

SHV | Schweizerischer Handball-Verband
FSH | Fédération Suisse de Handball
SHF | Swiss Handball Federation



Règles du jeu du handball sur gazon

Édition: 12 avril 2018

Règles de jeu du handball sur gazon

Sommaire

Principe	3
Règles.....	3
Règle n° 1: l'aire de jeu	3
Règle n° 2: le ballon.....	5
Règle n° 3: les joueurs.....	6
Règle n° 4: la durée de jeu	7
Règle n° 5: le maniement du ballon.....	8
Règle n° 6: comportement à l'égard du joueur de l'équipe adverse	9
Règle n° 7: la surface de but	10
Règle n° 8: le gardien de but	11
Règle n° 9: la validité du but.....	11
Règle n° 10: équipe hors jeu	12
Règle n° 11: la remise en jeu	12
Règle n° 12: le jet de coin.....	12
Règle n° 13: le renvoi	13
Règle n° 14: le jet franc	13
Règle n° 15: le jet de 14 m	14
Règle n° 16: l'exécution des jets	15
Règle n° 17: l'arbitre	16

Les désignations de fonctions et de personnes utilisées dans le présent document s'appliquent aux deux sexes.

Principe

Le handball est un jeu collectif dans lequel deux équipes s'affrontent. Il fait partie des jeux sportifs.

Une équipe se compose de 18 joueurs au maximum, dont 11 tout au plus sont engagés sur le terrain (10 joueurs dans la surface de jeu et un joueur dans les buts). 22 joueurs tout au plus sont autorisés à se retrouver simultanément dans la surface de jeu (10 joueurs de champ et 1 gardien de but par équipe). Les autres joueurs sont des remplaçants. Tous les joueurs peuvent à tout moment entrer sur le terrain depuis le banc de touche ou être remplacés. Seul le gardien a le droit de se tenir dans la surface de but.

Chaque équipe essaie de mettre le ballon dans le but de l'équipe adverse et de défendre son propre but des attaques de l'adversaire. Les joueurs utilisent leurs mains pour manier le ballon, mais ils peuvent également toucher ou manipuler le ballon avec n'importe quelle partie du corps, à l'exception de la jambe et du pied. Seul le gardien est autorisé à contrer avec les pieds.

Il est permis de faire tout au plus trois pas avec le ballon dans les mains. Il est également permis de dribbler le ballon d'une ou de deux mains en faisant du sur place ou en courant.

Si après ce dribble, le ballon est repris et tenu dans les mains, 3 pas tout au plus sont de nouveau autorisés, etc. Le joueur ne peut garder le ballon dans les mains que 3 secondes au maximum. Le match commence avec l'engagement au milieu de la surface de jeu. Un but est marqué si un joueur réussit à mettre le ballon dans le but de l'adversaire. L'engagement est effectué par l'équipe qui a encaissé le but. À la fin de la première moitié de jeu, les équipes intervertissent les zones de jeu et l'engagement.

Le vainqueur du match est l'équipe qui a marqué le plus de buts. Si le nombre de buts est identique dans les deux camps ou si aucun but n'a été marqué, il y a match nul.

Le match est dirigé par un arbitre qui veille au bon respect des règles de jeu. Les joueurs doivent obéir à ses ordres.

Règles

Règle n° 1: l'aire de jeu

- 1.1 L'aire de jeu (voir fig. 1), qui comprend une surface de jeu et deux surfaces de but, forme un rectangle de 90-100 m de long et de 55-65 m de large. Les côtés longitudinaux sont appelés lignes de touche, les largeurs sont appelées lignes de but.

Commentaire

- ◆ *La configuration de l'aire de jeu ne doit pas être modifiée par quelque mesure que ce soit en faveur d'une des équipes.*

- 1.2 Le but est situé au centre de la ligne de but. Le passage libre est de 2,44 m de haut et 7,32 m de large (cage de football). Ses montants sont reliés par une barre transversale. En bois ou en acier, les montants et la traverse peuvent être carrés, rectangulaires, arrondis, semi-arrondis ou elliptiques. Le but doit être équipé d'un filet. Ce filet doit être accroché de manière à ce qu'un ballon tiré dans le but ne puisse jamais en ressortir tout de suite après.

- 1.3 La surface de but est créée de manière à tracer un demi-cercle devant le but, à une distance de 13 m depuis le milieu du but (ligne de but). La ligne délimitant la surface de but est appelée ligne de surface de but.

Parallèlement à cette ligne, une ligne de 1 m de long est tracée (voir fig. 1) à une distance de 8 m depuis l'arrière de la ligne de but au milieu de chaque but.



Figure 1: La surface de jeu

- 1.4 La ligne de jet franc en pointillés est tracée à 6 m suivant le contour de la ligne de surface de but, à l'extérieur de la surface de but. Les pointillés de la ligne de jet franc doivent être plus courts que les intervalles entre eux.
- 1.5 La surface de jeu est divisée en trois sections (2 sections de surface de but et 1 section de milieu de terrain) au moyen de deux lignes parallèles aux lignes de but, à 35 m chacune du but (fig. 1). Le marquage de ces sections est visualisé par une ligne continue ou une ligne discontinue et des drapeaux sur les lignes de touche.
- 1.6 Le marquage de 14 m est tiré sous la forme d'un trait de 1 m de long à une distance de 14 m devant chaque but.
- 1.7 La ligne médiane relie les points médians des deux lignes de touche.
- 1.8 D'un rayon de 9,15 m (fig. 1), le cercle d'engagement se situe au milieu de la surface de jeu.
- 1.9 Toutes les lignes de la surface de jeu font partie de la surface qu'elles délimitent. Elles doivent dans tous les cas être tracées de manière visible.
- 1.10 la ligne de but doit être tracée entre les montants du but et occuper la largeur de celui-ci.
- 1.11 Les angles de la surface de jeu doivent être signalés par des piquets d'au moins 1,50 de hauteur. Leur extrémité ne doit pas comporter de pointe.

