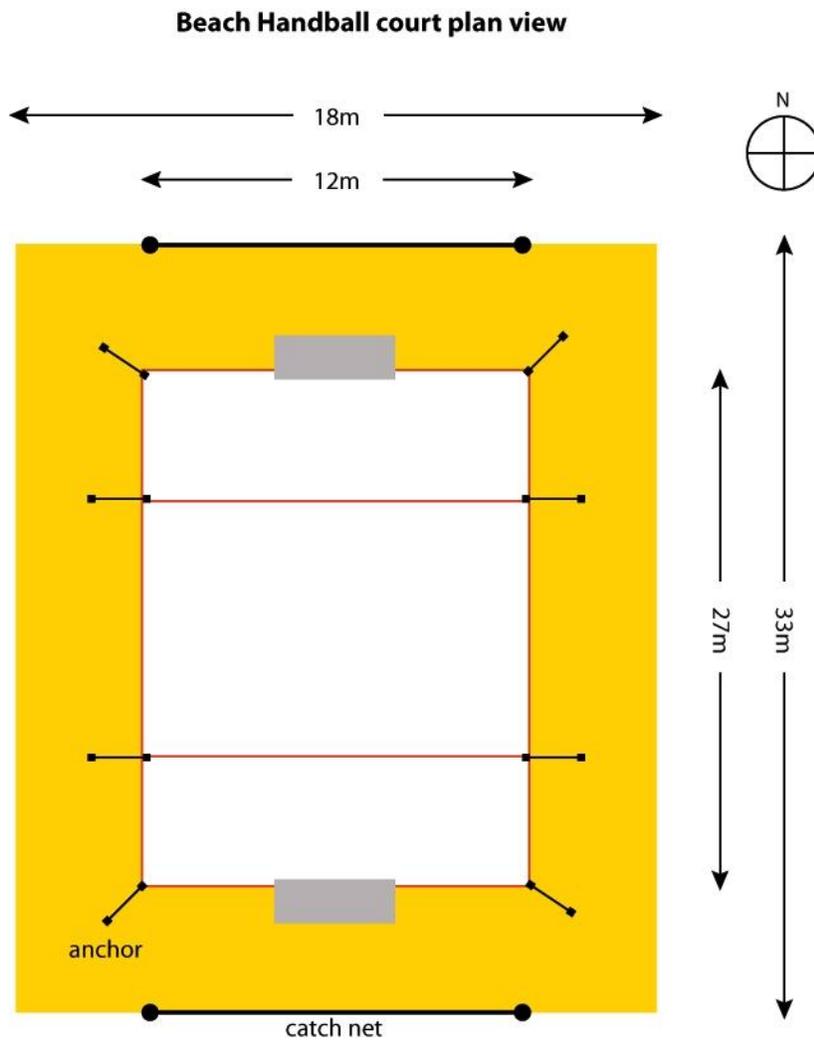
Substitution area = Zone de changement

Side line = Ligne de touche

Min. 3-4 pers.

Règle 1

Figure 1a : L'aire de jeu



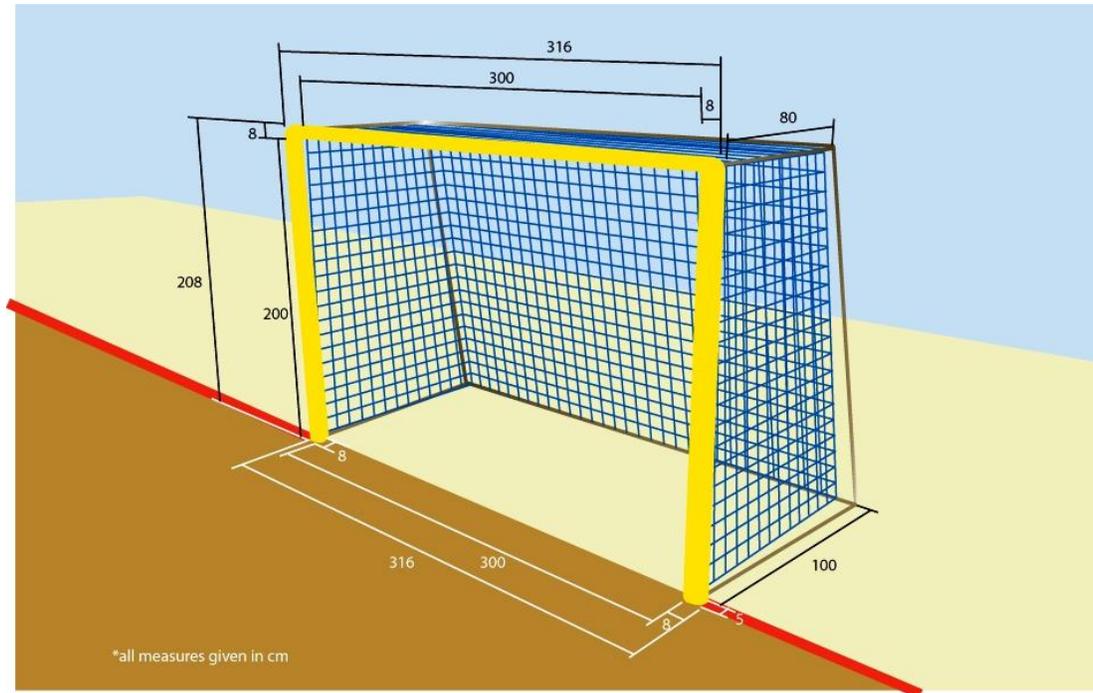
Beach Handball court plan view = Vue du terrain de beach handball

Catch net = Filet de rétention

Anchor = Fixation

Règle 1

Figure 2 : Le but



- Toutes les mesures sont indiquées en cm

Règle 2

Début du match, temps de jeu, signal de fin, timeout et team time-out.

Le début du match

2:1 Avant le match, les arbitres effectuent un tirage au sort pour déterminer le choix du camp et le choix de la zone de changement.

L'équipe gagnante choisit le camp ou le côté de la zone de changement. L'autre équipe choisit en fonction du choix de la première équipe.

Après la pause, les équipes changent de camp cependant les zones de changement subsistent.

2:2 Le match ainsi que le « Golden Goal » commence à chaque période par un jet d'arbitre (Règle 10:1-2) après coup de sifflet de l'arbitre (2:5).

2:3 Les joueurs se placent sur toute la surface de jeu.

Le temps de jeu

2:4 Le match se compose de deux périodes dont les résultats sont comptabilisés séparément. Chaque période dure 10 minutes (voir cependant Règles 2:6, 2:8 et 4:2). La pause dure 5 minutes.

2:5 Le temps de jeu commence avec le coup de sifflet de l'arbitre (Règle 2:2 – démarrage du chronomètre et jet d'arbitre).

2:6 En cas d'égalité à la fin d'une période, la décision intervient selon le principe du « Golden Goal » (Règle 9:7). Celui-ci commence par un jet d'arbitre (Règle 10).

Le vainqueur obtient un point pour la période gagnée.

2:7 Lorsque les deux périodes ont été gagnées par la même équipe, celle-ci est déclarée vainqueur général avec 2 points à 0.

2:8 Le résultat est nul si chaque équipe gagne une période. Puisqu'il faut déterminer un vainqueur, on jouera le « Shoot Out » (Règle 9).

Le signal de fin

2:9 Le temps de jeu se termine par le signal sonore automatique de l'installation de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé (Règles 17:10, 18:1, 18:2).

Règle 2

Commentaire :

Si le terrain n'est pas équipé d'un tableau d'affichage avec installation de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométreur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (Règle 18:2).

Lors de l'utilisation d'une installation de chronométrage, le chronomètre devrait être réglé pour fonctionner de 0 vers 10 minutes.

2:10 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 ou du jet de 6 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat (Interprétation n°3).

2:11 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 6 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.

2:12 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 6 mètres dans les circonstances décrites dans les Règles 2:10-11. Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut toutefois pas déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

2:13 Si les arbitres déterminent que le chronométreur 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, sinon avec un jet franc suivant la Règle 13:4a-b.

Si la première période d'un match s'est terminée trop tard, la deuxième période doit durer 10 minutes parce que chaque période est évaluée séparément.

Si la deuxième période d'un match s'est terminée trop tard, les arbitres ne sont plus autorisés à changer le résultat.

Règle 2

Time-out

2:14 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 d'un joueur est prononcée
- b) Des jets de 6 mètres sont accordés
- c) Un team time-out est accordé
- d) Le chronométrateur ou le délégué technique émettent un coup de sifflet
- e) Des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la Règle 17:9
- f) Exclusion ou disqualification d'un officiel d'équipe.

À l'exception des situations indiquées, où un time-out est obligatoire, les arbitres devraient examiner l'opportunité des time-out dans d'autres situations.

Cependant dans le cas d'un arrêt du temps de jeu obligatoire où le match est interrompu par un coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué (Règle 2:8 b-c), il est demandé au chronométrateur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

Voici quelques situations typiques où le time-out n'est pas obligatoire mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

- a) Un joueur semble être blessé
- b) Une équipe veut clairement « gagner » du temps, par exemple un joueur quitte l'aire de jeu très lentement après une exclusion, une équipe retarde l'exécution d'un jet.
- c) Influences externes, p. ex. : les lignes de l'aire de jeu doivent être remises en place, etc.

Règle 2

Commentaire:

Un coup de sifflet du chronométreur / délégué arrête le jeu de manière effective. Même si les arbitres (et les joueurs) ne réalisent pas immédiatement que le jeu a été arrêté, toute action sur le terrain après le coup de sifflet est invalidée.

Cela signifie que si un but est marqué après le coup de sifflet de la table, le but ne peut être validé. De la même façon, une décision d'accorder un jet à une équipe (quelque soit ce jet) est aussi invalidée. Le match doit au contraire reprendre d'une manière qui correspond à la situation qui existait au moment du coup de sifflet du chronométreur / délégué.

Cependant, toute sanction individuelle prononcée par les arbitres entre le moment du coup de sifflet de la table et le moment où les arbitres arrêtent l'action, reste valable. Ceci s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction.

2:15 Les irrégularités commises pendant un time-out ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (Règle 16:12, commentaire 1).

2:16 Les arbitres signalent au chronométreur l'instant de l'arrêt du chronomètre lors d'un time-out.

