



**IHF. Règle du jeu
(édition 2021)**

**FFHandball. Clarifications
(version 2023)**



International
Handball
Federation

IX. Règles de jeu b) Beach handball

Édition : 3 octobre 2021



Table des matières

I. Règles de jeu	3
Règle 1 – L’aire de jeu	4
Règle 2 – Début du match, temps de jeu, signal de fin, time-out et team time-out	9
Règle 3 – Le ballon	13
Règle 4 – L’équipe, les changements, l’équipement	13
Règle 5 – Le gardien de but	16
Règle 6 – La surface de but	17
Règle 7 – Le maniement du ballon, le jeu passif	18
Règle 8 – Irrégularités et comportements antisportifs	20
Règle 9 – Validité des points, le vainqueur du match	22
Règle 10 – Le jet d’arbitre	25
Règle 11 – La remise en jeu	25
Règle 12 – Le renvoi	26
Règle 13 – Le jet franc	27
Règle 14 – Le jet de 6 mètres	29
Règle 15 – Instructions générales pour l’exécution des jets (remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 6 mètres)	30

Règle 16 – Les sanctions	31
Règle 17 – Les arbitres	34
Règle 18 – Le chronométreur et le secrétaire	36

II. Annexes

Gestes des arbitres	38
Interprétations des Règles de jeu	48
Règlement des zones de changement	55
Règlement de la tenue de jeu des athlètes	57
Règlement sur la qualité du sable	61

III. Glossaire

63

Remarque : Les dispositions relatives à la tenue des athlètes féminines entreront en vigueur le 1^{er} janvier 2022.

I. Règles de jeu



Préface

Afin de simplifier les textes de ce règlement, il sera utilisé de manière générale la forme masculine pour désigner les athlètes, officiels, arbitres et autres personnes féminines et masculines.

Cependant, les règles s'appliquent aussi bien aux athlètes féminins que masculins, à l'exception de la règle 3 (taille du ballon).

La philosophie du beach handball repose sur les principes de l'esprit sportif (fair-play). Chaque décision doit être prise dans le respect de ces principes.

Esprit sportif, ou « fair-play », signifie :

Respecter la santé, l'intégrité physique des joueurs.

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 l'événement.

Conformément à la philosophie du beach handball (attrait du jeu – deux équipes jouent autant que possible au complet), toute infraction contre les règles commise au cours d'un match doit viser les joueurs en tant qu'individus et non les équipes.



Règle 1

1. L'aire de jeu

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 délimitation.

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 quel autre objet qui pourrait représenter un risque de coupure ou de blessure pour les joueurs.

Le sable doit avoir une épaisseur d'au moins 40 cm 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.

Un espace libre de sécurité d'une largeur de 3 m devrait entourer 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).

2. L'aire de jeu est marquée par des lignes (Figure [1a](#)). Ces lignes font partie intégrante des zones qu'elles délimitent. Les deux lignes de délimitation plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux lignes de délimitation plus courtes sont appelées lignes de sortie de but, même s'il n'y a pas de 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 représente la position exacte pour effectuer un jet d'arbitre.

3. Toutes les lignes sont d'une largeur de cinq à huit centimètres et sont faites d'un ruban de couleur uniforme, 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 des 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 ancrages pour sable.

Un cordon élastique doit être fixé à chaque coin et relié aux morceaux de bois enterrés ou à 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

4.
 - a. Un but rectangulaire est positionné au milieu de chaque ligne de sortie de but. Il doit se

composer de deux montants verticaux équidistants 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 conçus selon un modèle spécifique avec un diamètre de huit centimètres et sont peints en une seule couleur 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 80 cm en haut et d'un mètre en bas.
- e. Chaque but doit inclure un filet qui est fait de nylon hautement résistant (ou d'autres matériaux synthétiques similaires, sans nœud, maille 80 mm x 80 mm ou moins, épaisseur six mm) et fixé à l'arrière du but et de la barre transversale. Le filet 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. 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 sous la couche de sable pour éviter les blessures des joueurs et des officiels. Les fixations ne doivent pas constituer un danger pour les joueurs.
- g. À 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 (12 m x 7 m haut). Les filets de rétention doivent toucher le sable.

La table de chronométrage

- 5. À 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/chronométreur une bonne vue vers les zones de remplacement.

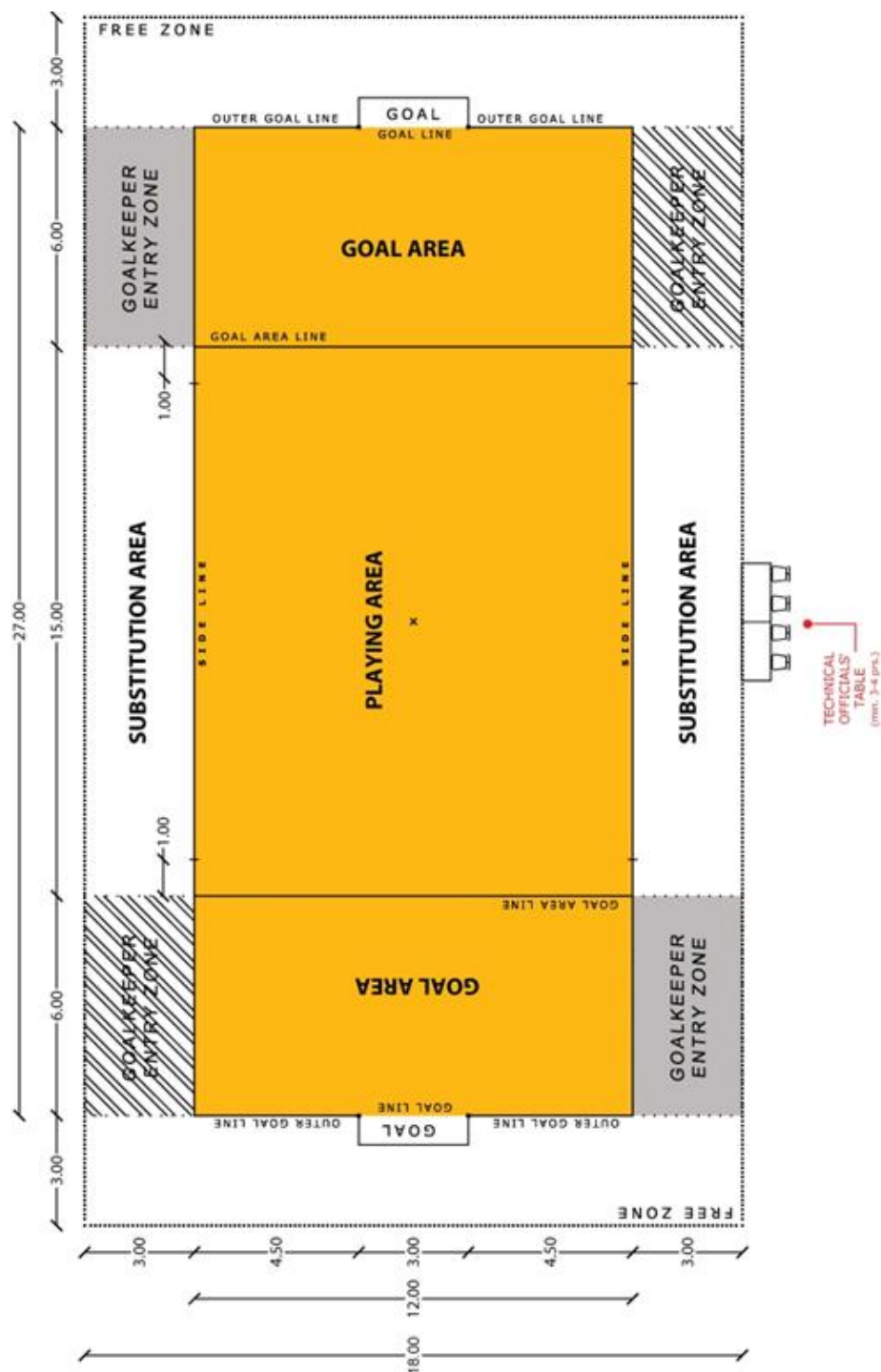
Les zones de changement

- 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.

7.

- a. Il est permis au gardien de but et aux joueurs de champ 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 de but 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.