Règle n° 2: le ballon

- 2.1 Le ballon est constitué d'une enveloppe en cuir ou en matière synthétique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante. Le ballon doit être rond et ne pas être trop gonflé.

Commentaire

- ◆ *Tout ballon pulvérisé après la fabrication, peint ou préparé de quelque autre manière n'est pas autorisé.*
- 2.2 Les différentes catégories d'équipe doivent utiliser les tailles de ballon (circonférence et poids) suivantes:
 - 58 à 60 cm et 425 à 475 g (dimensions IHF 3) pour les équipes masculines et juniors masculines (16 ans et plus);
 - 54 à 45 cm et 325 à 375 g (dimensions IHF 2) pour les équipes féminines et juniors féminines (14 ans et plus) et les équipes juniors masculines (12 à 16 ans);
 - 50 à 52 cm et 290 à 330 g (dimensions IHF 1) pour les juniors féminines (8 à 14 ans) et les équipes juniors masculines (8 à 12 ans).
 - 2.3 Si le match est organisé contre des équipes mixtes (hommes et femmes) ou si des matchs sont organisés avec des équipes féminines, le ballon utilisé est celui de la catégorie d'équipe inférieure.
 - 2.4 Pour chaque compétition, deux ballons conformes au règlement doivent être fournis. Ils doivent être contrôlés par l'arbitre qui décide du ballon qui doit servir pour le match.
 - 2.5 Le ballon ne peut être changé durant le match que si les raisons sont impératives.
 - 2.6 L'arbitre décide quand le ballon de réserve doit être utilisé. Dans ce cas, il devra le faire entrer en jeu rapidement afin d'abrèger autant que possible l'interruption.

Commentaire

- ◆ *Le ballon utilisé initialement doit être réutilisé à la première interruption où il peut être remis en jeu.*

Règle n° 3: les joueurs

- 3.1 Une équipe se compose de 18 joueurs. 11 joueurs par équipe tout au plus (10 joueurs de champ et 1 gardien de but) sont autorisés à se retrouver en même temps sur l'aire de jeu (jet franc, 3.6 ou jet de 14 m, 3.6, 7). Les autres joueurs sont des remplaçants.

Commentaire

- ◆ *Le joueur engagé dans les buts peut à tout moment intervenir en tant que joueur de champ.*

- 3.2 Lors des compétitions, 7 joueurs de chaque équipe au moins doivent entrer sur le terrain. Ils peuvent se compléter à 18 jusqu'à la fin du temps de jeu, y compris durant les prolongations. Si le nombre des joueurs d'une équipe descend à 7, le match continue.

- 3.3 Un joueur peut entrer et sortir à tout moment depuis le banc de touche (figure 1: entre section du milieu et section de la surface de but) (jet franc ou jet de 14 m).

Si en faisant une erreur d'entrée, un joueur commet une violation des règles du jeu, il doit être sanctionné comme un joueur régulier en fonction de la faute. Si un joueur qui n'a pas le droit de jouer intervient dans le match, un jet franc ou un jet de 14 m (si une occasion manifeste de but est déjouée) doit être accordé et le joueur fautif reçoit dans les deux cas une sanction progressive (17.14).

Commentaire

- ◆ *Chaque joueur qui complète l'équipe, soit le 9^e, le 10^e ou le 11^e joueur, ainsi que le joueur exclu est considéré comme un joueur entrant.*

- 3.4 Un joueur qui quitte l'aire de jeu de manière antisportive doit être disqualifié (17.15).

- 3.5 Si, au cours du match, un joueur se retrouve à l'extérieur de la surface de jeu et qu'il rentre immédiatement sur le terrain, la sortie n'est pas considérée comme un abandon de terrain.

Commentaire

- ◆ *Si un joueur est intentionnellement sorti de l'aire de jeu pour obtenir un avantage, l'arbitre siffle un jet franc.*

- 3.6 Les remplaçants peuvent à tout moment et de manière répétée entrer en jeu sans se présenter à l'arbitre, dès que les joueurs à remplacer ont quitté la surface de jeu (jet franc, voir également 3.7). Le remplacement ne peut avoir lieu que depuis la zone de changement (cf. 3.3) (jet franc ou jet de 14 m).

Commentaire

- ◆ *Le gardien de but ne peut lui aussi être remplacé que depuis sa zone de changement.*

Les remplaçants peuvent à tout moment et de manière répétée entrer en jeu comme joueur de champ sans se présenter à l'arbitre. Dans les deux cas, les joueurs à remplacer doivent avoir quitté la surface de jeu (jet franc). Le remplacement ne peut avoir lieu que depuis la zone de changement (jet franc).

- 3.7 Un changement irrégulier est sanctionné d'un jet franc à l'endroit où le joueur intervient dans le match (voir toutefois 14.2). En cas de changement irrégulier, le joueur fautif est exclu pour 5 minutes et pour 10 minutes en cas d'erreur de changement répétée. Un changement irrégulier de la part de l'équipe qui détient le ballon doit être immédiatement sifflé. Un changement irrégulier de la part de l'équipe qui ne détient pas le ballon ne doit être sifflé que s'il influe sur le match. Si une occasion manifeste de but a été déjouée en raison d'un changement irrégulier, l'arbitre accorde un jet de 14 m et le joueur fautif est disqualifié (17.15).

- 3.8 Les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La couleur de la tenue des deux gardiens de but doit s'en distinguer clairement (voir également 17.20).

Côté dos, les joueurs doivent porter des numéros de 1 à 99 d'au moins 20 cm de haut et côté poitrine, d'au moins 10 cm de haut. La couleur des numéros doit se détacher clairement du fond de la tenue.