Le time-out est à signaler au chronométreur par 3 coups de sifflet brefs (geste 14).

A l'issue d'un time-out, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (Règle 15:3 b). Le chronométreur démarre le chronomètre au moment de ce coup de sifflet.

Règle 2

Team Time-out

2:17 Chaque équipe a droit à un team time-out d'une minute au cours de chaque période du temps de jeu réglementaire.

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit montrer clairement, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un « carton vert ». Pour ce faire, il se déplace vers le milieu de la ligne de touche et lève le carton vert de façon que le chronométreur puisse reconnaître immédiatement ce signe.

(Le carton vert devrait mesurer environ 30 x 20 cm et doit afficher un grand «T» sur les deux faces).

Une équipe peut seulement demander son team time-out lorsqu'elle est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométreur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le team time-out ne sera pas donné), l'équipe recevra immédiatement un team time-out.

Le chronométreur interrompt alors le match avec un coup de sifflet, fait le geste annonçant un time-out (geste 14) et indique l'équipe qui a demandé un team time-out en pointant son bras tendu dans cette direction. Le responsable d'équipe pointe le carton vert dans le sable au milieu de la ligne de touche à environ 1 m de celle-ci et il y restera pendant la durée de temps restant à jouer de cette mi-temps.

Les arbitres ordonnent un time-out et le chronométreur arrête le chronomètre. Les arbitres confirment le team time-out et le chronométreur démarre alors un autre chronomètre pour contrôler l'écoulement de la durée du team time-out. Le secrétaire consigne le team time-out sur la feuille de match pour l'équipe requérante en regard de la période appropriée.

Au cours du team time-out, les joueurs et les officiels de l'équipe restent soit dans la zone de changement, soit sur l'aire de jeu. Les arbitres restent au centre de l'aire de jeu, cependant l'un d'entre eux devrait brièvement se rendre à la table du chronométreur pour le consulter.

Les irrégularités commises pendant un team time-out ont les mêmes conséquences que les irrégularités commises pendant la durée du match. Il est sans importance que les joueurs concernés soient sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci. Une exclusion peut être infligée pour tout comportement antisportif en vertu des Règles 8:4, 16:1d et 16:2c.

Règle 2

Après 50 secondes, le chronométrateur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.

Les équipes sont tenues de reprendre le match lorsque le team timeout est terminé.

Le jeu reprend soit avec le jet qui correspond à la situation au moment où le team time-out a été accordé soit - si le ballon était en jeu - avec un jet franc pour l'équipe qui a demandé le team time-out, à partir de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption.

Le chronométrateur démarre le chronomètre au moment du coup de sifflet de l'arbitre.

Commentaire :

La « possession du ballon » inclut également les situations où le jeu doit se poursuivre par un renvoi, une remise en jeu, un jet franc ou un jet de 6 mètres.

Le « ballon en jeu » signifie que le joueur a un contact avec le ballon (en tenant le ballon en main, en tirant, en attrapant ou en passant le ballon à un partenaire) ou que l'équipe est en possession du ballon.

Règle 3

Le ballon

- 3:1** Le jeu se pratique avec un ballon sphérique en caoutchouc antidérapant. Il pèse 350 à 370 grammes et sa circonférence est de 54 à 56 cm pour les hommes. Il pèse 280 à 300 grammes et sa circonférence est de 50 à 52 cm pour les femmes. Un ballon de plus petite dimension peut être utilisé pour les enfants.
- 3:2** Au moins 4 ballons conformes aux Règles doivent être présents avant chaque match. Les 2 ballons de réserve se trouvent derrière le but – au milieu - dans une zone marquée dans le sable et le troisième ballon de réserve se trouve à la table de chronométrage.
- 3:3** Lorsque le ballon est sorti du terrain de jeu et afin d'éviter autant que possible des interruptions du temps de jeu, l'arbitre doit indiquer rapidement quel est le gardien de but qui doit mettre en jeu un ballon de réserve.

Règle 4

L'équipe, les changements de joueurs, l'équipement

L'équipe

- 4:1** Les rencontres et les tournois de beach handball peuvent être organisés pour des équipes masculines, féminines ou mixtes.
- 4:2** Une équipe se compose en principe de 10 joueurs. Au moins 6 joueurs doivent être présents au début du match. Si le nombre des joueurs d'une équipe tombe en dessous de 4, il convient d'arrêter le match ; l'autre équipe a gagné.
- 4:3** Quatre joueurs au maximum (3 joueurs de champ et 1 gardien de but) peuvent se trouver sur le terrain de jeu. Les autres joueurs sont des remplaçants qui se trouvent dans leur propre zone de changement.
- 4:4** 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/chronométrateur 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 Règle 4:13).

Le « responsable d'équipe » s'assurera que seuls les joueurs autorisés à jouer entrent sur le terrain. Toute irrégularité à cette Règle doit être sanctionnée comme une attitude antisportive du « responsable d'équipe ».

- 4:5** 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 Règle 4:8).
- 4:6** Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match, mais seulement 2 d'entre eux peuvent rester dans la zone de changement. Les 2 autres resteront derrière la zone de changement, en dehors de la zone de sécurité mais en cas de blessure d'un joueur, avec la permission de l'arbitre, ils pourront pénétrer sur l'aire de jeu afin de porter assistance, conformément à la Règle 4 :7.

Règle 4

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 chronométreur/ secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté Règle 2:17).

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 (Règles 8:4, 16:1d, 16:2d et 16:6b). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (Règle 13:1a-b, Interprétation 8).

4:7 Dans le cas d'une blessure, les arbitres peuvent donner la permission (geste 15) à deux personnes « autorisées à participer au jeu » (Règle 4:4) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un time-out (geste 14) et ce uniquement afin de porter assistance au joueur blessé (Règle 16:2d).

Si d'autres personnes pénètrent sur l'aire de jeu après que les deux personnes soient déjà entrées sur le terrain, cela sera sanctionné comme une entrée irrégulière, dans le cas d'un joueur selon les Règles 4:14 et 16:2a et dans le cas d'un officiel de l'équipe selon les Règles 4, 16:2h et 16:6a. Une personne qui a été autorisée à pénétrer sur l'aire de jeu mais qui au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres, etc... sera jugé comme coupable de conduite antisportive.

L'équipement

4:8 Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter des maillots uniformes. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.

La tenue du joueur de beach handball se compose d'un maillot sans manches, de shorts et d'éventuels accessoires. La tenue de la joueuse de beach handball se compose d'un haut et d'un bas de maillots de bain (bikini), ainsi que d'éventuels accessoires.

Les hauts seront de couleurs (au moins 80% unies) claires et vives (rouge, bleu, jaune, vert, orange et blanc) afin de refléter les couleurs qui sont généralement portées à la plage.

Règle 4

Un joueur qui entre sur le terrain en temps que gardien de but doit porter la même tenue (design et numéro de joueur) que ses coéquipiers mais dans des couleurs distinctes de celles des joueurs de champs et du gardien de but de l'équipe adverse (Règle 17:3).

Commentaire :

Les officiels d'équipe doivent porter les mêmes maillots que ceux des joueurs de leur équipe, mais la couleur des maillots des officiels doit être différente de la couleur des maillots de leur équipe et de l'équipe adverse. Tous les officiels d'équipe (4) présents sur l'aire de jeu pendant le match de leur équipe doivent porter exactement la même tenue.

4:9 Le numéro du joueur (d'à peu près 12x10cm pour les hauts des hommes et 8x6cm pour ceux des femmes) doit être placé sur le devant et sur le dos du maillot / haut des joueurs / joueuses. Cette information doit être imprimée en une couleur qui contraste avec celle du maillot sans manches des hommes et du haut des femmes (clair sur fond sombre, sombre sur fond clair).

4:10 Tous les joueurs évoluent pieds nus.

Il est permis de porter des chaussettes de sport normales en tissu et des bandages de maintien. Tout autre type de chaussure (synthétique, caoutchouc, etc.) est interdit.

4:11 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, supports orthopédiques avec des parties en plastique dur ou en métal, ainsi que tout autre objet dangereux (Règle 17:3).

Les athlètes sont autorisés à utiliser les accessoires suivants :

Casquette ou chapeau (à bord mou ou à visière rigide tournée vers l'arrière pour éviter les blessures) serre-tête ou bandana.

Lunettes de soleil (en plastique avec des élastiques de maintien)

Des supports thérapeutiques (ou bandages) pour genou/coude/pied.

Règle 4

Commentaire 1:

Les casquettes ou chapeaux, serre-têtes ou bandanas des athlètes d'une équipe doivent être de la même couleur. Cela s'applique à n'importe quels couvre-chefs des officiels d'équipe.

Les athlètes sont responsables de leurs accessoires personnels. Les joueurs qui ne remplissent pas lesdites obligations ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que les problèmes aient été écartés.

Commentaire 2:

Protection du nez : La Règle établit que la protection de la tête et le masque du visage sont défendus cependant on doit l'interpréter de la façon suivante : le masque couvre la plus grande partie du visage, une protection du nez est nettement plus petite et couvre uniquement la partie du nez. Il est donc toléré à l'avenir de porter une protection du nez.

4:12 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 (Règles 8:4, 16:1d et 16:2c).

Changement de joueurs

4:13 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 (Règle 16:2a).

Les joueurs entreront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre ligne de changement (Règle 16:2a). Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but (Règle 5:12).

Les règles de changement s'appliquent également pendant un timeout (à l'exception des team time-out).

A la suite d'un mauvais changement, le match doit reprendre par un jet franc (Règle 13) ou un jet de 6 mètres (Règle 14) au bénéfice de l'équipe adverse. Dans le cas contraire, le match doit reprendre par le jet correspondant à la situation de jeu au moment de l'irrégularité.

Le joueur fautif doit être exclu (Règle 16).

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.

Règle 4

4:14 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.

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, il est sanctionné par une nouvelle exclusion. Cette exclusion prend effet immédiatement et correspond à la disqualification de ce joueur.

Si l'équipe adverse est en possession du ballon lorsque le joueur pénètre sur l'aire de jeu, l'équipe est, par conséquent, réduite d'un joueur sur l'aire de jeu. Si l'équipe du joueur exclu est en possession du ballon lorsque le joueur pénètre sur l'aire de jeu, l'équipe doit alors être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (Règle 13:1a-b, Interprétation 8).