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

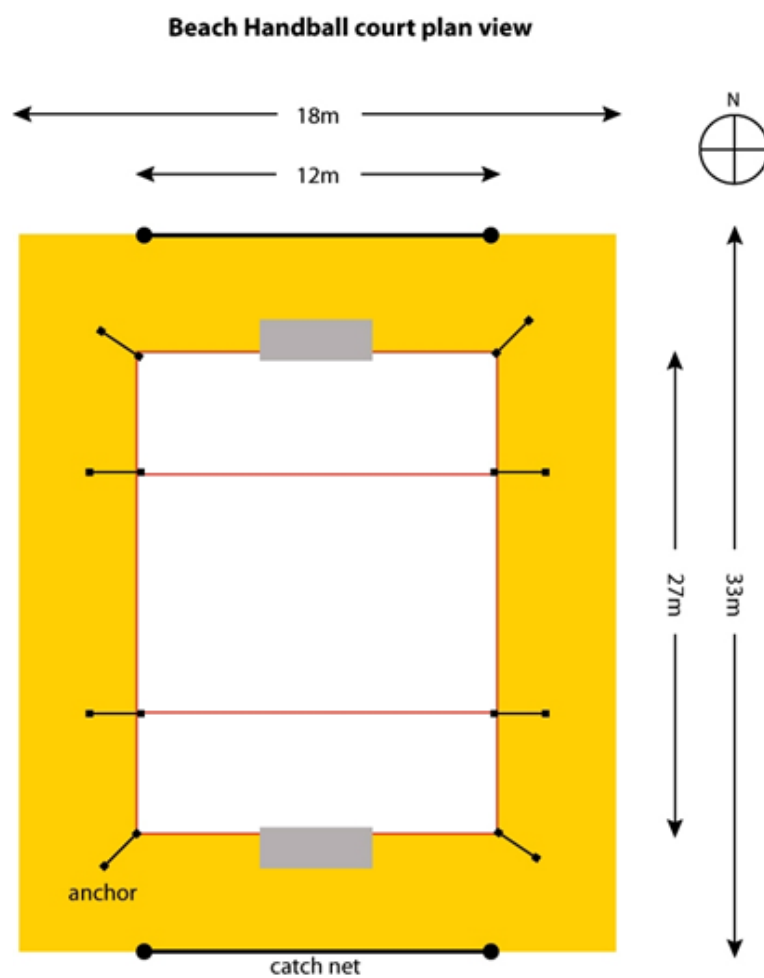
Goalkeeper entry zone = Zone d'entrée du gardien

Substitution area = Zone de changement

Side line = Ligne de touche

Min. 3-4 pers.

Figure 1a : L'aire de jeu

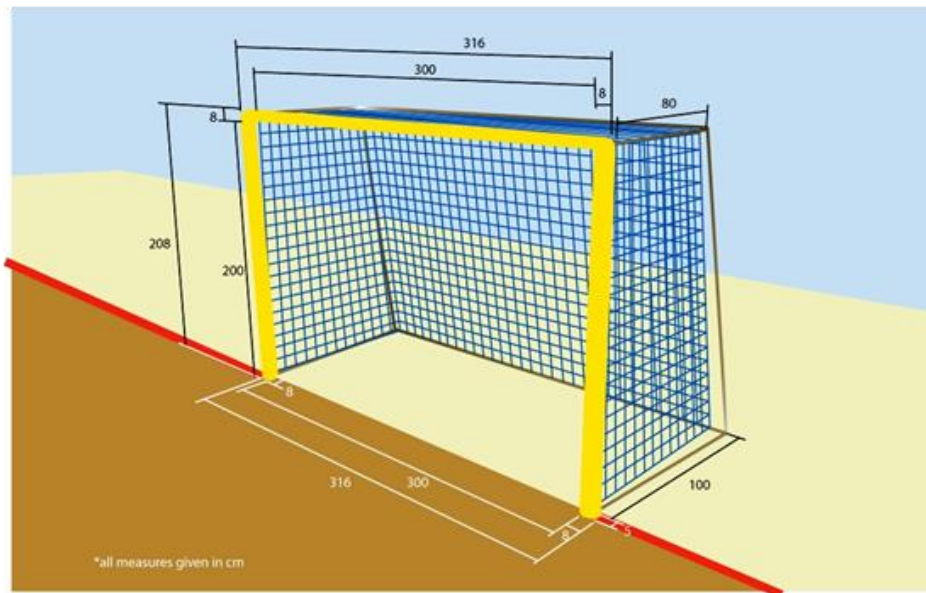


Beach Handball court plan view = Vue du terrain de beach handball

Catch net = Filet de rétention

Anchor = Fixation

Figure 2 : Le but



- Toutes les mesures sont indiquées en cm



Règle 2

2. Début du match, temps de jeu, signal de fin, temps mort et temps mort d'équipe

Le début du match

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. Le match ainsi que le « Golden Goal » commencent à chaque période par un jet d'arbitre (règle [10:1-2](#)) après coup de sifflet de l'arbitre (règle [2:5](#)).
3. Les joueurs de champ se placent n'importe où sur le terrain de jeu.

Le temps de jeu

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

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

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](#)).

Commentaire :

Si le terrain n'est pas équipé d'un panneau 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.

10. Toute irrégularité et tout comportement antisportif commis avant ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match) doivent être pénalisés, 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](#)).
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.
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.
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 conformément à 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.

Time-out

14. Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (time-out) et quand il doit reprendre.

Un arrêt du temps de jeu est obligatoire lorsque :

- a. une exclusion ou une disqualification d'un joueur est prononcée
- b. des jets de 6 mètres sont accordés
- c. un temps mort d'équipe est accordé
- d. le chronométreur ou le délégué technique émettent un coup de sifflet
- e. des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle [17:9](#)
- f. un officiel d'équipe est exclu ou disqualifié

À l'exception des situations indiquées, où l'arrêt du temps de jeu est obligatoire, les arbitres devraient examiner si des arrêts du temps sont nécessaires 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 chronométreur ou du délégué, il est demandé au chronométreur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

Voici quelques situations typiques où l'arrêt de temps de jeu 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 en retardant l'exécution d'un jet ou lorsqu'un joueur lance le ballon au loin ou ne le rend pas ;
- c. influences externes, par exemple lorsque les lignes de l'aire de jeu doivent être remises en place, etc.

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 annulée.

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.

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

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 trois coups de sifflet brefs et le geste [14](#). À l'issue d'un time-out, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet (règle [15:3b](#)). Le chronométreur démarre le chronomètre au moment de ce coup de sifflet.

Team Time-out

17. Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe (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 chronométrateur 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). À condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur 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 chronométrateur 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. L'officiel d'équipe pointe le carton vert dans le sable au milieu de la ligne de touche à environ 1 m de celle-ci. Le carton y restera pendant la durée de temps restant à jouer de cette période. Les arbitres ordonnent un time-out et le chronométrateur arrête le chronomètre. Les arbitres confirment le team time-out et le chronométrateur 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 chronométrateur 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](#). 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 time-out 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, depuis 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 dans la main, en tirant, en attrapant ou en passant le ballon à un coéquipier) ou que l'équipe est en possession du ballon.



Règle 3

3. Ballon

1. Le jeu se pratique avec un ballon sphérique en caoutchouc antidérapant. Le ballon utilisé par les hommes pèse 350 à 370 g et sa circonférence est de 54 à 56 cm, et le ballon utilisé par les femmes pèse 280 à 300 g et sa circonférence est de 50 à 52 cm. Un ballon de plus petite dimension peut être utilisé pour les enfants.
2. Au moins 4 ballons conformes au règlement doivent être disponibles 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. 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

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

Équipe

1. Les matchs et les tournois de beach handball peuvent être organisés pour des équipes masculines, féminines ou mixtes.
2. En principe, une équipe se compose de jusqu'à 10 joueurs. Au moins 6 joueurs doivent être présents au début du match. Si le nombre de joueurs d'une équipe tombe en dessous de 4, il convient d'arrêter le match et l'autre équipe gagne le match.
3. Quatre joueurs au maximum par équipe (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. Un joueur ou un officiel d'équipe 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 d'équipe arrivant après le début du match doivent obtenir l'autorisation du secrétaire/du chronométreur et être inscrits sur la feuille de match pour pouvoir participer. 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 la 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 un comportement antisportif du « responsable d'équipe ».
5. Pendant toute la durée du match, chaque équipe doit faire en sorte que l'un des joueurs sur l'aire de jeu assume le rôle de gardien de but. Un joueur qui est désigné comme gardien de but peut à

tout moment assumer le rôle de joueur de champ. De même, un joueur de champ peut à tout moment assumer le rôle de gardien de but (voir, toutefois, la règle [4:8](#)).