Les joueurs doivent porter des chaussures munies de bandes, de crampons éventuellement coniques ou cylindriques en cuir, en caoutchouc ou d'une matière synthétique correspondant à ce matériau. Les bandes doivent être lisses et d'au moins 12 mm de large. Les crampons doivent avoir 12 mm de diamètre à leur extrémité inférieure. Le port de chaussures ou de chaussures dotées de crampons acérés est interdit. Les bracelets, montres-bracelets, bagues, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans monture solide ou sans cordons de maintien ainsi que tout autre objet dangereux pour les joueurs sont interdits.

L'arbitre doit procéder à un contrôle de l'équipement avant le match. Les irrégularités doivent être éliminées. Les joueurs qui ne sont pas en règle ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que le problème ait été écarté.

Règle n° 4: la durée de jeu

4.1 La durée de jeu est de:

- 2 x 30 minutes avec 10 minutes de pause pour les matchs simples;
- en principe 2 x 15 minutes au moins avec pause pour les tournois.

Si les deux équipes sont d'accord, l'arbitre peut raccourcir la pause.

4.2 La durée de jeu commence après le tirage au sort (17.5) par le coup de sifflet de l'arbitre donnant le coup d'envoi et l'engagement a lieu dans n'importe quelle direction depuis le milieu de la surface de jeu (jet franc) (explication, voir 16.1, 2, 4, 5, 7, 8).

4.3 À l'engagement, au moins 6 joueurs de champ et un gardien de but (7 joueurs) doivent se trouver dans leur moitié d'aire de jeu respective. Les adversaires n'ont pas le droit de pénétrer dans la zone d'engagement (jet franc).

4.4 L'engagement peut immédiatement donner lieu à un but chez l'adversaire.

4.5 Après la pause, les joueurs changent de côté et d'engagement.

4.6 Le temps perdu du fait des interruptions doit être rattrapé durant la mi-temps concernée (17.12). L'arbitre décide seul de la durée du temps à rattraper. Il doit informer les responsables d'équipe du temps à rattraper.

4.7 Si un jet franc ou un jet de 14 m est décrété peu de temps avant la mi-temps ou la fin du match, il convient d'attendre le résultat immédiat de ce tir avant que l'arbitre ne siffle la fin du match. L'arbitre donne le signal de fin lorsque:

- a) le ballon rentre dans le but sans infraction aux règles. Le fait que le ballon touche le gardien de but, la barre transversale, les montants ou un joueur de l'équipe défendante est à cet égard sans incidence;
- b) le ballon a passé la ligne de but en dehors du but;
- c) le ballon reste dans la surface de but ou est arrêté par le gardien de but;
- d) le ballon est renvoyé par le gardien de but, le montant du but ou la barre transversale dans la surface de jeu.

Les infractions aux règles avant ou pendant l'exécution du jet franc ou du jet de 14 m doivent être sanctionnées.

4.8 Si l'arbitre s'aperçoit qu'il a sifflé trop tôt, il doit faire reprendre le match par un coup de sifflet si les joueurs n'ont pas encore quitté le terrain.

Si une équipe détient le ballon au moment de l'interruption, elle reprend le match au coup de sifflet à l'endroit en procédant à un jet franc, là où le ballon se trouvait lors de cette interruption.

Si le ballon se trouvait dans la surface de but lors de l'interruption, le match reprend par un jet franc dans la surface de but en question.

Si aucune équipe ne détient le ballon au moment de l'interruption, le match est repris par l'équipe qui détenait le ballon en dernier, par un jet franc sur le coup de sifflet de l'arbitre et depuis le centre de la surface de jeu.

Si la première mi-temps est sifflée trop tôt et si les joueurs ont déjà quitté l'aire de jeu, l'arbitre doit respecter le temps fixé pour la pause. Les équipes prennent alors possession de la moitié de terrain où ils se trouvaient au début du match. Le match est lancé par l'équipe qui détenait le ballon en dernier par jet franc, au milieu du terrain. Le temps restant de la 1^{re} mi-temps est rejoué. Puis l'arbitre siffle la fin du match. Les équipes changent de côté et le match recommence de la même manière sans pause, sur un engagement.

Commentaire

◆ *Si la 1^{re} mi-temps a été sifflée trop tard, la 2^e mi-temps doit être réduite en conséquence.*

4.9 Si après un match nul, le match se poursuit jusqu'à la décision finale, les capitaines tirent au sort une nouvelle fois les côtés et l'engagement après une pause de 5 minutes.

La prolongation dure 2 x 5 minutes (changement de côté sans pause).

Si le résultat est toujours nul après cette prolongation, une seconde prolongation de 2 x 5 minutes (changement de côté sans pause) a lieu après 5 minutes de pause et après un nouveau tirage au sort.

Si le résultat reste nul, le vainqueur sera désigné dans le respect des directives du règlement concerné.

4.10 La composition de l'équipe ne doit pas être modifiée durant les prolongations (sous réserve de joueurs complémentaires selon 3.2).

Règle n° 5: le maniement du ballon

Il est permis de:

- 5.1 Lancer, frapper, pousser, dégager du poing, arrêter ou saisir le ballon à l'aide des mains, des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux, dans n'importe quelle direction.
- 5.2 Garder le ballon 3 secondes au maximum, même s'il est à terre.
- 5.3 Faire 3 pas au maximum avec le ballon. On considère qu'un pas est effectué lorsque:
 - a) le joueur qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose;
 - b) le joueur qui a les deux pieds au sol déplace un pied d'un endroit à un autre;
 - c) le joueur touche le sol avec un pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec l'autre pied;
 - d) le joueur touche le sol avec un seul pied après un saut et refait un saut sur le même pied ou qu'il touche le sol avec l'autre pied;
 - e) le joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose;
 - f) le joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il déplace un pied d'un endroit à un autre.