Règle 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 sable à l'extérieur de la ligne de surface de but.

- 5:4** quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et 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 (Règles 8:2, 8:5)
- 5:6** quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (jet franc selon Règle 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 (Règle 13:1a)
- 5:8** toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant sur le sable en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but (Règle 13:1a)
- 5:9** ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant sur le sable en dehors de la surface de but (Règle 13:1a)
- 5:10** revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (Règle 13:1a)
- 5:11** toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve sur le sable sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu (Règle 13:1a).

Règle 5

Le changement du gardien

5:12 Il est permis au gardien de but d'entrer sur l'aire de jeu uniquement par la ligne de touche du côté de la zone de changement de son équipe (Règles 1:8, 4:13).

La zone de sortie du gardien de but est la ligne de touche de la zone de changement ainsi que la ligne de touche de la surface de but du côté de la zone de changement de son équipe (Règles 1:8, 4:13).

Règle 6

La surface de but

- 6:1** Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir toutefois Règle 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 :
- renvoi, si un joueur de l'équipe adverse pénètre dans la surface de but avec le ballon ou sans le ballon, mais tire un avantage de cette action (Règle 12:1a);
 - jet franc, lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense pénètre sur la surface de but et en tire un avantage (Règle 13:1a-b, excepté cependant Règle 6:2c)
 - jet de 6 mètres, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but (Règle 14:1a).
- 6:3** L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :
- 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
 - un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage
 - 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 (voir toutefois Règle 6:5).
- 6:5** Un ballon immobile ou roulant sur le sable peut toujours être joué; même dans la surface de but. Mais dans ce cas, le joueur de champ ne peut pas entrer dans la surface de but (jet franc).
Le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi (Règle 12:2).
- 6:6** Le gardien doit remettre le ballon en jeu par un renvoi (Règle 12) lorsque le ballon termine sa course sur la surface de but.
- 6:7** 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 (Règle 6:6).

6:8 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 (Règle 13:1a-b)
- c) remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (Règle 12:1)
- 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.

6:9 Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.

Règle 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 ; il est permis de se jeter vers un ballon immobile ou roulant sur le sable.

7:2 garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est sur le sable (Règle 13:1a) ;

Le ballon ne peut pas rester sur le sable plus de 3 secondes et être repris par le même joueur qui l'a touché en dernier lieu (jet franc).

7:3 faire 3 pas au maximum avec le ballon (Règle 13:1a). On considère qu'un pas est effectué lorsque :

- a) un joueur, qui a les deux pieds sur le sable, en lève un et le repose ou en déplace un
- b) un joueur touche le sable avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied
- c) un joueur touche le sable 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 sable des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied.

Commentaire :

Il est considéré qu'un pas est effectué, lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.

Règle 7

7:4 Sur place ou en mouvement :

- a) faire rebondir une fois le ballon sur le sable et le rattraper avec une ou les deux mains
- b) faire rebondir le ballon sur le sable plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) ou le faire rouler sur le sable 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 (Règle 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 sur le sable.

Il est **interdit de** :

7:7 Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sable, un autre joueur ou le but (Règle 13:1a) ;

Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.

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 ait 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 (Règle 13:1a-b) ;

7:9 Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

Règle 7

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 (Règle 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 16). 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 (par ex. quand un joueur se retient intentionnellement d'exploiter une occasion manifeste de but).

Règle 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 dans 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 6 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.

Règle 8

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 (Règles 16:1d, 16:2 et 16:6).

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 (Règle 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 crochepied
- d) 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 6 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.

Commentaire:

Même une irrégularité avec un très petit impact physique peut s'avérer dangereuse et avoir potentiellement de graves conséquences, si le moment de la faute est tel que l'adversaire est sans défense et atteint sans pouvoir anticiper. C'est le risque encouru par le joueur et non l'apparente nature mineure du contact physique qui devrait guider pour déterminer l'opportunité d'une disqualification.

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 (Règle 16:6e).

Règle 8

8:7 Un joueur coupable de « voie de fait » pendant le temps de jeu doit être disqualifié avec un rapport écrit. Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification (Règles 16:6f ; 16:16b, d). Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié (Règle 16:6g).

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 négligentes 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 6 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 Règle 13:1a-b mais aussi Règle 13:2 et 13:3).

Disqualification suite à une action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle ou perfide (avec rapport écrit).

8:9 Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle ou perfide, ils rédigeront un rapport écrit après le match afin que les instances compétentes puissent décider des suites à donner.

Indications et critères pour faciliter le jugement en complément de la règle 8:5 :

- a) une action particulièrement brutale et dangereuse ;
- b) une action perfide ou intentionnelle sans rapport avec la situation de jeu.

Disqualification avec report écrit suite à un comportement grossier.

8:10 Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale et grossière ils doivent établir un rapport écrit après la rencontre, afin que les instances compétentes puissent prendre des mesures adéquates.

Quelques types de comportements à titre d'exemple :

a) offenses ou menaces contre un tiers, par exemple les arbitres, le chronométreur, secrétaire, officiel d'une équipe, délégué, joueurs, spectateurs. Ces comportements peuvent être verbaux ou gestuels (mimiques, gestes (contacts corporels) ;

b) (i) Intervention dans le jeu d'un officiel d'une équipe par pénétration (sur l'aire de jeu ou en étant dans sa zone de changement, ou (ii) l'anéantissement d'une occasion manifeste de but par un joueur par pénétration non autorisée sur l'aire de jeu ou étant dans sa zone de changement en vertu de la règle 4:6

c) si au cours de la dernière minute 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 d'une chance d'entrer en occasion manifeste de but ; ce comportement doit être considéré comme particulièrement grossier. Ceci s'applique pour tout empêchement d'exécution d'un jet (par exemple : action avec une utilisation contrôlée de son corps, interception d'une passe, gêner (la récupération du ballon ou ne pas le libérer

d) si, au cours de la dernière minute, le ballon est en jeu et que l'équipe adverse, par infraction aux règles 8:5 ou 8:6, est privée d'une chance de tir au but ou d'une occasion manifeste de but, le comportement interdit ne peut être sanctionné que par une disqualification accompagnée, dans ce cas, obligatoirement d'un rapport écrit.

Règle 9

Validité des points, le vainqueur du match

La validité des points

9:1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but (fig. 3), 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.

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 n'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 et le ballon ne passe pas la ligne de sortie de but (Règle 12:2, 2^e paragraphe). Un but marqué dans son propre but compte un point.

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 Les situations de but attractives et spectaculaires sont comptabilisées avec deux points (voir Interprétation 1).

9:3 Un but inscrit lors du jet de 6 mètres vaut deux points.

9:4 Après chaque but, le match est repris par un renvoi du gardien depuis sa surface de but (Règle 12:1).

9:5 Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que le renvoi est exécuté.

Si le signal de la fin du match ou de la période retentit immédiatement après le but et avant le renvoi, les arbitres doivent clairement indiquer (sans renvoi) qu'ils accordent le but.

La validité des points par le gardien de but

9:6 Un but inscrit par un gardien de but vaut deux points.

Règle 9

Le vainqueur du match

9:7 En cas d'égalité à la fin d'une période, la décision intervient selon le principe du « Golden Goal » (Règle 2:6).

La première équipe qui marque un but est déclarée vainqueur.

9:8 Si chacune des deux équipes a remporté une période, on passe au système du « Shoot Out ».

Cinq joueurs autorisés à participer au match effectueront les tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Si un gardien de but est désigné tireur, il est joueur de champ (Règle 4:8 commentaire). L'équipe qui a comptabilisé le plus de point après 5 tirs est déclarée vainqueur.

Le « Shoot Out » est prolongé s'il n'y a pas de vainqueur après le premier tour. En suivant, les équipes changent de camp puis 5 joueurs autorisés à participer au match effectueront une fois de plus les tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse (sans changement des zones de changement – voir commentaire). Dès lors c'est l'autre équipe qui commence.

Est déclarée vainqueur l'équipe qui, à partir du même nombre d'essai, mènera au score.

Commentaire :

le vainqueur du match avec le « Shoot Out »

Le choix du camp et l'engagement sont tirés au sort par les arbitres avant «le Shoot Out» (voir cependant Interprétation 2).

Si l'équipe qui a gagnée le tirage au sort choisit de commencer le « Shoot Out », l'autre équipe peut choisir le camp. Mais si l'équipe qui a gagnée le « Shoot Out » choisit le camp, l'autre équipe doit commencer ce « Shoot Out » maintenant.

Les deux gardiens se trouvent dans un premier temps sur leur ligne de but respective. Au départ de chaque action, le joueur de champ doit se trouver avec un pied, du côté gauche ou droit du terrain, sur le point de croisement de la ligne de surface de but et de la ligne de touche. Après le coup de sifflet de l'arbitre, celui-ci passe le ballon vers son gardien qui se trouve sur la ligne de but. Le ballon ne peut pas toucher le sable pendant cette passe. Les deux gardiens peuvent avancer dès que le ballon a quitté la main du lanceur.

Règle 9

Le gardien exécutant le jet dispose de 3 secondes au maximum pour libérer le ballon, soit par un jet direct sur le but adverse ou en effectuant une passe (sans que le ballon touche le sable) à son équipier le tout en pleine course vers le but adverse.

Ce joueur doit saisir le ballon et tenter de marquer un but en respectant les Règles.

L'action est terminée au moment où le gardien exécutant ou le joueur attaquant provoque une irrégularité.

Le gardien de but défendant peut à tout instant regagner sa surface de but sans ballon.

Si le nombre des joueurs tombe en dessous de cinq lors d'une série, aucun joueur ne peut tirer deux fois. Cette équipe a, par conséquent, moins de possibilités de jets.

