

Annexe 3 – Extraits des Règles de jeu concernant le « jeu passif »
Version actuelle **Nouvelle version**

7:12 Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement (geste n° 17). Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement ~~ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (voir Interprétation n°4).~~

Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable (par exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but).

7:12 Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement (geste n° 17). 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, **les arbitres peuvent sanctionner le jeu passif à tout moment. Si l'équipe attaquante n'a effectué aucun tir au but après un maximum de 6 passes, alors un jet franc est accordé à l'équipe adverse (13:1a, procédure et exceptions figurant à l'interprétation n° 4, partie D).**

La décision des arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur l'observation des faits en vertu de la règle 17:11.

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).

Annexe 3 – Extraits des Règles de jeu concernant le « jeu passif »
Version actuelle **Nouvelle version**

Interprétation 4.

D. 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 afin qu'elle modifie son type de jeu. Il convient à ce sujet de tenir compte des niveaux de jeu (âges et catégories).

L'équipe avertie devrait avoir la possibilité de préparer une attaque ciblée en direction du but.

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but l'un des deux arbitres décide de siffler jeu passif (7:11-12) (~~voir ci-dessous les critères de décision après l'utilisation du geste d'avertissement du jeu passif~~).

Commentaire:

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

Interprétation 4.

D. 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 afin qu'elle modifie son type de jeu. Il convient à ce sujet de tenir compte des niveaux de jeu (âges et catégories).

L'équipe avertie devrait avoir la possibilité de préparer une attaque ciblée en direction du but.

Si celle-ci ne tente aucune action en direction du but (critères de décision, voir D1 et D2), alors l'un des deux arbitres décide de siffler un jeu passif au plus tard après 6 passes sans tentative de tir au but (7:11-12).

Les actions suivantes ne sont pas considérées comme des passes:

- si lors d'une tentative de passe, le ballon ne peut pas être contrôlé en raison d'une faute passible de sanction commise par un défenseur ;
- si lors d'une tentative de passe, le ballon est dévié par un défenseur et franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but ;
- une tentative de tir qui est gênée par l'adversaire.

Annexe 3 – Extraits des Règles de jeu concernant le « jeu passif »
Version actuelle **Nouvelle version**

Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

D1. Equipe attaquante

- pas d'augmentation caractéristique du rythme de jeu
- pas d'action ciblée vers le but
- duel 1 contre 1 sans gain de terrain
- ralentissement dans le jeu (du ballon) parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités

D2. Equipe défendante :

- essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme où l'action ciblée.
- ~~on ne doit pas décider d'un jeu passif si une défense agressive et en infraction continue avec les règles détruit la construction des attaquants.~~

Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable

D1. Equipe attaquante

- pas d'augmentation caractéristique du rythme de jeu ;
- pas d'action ciblée vers le but ;
- duel 1 contre 1 sans gain de terrain ;
- ralentissement dans le jeu (du ballon) parce que les défenseurs bloquent les mouvements du ballon et les déplacements souhaités.

D2. Equipe défendante

- essaye par des méthodes de défense active d'annihiler le changement de rythme ou l'action ciblée ;
- essaye d'interrompre un échange de passes de l'équipe attaquante en commettant des infractions selon la règle 8:3, ce comportement doit être sanctionné de manière progressive et avec cohérence.

D3. Remarques concernant le nombre maximal de passes

D3a. Avant l'exécution de la 6^e passe :

- Si une fois le signal d'avertissement donné, l'arbitre décide d'accorder un jet franc ou une remise en jeu à l'équipe attaquante, cela n'interrompt pas le compte du nombre de passes.

Annexe 3 – Extraits des Règles de jeu concernant le « jeu passif »
Version actuelle **Nouvelle version**

	<ul style="list-style-type: none">➤ De la même façon, si une passe ou un tir au but est gêné par un joueur de champ de l'équipe défendante et que le ballon est rendu à l'équipe attaquante (même sous la forme d'un renvoi), le compte du nombre de passes n'est pas interrompu. <p>D3b. Après l'exécution de la 6^e passe :</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Si un jet franc, une remise en jeu (ou un renvoi) sont accordés après la 6^e passe, l'équipe a la possibilité d'associer le tir à une passe supplémentaire pour conclure l'attaque.➤ La même chose s'applique, si le jet exécuté après la 6^e passe est gêné par l'équipe défendante et que le ballon est dévié vers un attaquant ou franchit la ligne de touche ou la ligne de sortie de but. Dans ce cas, l'équipe attaquante a le droit de conclure l'attaque en faisant une passe supplémentaire.
--	--