Commentaire

• *Lorsqu'un joueur déplace son pied d'un endroit à un autre, il peut ramener le second pied vers le premier.*

5.4 Faire rebondir plusieurs fois le ballon au sol, sur place ou en courant, et le rattraper avec une main ou les deux mains.

Il y a dribble, dès que le joueur touche volontairement le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.

Peu importe le nombre de pas entre le lancer au sol et le rattrapage du ballon. Il est possible de dribbler à nouveau le ballon si, entre-temps, il a touché un autre joueur, les montants, la barre transversale ou l'une des barres de délimitation (1.5,11). Il est également permis de faire rouler le ballon au sol d'une main ou des deux mains et de le reprendre pareillement.

- 5.5 Passer le ballon d'une main à l'autre.
- 5.6 Arrêter le ballon d'une main ou des deux mains et de le reprendre ensuite sans progresser.

Commentaire

- ◆ *Progresser signifie que le joueur change d'endroit.*

- 5.7 Jouer avec le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

Il est interdit de:

- 5.8 Toucher le ballon à plusieurs reprises, sans qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur, les montants, la barre transversale ou l'une des barres de délimitation (1.5,11) (jet franc, voir toutefois 5.6). Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.

Commentaire

- ◆ *Il y a faute de réception lorsqu'un joueur ne parvient pas à maîtriser le ballon lorsqu'il tente de le saisir.*
- ◆ *Toucher plusieurs fois le ballon en progressant, sans que celui-ci ait touché un autre joueur, le sol ou le but, compte «double» (exemple: le joueur tape le ballon, le lance au-dessus de l'adversaire, puis le récupère, que celui-ci ait touché le sol, un autre joueur ou le but [jet franc selon 5.6]).*

- 5.9 Toucher le ballon avec la jambe ou le pied (jet franc), sauf lorsque le ballon a été lancé au joueur par un adversaire. Toucher le ballon avec la jambe ou le pied n'est pas sanctionné, s'il n'en résulte aucun avantage pour le joueur ou son équipe.
- 5.10 Se lancer sur le ballon se trouvant à terre ou en mouvement, sans mettre en danger un autre joueur ou soi-même (tir franc), à l'exception du gardien de but dans sa surface de but.
- 5.11 Lancer le ballon intentionnellement au-dessus de la ligne de touche ou du but à l'extérieur du but, à l'exception du gardien de but dans sa surface de but, s'il fait passer le ballon au-dessus de sa ligne de but à l'extérieur du but (jet de coin 12.1).

Commentaire

- ◆ *Le jet franc est exécuté de l'endroit où le ballon a passé la ligne (voir toutefois 14.2).*

- 5.12 Si le ballon touche l'arbitre, le match continue.

Règle n° 6: comportement à l'égard du joueur de l'équipe adverse

Il est permis:

- 6.1 D'utiliser les bras et les mains pour s'emparer du ballon.
- 6.2 D'enlever le ballon à l'adversaire avec la main ouverte depuis n'importe quelle direction (exception 7.4).
- 6.3 De bloquer l'adversaire avec le tronc, même s'il n'est pas en possession du ballon.

Il est interdit:

- 6.4 D'utiliser le poing pour enlever le ballon à l'adversaire (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.5 D'arracher ou de frapper d'une main ou des deux mains le ballon que tient l'adversaire (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.6 De lancer délibérément le ballon à l'adversaire ou de diriger le ballon contre l'adversaire par une feinte dangereuse (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.7 De barrer le chemin à l'adversaire avec les bras, les mains ou les jambes (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.8 De retenir l'adversaire, de le ceinturer d'un ou des deux bras, de le gêner avec les mains, de le pousser, de le frapper, de se jeter contre lui en courant ou en sautant, de lui faire un croche-pied, de se jeter devant lui ou de le mettre en danger d'une autre manière (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.9 De pousser ou de refouler l'adversaire dans la surface de but (jet franc, voir toutefois 6.10).
- 6.10 De siffler un jet de 14 m si une infraction grossière dans la moitié de l'aire de jeu (6.4-9) est commise ou une occasion manifeste de but a été déjouée sur toute la surface de jeu (6.4, 5, 7, 8, 9).
- 6.11 Si les joueurs tombent avec le ballon qui se retrouve sous eux, l'arbitre doit décider d'un jet franc si aucune sanction n'a été prononcée.

Règle n° 7: la surface de but

- 7.1 Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. 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.
- 7.2 Si un joueur de champ pénètre dans la surface de but, il est sanctionné comme suit:
 - a) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but;
 - b) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon et en tire un avantage (voir toutefois 7.2c).
 - c) jet de 14 m, lorsqu'un joueur de champ entre sur sa surface de but intentionnellement et dans le but évident de contrer une attaque.
- 7.3 L'entrée sur la surface de but n'est pas sanctionnée lorsqu'un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela ne soit pas au détriment de l'adversaire.
- 7.4 Dans la surface de but, le ballon appartient au gardien de but. Il est interdit de toucher le ballon qui s'y trouve à terre, en mouvement ou tenu par le gardien (jet franc).

Commentaire

- ◆ *Si le ballon touche la ligne de surface de but, il est dans la surface de but et appartient au gardien de but. En revanche, le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué.*

- 7.5 Lorsque le ballon atterrit sur la surface de but, le gardien doit renvoyer le ballon dans la surface de jeu.
Les adversaires peuvent se tenir sur la ligne de surface de but lors du renvoi. Le renvoi peut être suivi immédiatement d'un but.
- 7.6 Le ballon ramené de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu (voir également 7.7d).
- 7.7 Si un joueur envoie intentionnellement le ballon dans sa propre surface de but, il y a:
 - a) but, si le ballon atteint le but;
 - b) jet de 14 m, si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci n'atteint pas le but;
 - c) jet franc, si le ballon reste dans la surface de but ou franchit la ligne de sortie de but;

d) Le match se poursuit, si le ballon franchit la surface de but sans avoir été touché par le gardien et sans quitter l'aire de jeu (7.6).