6. Au maximum 4 officiels d'équipe par équipe sont autorisés 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](#). Ces officiels d'équipe ne peuvent pas être remplacés pendant le match. 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 (à l'exception de ce qui est mentionné dans la règle [2:17](#)). Un officiel d'équipe 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 un comportement antisportif (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 n° [8](#)).
7. Dans le cas d'une blessure, les arbitres peuvent donner la permission ([geste 15](#)) à deux personnes « autorisées à participer au jeu » ([voir règle 4:4](#)) de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un time-out ([geste 14](#)) 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, s'il s'agit d'un joueur selon les règles [4:14](#) et [16:2a](#), et s'il s'agit d'un officiel d'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 jugée coupable de comportement antisportif.

L'équipement

8. Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse. 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 débardeur ajusté, de shorts courts et serrés et d'éventuels accessoires. Les maillots sans manches/les débardeurs ajustés 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 page. Un joueur qui entre sur le terrain en tant que gardien de but doit porter la même tenue (design et numéro de joueur) que ses coéquipiers mais dans des couleurs qui le distinguent des joueurs de champ des deux équipes et des gardiens de but de l'équipe adverse (règle [17:3](#)).

Commentaire :

Les officiels d'équipe doivent porter des maillots identiques de couleur différente de celle des maillots des joueurs de leur propre équipe et des joueurs de l'équipe adverse. Tous les 4 officiels d'équipe présents sur l'aire de jeu pendant le match doivent porter exactement la même tenue.

9. Le numéro de l'athlète (d'environ 12x10 centimètres) doit être placé sur le devant et le dos des maillots sans manches pour hommes et des débardeurs ajustés pour femmes. Cette information doit être imprimée en une couleur qui contraste avec celle du maillot sans manches des hommes et du débardeur ajusté des femmes (clair sur fond sombre, sombre sur fond clair).
10. Tous les joueurs jouent pieds nus. Il est permis de porter des chaussettes de sport classiques (en tissu) ou des bandages de soutien. Tout autre type de chaussure (synthétique, caoutchouc, etc.) est interdit.
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, bagues, colliers ou chaînes, boucles d'oreilles, lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide, aides orthopédiques avec des pièces en plastique dur ou en métal, ainsi que tout autre objet qui pourrait être 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.

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 respectent 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 ne sont pas autorisés. Cependant, cette règle doit être interprétée de la façon suivante : Le masque couvre la plus grande partie du visage. Une protection du nez est beaucoup plus petite et couvre uniquement la partie autour du nez. Il est donc possible à l'avenir de porter une protection du nez.

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 avant que cela ne soit fait. Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est considéré comme coupable de comportement antisportif ([8:4](#), [16:1d](#) et [16:2c](#)).

Changement de joueurs

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 sur l'aire de jeu en franchissant leur propre ligne de changement (règle [16:2a](#)). Ces dispositions s'appliquent également au changement des gardiens de but (règle [5:12](#)). Les règles de changement s'appliquent également pendant un time-out (à l'exception du team time-out). À la suite d'un mauvais changement qui a donné lieu à l'arrêt du match, le match doit reprendre par un jet franc (règle [13](#)) ou un jet de 6 mètres (règle [14](#)) accordés à l'équipe adverse. Dans le cas contraire, le jeu reprend avec le jet qui correspond à la situation. 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.

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 autre 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](#); voir, toutefois, l'Interprétation n° 8).



Règle 5

5. Gardien de but

Le gardien de but est **autorisé à** :

1. toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ;
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](#)) ;
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 ;
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 **n'est pas autorisé à** :

5. mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense (règles [8:2](#), [8:5](#)) ;

6. quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (jet franc selon [13:1a](#), si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du jet) ;
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](#)) ;
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](#)) ;
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](#)) ;
10. revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but (règle [13:1a](#)) ;
11. toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve immobile sur le sable sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu (règle [13:1a](#)).

Le changement du gardien

12. Il est permis au gardien de but d'entrer sur l'aire de jeu uniquement par la ligne de touche de la surface de but de son équipe et uniquement du côté de la zone de changement de son équipe (règles 1:8, [4:13](#)). Il est permis au gardien de but de quitter l'aire de jeu uniquement par la ligne de touche de la surface de but de son équipe et uniquement du côté de la zone de changement de son équipe (règles 1:8, [4:13](#)).



Règle 6

6. La surface de but

1. Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir, toutefois, la 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.
2. La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :
 - a. 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](#)) ;
 - b. jet franc, lorsqu'un joueur de champ de l'équipe en défense pénètre sur la surface de but et en tire un avantage, mais sans déjouer une occasion de but (règle [13:1a-b](#)) ;
 - c. jet de 6 mètres, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue ainsi une occasion manifeste de but (règle [14:1a](#)).
3. L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :
 - a. un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les adversaires ;
 - b. un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage ;
 - c. un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive qui

n'entraîne pas un désavantage pour les adversaires.

4. Le ballon, lorsqu'il se trouve sur la surface de but, appartient au gardien de but (voir, toutefois, la règle [6:5](#)).
5. Un ballon immobile ou roulant sur le sable peut toujours être joué, même sur 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, sauf lors du renvoi (règle [12:2](#)).
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.
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](#)).
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.
9. Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.



Règle 7

7. Le maniement du ballon, le jeu passif

Le maniement du ballon

Il est **permis** de :

1. lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux ; il est permis de se jeter vers un ballon immobile ou roulant sur le sable ;
2. garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est sur le sable ([13:1a](#)). Le ballon ne peut pas rester sur le sable plus de 3 secondes et ensuite être repris par le même joueur qui l'a touché en dernier (jet franc) ;
3. faire 3 pas au maximum avec le ballon ([13:1a](#)). On considère qu'un pas est effectué lorsque :
 - a. un joueur, qui a les deux pieds sur le sable, lève un pied et le repose ou le déplace ;
 - 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 avec les deux pieds en même temps après un saut et 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.

4. Sur place ou en mouvement :

- a. faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou 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 les 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 sable.

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but.

5. Passer le ballon d'une main à l'autre ;
6. Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché sur le sable.

Il est **interdit** de :

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 s'agit d'une 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.

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](#)).
9. Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

Le jeu passif

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.

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 impose 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 exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but).



Règle 8

8. Irrégularités et comportements antisportifs

Il est **permis** :

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 du 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** :

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.
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.
4. Toute expression verbale et tout geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs (veuillez consulter l'Interprétation [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](#), [16:6](#)).

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 croche-pied ;
 - d. pousse un joueur adverse en train de courir ou de sauter ou l'attaque de telle manière que celui-ci perd le contrôle de son équilibre ; cette disposition 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 de but à la tête lors d'un jet de 6 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.

Commentaire :

Même une faute ayant un impact physique très faible peut se révéler très dangereuse et avoir des conséquences potentiellement très graves, si elle est commise à un moment où l'adversaire n'est pas préparé et ne peut donc pas se protéger. C'est le risque encouru par le joueur et non la nature apparemment mineure du contact physique qui doit être pris en compte pour déterminer la pertinence d'une disqualification.

6. Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors (veuillez consulter l'Interprétation n° [6](#) pour des exemples), doit être sanctionné par une disqualification (règle [16:6e](#)).
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. Cracher sur une autre personne sera considéré comme une voie de fait typique.

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 but en raison de l'interruption qu'elle provoque. Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse (règles [13:1a-b](#), mais voir également les règles [13:2](#) et [13:3](#)). Disqualification suite à une

action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle, perfide (avec rapport écrit).

9. Si les arbitres considèrent une action comme particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle ou perfide, ils rédigeront un rapport écrit afin que les instances compétentes puissent décider des suites à donner. Indications et critères pouvant servir de critères de décision (en complément de ceux de la règle [8:5](#) sont :

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

Une disqualification suite à un comportement antisportif particulièrement grossier doit également être suivit d'un rapport écrit.