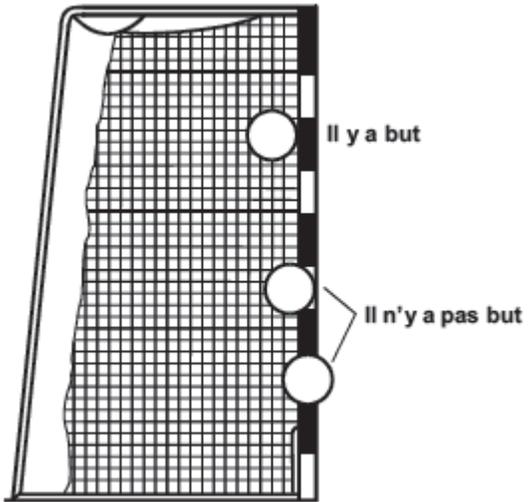
9:9 Si, lors du « Shoot Out », le gardien de but en défense empêche par une irrégularité l'attaque adverse d'inscrire un but, l'arbitre décidera un jet de 6 mètres (voir aussi Interprétation 9).

Commentaire :

Chaque joueur autorisé à participer au match peut effectuer ce jet de 6 mètres.

9:10 Au cours du « Shoot Out », tous les joueurs concernés doivent rester dans leur zone de changement. Les joueurs qui ont exécuté leur tir doivent revenir dans leur zone de changement.

Figure 3 : Validité du but



Règle 10

Le jet d'arbitre

- 10:1** Au début de chaque période, le match commence par un jet d'arbitre (Règle 2:2).
- 10:2** Un arbitre, au centre du terrain, lance le ballon en l'air verticalement après le coup de sifflet.
- 10:3** L'autre arbitre se place, à l'extérieur de la ligne de touche, en face de la table de chronométrage.
- 10:4** Lors de l'exécution d'un jet d'arbitre, tous les joueurs, sauf un joueur par équipe, doivent se tenir à au moins 3 m de l'arbitre exécutant le jet mais peuvent se positionner sur l'ensemble de la surface de jeu.
Les deux joueurs se disputant le ballon doivent se tenir de chaque côté de l'arbitre, chacun du côté de son propre but.
- 10:5** Le ballon ne peut être joué qu'après avoir atteint son point culminant.

Règle 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 Règle 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.
- 11:3** La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou à minimum 1 m du point de croisement de la ligne de surface de but avec la ligne de touche si le ballon a franchi la ligne de sortie de but ou la ligne de touche dans la zone de la surface de but.
- 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 (Règle 13:1a).
- 11:5** Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 1 m au moins du lanceur.

Règle 12

Le renvoi

12:1 Un renvoi est accordé :

- a) un joueur de l'équipe adverse a pénétré sur la surface de but en violation de la Règle 6:2a
- b) si l'équipe adverse a marqué un but
- c) quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but (Règle 6:6)
- d) 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 signifie que dans ces situations le ballon est considéré « hors jeu » et que le jeu reprend avec renvoi (13:3) même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi ait été accordé et avant que ce renvoi n'ait été engagé.

S'il y a une irrégularité de la part de l'équipe du gardien qui effectue un renvoi, le jeu reprend par un renvoi (analogue avec Règle 13:3).

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté Règle 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 (Règle 15:7 3^e paragraphe).

Commentaire :

Renvoi lors du changement de gardien : Le renvoi doit toujours être exécuté par le gardien sortant.

Le changement peut seulement s'effectuer après le renvoi.

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 (Règles 5:7, 13:1a).

Règle 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 (Règles 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 et 15:2-5)

b) l'équipe défendante commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (Règles 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8 et 13:7).

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 4:3, 4:4, 4:6 et 4:13, 4:14, où 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 13:1 intervient lorsque le ballon n'est pas en jeu, la rencontre reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption existante.

Règle 13

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 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 (Règle 16:2 d).

Exécution du jet franc

13:6 Lors de l'exécution du jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas s'approcher à moins d'un mètre de la ligne de surface de but (Règle 15:1).

13:7 Les joueurs de l'équipe adverse doivent être éloignés d'au moins 1 m du tireur.

13:8 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté Règle 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 - après coup de sifflet - en principe à la verticale de l'endroit où le ballon a touché l'équipement.

Règle 13

Si un arbitre ou un délégué technique (de l'IHF ou d'une fédération continentale/nationale) interrompt 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 4:3- 4, 4:6 et 4:13-14.

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. 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.

Si l'endroit d'exécution du jet franc se trouve à moins de 1m de la ligne de surface de but adverse, la distance vers cette ligne doit être au moins 1 mètre.

- 13:9** 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 sol et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre (Règle 13:1a).

Règle 14

Le jet de 6 mètres

Décision de jet de 6 mètres

14:1 Un jet de 6 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° 7 pour la définition d'une « occasion manifeste de but ».

14:2 Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 6 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 6 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de 6 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 6 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 6 mètres.

14:3 Lorsqu'ils donnent un jet de 6 mètres, les arbitres doivent accorder un time-out (Règle 2:14b).

14:4 Un but inscrit lors du jet de 6 mètres vaut 2 points (Règle 9:3).

Règle 14

Exécution du jet de 6 mètres

- 14:5** Le jet de 6 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 (Règle 13:1a).
- 14:6** Lors de l'exécution du jet de 6 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de surface de but avant que le ballon n'ait quitté sa main (Règle 6:2a).
- 14:7** Après l'exécution d'un jet de 6 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but (Règle 13:1a).
- 14:8** Lors de l'exécution d'un jet de 6 mètres, le gardien et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à 1 mètre au moins du lanceur jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette Règle, le jet de 6 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but.
- 14:9** Il n'est pas permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 6 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 (Règles 8:4, 16:1d et 16:2c).
- 14:10** Pour respecter le fair-play, il est interdit aux joueurs à côté ou proche du lanceur de gêner celui-ci (mouvements des bras, bruits).

Règle 15

Instructions générales pour l'exécution des jets

(remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 6 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.

Une mauvaise position au départ d'un jet est à corriger (voir cependant Règle 15:7).

15:2 A l'exception du renvoi, le lanceur doit avoir une partie d'un pied constamment en contact avec le sable lorsqu'il effectue le jet (Règle 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 jet de 6 mètres
- 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.

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (Règle 13:1a).

15:4 Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (excepté Règle 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 (Règle 13:1a).

15:5 Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur ou le but (Règle 13:1a) (sauf renvoi du gardien de but, voir 12:3).

15:6 Tous les jets, excepté le renvoi (Règle 12:2 - ou un ballon qui pénètre dans le propre but n'entraîne pas l'attribution d'un but à l'équipe adverse - mais voir Règle 6:2) et le jet d'arbitre (car exécuté par l'arbitre), peuvent directement aboutir à un but.

15:7 Lors de l'exécution 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 (Règle 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 exclure (Règle 16:2e).

Règle 16

Les sanctions

L'exclusion

16:1 Une exclusion **peut** être donné pour :

- a) des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse (Règles 5:5, 8:2) et qui n'entrent pas dans la catégorie des « sanctions progressives » suivant la Règle 8:3
- b) des irrégularités à sanctionner progressivement (Règle 8:3)
- c) des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (Règle 15:7)
- d) un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe (Règle 8:4).

16:2 Une exclusion **doit** être prononcée en cas de :

- a) changement irrégulier ou une entrée sur l'aire de jeu irrégulière (Règle 4:13-14)
- b) irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (Règle 8:3)
- c) attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu (Règle 8:4)
- d) 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 (Règle 13:5)
- e) irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux Règles par l'équipe adverse (Règle 15:7)
- f) disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu (Règle 16:8, 2^e paragraphe).
- g) au « responsable d'équipe » si un joueur non autorisé à participer au match entre sur l'aire de jeu, et qu'une autre personne que les officiels et les joueurs inscrits soit présente dans la zone de changement une fois le match débuté
- h) si un « responsable d'équipe » entre sur l'aire de jeu aux fins d'assister un joueur blessé alors que les deux personnes autorisées sont déjà entrées
- i) si un « responsable d'équipe » entre sur l'aire de jeu mais qui, au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres.

Commentaire :

Il n'est pas possible de suspendre les officiels d'une équipe plus d'une fois. Quand une suspension est prononcée à l'encontre d'un officiel d'équipe, il est autorisé à rester dans la zone de changement et à occuper ses fonctions. Toutefois le nombre de joueurs de l'équipe sur le terrain est réduite jusqu'au prochain changement entre les deux équipes.

Règle 16

16:3 L'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste réglementaire (geste 12).

16:4 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.

Les joueurs exclus peuvent être remplacés ou revenir sur la surface de jeu dès qu'il y a un changement de possession de ballon entre les deux équipes (voir Règle 16, commentaire 2).

16:5 La deuxième exclusion d'un même joueur entraîne sa disqualification.

La disqualification pour deux exclusions est par principe seulement en vigueur jusqu'à la fin du match (voir Règle 16 commentaire 3) et est à considérer comme une décision fondée sur l'observation de l'arbitre (elle n'est pas notifiée sur la feuille de match).

Disqualification

16:6 Une disqualification **doit** être prononcée dans les cas suivants :

- a) comportement antisportif grossier
- b) comportement antisportif répété par un joueur ou l'un des officiels d'une équipe (Règle 8:4)
- c) irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique du joueur adverse (Règle 8:5)
- d) irrégularités du gardien de but s'il sort de sa surface de but lors du « Shoot Out » et que cette irrégularité présente un risque pour l'intégrité physique du joueur adverse (Règle 8:5 – actions visant clairement le corps du joueur adverse et non pas comme but de jouer le ballon)
- e) comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu (Règle 8:6)
- f) voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant une pause (Règles 8:7 et 16:12b et d)

Règle 16

- g) voies de fait d'un officiel (Règle 8:7)
- h) troisième exclusion d'un même joueur (Règle 16:5)
- i) comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause (Règle 16:12d).

16:7 L'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur/secrétaire en brandissant le carton rouge (geste 13 ; le « carton rouge » doit mesurer environ 9x12 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 réduit l'effectif des joueurs ou officiels de l'équipe (excepté Règle 16:12 b).

Les joueurs disqualifiés peuvent être remplacés ou revenir sur la surface de jeu dès qu'il y a un changement de possession de ballon entre les deux équipes (voir Règle 16 commentaire 2).

16:9 Les arbitres doivent motiver leur décision de disqualification (excepté Règle 16:6h - celle pour deux exclusions) aux autorités compétentes sur la feuille de match. Cette disqualification entraîne une exclusion du joueur/officiel d'équipe coupable pour un match (minimum).