7.8 Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante touche le ballon dans un acte défensif, qui est ensuite arrêté par le gardien ou qui reste dans la surface de but, le match ne doit pas être interrompu.

Règle n° 8: le gardien de but

Le gardien de but a le droit de:

- 8.1 Toucher le ballon avec toutes les parties du corps pour contrer une attaque dans la surface de but. Dès que le ballon se dirige vers la surface de jeu, le gardien ne peut utiliser ni le pied ni la jambe (jet franc).
- 8.2 Se déplacer avec le ballon dans la surface de but sans restrictions (voir toutefois 16.9).
- 8.3 Quitter la surface de but sans le ballon. Dans ce cas, il est soumis aux mêmes règles de jeu que les joueurs de champ. On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but.

Commentaire

◆ *Le gardien de but qui joue sur le terrain peut à tout moment passer sans ballon la ligne de surface de but ou retourner sans ballon dans la surface de but (jet de 14 m, 8.11).*

8.4 Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé pour se défendre et de continuer à jouer avec sur la surface de jeu.

Le gardien de but n'a pas le droit de:

- 8.5 Mettre l'adversaire en danger pendant un acte défensif (jet franc ou jet de 14 m, 6.4, 5, 7-10).
- 8.6 Jouer le ballon intentionnellement avec la jambe ou le pied par-dessus la ligne de surface de but (jet franc).
- 8.7 Quitter la surface de but avec le ballon maîtrisé (renvoi).
- 8.8 Toucher le ballon en dehors de la surface de but après un renvoi (règle n° 13), si le ballon n'a pas touché un autre joueur au préalable (jet franc).
- 8.9 Toucher le ballon à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but, alors qu'il se trouve lui-même dans la surface de but (jet franc).
- 8.10 Ramener dans la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but (jet de 14 m).
- 8.11 Regagner la surface de but avec le ballon depuis la surface de jeu (jet de 14 m).
- 8.12 Lors d'un changement, le gardien de but doit avoir quitté la surface de jeu avant que le nouveau gardien ne la pénètre (changement irrégulier).

Le joueur de champ doit changer de tenue avant de pénétrer dans la surface de but (jet franc ou jet de 14 m).

Commentaire

◆ *Les remplaçants et les joueurs de champ engagés peuvent remplacer le gardien de but après avoir effectué un changement correct.*

Règle n° 9: la validité du but

9.1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit la ligne de but de l'équipe adverse à l'intérieur du but et qu'aucune irrégularité n'a été commise par le lanceur ou l'un de ses coéquipiers.

Si un défenseur commet une irrégularité et que le ballon entre malgré tout dans le but, celui-ci est accordé

Si un joueur qui marque contre son propre camp, le but est toujours crédité à l'équipe adverse.

Exception: un gardien de but ne peut pas marquer contre son camp, s'il n'a pas au préalable effectué le renvoi après maîtrise entière du ballon.

Commentaire

- ◆ *Si l'arbitre a sifflé la fin du match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but, le but ne peut être accordé.
Si une personne ne participant pas au jeu (fonctionnaire, spectateur, etc.) empêche le ballon de pénétrer dans le but, le but doit être accordé (même si le ballon n'a pas complètement franchi la ligne de but), si l'arbitre est convaincu que le but aurait été marqué sans cela.*

9.2 Après chaque but, l'engagement est exécuté depuis le milieu de la surface de jeu par l'équipe qui a encaissé le but.

Commentaire

- ◆ *Si l'arbitre a accordé le but et que le match a été engagé, le but ne peut être annulé.*

9.3 L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts remporte le match.

ç.3 Si les deux équipes sont à égalité ou n'ont marqué aucun but, le match est nul.

Règle n° 10: équipe hors jeu

10.1 Une équipe est hors jeu si elle pénètre dans sa zone de but avec plus de 6 joueurs (gardien de but exclu) ou si elle pénètre dans la zone de but de l'équipe adverse avec plus de 6 joueurs (jet franc/jet de 14 m). L'arbitre décide de l'endroit d'où est effectué le jet franc/jet de 14 m.

Commentaire

- ◆ *La règle de l'avantage doit être respectée lorsque le septième joueur se retire et que le ballon est entre les mains de l'équipe adverse.*

Règle n° 11: la remise en jeu

11.1 L'arbitre accorde une remise en jeu lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche (voir toutefois 5.11).

11.2 La remise en jeu est effectuée par l'équipe dont les joueurs n'ont pas été touchés par le ballon avant son franchissement de la ligne de touche.

11.3 La remise en jeu est effectuée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.

Commentaire

- ◆ *Si la remise en jeu a été effectuée du mauvais côté, elle doit être rejouée.*

11.4 La remise en jeu est effectuée sans coup de sifflet de l'arbitre (voir toutefois 16.9) en direction de la surface de jeu (16.1, 5, 7, 8). Le lanceur doit garder un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main (jet franc).

11.5 La remise en jeu peut immédiatement donner lieu à un but chez l'équipe adverse.

Règle n° 12: le jet de coin

12.1 Un jet de coin est accordé lorsque le ballon a touché un joueur de l'équipe défendante avant de sortir de l'aire de jeu et de franchir la ligne de sortie de but (voir toutefois 5.11).

12.2 Le jet de coin est effectué sur un coup de sifflet de l'arbitre depuis l'intersection de la ligne de but avec la ligne de touche, du côté du but où le ballon a franchi la ligne de but (exécution, voir 16.1, 2, 4-8).