10. Si les arbitres considèrent un comportement comme particulièrement antisportif, 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 les arbitres, le chronométreur/secrétaire, officiel d'une équipe, délégué, joueurs, spectateurs. Ces comportements peuvent être verbaux ou gestuels (mimiques, gestes, langage corporel ou 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 [4:14](#) ;
- 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 à aux règles [8:5](#) ou [8:6](#), empêchent l'équipe en possession du ballon de tirer au but ou de créer une occasion manifeste de but, il ne suffit pas de sanctionner cette action par une disqualification au titre de la règle [8:5](#) ou [8:6](#) ; un rapport écrit doit également être présenté.



Règle 9

9. Validité des points et détermination du vainqueur du match

La validité des points

1. Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but (voir figure [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, sauf s'il s'agit d'un renvoi exécuté par le gardien de but lors duquel le ballon ne franchit pas la ligne de sortie de but (règle [12:2](#), 2^e paragraphe). Un but marqué dans le propre but par n'importe quel joueur 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.

2. Les situations de but attractives et spectaculaires sont comptabilisées avec deux points (voir l'Interprétation n° [1](#)).
3. Un but inscrit lors du jet de 6 mètres vaut deux points.
4. Après chaque but, le match est repris par un renvoi du gardien depuis sa surface de but (règle [12:1](#)).
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 gagnés par le gardien de but

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

Le vainqueur du match

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.

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 considéré comme joueur de champ lorsqu'il tire (commentaire de la règle [4:8](#)).

L'équipe qui a marqué le plus de points après cinq tirs est déclarée vainqueur. Le « Shoot Out » est prolongé s'il n'y a pas de vainqueur après le premier tour. Ensuite, 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.

Lors de ce tour et de tous les tours suivants, le match est décidé dès qu'une équipe prend l'avantage après un nombre égal de tentatives par équipe.

Commentaire :

Déterminer le vainqueur du match en utilisant le « Shoot-out » :

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

Si l'équipe qui a gagné le tirage au sort choisit de commencer le « Shoot Out », l'autre équipe peut choisir le camp. Mais si l'équipe qui a gagné 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 tireur. Le gardien de but avec le ballon doit rester dans sa surface de but.

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 coéquipier 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 le jet ou le joueur de champ provoque une irrégularité.

Après avoir quitté sa surface de but, le gardien de but défendant peut à tout instant regagner sa surface de but.

Si le nombre de joueurs d'une équipe 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.

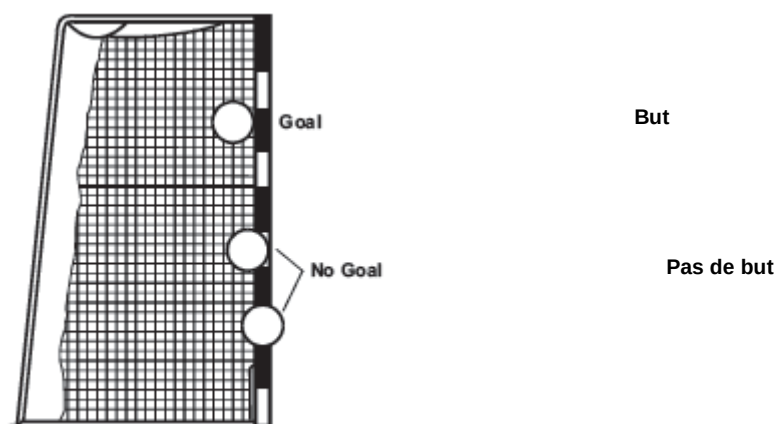
9. Si, lors du « Shoot Out », le gardien de but en défense arrête un tir au but en enfreignant une règle, un jet de 6 mètres doit être accordé (voir l'Interprétation n° 9).

Commentaire :

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

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

Figure 3 : La validité des points



Règle 10

10. Le jet d'arbitre

1. Chaque période ainsi que le « Golden Goal » commence par un jet d'arbitre (règle [2:2](#)).
2. Un arbitre, au centre du terrain, lance le ballon en l'air verticalement après le coup de sifflet.
3. L'autre arbitre se place à l'extérieur de la ligne de touche, en face de la table de chronométrage.
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 qui sautent pour récupérer le ballon doivent se tenir de chaque côté de l'arbitre, chacun du côté de son propre but.

5. Le ballon ne peut être joué que lorsqu'il a atteint son point le plus haut.



Règle 11

11. La remise en jeu

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.
2. La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres (voir, cependant, la règle [15:3b](#)), par les adversaires de l'équipe dont le joueur a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il n'ait franchi

la ligne.

3. La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou à au moins 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.
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](#)).
5. Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à au moins 1 m du tireur.



Règle 12

12. Le renvoi

1. Un renvoi est accordé lorsque :
 - a. un joueur de l'équipe adverse a pénétré sur la surface de but, enfreignant ainsi la règle [6:2a](#) ;
 - b. l'équipe adverse a marqué un but ;
 - c. le gardien de but a contrôlé le ballon sur sa 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 veut dire que dans toutes ces situations le ballon est considéré comme « hors du jeu » et que le jeu reprend par un renvoi (règle [13:3](#)) même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi n'ait été engagé.

La règle [13:3](#) s'applique s'il y a une irrégularité de la part de l'équipe du gardien de but après qu'un renvoi a été accordé et avant qu'il ne soit exécuté.

2. Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (voir, toutefois, la 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.

3. Après avoir exécuté un renvoi, le gardien de but n'est plus autorisé à toucher le ballon jusqu'à ce que celui-ci ait touché un autre joueur (règles [5:7](#), [13:1a](#)).



Règle 13

13. Le jet franc

Décision de jet franc

1. En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :
 - a. l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (voir règles [4:4](#), [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 (voir règles [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#), [6:2b](#), [6:4](#), [6:8b](#), [7:8](#), [8:8](#), [13:7](#)).

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 en cours soit terminée.

La règle 13:2 ne s'applique pas dans le cas d'infraction aux règles [4:3](#), [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#) où le match devrait être interrompu immédiatement, généralement par l'intervention du chronométrateur, du délégué ou des arbitres.

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, le match reprend par le jet correspondant à la situation motivant l'interruption.
4. En plus des situations évoquées dans la règle [13:1a-b](#), un jet franc est également utilisé 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 l'a eu en dernier 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.

5. S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le porteur du ballon doit, au moment du coup de sifflet, immédiatement poser ou laisser tomber le ballon à l'endroit où il se trouve en ce moment (règle [16:2d](#)).

Exécution du jet franc

6. Lors de l'exécution du jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne sont pas autorisés à se placer à moins d'un mètre de la ligne de surface de but (règle [15:1](#)).
7. Lors de l'exécution d'un jet franc, les adversaires doivent se tenir à une distance d'au moins 1 mètre du lanceur.
8. Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (voir, cependant, la 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 exécuté, également après un coup de sifflet, en principe à partir de l'endroit situé en dessous de l'endroit où le ballon a touché l'équipement.

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 entraîne un avertissement verbal ou une sanction personnelle, il convient de procéder au jet franc de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption du match, si cet endroit est plus favorable que l'endroit où l'irrégularité a eu lieu.

La même exception qu'au paragraphe précédent est applicable si le chronométreur interrompt la partie en raison d'un changement irrégulier ou d'une entrée irrégulière conformément aux règles [4:3-4](#), [4:6](#), [4:13-14](#).

Comme indiqué dans la règle [17:10](#), 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 à l'intérieur de la surface de but, l'endroit d'exécution du jet franc doit être déplacé vers le point le plus proche se trouvant immédiatement en dehors de la ligne de surface de but.

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

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 le sable et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre (règle [13:1a](#)).



Règle 14

14. Le jet de 6 mètres

Décision de jet de 6 mètres

1. Un jet de 6 mètres est accordé lorsque :
 - 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 sur 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 (sauf si la règle [9:1 commentaire](#) s'applique).

Voir l'Interprétation n° [7](#) pour la définition d'une « occasion manifeste de but ».

2. Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 6 mètres si, en dépit d'une irrégularité au sens de la 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 jet 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 jet 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.

3. Lorsqu'ils donnent un jet de 6 mètres, les arbitres doivent accorder un time-out (règle [2:14b](#)).
4. Un but inscrit lors du jet de 6 mètres vaut 2 points (règle [9:3](#)).

Exécution du jet de 6 mètres

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](#)).
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](#)).
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](#)).
8. Lors de l'exécution d'un jet de 6 mètres, le gardien de but et les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 1 mètre 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.
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 de changement de gardien de but dans cette situation sera sanctionnée comme un comportement antisportif (règles [8:4](#), [16:1d](#) et [16:2c](#)).

