

LIGNES DIRECTRICES A L'ATTENTION DES ENTRAÎNEURS/JOUEURS, DES **ARBITRES**, ET DES DÉLÉGUÉS/OFFICIELS DE TABLE CONCERNANT LES REGLES DE JEU 2005

(cf. règle 12:1) Lorsque les arbitres sifflent parce qu'un attaquant empiète sur la surface de but des adversaires (ou touche le sol dans la surface de but), il en résulte un **renvoi de but** et non un jet franc pour les adversaires.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
<p>Le gardien de but doit adopter une réaction opposée à celle qui prévalait par le passé. Si le ballon est dans la surface de but, il peut être mis en jeu immédiatement. S'il est en dehors, il doit être donné au gardien de but dans la surface de but.</p> <p>Les adversaires sont autorisés à se trouver immédiatement en dehors de la ligne lorsque le renvoi de but est exécuté, mais ne doivent pas empêcher le ballon de franchir la ligne.</p>	<p>Assurez-vous d'utiliser le geste pour le « renvoi de but » très clairement et démonstrativement, de manière à rappeler le changement aux joueurs des deux équipes.</p> <p>Observez minutieusement les actions des adversaires, de telle sorte qu'ils n'interfèrent pas avec une exécution rapide.</p>	<p>Après le coup de sifflet de l'arbitre, l'équipe du gardien de but est en possession du ballon et le ballon n'est pas en jeu avant l'exécution du renvoi de but.</p>

(cf. règle 11:1) Lorsque le ballon touche le plafond (ou tout équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu), il en résulte une **remise en jeu** et non un jet franc en faveur des adversaires de l'équipe qui a touché le ballon en dernier. Elle est effectuée du point le plus proche de la ligne de touche la plus proche en relation avec l'endroit où le ballon a heurté le plafond.

<p>Rendez-vous vers la ligne de touche la plus proche et faites exécuter une remise en jeu normale de l'endroit qui semble être en dessous de l'endroit où le ballon a heurté le plafond. N'attendez pas un coup de sifflet.</p>	<p>Montrez le geste de « remise en jeu » et indiquez rapidement la ligne de touche correcte et l'endroit approximatif. Il faut se rendre à l'évidence : il est presque impossible de déterminer avec précision l'endroit exact de l'impact. C'est la raison pour laquelle vous devez faire preuve de flexibilité à moins qu'il y ait clairement une erreur et qu'on crée ainsi un avantage déloyal.</p>	<p>Assurez-vous de noter quelle équipe a en fait obtenu la remise en jeu s'il y a une demande de temps mort d'équipe à ce moment précis.</p>
--	---	--

(cf. règle 14 :3 + interprétation 2c) Il n'est plus obligatoire de donner un time-out quand un jet de 7 mètres est imposé. La décision de donner un time-out est laissée à la discrétion des arbitres conformément aux critères normaux régissant ces décisions.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
<p>Si votre équipe est « pressée », ne comptez pas sur un arrêt de temps de jeu, mais assurez-vous que votre équipe est prête le plus rapidement possible. Inversement, si vous désirez éviter un arrêt de temps de jeu, n'essayez pas de ralentir les choses. Comme par le passé, le remplacement d'un gardien de but n'est pas autorisé après que le lanceur soit prêt.</p>	<p>Avant de décider un arrêt de temps de jeu, rappelez-vous du résultat et du temps restant ainsi que de l'équipe responsable du ralentissement. Un remplacement de gardien de but ou la désignation particulièrement lente d'un lanceur devrait normalement déboucher sur un arrêt de temps de jeu. En cas de doute, accordez-le, Ce ne sera jamais contraire aux règles. -- L'arbitre de champ doit montrer le « T » à la table.</p>	<p>Rappelez-vous de NE PAS arrêter automatiquement le chronomètre quand vous voyez la décision de 7 mètres. Attendez et observez un éventuel signal d'arrêt de temps de jeu des arbitres.</p>

(cf. règle 8 com.) Les règles intègrent désormais le rappel suivant : des disqualifications peuvent résulter non seulement de fautes et de « coups » violents, mais également de légères poussées. En effet, une légère poussée peut se révéler très dangereuse si elle est appliquée au mauvais moment, par exemple quand le joueur ne peut voir ce qui vient et/ou ne peut se défendre lui-même, par exemple lorsqu'il est en suspension ou qu'il court rapidement.

<p>Si vous voyez qu'un adversaire est dans ce type de position vulnérable, abstenez-vous de toute poussée irréfléchie ou de tout coup qui pourrait le blesser. Même si vous êtes dans une situation désespérée et que vous sentez que vous devez agir, veuillez garder à l'esprit les éventuels effets d'une poussée ou d'un coup sur un joueur sans défense, comme une accélération de sa vitesse.</p>	<p>Vous devez vous départir de la tendance à vous concentrer uniquement sur les « grosses fautes » et sur des impacts violents ; observez également les situations ou un petit contact corporel « caché » peut représenter un danger pour un joueur vulnérable, souvent dans le cas d'un saut au niveau de la surface de but ou en contre-attaque. Toute poussée ou coup a de forte chance d'être dangereux. Dans ces cas, n'hésitez pas à brandir le CARTON ROUGE !</p>	<p>---</p>
---	--	------------