Commentaire

- ◆ *Le lanceur doit garder un même pied à l'intersection jusqu'à ce qu'il n'ait plus le ballon dans la main.*
- ◆ *Il lui est cependant permis de lever l'autre pied et de le reposer au sol plusieurs fois, à l'intérieur comme à l'extérieur de la surface de jeu.*

12.3 Le jet de coin peut immédiatement donner lieu à un but.

Règle n° 13: le renvoi

13.1 Un renvoi est accordé quand le ballon a été sorti par l'équipe attaquante et a franchi la ligne de but ou qu'il a été dévié par le gardien de but par-delà la ligne de sortie de but.

13.2 Le renvoi doit être exécuté par le gardien de but depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but (exécution, voir 16.5-9).

Commentaire

- ◆ *Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon lancé par le gardien de but a franchi la ligne de surface de but. Si le gardien de but tente de l'effectuer en dehors de la surface de but, l'arbitre doit le corriger et doit faire exécuter le renvoi depuis la surface de but.*

13.3 Le renvoi peut être effectué à volonté.

13.4 Le renvoi peut immédiatement donner lieu à un but.

13.5 Lors du renvoi, les joueurs de l'équipe adverse ne peuvent ni toucher ni franchir la ligne de surface de but (jet franc).

Règle n° 14: le jet franc

14.1 Un jet franc est accordé en cas de:

- a) entrée et sortie irrégulière du match (3.1, 3, 5, 6);
- b) faute d'engagement (4.3);
- c) fautes de jeu avec le ballon (5.4, 8-10);
- d) lancer intentionnel du ballon en touche ou en sortie de but (5.11);
- e) comportement inadéquat envers un adversaire (6.4-9);
- f) fautes des joueurs de champ dans la surface de but (7.2 a, 2 b, 4);
- g) fautes du gardien de but (8.1, 5-9, 13.2, 16.9);
- h) infractions à la règle n° 10 (équipe hors jeu);
- i) comportement inadéquat lors de la remise en jeu (11.3-4; 16.7-9);
- j) comportement inadéquat lors du jet de coin (16.2, 4, 5, 7, 8);
- k) comportement inadéquat de l'équipe attaquante lors de l'engagement (13.5);
- l) faute de comportement lors du jet franc (14.3; 16.4, 5, 7, 8, 9);
- m) faute de comportement lors du jet de 14 m (15.2, 3, 16.2, 4, 5, 7);
- n) comportement antisportif (17.12, 13c);
- o) jeu passif (17.16).

14.2 Le jet franc est exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre à l'endroit où la faute a été commise (exécution, voir 16.1-8). Si, lors d'un jet franc de l'équipe attaquante, cet endroit est situé entre la

ligne de la surface de but et la ligne de jet franc, le jet est exécuté immédiatement en dehors de la ligne de jet franc.

Si le lanceur se trouve en position correcte pour effectuer le jet, il ne peut ni déposer le ballon au sol ni le dribbler. (16.5, 8).

Si le jet franc est retardé pour une raison quelconque, l'arbitre siffle son exécution. (16.2)

- 14.3 Lors de l'exécution du jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent ni toucher ni franchir la ligne de jet franc (jet franc).

Commentaire

- ◆ *Lorsque des joueurs se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc, l'arbitre doit corriger leurs positions irrégulières, si elles influent sur le déroulement du match. Puis il donne un coup de sifflet (14.2, 16.3).*

- 14.4 Lors de l'exécution du jet franc sur la ligne prévue, les joueurs de l'équipe défendante peuvent se placer sur la ligne de surface de but.

- 14.5 Le placement fautif du joueur adverse ne doit pas être corrigé, si l'exécution du jet est à l'avantage de l'équipe qui bénéficie du jet franc. Si cette condition n'est pas remplie, le placement fautif de l'adversaire doit être rectifié.

Commentaire

- ◆ *Si l'arbitre siffle l'exécution du jet franc alors que l'adversaire est mal placé, ce joueur en pleine action ne peut pas être sanctionné après coup. Si l'adversaire retarde l'exécution du jet franc par une trop grande proximité ou autre irrégularité, il doit être mis en garde et sanctionné par une exclusion si la faute se répète.*

- 14.6 Le jet franc peut immédiatement donner lieu à un but.

- 14.7 L'arbitre ne doit pas accorder un jet franc si l'équipe attaquante est désavantagée. Si les joueurs de l'équipe attaquante sont pénalisés par une irrégularité et que leur équipe perd le ballon, l'arbitre doit toujours accorder au moins un jet franc. En revanche, il ne doit pas l'accorder si, en dépit de cette irrégularité, les joueurs de l'équipe attaquante gardent le contrôle entier du ballon et de leurs mouvements.

Règle n° 15: le jet de 14 m

- 15.1 Un jet de 14 m est accordé lorsque:

- a) des infractions grossières sont commises envers le joueur adverse à l'intérieur de son aire de jeu (6.4-10);
- b) une occasion manifeste de but est déjouée irrégulièrement dans toute la surface de jeu (3.3, 6, 7, 6.4, 5, 7-10);
- c) un joueur pénètre intentionnellement dans sa propre surface de but pour contrer une attaque (7:2c);
- d) un joueur ramène intentionnellement le ballon à son gardien de but (7.7 b);
- e) le gardien de but ramène le ballon dans la surface de but (8.10-11).

- 15.2 Lors de l'exécution du jet de 14 m, le lanceur ne peut ni toucher ni franchir la ligne de 14 m (jet franc) (exécution, voir 16.1, 2, 4, 5, 7-8).

Commentaire

- ◆ *Si un joueur exclu pénètre dans la surface de jeu et exécute le jet de 14 m, le jet doit être réexécuté et le lanceur non autorisé doit écoper d'une sanction progressive pour cette récidive.*
- ◆ *Aucune acclamation de l'équipe adverse ne sera tolérée (avertissement, éventuelle sanction progressive 17.4) Si aucun but n'est marqué, le jet de 14 m est rejoué.*

- 15.3 Le jet de 14 m ne doit être exécuté que comme tir au but (jet franc).