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

15. Instructions générales pour l'exécution des jets (remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 6 mètres)

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, la règle [15:7](#)).
2. À 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](#)). L'autre pied peut être levé et reposé plusieurs fois.
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 arrêt du temps de jeu ;
 - 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 un avertissement verbal.
Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (règle [13:1a](#)).
4. Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (voir, cependant, la 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](#)).
5. Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur ou le but (règle [13:1a](#)) (sauf s'il s'agit d'un renvoi, voir règle [12:3](#)).
6. Tous les jets peuvent directement aboutir à un but, à l'exception du renvoi, lors duquel il n'est pas possible pour l'équipe exécutant le jet de marquer un but (règle [12:2](#), voir, cependant, la règle [6:2](#)), et le jet d'arbitre (qui est exécuté par l'arbitre).
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 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 l'arbitre donne un coup de sifflet pour l'exécution d'un jet, malgré des positions irrégulières des défenseurs, ceux-ci ont alors 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

16. Les sanctions

Exclusion

1. Une exclusion **peut** être prononcée pour :
 - a. des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse (règles [5:5](#) et [8:2](#)), et qui n'entrent pas dans la catégorie des « sanctions progressives » en vertu de la règle [8:3](#) ;
 - b. des irrégularités à sanctionner progressivement (règle [8:3](#)) ;
 - c. des irrégularités commises 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](#)).
2. Une exclusion **doit** être prononcée :
 - a. en cas de changement irrégulier ou d'entrée sur l'aire de jeu irrégulière (règles [4:13-14](#)) ;
 - b. en cas d'irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (règle [8:3](#)) ;
 - c. en cas d'attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu (règle [8:4](#)) ;
 - d. en cas de 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. en cas d'irrégularités répétées commises lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (règle [15:7](#)) ;
 - f. en cas de 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 et, au lieu de prêter assistance au joueur blessé, donne des instructions aux joueurs, approche les adversaires ou les arbitres.

Commentaire :

Il ne peut y avoir qu'une seule exclusion à l'encontre des officiels d'une même équipe. Quand une

exclusion est prononcée à l'encontre d'un officiel d'équipe, celui-ci 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.

3. L'arbitre doit clairement signaler l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste correspondant (geste [12](#)).

4. Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer par un coéquipier.

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](#)).

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 (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

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

- a. comportement antisportif grossier ;
- b. deuxième occasion (ou plus) de comportement antisportif de la part d'un joueur ou d'un officiel 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 » présentant ainsi un risque pour l'intégrité du joueur adverse (règle [8:5](#) : actions visant clairement le corps du joueur adverse et n'ont pas comme but de jouer le ballon) ;
- e. comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel d'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](#), [16:12b](#), [d](#)) ;
- g. voies de fait d'un officiel (règle [8:7](#)) ;
- h. deuxième 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](#)).

7. L'arbitre doit clairement signaler 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).

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 contact avec son équipe.

La disqualification réduit l'effectif des joueurs ou des officiels de l'équipe (voir, cependant, les dispositions de la règle [16.12 b](#)).

Cependant, l'équipe est autorisée à augmenter à nouveau le nombre de joueurs sur l'aire de jeu après qu'il y avait un changement de possession du ballon (voir règle [16](#), [commentaire 2](#)).

9. Les arbitres doivent motiver leur décision de disqualification aux autorités compétentes sur la feuille de match (sauf en cas de deuxième exclusion – règle [16.6h](#)). Une disqualification entraîne une exclusion du joueur/officiel d'équipe fautif pour au moins un match.
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

11. Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que le match 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.

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

12. Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait de la part 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 de comportement antisportif, 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](#)).
Cependant, l'équipe est quand-même autorisée à débiter le match avec 10 joueurs et 4 officiels.

Pendant une pause :

- c. en cas de comportement antisportif, par un avertissement verbal (règle [16.1d](#)) ;
- d. en cas de comportement antisportif répété ou grossier, ou en cas de voie de fait par une disqualification (règle [16.6](#)). La règle [16.2c-d](#) applicable pendant le temps de jeu, ne s'applique 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](#) 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.

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 adversaire 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, le jet correspondant sera accordé (jet de 6 mètres si une occasion manifeste de but est déjouée) et des sanctions progressives seront prononcées. 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 exclusion. 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

17. Arbitres

1. Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un chronométreur et un secrétaire.
2. Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels d'équipe dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.

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](#), [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](#), [4:8-10](#)).
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 d'équipe ou d'un joueur au nom du « responsable d'équipe ».
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.
6. Les arbitres choisissent leurs positions de façon à pouvoir observer la zone de changement des deux équipes (règles [17:11](#), [18:1](#)).
7. En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres.
Ils veillent au respect des Règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (voir, toutefois, règles [13:2](#), [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).
8. Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité 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.
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 la concertation entre les arbitres, ceux-ci font des gestes clairs et le jeu reprend après un coup de sifflet (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.

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 également la règle [17:9](#), [commentaire](#)).

11. Les arbitres contrôlent avec l'aide du chronométreur l'entrée et la sortie des joueurs remplaçants (règles [17:6](#), [18:1](#)).
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.
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, seuls les « responsables d'équipe » sont autorisés à s'adresser aux arbitres.
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 œuvre pour le mener à terme.



Règle 18

18. Le chronométreur et le secrétaire

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 de contrôler la sortie et 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 et des championnats continentaux ou nationaux.

2. S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométreur doit informer le « responsable d'équipe » de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite d'arrêts du temps de jeu.

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 qui montre une carte affichant le numéro « 1 » pour la première exclusion ou le numéro « 2 » pour la deuxième exclusion.

II. Annexes



Gestes des arbitres de beach handball

Table des matières

	Page
Directives	39
1. Avantage	39
2. Double dribble	40
3. Marcher ou garder le ballon pendant plus de trois secondes	40
4. Ceinturer, retenir ou pousser	41
5. Frapper	41
6. Faute d'attaquant	42
7. Remise en jeu - Direction	42
8. Renvoi	43
9. Jet franc - Direction	43
10. Non-respect de la distance d'un mètre	44
11.1 But - Validation d'un point	44
11.2 But - Validation deux points	45
12. Exclusion	45
13. Disqualification	46
14. Time-out	46
15. Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out	47
16. Geste d'avertissement pour jeu passif	47

Directives

1. Un but peut valoir 1 ou 2 points. L'arbitre central doit indiquer clairement cette règle (règles [9](#), [14:4](#), interprétation n° [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 plié, saisi au poignet par l'autre bras, indique 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 (geste [7](#) ou [9](#)).
Par la suite, le(s) geste(s) obligatoire(s) approprié(s) doit(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 [1-6](#) 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 des arbitres de beach handball

1. Avantage, jeu



2. Double dribble



3. Marcher ou garder le ballon pendant plus de trois secondes



4. Pousser, retenir, ceinturer



5. Frapper



6. Faute d'attaquant



7. Remise en jeu - direction



8. Renvoi



9. Jet franc - direction



10. Non-respect de la distance des 1 mètres



11. 1. But - Validation d'un point



11.2. But - Validation deux points



12. Exclusion



13. Disqualification (carton rouge)



14. Time-out



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





Table des matières

1. Évaluation des points (règle 9)	49
2. Circonstances spéciales	49
3. Exécution d'un jet franc après le signal de fin de match (règle 2:10-12)	49
4. Jeu passif (règle 7:10-11)	50
5. Comportement antisportif (règles 8:4, 16:1-d, 16:6b)	52
6. Comportement antisportif grossier (règles 8:6, 16:6-e)	53
7. Définition d'une « occasion manifeste de but » (règle 14:1)	53
8. Interruption par le chronométreur (règle 18:1)	53
9. « Shoot Out » et contre-attaque rapide	54

1. Évaluation 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 des occasions pour des buts « attractifs et spectaculaires » qui valent deux points.

Un but est spectaculaire s'il est d'un haut niveau technique et il ne s'agit évidemment pas d'un but qui vaut 1 point, qui repose sur des compétences techniques fondamentales.

Une action finale remarquable et dramatique peut mener à un but créatif.

Remarque : Si de tels buts visent clairement à « ridiculiser » les joueurs adverses, ils seront considérés comme comportement antisportif et ne pourront jamais donner lieu à un but qui vaut deux points (fair-play).