16:10 Un comportement antisportif ou antisportif grossier d'un joueur ou d'un gardien de but lors du « Shoot Out » doit être sanctionné par une disqualification.

Plusieurs irrégularités dans une même situation

16:11 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.

Règle 16

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

16:12 Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient sur les lieux 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 verbal (Règle 16:1d)
- b) en cas d'attitude antisportive grossière ou de voie de fait par une disqualification (Règle 16:6). Mais l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 10 joueurs et 4 officiels.

Pendant une pause :

- c) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement verbal (Règle 16:1d)
- d) en cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait par une disqualification (Règle 16:6). Les Règles 16:2 c-d applicables durant le temps de jeu, ne s'appliqueront pas en cas de comportements antisportifs répétés.

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

Après le match :

- e) par un rapport écrit.

Commentaire 1 : le temps de jeu

Les situations décrites dans les Règles 16:1, 16:2 et 16:6 comportent en général des irrégularités commises pendant le temps de jeu.

Font partie du temps de jeu : les « time-outs », le « Golden Goal » et le « Shoot Out » mais pas les pauses.

Commentaire 2 : le changement de possession du ballon

Le « changement de possession du ballon » est en principe à utiliser comme défini par les mots : un changement de la possession du ballon entre les deux équipes.

Règle 16

Exceptions et explications :

- a) Des joueurs exclus peuvent être remplacés ou revenir sur l'aire de jeu au début de la deuxième mi-temps, du « Golden Goal » et du « Shoot Out ».
- b) Lors d'une sanction différée avec situation d'avantage :
L'exclusion débute au moment où elle est prononcée – c'est-à-dire après la situation d'avantage et après la sanction correspondante.

Commentaire 3 :

« En vigueur jusqu'à la fin du match » (Règle 16:5) veut dire y compris le « Golden Goal » et le « Shoot Out ».

Commentaire 4 : le comportement du gardien de but en dehors de la surface de but

Le gardien de but est entièrement responsable en cas de contact avec un adverse en dehors de la surface de but. Cela signifie en pratique que lors de chaque contact où l'attaquant ne peut pas voir (ou éviter) le gardien de but, un jet sera exécuté (6 mètres s'il y a perte d'une occasion manifeste de but) et des sanctions progressives. Si l'incident se produit pendant le « Shoot Out », il en résultera un jet de 6 mètres et une disqualification du gardien de but.

Au contraire (si l'attaquant a suffisamment de temps et d'espace pour voir et éviter le gardien de but) il en résultera un jet franc (faute offensive) en faveur de l'équipe du gardien de but.

Commentaire 5 : le comportement du gardien de but à l'intérieur de la surface de but

Si le gardien de but « saute » contre un adversaire qui essaie de marquer un but dans une position non verticale, même pour l'effrayer, il en résultera un jet de 6 mètres et une suspension. Si le gardien de but est à l'origine d'un contact physique avec son adversaire, il en résultera un jet de 6 mètres et une disqualification. Le gardien de but défendant porte toujours la responsabilité de ce genre d'action.

Règle 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 chronométrateur.

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 deux « officiels responsables des équipes ». Toute irrégularité doit être corrigée (Règles 4:2-3 et 4:8-10).

17:4 Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et du « responsable d'équipe » de chaque équipe, ou d'un officiel de l'équipe ou d'un joueur au nom du « responsable d'équipe ».

17:5 Au début du match, l'un des arbitres se place à l'extérieur de la ligne de touche et en face de la table de chronométrage ; son coup de sifflet démarre le chronomètre (Règle 2:5).

L'autre arbitre se place au milieu de la surface de jeu. Il effectue le jet d'arbitre après le coup de sifflet d'engagement (Règles 2:2, 10:1-2).

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

17:6 Les arbitres choisissent leurs positions de façon à permettre un contrôle de la zone de changement des deux équipes (Règles 17:11, 18:1).

Règle 17

17:7 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 Règles 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 confédérations continentales).

17:8 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.

17:9 a) Lorsque les deux arbitres sont d'un avis différent au sujet de l'attribution des points lors d'un but, c'est une décision conjointe qui doit être appliquée (voir commentaire).

b) 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 une décision conjointe qui doit-être appliquée (voir commentaire).

Le time-out est obligatoire. Après un geste clair concernant la continuation du jeu et après un coup de sifflet, le jeu est repris (Règles 2:8f, 15:3b).

Commentaire :

Une décision conjointe doit-être dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera.

17:10 Les deux arbitres observent et contrôlent l'évolution du temps de jeu et du score.

Ils 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 Règle 17:9 commentaire).

Règle 17

17:11 Les arbitres contrôlent avec l'aide du chronométreur l'entrée et la sortie des joueurs remplaçants (Règles 17:6, 18:1).

17:12 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.

Les disqualifications prononcées au titre de la Règle 16:8, doivent être motivées sur la feuille de match.

17:13 Les décisions des arbitres, y compris celles qui sont basées sur les recommandations des délégués, 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.

17:14 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 oeuvre pour le mener à terme.

Règle 18

Le chronométreur et le secrétaire

18:1 En principe, le chronométreur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu et les time-out.

Généralement seul le chronométreur (et quand c'est applicable, un ou deux délégués) devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaire.

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 sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Ils aident les arbitres pour le contrôle de la sortie et de l'entrée des joueurs de remplacement (Règles 17:6, 17:11).

Voir également l'Interprétation n° 8 concernant les procédures correctes des interventions du secrétaire/chronométreur lorsqu'ils assument certaines des responsabilités reprises ci-dessus.

Commentaire :

La répartition des tâches peut être organisée différemment lors des championnats de l'IHF, du continent ou national.

18:2 S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation de chronométrage, le chronométreur 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 chronométreur prend la responsabilité de donner le signal de fin à la mi-temps et à la fin du match (voir Règle 2:9 commentaire).

L'exclusion est confirmée au joueur et à l'arbitre par le secrétaire en montrant une carte affichant un «1» pour la première exclusion ou un «2» pour la deuxième exclusion.



Fédération Internationale de Handball

Annexes



Fédération Internationale de Handball

Gestes des arbitres de beach handball

Table des matières

	Page
Directives	63
1 Avantage	64
2 Double dribble	64
3 Marcher ou 3 secondes	65
4 Ceinturer, retenir ou pousser	65
5 Frapper	66
6 Faute d'attaquant	66
7 Remise en jeu - Direction	67
8 Renvoi	67
9 Jet franc - Direction	68
10 Non-respect de la distance d'1 mètre	68
11.1 But - Validation d'1 point	69
11.2 But - Validation de 2 points	69
12 Exclusion	70
13 Disqualification	70
14 Time-out	71
15 Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out	72
16 Geste d'avertissement pour jeu passif	72

Directives

1. Un but peut valoir 1 ou 2 points. L'arbitre central doit indiquer clairement cette Règle (Règle 9, 14:4, Interprétation 1) en pointant 1 ou 2 doigts. Lors d'un but à 2 points, l'arbitre de but effectuera avec son bras un « moulinet » vertical au moment du coup de sifflet.
2. Geste 12 : L'arbitre montre l'irrégularité et indique le joueur fautif.
Un bras cassé avec le poignet tenu signifie une exclusion.
3. Une disqualification « directe » est indiquée par l'arbitre en montrant un carton rouge.
4. Les disqualifications doivent être confirmées par le secrétaire en montrant clairement un carton rouge.
5. 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) doi(ven)t être effectué(s) (gestes 12-13) pour indiquer toute sanction personnelle.
Lorsqu'il apparaît utile d'expliquer une décision de jet franc ou un jet de 6 mètres, il convient d'effectuer l'un des gestes 1 à 6 pour information.
6. Les gestes 11, 14 et 15 sont obligatoires dans les situations où ils s'appliquent.
7. Les gestes 8, 10 et 16 sont utilisés si les arbitres les estiment nécessaires.

