

## Annexe 1 – Extraits des Règles de jeu concernant le « 7<sup>e</sup> joueur de champ »

Version actuelle Nouvelle version

2:5 Pour les jets francs exécutés (ou à nouveau exécutés) dans la règle 2:4, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs. Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle 4:4, ~~le seul~~ remplacement ~~de joueur autorisé est celui d'un joueur de l'équipe au tir~~. Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle 4:5, 1<sup>er</sup> paragraphe. De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, ~~ajouté au fait de~~ se tenir en dehors de la ligne de jet franc des adversaires (13:7, 15:6 voir aussi l'interprétation n°1). Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle 13:8.

4:1 Une équipe comprend jusqu'à 14 joueurs. Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants. ~~Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu reconnaissable comme gardien de but.~~

Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment (voir également règle 8:5 commentaire paragraphe 2). De même, un joueur de champ ~~peut~~ devenir un gardien de but à tout moment (voir toutefois 4:4 et 4:7).

2:5 Pour les jets francs exécutés (ou à nouveau exécutés) dans la règle 2:4, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs. Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle 4:4, **un remplacement est autorisé pour un seul joueur de l'équipe attaquante ; de la même façon, l'équipe qui défend est autorisée à remplacer un joueur de champ par un gardien de but, si l'équipe joue sans gardien de but lorsque le signal de fin retentit**. Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle 4:5, 1<sup>er</sup> paragraphe. De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, **et doivent se tenir** en dehors de la ligne de jet franc des adversaires (13:7, 15:6 voir aussi l'interprétation n° 1). Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle 13:8.

4:1 Une équipe comprend jusqu'à 14 joueurs. Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

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

**Annexe 1 – Extraits des Règles de jeu concernant le « 7<sup>e</sup> joueur de champ »**  
**Version actuelle** **Nouvelle version**

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Le nombre de joueurs d'une équipe peut atteindre 14 joueurs à tout moment du match, y compris les prolongations (~~voir le règlement spécifique pour les compétitions de l'IHF et des fédérations continentales~~).

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5. C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté définitivement et à quel moment (17:12).

**Remarque:**

*L'IHF, les confédérations continentales et nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre de joueurs. Le nombre maximum de joueurs ne doit cependant pas excéder 16.*

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15:5b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

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

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

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Le nombre de joueurs d'une équipe peut atteindre 14 joueurs à tout moment du match, y compris les prolongations.

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5. C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté définitivement et à quel moment (17:12).

**Remarque :**

*L'IHF, les confédérations continentales et nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre de joueurs. Le nombre maximum de joueurs ne doit cependant pas excéder 16.*

12:2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15:5b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Si l'équipe devant effectuer le renvoi joue sans gardien de but, un gardien de but doit remplacer l'un des joueurs de

## Annexe 1 – Extraits des Règles de jeu concernant le « 7<sup>e</sup> joueur de champ »

Version actuelle Nouvelle version

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 immédiatement derrière la ligne de surface de but mais peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci ait entièrement franchi la ligne de surface de but (15:4, 15:9, 8:7c).

### Interprétation 2. Arrêt du temps de jeu (2:8)

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

- a) influences externes, p. ex. : le sol de l'aire de jeu doit être essuyé ;
- b) un joueur semble être blessé
- c) 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
- d) si le ballon touche le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu (11:1) et que le ballon change de course et s'éloigne considérablement de l'endroit où doit

champ (règle 4:4). Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire (règle 2:8, 2<sup>e</sup> paragraphe, interprétation n° 2).

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 immédiatement derrière la ligne de surface de but, mais peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci a entièrement franchi la ligne de surface de but (15:4, 15:9, 8:7c).

### Interprétation 2. Arrêt du temps de jeu (2:8)

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

- a) influences externes, p. ex. : le sol de l'aire de jeu doit être essuyé ;
- b) un joueur semble être blessé ;
- c) 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 ;
- d) si le ballon touche le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu (11:1) et que le ballon change de course et s'éloigne considérablement de l'endroit où doit

## Annexe 1 – Extraits des Règles de jeu concernant le « 7<sup>e</sup> joueur de champ »

Version actuelle Nouvelle version

être exécuté la remise en jeu entraînant un retard inhabituel.

### Publication de l'IHF 2012

#### **Joueur supplémentaire (Règle 4:6, 1<sup>er</sup> paragraphe)**

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

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

- Le délégué technique ou les arbitres demandent au responsable d'équipe de désigner le joueur fautif.
- Ce joueur est sanctionné par une exclusion comme sanction personnelle.
- Si le responsable d'équipe refuse de désigner le joueur fautif, le délégué technique ou les arbitres désignent un joueur ~~qui se trouve sur l'aire de jeu~~. Ce joueur est sanctionné par une exclusion comme sanction personnelle.

#### **Commentaire:**

- Seul un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu peut être désigné comme « joueur fautif ». ~~Un joueur se trouvant sur l'aire de jeu et occupant le poste temporaire de gardien de but ne peut pas être désigné comme « joueur fautif ».~~
- Si le joueur désigné en est à sa troisième exclusion, il doit être disqualifié conformément à la Règle 16:6d.

être exécutée la remise en jeu entraînant un retard inhabituel ;

e) remplacement d'un joueur de champ par un gardien de but pour effectuer un renvoi.

### Directives et Interprétations

#### **Joueur supplémentaire (règle 4:6, 1<sup>er</sup> paragraphe)**

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

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

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

#### **Remarque :**

- Seul un joueur qui se trouve sur l'aire de jeu peut être désigné comme « joueur fautif ».
- Si le joueur désigné en est à sa troisième exclusion, il doit être disqualifié conformément à la **règle** 16:6d.

**Annexe 1 – Extraits des Règles de jeu concernant le « 7<sup>e</sup> joueur de champ »**

**Version actuelle**

**Nouvelle version**

	<p><b><i>Joueur de champ pénétrant dans la surface de but (8:7f)</i></b> <i>Si une équipe joue sans gardien de but et perd le ballon, et qu'un joueur de champ de cette équipe pénètre dans sa propre surface de but pour en tirer un avantage, celui-ci devra être sanctionné de manière progressive.</i></p>
--	--