- 15.4 Lors de l'exécution du jet de 14 m, aucun joueur à l'exception du lanceur ne peut se placer entre la ligne de surface de but et la ligne de jet franc. Les joueurs de l'équipe adverse doivent s'éloigner du porteur de ballon d'au moins 6 m.
- 15.5 Si un joueur de l'équipe attaquante touche ou franchit la ligne de jet franc avant que le lanceur ait envoyé le ballon, un jet franc est accordé en faveur de l'équipe défendante.
- 15.6 Si un joueur de l'équipe défendante touche ou franchit la ligne de jet franc avant que le lanceur ait envoyé le ballon, il est décidé comme suit:
- but si le ballon entre dans le but;
 - nouvelle exécution du jet de 14 m dans tous les autres cas.
- 15.7 Le gardien de but peut se déplacer librement lors du jet de 14 m. Il doit cependant être à 6 m de distance du lanceur, n'a pas le droit de franchir, dépasser ou s'élancer au-dessus de la ligne tracée dans la surface de but (1.3) ou son prolongement. En cas de comportement inapproprié du gardien de but, le jet de 14 m est rejoué si aucun but n'a été marqué.
- 15.8 L'arbitre ne peut pas accorder le jet de 14 m, si l'équipe attaquante est désavantagée.
- Si une irrégularité vient fortement compromettre une occasion manifeste de but déjouant, il doit accorder un jet de 14 m. Si en dépit de l'irrégularité, le joueur de l'équipe attaquante maîtrise entièrement le ballon et ses mouvements, il ne peut pas accorder un jet de 14 m.

Règle n° 16: l'exécution des jets

- 16.1 Avant l'exécution de tous les jets, le ballon doit rester entre les mains du lanceur. Tous les joueurs doivent occuper la position conforme à la règle concernée (sauf 14.5).

Commentaire

◆ *Seul le lanceur peut toucher le ballon (les fautes doivent être corrigées par l'arbitre).*

- 16.2 L'engagement, le jet de coin, le jet franc (selon 14.2, troisième section) et le jet de 14 m doivent être exécutés après le coup de sifflet de l'arbitre (16.7) dans n'importe quelle direction (à l'exception du jet de 14 m, 15.3) dans les 3 secondes. Les joueurs n'ont pas le droit de déposer le ballon sur le sol ni de le dribbler (jet franc, 4:2, 12:2, 14:2).
- 16.3 L'engagement, le renvoi et le jet franc doivent en principe être exécutés dans n'importe quelle direction, sans que soit nécessaire le coup de sifflet de l'arbitre (14.2).
- Si ces jets sont effectués avant que tous les joueurs n'occupent les positions conformes aux règles et que cela influe sur le match, l'arbitre doit corriger les mauvaises positions, puis siffler la reprise du match (14.2-5). En cas de disqualification (17.15), d'avertissement (17.13), d'exclusion (17.14), de jeu passif (17.16) ou de réprimande d'un joueur avec interruption du match, le match reprend sur un coup de sifflet.
- 16.4 Lors de l'engagement, de la remise en jeu, du jet de coin, du jet franc et du jet de 14 m, le joueur doit avoir une partie d'un pied constamment en contact avec le sol (jet franc). Il peut cependant lever l'autre pied et le reposer au sol plusieurs fois ou le déplacer sur le sol dans n'importe quelle direction (4.2; 12.2; 14.2; 15.2).
- 16.5 Après un engagement, une remise en jeu, un jet de coin, un renvoi et un jet franc, le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur, les montants du but ou la barre transversale. Au jet de 14 m, le ballon peut être rejoué s'il a touché le gardien de but, les montants du but ou la barre transversale (15.3).
- 16.6 Lors d'un jet de coin, d'un renvoi et d'un jet franc, le ballon peut passer par-dessus la limite de l'aire de jeu aussi longtemps que le lanceur se tient dans l'aire de jeu (12.2; 13.2; 3,14 .2).

16.7 Après l'exécution du jet, chaque joueur adverse doit se tenir à au moins 6 m du lanceur (jet franc, voir toutefois 14.5).

Commentaire

- ◆ *Toute position de départ inadéquate de l'adversaire ne peut pas être corrigée par l'arbitre, si l'équipe qui relance est avantagée lors de l'exécution immédiate.*

16.8 De manière générale, tous les jets sont considérés comme exécutés lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir toutefois 13.2, commentaire).

Commentaire

- ◆ *Pendant l'exécution des jets, le ballon ne peut pas être remis à un coéquipier (jet franc).*

16.9 En cas de retard intentionnel dans l'exécution du renvoi, de la remise en jeu ou du jet franc, l'arbitre doit siffler le jet et le ballon être joué en 3 secondes (jet franc).

Règle n° 17: l'arbitre

17.1 Chaque match est dirigé par un arbitre.

17.2 L'arbitre surveille le comportement des joueurs dès leur arrivée sur le site de la compétition et jusqu'à leur départ.

Commentaire

- ◆ *L'arbitre a également le droit d'adresser un avertissement (17.13), de disqualifier (17.15) les joueurs sur le site de la compétition pour comportement antisportif et de leur adresser un avertissement également après le match.
Si un joueur est disqualifié avant le début du match, l'équipe peut continuer à jouer à 18 joueurs (note sur le procès-verbal du match et rapport AR).*

17.3 L'arbitre inspecte l'état de l'aire de jeu avant le match.

17.4 En principe, le match doit être dirigé par le même arbitre.

17.5 Le tirage au sort est effectué par l'arbitre avant le début du match en présence des deux capitaines. L'équipe gagnante du tirage choisit le côté ou l'engagement.