Gestes

1

Avantage, jeu



2

Double dribble



Gestes

3

Marcher ou 3 secondes



4

Ceinturer, retenir ou pousser

Gestes

5

Frapper



6

Faute d'attaquant



Gestes

7

Remise en jeu – direction



8

Renvoi



Gestes

9

Jet franc – direction



10

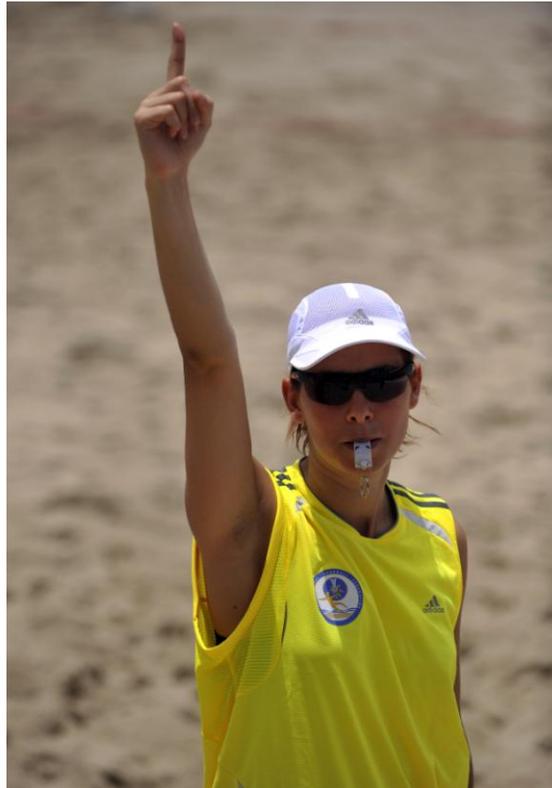
Non-respect de la distance
d'un mètre



Gestes

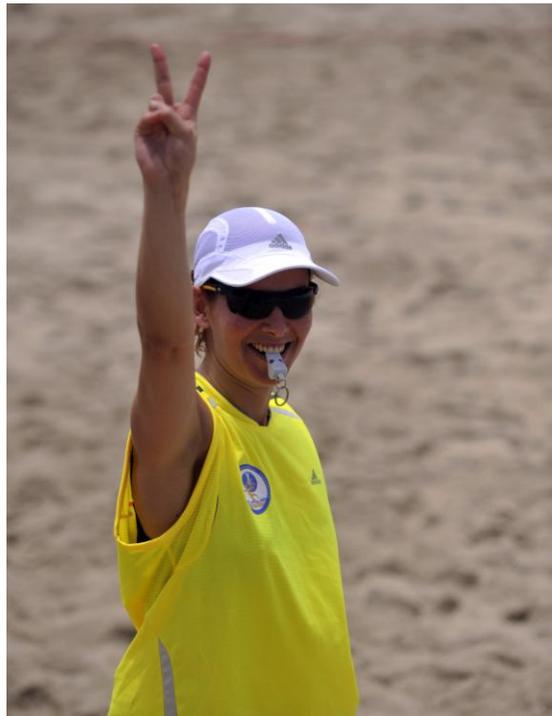
11.1

But – Validation d'1 point



11.2

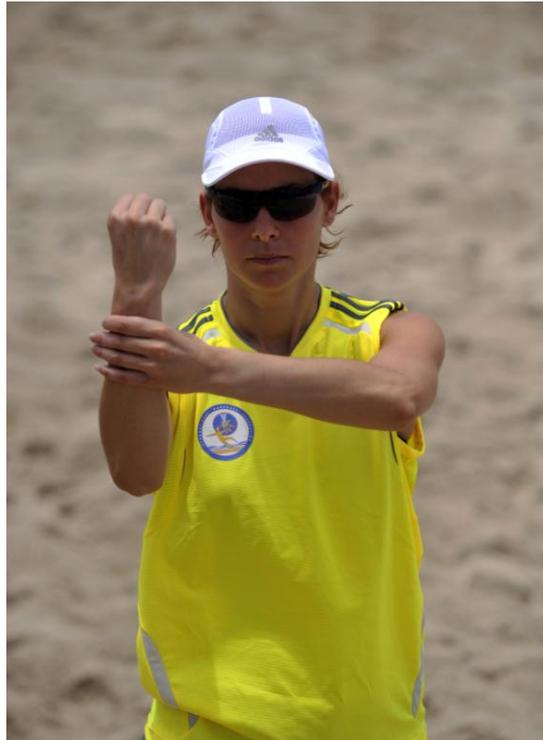
But – Validation de 2 points



Gestes

12

Exclusion



13

Disqualification (carton rouge)



Gestes

14

Time-out



Gestes

15

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



16

Geste d'avertissement pour jeu passif





Fédération Internationale de Handball

Interprétations des Règles de jeu

Table des matières

	Page
1	Evaluation des points 75
2	Circonstances spéciales 76
3	Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (Règle 2:10-12) 77
4	Jeu passif (Règle 7:10-11) 78
5	Comportement antisportif (Règles 8:4, 16:1d, 16:6b) 82
6	Comportement antisportif grossier (Règles 8:6, 16:6e) 83
7	Définition d'une « occasion manifeste de but » (Règle 14:1) 84
8	Interruption par le chronométreur (Règle 18:1) 85
9	« Shoot Out » et contre-attaque rapide 86

Interprétation n° 1

Evaluation des points (Règle 9)

On comptabilise aussi deux points pour la situation suivante :

Le but inscrit sur « Kung fu » (Règle 9:2).

Deux points sont donnés seulement si le joueur qui en suspension est capable de contrôler le ballon et de tirer au but pendant qu'il est en l'air (un point si le ballon est frappé ou poussé dans le but).

Commentaire :

L'esprit du jeu de beach handball et sa philosophie spécifique doivent être respectés. Il doit y avoir une plage pour des buts « attractifs et spectaculaires » pour lesquels il sera comptabilisé deux points.

Un but est spectaculaire s'il est d'un haut niveau technique et s'il n'est évidemment pas un « but d'une valeur d'1 point » qui lui est basé sur une technique fondamentale. Une situation de but finale remarquable et dramatique peut amener un but créatif.

Remarque : est à considérer comme un comportement antisportif et ne sera jamais comptabilisé avec 2 points si cette situation de but sert à ridiculiser les joueurs adverses.

Interprétation n° 2

Circonstances spéciales

Les arbitres peuvent décider de jouer « le Shoot Out » sur un but si les circonstances extérieures (vent, position du soleil, etc) le nécessitent.

Interprétation n° 3

Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (Règle 2:10-12)

Dans de nombreux cas, l'équipe qui a la possibilité d'exécuter un jet franc après la fin du temps réglementaire n'est pas vraiment intéressée d'essayer de marquer un but, soit parce que l'issue du match est déjà évidente soit parce que l'endroit d'où le jet doit être exécuté est trop éloigné du but de l'équipe adverse. Bien que, d'un point de vue strictement technique, les Règles exigent que le jet franc soit exécuté, les arbitres devraient juger raisonnablement et considérer que le jet franc est exécuté si un joueur qui est à peu près dans la bonne position laisse simplement tomber le ballon ou le remet aux arbitres.

Dans les cas où il apparaît clairement que l'équipe souhaite marquer un but, les arbitres doivent essayer de trouver un équilibre entre la réalisation de ce souhait (même si les chances de but sont minimales) et la garantie que cette situation ne perdure. En d'autres termes, les arbitres doivent placer correctement les joueurs des deux équipes, en faisant preuve de rapidité et de fermeté, de telle sorte que le jet franc puisse être exécuté sans perte de temps. Les joueurs de l'équipe du lanceur doivent être mis en garde et contrôlés de telle sorte qu'un seul joueur tienne le ballon. Si des joueurs souhaitent quitter l'aire de jeu pour être remplacés, ils doivent le faire à leur propre risque. En effet, les arbitres n'ont pas à attendre que les remplaçants atteignent la position souhaitée pour faire exécuter le jet par un coup de sifflet.

Les arbitres doivent également être très vigilants quant aux irrégularités des deux équipes qui sont passibles de sanction. Toute irrégularité des défenseurs doit être sanctionnée (Règles 15:7, 16:1c, 16:2f). Par ailleurs, les joueurs attaquants enfreignent souvent les Règles pendant l'exécution du jet. Il est très important de ne pas accorder des buts marqués irrégulièrement.

Interprétation n° 4

Jeu passif (Règle 7:10-11)

Directives générales

L'application des Règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu « non attractive » et tout retard intentionnel au cours du match. Ce constat implique que les arbitres reconnaissent et jugent avec cohérence les différents types de jeu passif tout au long du match.

Les différents types de jeu passif peuvent intervenir dans toutes les phases d'une attaque, c'est-à-dire lorsque le ballon évolue sur l'aire de jeu, pendant la phase de construction ou pendant la phase de conclusion.

Le recours au jeu passif peut intervenir plus fréquemment dans les situations suivantes :

- une équipe entend conserver un léger avantage en fin de partie
- une équipe a un(des) joueur(s) exclu(s)
- supériorité numérique d'une équipe, surtout en défense.

L'utilisation du geste d'avertissement préalable

Le geste d'avertissement préalable devrait être utilisé dans les situations suivantes :

1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lorsque le ballon se déplace lentement

Indications caractéristiques :

- Les joueurs « flânent » au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement
- Faire rebondir le ballon sur place
- Le ballon est rejoué dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les joueurs adverses n'opposent aucune résistance
- Retards dans l'exécution d'un engagement ou de tout autre jet.

2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commencé

Indications caractéristiques :

- Tous les joueurs ont déjà pris leurs positions d'attaque
- L'équipe commence la phase de construction avec un jeu de passes préparatoire
- L'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match.

Interprétation n° 4

Commentaire :

Une équipe qui a tenté une contre-attaque rapide à partir de sa moitié d'aire de jeu mais qui n'est pas arrivée à marquer un but, immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade

3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue

En principe, une équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoire, avant de commencer un scénario d'attaque ciblée.

Indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue :

- l'attaque de l'équipe n'aboutit à aucune action d'attaque ciblée.

Commentaire :

Une « action d'attaque ciblée » existe notamment lorsque l'équipe attaquante utilise des méthodes tactiques de sorte à obtenir un avantage de placement sur le joueur adverse ou lorsqu'elle accélère le rythme de l'attaque par rapport à la phase de construction.

- les joueurs reçoivent le ballon de manière répétée alors qu'ils restent immobiles ou s'éloignent du but
- les joueurs dribblent le ballon à maintes reprises tout en restant immobiles
- lorsque l'attaquant joue en 1 contre 1 envers un défenseur : il fait volte-face prématurément, attend que l'arbitre interrompe la partie, ou ne tire aucun avantage de placement sur le défenseur
- actions défensives actives : méthodes de défense actives empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités
- l'équipe à l'attaque n'atteint pas une augmentation évidente du rythme en passant de la phase de construction à la phase de conclusion.

4. Après le geste d'avertissement préalable

Après avoir montré le geste d'avertissement préalable, les arbitres devraient autoriser l'équipe en possession du ballon à avoir un peu de temps pour changer son action (les arbitres devraient reconnaître la différence de niveau : joueurs plus jeunes ou équipes moins expérimentées). Si aucune accélération ni aucune action d'attaque ciblée n'intervient après cette phase de construction, les arbitres doivent conclure que l'équipe en possession du ballon se trouve en situation de jeu passif.

Interprétation n° 4

Commentaire :

Les arbitres doivent veiller à ne pas sanctionner le jeu passif précisément au moment où l'équipe qui attaque essaie en fait de tirer ou d'entreprendre une action en direction du but adverse

Comment montrer le geste d'avertissement préalable

Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre (l'arbitre de terrain et l'arbitre de but) lève le bras (geste 16) pour indiquer qu'il estime que l'équipe n'essaie pas de se mettre en position de tirer au but. L'autre arbitre doit également montrer le geste d'avertissement préalable.

Le geste d'avertissement signale que l'équipe en possession du ballon n'essaie pas d'obtenir une possibilité de tir au but ou qu'elle retarde une nouvelle fois la reprise du jeu.

Le geste d'avertissement est maintenu jusqu'à ce que :

- l'attaque soit achevée ou que
- le geste d'avertissement ne soit plus valable (voir conseil ci-dessous).

Une attaque qui commence lorsque l'équipe entre en possession du ballon est considérée comme achevée lorsque l'équipe marque un but ou perd le ballon.