2. Circonstances spéciales

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

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 à essayer de marquer un but, soit parce que l'issue du match est déjà évidente ou 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 est clair 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 minimes) et la garantie que cette situation ne perdure par une perte de temps et des « palabres » frustrants. 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.

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 :

- lorsqu'il y a un faible écart de but, surtout en fin de partie ;
- lorsqu'une équipe a un (des) joueur(s) exclu(s) pour 2 minutes ;
- lors d'une phase de 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 lors d'une remontée lente du terrain de l'équipe sur le terrain.

Indications caractéristiques :

- les joueurs « flânent » au centre de l'aire de jeu en attendant le remplacement ;
 - le joueur fait rebondir le ballon sur place ;
 - le ballon est lancé au-delà de la ligne médiane dans la direction de la moitié arrière de l'aire de jeu de l'équipe attaquante alors que les adversaires 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 préparatoires ;
- ce n'est qu'alors qu'un remplacement de joueur est effectué (l'équipe n'a effectué aucun remplacement avant cette phase du match).

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 en position de tir, devrait pouvoir procéder à un remplacement rapide de joueurs à ce stade, c'est-à-dire immédiatement après avoir atteint la moitié de l'aire de jeu de l'équipe adverse.

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

En principe, chaque équipe doit toujours être autorisée à procéder à une phase de construction, avec un jeu de passes préparatoires.

Les indications caractéristiques d'une phase de construction excessivement longue sont :

- 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 font rebondir le ballon sur place 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 le jeu, ou ne cherche aucun avantage de terrain dans le duel ;
- actions défensives actives : méthodes de défense active empêchant les attaquants d'augmenter le rythme, parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités ;
- l'équipe en 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 indiqué le geste d'avertissement, les arbitres doivent d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon pour permettre aux joueurs de modifier leur type de jeu (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.

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

Si un arbitre (soit l'arbitre de champ soit l'arbitre de ligne de but) reconnaît une tendance au jeu passif, il lève le bras ([geste n° 16](#)) pour indiquer qu'aucune action ou tentative de tir vers le but n'est reconnaissable. L'autre arbitre devrait reprendre ce geste.

L'utilisation du geste doit indiquer à l'équipe en possession du ballon qu'elle ne tente aucune action vers le but ou qu'elle retarde la progression du jeu.

Le geste est maintenu jusqu'à ce que :

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

Une attaque qui commence à la prise de 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 signal d'avertissement préalable doit être arrêté immédiatement :

- a. l'équipe en possession du ballon tire au but et le ballon lui revient directement, 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 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.

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.

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/chronométreur, 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.

7. Définition d'une « occasion manifeste de but » (règle [14:1](#))

Il y a une « occasion manifeste de but » en vertu de 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 adversaire 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 adversaire 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).

8. Interruption par le chronométreur (règle [18:1](#))

Si un chronométreur interrompt le match 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 règle [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 déjouée 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 (sauf celles mentionnées dans les règles [4:4](#), [4:6](#), [4:13](#), [4:14](#)) n'entraînent pas de sanctions personnelles.

La disposition relative à la décision d'accorder un jet de 6 mètres conformément à la règle [14:1a](#), comme expliquée 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 où l'équipe attaquante a une occasion manifeste de marquer un but.

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 ce genre d'action.



Règlement des zones de changement

Règlement des zones de changement

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 changement. 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'équipe 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 et le secrétaire ainsi que les délégués assistent les arbitres 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, celui-ci ne pourra reprendre après la prochaine interruption de jeu, que si le problème a été résolu.
8.
 - a. Les officiels d'équipe 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.

Toutefois, l'un des officiels **est autorisé** à se déplacer dans la zone de remplacement, 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 chronométreur/secrétaire ; ceci ne s'applique qu'au « responsable d'équipe » et seulement dans des situations exceptionnelles (règle [4:6](#)).

À tout moment, l'autorisation de se déplacer n'est accordée qu'à un seul officiel par équipe. Par ailleurs, l'officiel d'équipe qui se déplace doit respecter les limites de la zone de changement telles que définies dans 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 d'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 d'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres/des 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](#) or [16:6b,e,h](#) (avertissement verbal, 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 confédération continentale ou d'une fédération nationale, qui participent à une rencontre, ont (en dehors de la décision des arbitres basée sur leurs propres observations) le droit d'informer les arbitres d'une infraction aux règles ou d'un non-respect du Règlement des zones de changement.

Le délégué peut interrompre le match immédiatement. Dans ce cas, la partie reprend par un jet franc contre l'équipe fautive.

Si l'interruption intervient suite à une faute de l'équipe qui défend et que, de ce fait, l'équipe en possession du ballon se trouve privée d'une occasion manifeste de but, il faut ordonner un jet de 6 mètres (règle [14:1a](#)).

Les arbitres sont dans l'obligation d'appliquer des sanctions personnelles suivant les recommandations du délégué.

Un rapport écrit des faits liés à une disqualification doit être élaboré (règle [16:9](#)).



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 les spécifications des tenues et accessoires en ce qui concerne la couleur, le style, la quantité, le tissu et les marques que toutes les équipes et les organisateurs sont supposés utiliser.

La Direction de la compétition (DC) doit contrôler les tenues des équipes participantes lors de la réunion technique (RT) et pendant toute la compétition. Toutes les tenues (des joueurs masculins et féminins) doivent correspondre aux standards indiqués ci-dessous. Selon la Charte olympique, les messages religieux, politiques et raciaux sont strictement interdits sur les tenues des athlètes.

1. Style des maillots sans manche pour les hommes et des débardeurs ajustés pour femmes

Le style des maillots sans manche/des débardeurs ajustés doit être conforme aux illustrations sur les pages 56 et 57. Le maillot des hommes et les débardeurs ajustés des femmes doivent être sans manches et bien ajustés, et laisser l'espace requis pour les publicités de marques. Il n'est pas autorisé de porter des t-shirts sous les maillots officiels des équipes.

Couleur

Les maillots sans manches/les débardeurs ajustés seront de couleurs claires et vives (par exemple 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 le dos des maillots pour hommes et des débardeurs ajustés pour femmes.
- Logo du fabricant :
Le logo du fabricant est imprimé sur le devant des maillots/débardeurs ajustés et ne doit pas excéder 20 cm².

Numéro de l'athlète :

Le numéro de l'athlète (d'environ 12x10 centimètres) doit être placé sur le devant et le dos des maillots sans manches pour hommes et des débardeurs ajustés pour femmes. Cette information doit être imprimée en une couleur qui contraste avec celle du maillot sans manches des hommes et du débardeur ajusté des femmes (clair sur fond sombre, sombre sur fond clair).

2. Style des shorts des hommes et des femmes

Les membres d'une équipe doivent tous porter les mêmes shorts. Les athlètes masculins doivent porter des shorts comme indiqué sur l'illustration de la page 56. Les shorts des athlètes masculins, s'ils ne sont pas trop amples, peuvent être plus longs mais **doivent rester 10 cm au-dessus du genou**. Les athlètes féminines doivent porter des shorts serrés et bien ajustés, conformes à l'illustration de la page 57.

Les équipes sont autorisées à apposer des logos de sponsors (y compris du fabricant) sur les shorts. Ces logos peuvent être situés n'importe où et ils peuvent être de n'importe quelle taille.

Le nombre de sponsors pouvant figurer sur le short n'est pas limité. Les joueurs doivent imprimer leur nom et leur surnom sur leurs shorts.

Les officiels des équipes respectives doivent soumettre les uniformes de leur propre équipe pour approbation lors de la réunion technique ayant lieu avant la compétition.

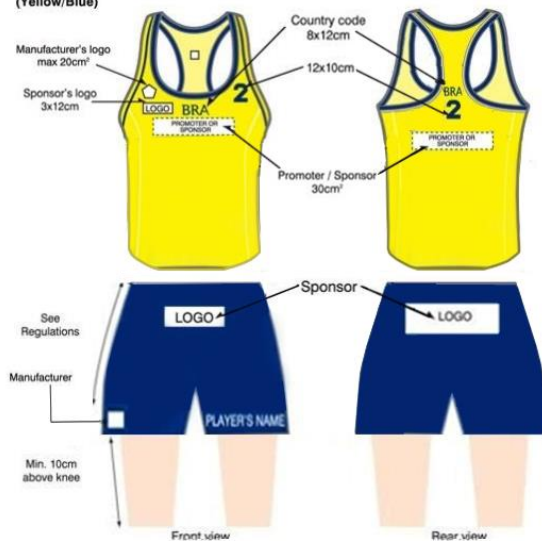
Mauvaises conditions météorologiques

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). Ces tenues doivent être du même style et de la même couleur, en respectant les mêmes règles de marketing que pour les shorts 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.