17.6 L'arbitre de champ déclare le début du match par le coup de sifflet d'engagement et veille au respect des règles de jeu.

17.7 L'arbitre doit siffler:

- a) le début du match, la mi-temps et la fin du match;
- b) la validité du but;
- c) les infractions, sous réserve de 14.7; 15.8;
- d) le franchissement des limites par le ballon;
- e) avant l'exécution d'un engagement, d'un jet de coin ou d'un jet de 14 m;
- f) un jet franc selon 16.3;
- g) un jeu passif selon 17.16.

17.8 L'arbitre contrôle la durée de jeu.

17.9 L'arbitre est responsable du décompte des buts. Il consigne également les avertissements, les exclusions et les disqualifications.

17.10 L'arbitre surveille l'entrée et la sortie des remplaçants ainsi que des joueurs exclus, mais aussi la sortie des joueurs disqualifiés.

17.11 L'arbitre a le droit d'interrompre et de suspendre le match. Ses décisions fondées sur l'observation des faits ne peuvent être contestées. Les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent

faire l'objet d'une réclamation. Seul le capitaine de l'équipe a le droit de s'opposer aux décisions de l'arbitre.

- 17.12 En cas de comportement antisportif, l'arbitre doit avertir le joueur responsable, qu'il se trouve sur le terrain ou sur le banc de touche. En cas de récurrence, le joueur sur le terrain doit être exclu (17.14) ou disqualifié (17.15). En cas de manquement grave, l'exclusion (17.14) ou la disqualification (17.15) n'ont pas besoin d'être précédées d'un avertissement.

L'arbitre a également le droit d'adresser un avertissement à un officiel qui se trouve sur le banc des remplaçants et de le disqualifier (17.15). Si le match est interrompu en raison d'un comportement antisportif, la reprise s'effectue par un jet franc. En cas de comportement antisportif durant l'interruption de match, la reprise s'effectue par un jet correspondant au motif de l'interruption. Si une perte de temps est enregistrée du fait de l'interruption, ce temps doit être récupéré durant la mi-temps concernée (4.6).

Commentaire

- ◆ *Si un joueur ou un officiel doivent être sanctionnés d'un avertissement, l'arbitre brandira un carton jaune afin qu'ils en prennent acte. La disqualification doit être notifiée au joueur fautif et au responsable d'équipe par un carton rouge brandi.*

- 17.13 Un comportement antisportif des joueurs vis-à-vis de l'arbitre dans l'aire de jeu doit être sanctionné comme suit:

- a) avant le match: avertissement ou disqualification (17.13, 15);
- b) avant la pause: avertissement ou disqualification (17.13, 15);
- c) pendant le match: jeu franc, avertissement, éventuellement exclusion ou disqualification (14.1n, 17.13,14);
- d) après le match: rapport écrit.

Le comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel se trouvant sur le banc de touche envers l'arbitre est consigné dans un rapport écrit (17.13).

- 17.14 L'exclusion est prononcée pour 5 ou 10 minutes et le joueur exclu n'a pas le droit d'être remplacé pendant cette durée. La deuxième et troisième exclusion prononcée pour un même joueur dure toujours 10 minutes. À la troisième exclusion, le joueur est en même temps disqualifié (17.15). L'équipe ne peut être complétée jusqu'à la fin de la durée d'exclusion. Si la durée d'exclusion n'est pas achevée à la fin de la première mi-temps, le joueur exclu doit récupérer le reste de ce temps à compter du début de la seconde mi-temps. Même en cas de prolongation de match (4.9), la durée d'exclusion restante doit être récupérée. Les joueurs exclus doivent rester sur le banc de touche pendant ce temps et n'ont pas le droit d'être remplacés.

Commentaire

- ◆ *La durée d'exclusion commence après l'interruption du match au coup de sifflet.*

- 17.15 Un joueur disqualifié et un officiel disqualifié doivent être exclus du reste de la durée de jeu et doivent quitter le banc de touche.

- 17.16 S'il y a jeu passif, durant lequel les joueurs s'abstiennent de toute tentative de marquer des buts, le jet franc a lieu depuis l'endroit où le ballon se trouve à l'interruption de match.

Commentaire

- ◆ *Si l'équipe attaquante ne fait aucune tentative de tir dans les buts, l'équipe est avisée par l'arbitre qui l'exprime par une acclamation. Si le comportement d'attaque n'est pas modifié, l'arbitre réagit au jeu passif en accordant un jet franc à l'équipe défendante.*

- 17.17 En cas d'engagement de juges de but sur le terrain, ceux-ci doivent indiquer:

- a) pour un but: le drapeau doit être brandi avec le bras tendu à la verticale;
- b) pour un jet de coin: le drapeau doit être brandi le bras tendu en direction du coin d'où le jet doit être exécuté;

- c) pour un renvoi: Le drapeau doit être tenu en direction du sol;
- d) Si un joueur de l'équipe attaquante a acquis un avantage en pénétrant sans ballon dans la surface de but ou franchit cette surface avec un ballon, le drapeau doit être brandi avec le bras tendu en direction du point où le joueur a pénétré dans la surface de but.

Si un joueur de l'équipe défendante pénètre dans la surface de but, le juge de but ne doit pas le notifier. Seul l'arbitre tranchera.

- 17.18 Le juge de but ne doit effectuer un signalement qu'à l'aide du drapeau. Le signalement doit être net et déterminé. Si l'arbitre ne relève pas, intentionnellement ou non, le signalement du juge de but, celui-ci doit s'interrompre.
- 17.19 L'arbitre et le juge de but sont tenus d'avoir une bonne connaissance des règles de jeu et de les appliquer dans un esprit sportif.
- 17.20 La tenue noire est réservée à l'arbitre et à ses auxiliaires.

Approuvé par le comité central à la date du 12 avril 2018.