Le geste d'avertissement s'applique normalement pour toute la durée de l'attaque. Cependant, pendant le déroulement d'une attaque, il y a deux situations où la perception du jeu passif n'est plus valable et le geste d'avertissement doit être stoppé :

- a) l'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon est renvoyé par un montant du but, la traverse ou le gardien de but (directement ou en forme d'une remise) ;
- b) un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend se voit infliger une sanction personnelle conformément à la règle 16, à cause d'une infraction aux règles ou d'un comportement antisportif

Dans ces deux situations, l'équipe en possession du ballon doit être autorisée à une nouvelle phase de construction.

Si l'équipe en attaque demande un team time-out après le geste d'avertissement préalable, ce geste sera répété lorsque la partie reprendra

après ce team time-out afin de souligner que l'avertissement est toujours valable.

Interprétation n° 5

Comportement antisportif (Règles 8:4, 16:1d, 16:6b)

Au nombre des comportements antisportifs figurent :

- a) Des cris lancés au joueur adverse qui exécute un jet de 6 mètres
- b) Lors d'une interruption de jeu, un joueur repousse le ballon du pied pour que le joueur de l'équipe adverse ne puisse pas exécuter immédiatement le jet qui lui a été concédé
- c) Insulte adressée à un joueur adverse ou à un coéquipier
- d) Un joueur ou un officiel d'équipe ne restitue pas le ballon sorti au-delà de la ligne de touche
- e) Retardement dans l'exécution d'un jet
- f) Retenir le joueur adverse par sa tenue
- g) Le gardien ne libère pas le ballon lors d'une décision de 6 mètres en faveur de l'équipe adverse
- h) Défense répétée sur le ballon avec la jambe ou le pied par un joueur de champ
- i) Pénétration répétée sur la propre surface de but
- j) Faire semblant d'être victime d'une irrégularité commise par un joueur adverse.

Interprétation n° 6

Comportement antisportif grossier (Règles 8:6, 16:6e)

Au nombre des comportements antisportifs grossiers figurent :

- a) Injures (verbales, gestes, mimiques, contact corporel) d'une autre personne (arbitre, secrétaire/chronométrateur, délégué, officiel, joueur, spectateur, etc)
- b) Repousser ou lancer le ballon après une décision de l'arbitre à une distance telle que l'on ne puisse plus considérer l'action comme un comportement antisportif simple
- c) Comportement passif du gardien de but lors d'une décision de jet de 6 mètres accordé à l'équipe adverse, qui laisse penser à l'arbitre que le gardien n'a pas l'intention d'arrêter le jet de 6 mètres
- d) Réaction de revanche après avoir subi une irrégularité (riposter par un coup dans une action de réflexe)
- e) Lancer intentionnellement le ballon sur un joueur adverse pendant une interruption du jeu, si ce n'est pas à interpréter comme une voie de fait.

Interprétation n° 7

Définition d'une « occasion manifeste de but » (Règle 14:1)

Il y a une « occasion manifeste de but » suivant la Règle 14:1 lorsque :

- a) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de surface de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières
- b) Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court (ou dribble) seul vers le gardien de but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre joueur adverse ne puisse s'interposer et stopper la contre-attaque
- c) Un joueur étant dans une situation qui correspond aux points (a) ou (b) ci-dessus, dans le cas où il ne maîtrise pas encore le ballon mais est prêt à le réceptionner ; les arbitres doivent être convaincus qu'aucun joueur adverse ne puissent empêcher la réception du ballon en utilisant des méthodes régulières
- d) Un gardien a quitté sa surface de but et un joueur adverse maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste et toute liberté de tirer dans le but adverse vide (ceci s'applique également si les défenseurs sont entre le porteur du ballon et le but, cependant les arbitres doivent alors prendre en compte la possibilité d'une intervention régulière de ces joueurs).

Interprétation n° 8

Interruption par le chronométrateur (Règle 18:1)

Si un chronométrateur interrompt la rencontre en raison d'un mauvais changement ou d'une entrée en jeu irrégulière comme stipulé dans les Règles 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, le match reprend par un jet franc pour l'équipe adverse, généralement à l'endroit même de l'irrégularité. Si le ballon était toutefois à un endroit plus favorable pour les joueurs adverses au moment de l'interruption, il faut alors procéder à un jet franc depuis cet endroit (voir Règles 13:8, 3^e et 4^e paragraphes).

Dans le cas de telles irrégularités, le chronométrateur doit interrompre la partie immédiatement sans prendre en considération les Règles générales régissant « l'avantage » (Règles 13:2 et 14:2). Si une occasion manifeste de but est déjoué par une telle irrégularité de la part de l'équipe qui défend, un jet de 6 mètres sera accordé conformément à la Règle 14:1a.

Pour tout autre type d'irrégularités qui doit être signalé aux arbitres, il convient généralement que le chronométrateur attende le prochain arrêt de jeu. Cependant, si le chronométrateur interrompt la partie, une telle intervention ne peut pas entraîner une perte de possession du ballon. La partie reprendra avec un jet franc pour l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'interruption. Toutefois si l'interruption était due à une irrégularité de l'équipe qui défend et que les arbitres estiment que l'interruption prématurée a détruit une occasion manifeste de but pour les joueurs adverses, il faut alors accorder un jet de 6 mètres, par analogie avec la Règle 14:1b. En principe, les irrégularités observées et signalées par le chronométrateur (excepté Règles 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) ne débouchent pas sur des sanctions personnelles.

Les prescriptions pour une décision sur jet de 6 mètres suivant la Règle 14:1a comme expliqué dans le 2^e paragraphe ci-dessus vaut également si un arbitre ou délégué (de l'IHF, du continent ou d'une fédération nationale) interrompt le jeu pour une irrégularité, donnant lieu à l'avertissement ou l'exclusion d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe qui défend, au moment ou l'équipe attaquante a une occasion manifeste de marquer un but.

Interprétation n° 9

« Shoot Out » et contre-attaque rapide

Si, lors du « Shoot Out » ou lors d'une contre-attaque rapide, le gardien de but ou un joueur en défense se place dans la trajectoire de course du joueur attaquant et qu'il y a un contact physique entre ces joueurs, l'arbitre décidera un jet de 6 mètres et l'exclusion ou la disqualification.

Le gardien de but ou le joueur en défense porte la responsabilité de cette action.



Fédération Internationale de Handball

Règlement des zones de changements

Règlement des zones de changements

1. La zone de changement pour les joueurs de champ a une longueur de 15 m et une largeur de 3 m. Une zone de changement se trouve de chaque côté de la surface de jeu et à l'extérieur des lignes de touche (Règle 1:7).
2. Aucun objet de quelque sorte que ce soit ne peut se trouver dans les zones de changements. Des bouteilles d'eau et des serviettes peuvent être gardées dans un dispositif (par exemple une boîte marquée) offert par la gestion de la compétition.
3. Seuls les joueurs et les officiels d'équipes figurant sur la feuille de match sont autorisés à se trouver dans la zone de changement (Règles 4:2, 4:6).
4. Les deux équipes se trouvent dans leur zone de changement respective (Règles 1:7, 2:1).
5. Les officiels d'une équipe présents dans la zone de changement doivent revêtir une tenue sportive. (Règle 4:8 Commentaire)
6. Au cas où la présence d'un interprète est nécessaire, celui-ci doit prendre place derrière la zone de changement.
7. Le chronométreur/secrétaire assiste les arbitres et les délégués pour contrôler l'occupation de la zone de changement avant et pendant la durée du match.

En cas d'infraction avant le match au Règlement des zones de changement, le match ne pourra commencer que lorsque le problème sera résolu. Si cette infraction se présente pendant le match, c'est une fois le problème résolu et à la suite de l'interruption de jeu que le match reprendra.

8. a) Les officiels d'équipes ont le droit et le devoir, même pendant le match, de diriger et de gérer leur équipe dans un esprit sportif et loyal, et dans le respect des Règles de jeu. Ils devraient, en principe, être assis ou être à genoux.

Un officiel **peut** néanmoins se déplacer dans la zone de changement, notamment pour :

- Gérer les changements des joueurs
- Donner des conseils tactiques à des joueurs qui se trouvent sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement
- Administrer des soins médicaux
- Demander un team time-out

- S'adresser au chronométrateur/secrétaire ; ceci ne s'applique qu'au « responsable d'équipe » et seulement dans des situations exceptionnelles (voir Règle 4:6).

Règlement des zones de changements

A tout moment, la permission de se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel par équipe. Par ailleurs, l'officiel d'équipe qui est debout ou se déplace doit respecter les limites de la zone de changement telles que définies sous le point n°1 ci-dessus.

De même, l'officiel d'équipe ne doit pas entraver le champ de vision du chronométreur/secrétaire/délégué.

b) En principe, les joueurs qui se trouvent dans la zone de changement devraient être assis ou être à genoux.

Des joueurs, peu de temps avant un remplacement, peuvent se déplacer si cela ne gêne pas.

c) Il est **interdit** aux officiels d'équipe ou aux joueurs :

- D'adopter une attitude de provocation, de protestation ou antisportive (paroles, mimique ou geste) qui peut être considérée comme gênante ou désobligeante à l'égard des arbitres, délégués, chronométreur/ secrétaire, joueurs, officiels d'équipes ou spectateurs
- De quitter la zone de changement pour influencer le déroulement du match
- De rester debout ou de courir le long de la ligne de touche pendant l'échauffement.

Les officiels de l'équipe et les joueurs sont de manière générale supposés rester dans la zone de changement de leur équipe. Néanmoins si un officiel de l'équipe quitte la zone de remplacement pour une autre position, il perd le droit de mener et de diriger son équipe et doit regagner la zone de changement pour recouvrer ses droits.

De manière plus générale, les joueurs et les officiels de l'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres/délégués tout au long du match et les règles usuelles pour les sanctions individuelles s'appliquent aussi si le joueur ou l'officiel, décide de prendre position en dehors de l'aire de jeu et de la zone de changement. En conséquence, un comportement antisportif, un comportement antisportif grossier, et particulièrement grossier doivent être punis de la même manière que si la faute avait eu lieu sur l'aire de jeu ou dans la zone de changement.

9. En cas de non-respect du Règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les Règles 16:1d, 16:2c-d ou 16:6b, e, h (recommandation, exclusion, disqualification).