Les logos des sponsors peuvent être imprimés sur les maillots sans manches des hommes et les débardeurs ajustés des femmes, utilisés dans des mauvaises conditions météorologiques. Il est autorisé d'imprimer les logos des sponsors sur les pantalons de mauvais temps tant pour les hommes que pour les femmes, conformément à la règle générale énoncée ci-dessus.

Men's Uniform

Men's Game Uniform
(Yellow/Blue)



Men's Game Tank
(Light Blue/White)



Men's Game Tank
(Red/Yellow)



Men's Game Tank
(Green/Yellow)

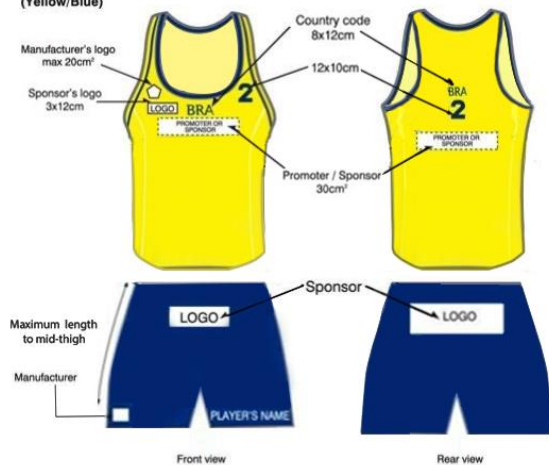


Men's Game Tank
(Orange/White)



Women's Uniform

Women's Game Uniform
(Yellow/Blue)



Women's Game Top
(Light Blue/White)



Women's Game Top
(Red/Yellow)



Women's Game Top
(Pink/White)



Women's Game Top
(Orange/White)





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 :

- Lavage : 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 0,5 mm et 1 mm 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 de couleur havane absorbe moins de chaleur avec un minimum d'éblouissement
- Source : un sable à base de granit (non-calcaire – pas de calcium ou castine) 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 respecté :

Nom	Diamètre des particules	Spécifications (% rétention dans tamis)
Gravier fin	2,0 mm	0 %
Sable très grossier	1,0 mm - 2,0 mm	0 % - 6 %
Sable grossier	0,5 mm - 1,0 mm	min. 80 %
Sable moyen	0,25 mm - 0,5 mm	max. 92 %
Sable fin	0,15 mm - 0,25 mm	7 % - 18 %
Sable très fin	0,05 mm - 0,15 mm	inférieure à 2,0 %
Castine et agile	inférieur à 0,05 mm	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 sur télévision, puissent voir clairement ce qui se passe. Cela veut dire que le niveau de luminosité, le contraste et l'éblouissement doivent être conçus correctement sur toute la surface de jeu. De plus, les niveaux de luminosité dépendent de la taille du site de compétition. 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) mesuré à 1 mètre au-dessus de la surface de jeu. 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
Compétitions locales	jusqu'à 400 lux
Compétitions internationales	1000-1500 lux

III. Glossaire

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 sanctionnerait injustement l'autre équipe
Contre-attaque	attaque visant à neutraliser une offensive adverse
Créatif/créative (tir, action)	caractérisé par l'originalité, l'expressivité et l'inventivité
Fair-play	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 des tirs au but en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse
Marcher	non-respect des règles qui se produit lorsqu'un joueur fait un trop grand nombre de pas sans dribbler le ballon
Changement de possession du ballon (turnover)	changement de possession de ballon entre les deux équipes pour une raison quelconque (passe interceptée, tir manqué, infraction aux règles)
Contre-attaque rapide	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	lorsqu'un joueur, qui est en possession du ballon, laisse tomber ou manipule mal le ballon qui est en 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



Clarifications

2023

REGLE 7 – Le maniement du ballon, jeu passif

Jeu passif

Ancienne clarification 2019

Après que le ballon ait été renvoyé à la suite d'une occasion manifeste de but (c'est-à-dire une "passe en retrait" avec une occasion manifeste de but), l'équipe attaquante peut avoir 1 (une) passe avant de tirer au but. Si l'équipe en possession du ballon ne tire pas au but, un jet franc doit être accordé à l'équipe qui défend pour retard du jeu (c'est-à-dire jeu passif) (Règle 13:1a). Le jet franc doit être tiré à l'endroit où le ballon était quand le jeu a été interrompu.

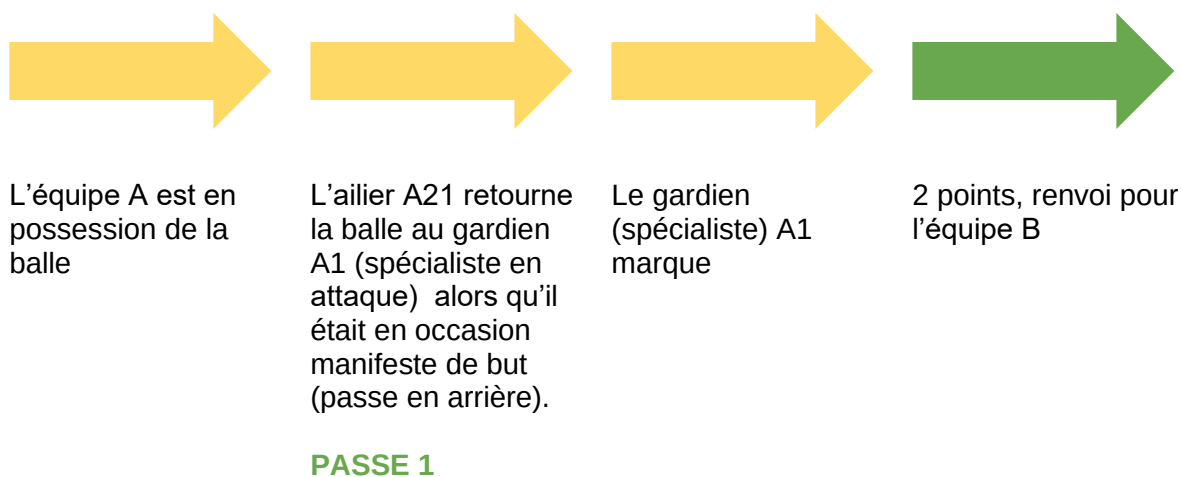
Nouvelle clarification 2023

Par souci de spectacle, les précisions suivantes s'appliquent à partir de l'EHF Beach Handball EURO 2023 :

Après que le ballon ait été renvoyé à la suite d'une occasion manifeste de but (c'est-à-dire une "passe en retrait" avec une occasion manifeste de but), l'équipe attaquante peut avoir un maximum de 2 (deux) passes avant de tirer au but. Ce n'est valable que si l'action sert à marquer un but.

Qu'est-ce qui est permis ?

CAS 1 :



L'équipe "A" est en possession du ballon. L'ailier reçoit le ballon et attaque avec une occasion manifeste de but, cependant, il repasse le ballon au gardien (spécialiste en attaque). Le gardien de but (spécialiste) marque.

Explication:

L'ailier a immédiatement passé le ballon au gardien de but (c'est-à-dire au spécialiste) à partir d'une occasion manifeste de but, qui a tiré au but. Un total de 1 passe a été complété sans retard de jeu.

Décision :

But de 2 points pour l'équipe 'A', le match continue avec un renvoi du gardien pour l'équipe 'B'.

CAS 2 :



L'équipe A est en possession de la balle

L'ailier A21 retourne la balle à A22 alors qu'il était en occasion manifeste de but (passe en arrière).

PASSE 1

Le joueur A22 passe la balle au pivot A23 en kung-fu

PASSE 2

A23 tire et marque en kung-fu

2 points, renvoi pour l'équipe B

L'équipe "A" est en possession du ballon. L'ailier reçoit le ballon et attaque avec une occasion manifeste de but, cependant, il repasse le ballon à son coéquipier no. 22., puis il joue le ballon en kung-fu pour le pivot A23, qui marque.