10. Si les arbitres n'ont pas remarqué le non-respect du Règlement de la zone de changement, il incombe au chronométreur/secrétaire/délégué d'attirer leur attention sur ce non-respect lors de l'interruption de jeu suivante.

11. Intervention du (des) délégué(s):

Les délégués de l'IHF, d'une fédération continentale ou une fédération nationale qui sont en service pendant un match, ont le droit d'informer les arbitres d'une décision qui pourrait présenter une infraction aux règles (sauf dans le cas d'une décision d'un arbitre basée sur une observation des faits) ou d'une infraction au Règlement des zones de changements.

Le délégué peut interrompre le match immédiatement. Dans ce cas, le match est repris en exécutant un jet franc pour l'équipe qui a commis l'infraction ayant entraîné l'interruption.

Une interruption résultant d'une infraction de l'équipe en défense et qui détruit une occasion manifeste de but, entraîne un jet de 6 mètres conformément à la Règle 14 :1a.

Les arbitres sont obligés de prononcer des sanctions individuelles, d'après les instructions du délégué.

Un rapport écrit des faits liés à une disqualification doit être effectué. (Règle 16 :9)



Fédération Internationale de Handball

Règlement de la tenue de l'athlète

Règlement de la tenue de l'athlète

Les tenues et accessoires des athlètes contribuent à aider les athlètes à améliorer leurs performances, ainsi qu'à rester cohérents par rapport à l'image sportive et attractive du sport.

Cette partie du Règlement offre tous les détails concernant des spécifications par rapport aux tenues et accessoires, la couleur, le style, la quantité, le tissu et les marques que toutes les équipes et les organisateurs sont supposés utiliser.

Durant la réunion technique et durant toute la compétition, la Direction de la compétition doit contrôler les tenues des équipes participantes. Toutes les tenues (féminines et masculines) doivent correspondre aux standards indiqués ci-dessous. Selon la Charte olympique, tout message religieux, politique et racial y est strictement interdit.

I. Style des maillots sans manche pour les hommes et des hauts pour les femmes

Le style des maillots/hauts doit être en accord avec les illustrations jointes. Le maillot des hommes doit être sans manches et ajusté, respecter l'espace publicitaire. Le haut des femmes (style brassière courte) doit être également ajusté, avec une seule bretelle à l'arrière, respectant toujours l'espace publicitaire. Il n'est pas autorisé de porter des tee-shirts sous les maillots officiels des équipes.

Couleur

Les maillots sans manches seront de couleurs claires et vives (rouge, bleu, jaune, vert, orange et blanc) afin de refléter les couleurs qui sont généralement portées à la plage.

Publicité

- Logos des promoteurs/sponsors:

Les logos des promoteurs/sponsors peuvent être imprimés sur le devant et au dos des maillots sans manches des hommes, et sur le devant et au dos des hauts des femmes.

- Logo du fabricant:

Le logo du fabricant est imprimé sur le devant des maillots/hauts et ne doit pas excéder 20cm².

Numéro du joueur

Le numéro du joueur (d'à peu près 12x10cm pour les hauts des hommes et 8x6cm pour ceux des femmes) doit être placé sur le devant et sur le dos du maillot / haut des joueurs / joueuses.

Cette information doit être imprimée en une couleur qui contraste avec celle du maillot sans manches des hommes et du haut des femmes (clair sur fond sombre, sombre sur fond clair).

II. Style des shorts des hommes et des bas de bikini des femmes

Les membres d'une équipe portent tous les mêmes shorts / bas de bikini. Les joueurs portent des shorts comme sur les illustrations jointes. Les shorts des joueurs, s'ils ne sont pas trop amples, peuvent être plus longs mais **doivent rester 10cm au-dessus du genou**. Les joueuses doivent porter des bas de bikini qui sont en accord avec les graphiques joints, ajustés et échancrés. Les côtés doivent mesurer **au maxi 10cm**.

Les équipes sont autorisées à apposer des logos de sponsors (y compris de fabricant) sur leurs shorts/bas (ou maillot de bain 1 pièce) situés n'importe où et de n'importe quelle taille.

Il n'y a pas de limitation du nombre des sponsors. Les joueurs doivent imprimer leur nom, surnom sur leurs shorts/bas.

Les officiels des équipes doivent soumettre à approbation leur propre tenue (maillot sans manche/hauts, shorts/bas ou maillot de bain une pièce) lors de la réunion technique précédant la compétition.

Les tee-shirts portés sous les maillots sans manches des officiels sont interdits.

En outre, des pantalons thermo doivent avoir la même couleur que la part correspondante de la tenue.

Mauvaises conditions météorologiques

Si les conditions météorologiques sont mauvaises, les joueurs seront autorisés à utiliser des tenues composées de chemises ajustées, de pantalons longs serrés (jusqu'aux chevilles et non jusqu'aux genoux). Elles doivent être du même style et couleur, être conformes aux mêmes règles de marketing que les shorts/bas des joueurs, indépendamment de la taille et de la position. Après consultation du personnel médical officiel, il sera du ressort de la Direction de la compétition d'autoriser les joueurs à porter cette tenue spéciale.

La tenue de mauvais temps sera composée d'une chemise serrée avec manches longues ou courtes et/ou pantalons longs serrés. Cette tenue doit être portée près du corps et du même style, longueur et couleur pour tous les joueurs d'une même équipe.

Les logos de sponsors sont autorisés sur les hauts des tenues de mauvais temps aussi bien pour les femmes que pour les hommes. Les logos des sponsors sont autorisés aussi bien sur les pantalons des hommes (portant leur short par-dessus) que pour ceux des femmes (ne portant pas leur bas par-dessus) et ceci conformément à la réglementation générale comme précisé ci-dessus.

Règlement de la tenue de l'athlète

Tenue de jeu masculine

Men's Uniform



Règlement de la tenue de l'athlète

Tenue de jeu féminine

Women's Uniform





Fédération Internationale de Handball

Règlement sur la qualité du sable et de l'éclairage

Règlement sur la qualité du sable et de l'éclairage

Qualité du sable dans le beach handball

La sélection du sable est certainement le facteur le plus important dans la construction du terrain.

Le sable doit être tamisé jusqu'à une taille acceptable sans gros grains, sans cailloux et particules dangereuses. Il ne doit pas être trop fin pour ne pas faire de poussière, ni coller à la peau.

Tout type de sable utilisé devrait remplir les spécifications suivantes :

- Lavé : le sable doit être lavé deux fois et être exempt de vase et d'argile afin d'éviter le compactage
- Taille des grains : la taille des grains de sable doit se situer entre 0,5mm et 1mm afin de permettre un bon drainage et un maximum de sécurité
- Forme du grain : une forme quasi angulaire résistera au compactage et améliorera le drainage.
- Couleur: le sable coloré absorbe moins la chaleur avec un minimum d'éblouissement
- Source: un sable à base de granit (non-calcaire – pas de calcium ou limon) reste stable dans toutes les conditions météorologiques et n'est pas affecté par la pluie acide.

Pour avoir du sable de haute qualité, la formule suivante doit être suivie :

Nom	Diamètre des particules	Spécifications (% rétention dans tamis)
Gravier fin	2,0mm	0%
Sable très grossier	1,0mm – 2,0mm	0% - 6%
Sable grossier	0,5mm – 1,0mm	min. of 80%
Sable moyen	0,25mm – 0,5mm	max. of 92%
Sable fin	0,15mm – 0,25mm	7% - 18%
Sable très fin	0,05mm – 0,15mm	inférieure à 2,0%
Limon et argile	< 0,05mm	inférieure à 0,15%

Règlement sur l'éclairage en beach handball

Si un match est joué de nuit, l'aire de jeu doit être éclairée pour que les joueurs, officiels et ceux qui regardent le match non seulement sur le site, mais également chez eux devant les écrans, puissent voir clairement ce qui se passe. Cela veut dire que le niveau de luminosité, le contraste et l'éblouissement doit être conçu correctement sur toute la surface de jeu. De plus, les niveaux de luminosité dépendent de la taille du site de compétition.

Pour les compétitions internationales jouées de nuit, l'éclairage de la surface de jeu doit être de 1 000 à 1 500 lux (minimum), mesure effectuée à 1m du sol. Sur demande de la télévision, la lumière artificielle peut aussi être mise en place pour réduire les effets d'ombre.

Niveaux indicatifs d'éclairage extérieur minimum (lux) :

Entraînement 120 lux

Compétition locale jusqu'à 400 lux

Compétition internationale de 1 000 lux jusqu'à 1 500 lux

Glossaire

Avantage (Règle de l').	une clause des Règles de jeu qui permet à l'arbitre de continuer le match, même après une faute, si l'arrêt du jeu devait sanctionner injustement l'autre équipe
Contre-attaque créative (tir, action)	Attaque visant à neutraliser une offensive adverse Caractérisé par l'originalité, l'expressivité et l'inventivité
Esprit sportif	Se conformer aux règles, à l'esprit et à l'étiquette du sport ; l'éthique du sport.
Golden Goal	Règle selon laquelle la première équipe qui marque un but est déclarée vainqueur
Kung fu	En suspension dans les airs
Marquer contre son camp	Un joueur marque un but qui est comptabilisé contre son équipe.
Shoot Out	Manière de départager deux équipes où un nombre égal de joueurs de chaque équipe effectueront les tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse.
Marcher	Non-respect manifeste des Règles lorsqu'un joueur effectue un trop grand nombre de pas sans dribbler.
Changement de possession (Turnover)	Changement de possession de ballon entre les deux équipes pour une raison quelconque (passe interceptée, tir manqué, infraction aux Règles)
Eclair	Tentative d'une équipe d'avancer le ballon sur le terrain et de se mettre en position de tir le plus vite possible pour surpasser l'équipe en défense en nombre et empêcher cette équipe de se former.
Maladresse	Quand un joueur en possession du ballon laisse tomber le ballon de match ou gère mal celui-ci dans son jeu.
Spectaculaire (but)	Caractère d'un spectacle; impressionnant ou sensationnel; avec un effet captivant; une performance somptueusement mise en scène (un but spectaculaire compte 2 points).
360°	Un joueur tire après avoir complètement tourné sur lui-même en suspension.

Interception

Prendre le ballon à un adversaire qui est en possession du ballon ou intercepter une passe