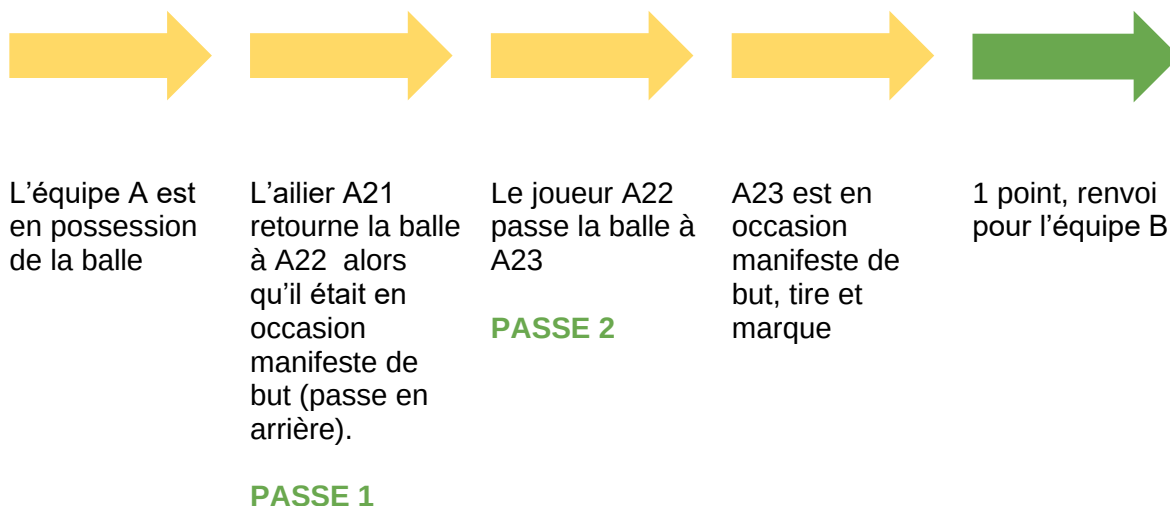
Explication:

La situation offensive était axée sur la création du but en kung-fu, cela favorise le spectacle. De plus, un total de 2 passes ont été faites par l'équipe 'A'.

Décision :

But de 2 points pour l'équipe 'A', le match continue avec un renvoi du gardien pour l'équipe 'B'.

CAS 3 :



L'équipe "A" est en possession du ballon. L'ailier reçoit le ballon et attaque avec une occasion manifeste de but, cependant, il repasse le ballon à son coéquipier n°22, qui passe la balle à A23 qui est en occasion manifeste de but, il saute et marque.

Explication:

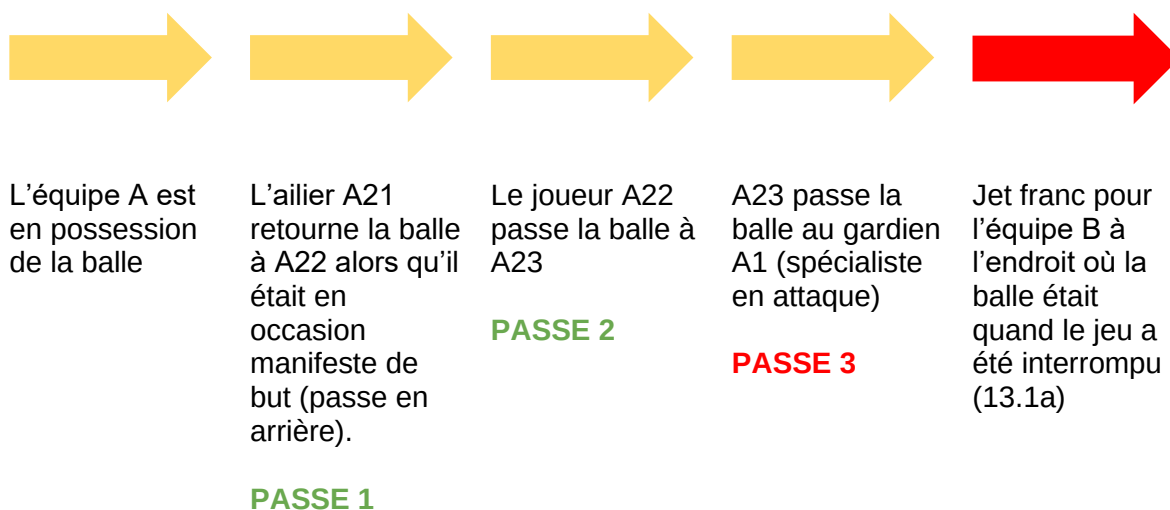
Un total de 2 passes ont été faites par l'équipe 'A'.

Décision :

1 but pour l'équipe 'A', le match continue avec un renvoi du gardien pour l'équipe 'B'.

Qu'est-ce qui est interdit ?

CAS 1 :



L'équipe "A" est en possession du ballon. L'ailier reçoit le ballon et attaque avec une occasion manifeste de but, cependant, il repasse le ballon à son coéquipier n°22, qui passe la balle à A23. Ensuite A23 passe la balle au spécialiste A1 qui marque.

Explication :

Un total de 3 passes ont été faites par l'équipe 'A', ce qui a retardé le jeu et n'a pas favorisé le spectacle.

Décision :

Jet franc pour l'équipe 'B' depuis l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu (13.1a) en raison de jeu passif (7.11).

REGLE 10 - Jet d'arbitre

Ancienne clarification 2022

10.5 Le ballon ne peut être joué qu'après avoir atteint son point le plus haut.

Le ballon peut être joué en le frappant après le lancer de l'arbitre. **Il n'est pas permis** pour les joueurs qui sautent d'attraper le ballon pendant le jet.

Pour de telles actions, l'équipe adverse doit se voir accorder un jet franc depuis l'endroit où le ballon était lorsque le jeu a été interrompu.

Clarification 2023

La clarification présentée en 2022 restera, mais un ajout entrera en vigueur :

1. Les deux joueurs participant au jet de l'arbitre doivent sauter pour le ballon.
2. Après avoir frappé le ballon par un joueur qui saute, le ballon ne peut pas être attrapé ou intentionnellement touché par lui avant que :
 - 2.1. Le ballon soit touché par un autre joueur (peut être un coéquipier ou un joueur de l'équipe adverse)
 - 2.1. Le ballon touche le sable

Qu'est-ce qui est permis ?

CAS 1 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sont prêts à sauter pour le ballon pendant le jet l'arbitre. Quand le ballon atteint son point le plus haut, le joueur 'A2' envoie le ballon à son coéquipier 'A3' qui renvoie le ballon à 'A2'.

Bonne décision :

Rien d'irrégulier, le jeu continue.

CAS 2 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur 'A2' qui saute le plus haut frappe le ballon en direction du dos du joueur 'B1'. Le ballon lui touche le dos et revient dans les mains de 'A2'.

Bonne décision :

Rien d'irrégulier, le jeu continue.

CAS 3 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur qui saute le plus haut « A2 » frappe la balle qui tombe dans le sable. Puis la balle est attrapée après par le joueur « A2 » qui passe le ballon à son coéquipier « A3 ».

Bonne décision :

Rien d'irrégulier, le jeu continue.

CAS 4 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur qui saute le plus haut « A2 » frappe la balle qui tombe dans le sable. Puis la balle est attrapée après par le joueur « B5 » qui passe le ballon à son coéquipier « B3 ».

Bonne décision :

Rien d'irrégulier, le jeu continue.

CAS 5 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur qui saute le plus haut « A2 » essaie de frapper le ballon en direction de son coéquipier « A3 ». 'A2' ne frappe pas le ballon correctement et après l'avoir touché, le ballon tombe sur l'épaule du joueur 'A2', puis le ballon enfin arrive sur 'A3' qui l'attrape.

Bonne décision :

Rien d'irrégulier, le jeu continue.

Qu'est-ce qui est interdit ?

CAS 6 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur qui saute le plus haut 'A2' attrape le ballon en l'air.

Bonne décision :

Jet franc pour l'équipe 'B' de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.

CAS 7 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur qui saute le plus haut 'A2' pousse le ballon en l'air puis attrape le ballon en l'air.

Bonne décision :

Jet franc pour l'équipe 'B' de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.

CAS 8 :

'A2' et 'B5' après le coup de sifflet sautent pour le ballon pendant le jet d'arbitre. Lorsque la balle atteint son point le plus haut, le joueur « A2 » frappe le ballon alors qu'il est toujours debout sur le sable. Le ballon va au joueur 'A3'.

Bonne décision :

Jet franc pour l'équipe 'B' de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été interrompu.