(cf. règle 8 :2 + interprétation 6g) Quand une équipe a exactement le résultat nécessaire au cours de la dernière minute d'un match (un avantage d'un but, un partage ou la différence de but nécessaire), elle peut être tentée de recourir à n'importe quelle méthode, quelque antisportive qu'elle soit, pour défendre le résultat, si tant est que les conséquences soient peu importantes. Ceci englobe un cas où les adversaires sont empêchés d'obtenir une situation de tir au but moyennant l'une ou l'autre forme de « sabotage ». Les arbitres donnent une disqualification pour une telle faute, qui est consigné dans la feuille de match dans la catégorie pour laquelle la fédération responsable doit donner une sanction/suspension sévère après le match.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Prenant en considération le risque d'une longue suspension, le joueur doit trouver une méthode moins radicale pour réduire le risque que les adversaires se retrouvent dans une bonne position de tir au but où peuvent faire une passe à un joueur démarqué.	Les arbitres doivent être conscients du résultat et du temps restant. De même, s'il y a matière à donner un 7 mètres qui pourrait rétablir une chance de marquer détruite, la disqualification devrait être considérée comme une disqualification « normale » en dehors de cette catégorie.	Dans ce genre de situation, il convient de faire preuve d'une grande vigilance : arrêts de temps de jeu inopinés où chaque seconde est critique ! Il se peut qu'il soit également nécessaire de conseiller aux arbitres d'adapter le chronomètre si un signal n'a pas débouché sur une action correcte.

(cf. règle 16) Il y a un certain nombre d'années, les règles ont été modifiées de telle sorte que l'éventail normal des sanctions progressives était possible tout au long du match et également pour des actions en dehors du terrain (Par exemple, il est devenu possible de donner des exclusions de 2 minutes à des joueurs sur le banc et à des officiels d'équipe). À l'époque, l'on a oublié d'étendre l'éventail complet des sanctions à la **mi-temps ou d'autres interruptions**, une mesure pourtant cohérente. À ce jour, il était nécessaire de passer directement du carton jaune à la disqualification. Ceci a désormais été corrigé.

Il se peut que les joueurs et les entraîneurs aient été habitués à une certaine réticence des arbitres à prendre des mesures contre des infractions commises pendant la mi-temps, puisque la seule alternative n'aurait pu être que la disqualification. Toute protestation, tout retour tardif sur le terrain pour la seconde mi-temps et toute autre attitude antisportive peut désormais être sanctionné d'une exclusion de 2 minutes.	Cette modification a pour but de renforcer la cohérence, non pas de trouver de nouvelles possibilités de sanctionner. Cependant, l'exclusion de 2 minutes peut être une sanction appropriée dans certaines situations qui n'étaient pas sanctionnées précédemment. Rappelez-vous que désormais une disqualification pendant la mi-temps se transforme en exclusion de 2 minutes. --- Assurez-vous d'informer la table des sanctions infligées pendant la mi-temps.	Une exclusion de 2 minutes donnée pendant la mi-temps ou une autre interruption sera traitée de la même manière que toute autre exclusion. Cependant, il importe d'aider les arbitres avec des communications claires à l'équipe, de telle sorte qu'elle recommence le match avec le nombre de joueurs correct sur le terrain.
---	--	--

(cf. règle 7 :8 + interprétation 5.2d) Les situations où un joueur utilise le pied ou la jambe pour arrêter ou dévier le ballon ont été interprétées de manière plus précise. Un joueur qui bloque activement un tir ou une passe doit être sanctionné progressivement (dès que le cas se présente la première fois) ; ceci ne s'applique pas lorsqu'un joueur ferme les jambes par réflexe quand un adversaire tente de jouer le ballon entre ses jambes ou si le joueur se déplace vers un adversaire et que la jambe qui se déplace (comme partie du corps) se retrouve dans le sens de progression du ballon.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Les joueurs doivent abandonner l'habitude de tendre instinctivement leur jambe quand le ballon vient dans leur direction.	Comme par le passé, ce n'est jamais une faute si le ballon est lancé sur le pied/la jambe d'un joueur qui ne bouge pas le pied/la jambe.	---

(cf. règle 2 :9 + interprétation n°9) Dès que le chronométrateur (ou le délégué) arrête le match avec un coup de sifflet ou un coup de sirène, le chronomètre officiel doit être arrêté simultanément, sans attendre un geste de time-out des arbitres. La raison motivant l'interruption ne fait aucune différence. Toute décision de l'arbitre prise après le coup de sifflet du chronométrateur est invalide, à l'exception des décisions concernant des sanctions personnelles. Par exemple, un but est annulé, même si l'engagement a été effectué.

Il est possible que le match se poursuive après l'intervention de la table, si le signal n'est pas entendu par les arbitres et tous les joueurs. Ceci peut déboucher sur la situation où un défenseur pense que le match est interrompu mais où un attaquant continue son action. Il importe à ce moment d'éviter toute action en désespoir de cause qui pourrait être à l'origine d'une sanction, puisque cette sanction restera valide.	Les arbitres doivent déployer tous les efforts possibles pour entendre le signal de la table de telle sorte que le match soit arrêté rapidement. La raison de l'intervention doit être déterminée et le besoin de sanctions ou d'une autre action doit être établi. De concert avec les officiels de table, les arbitres déterminent comment et quand le match devrait recommencer.	Les officiels de table doivent adopter l'instinct de combiner chaque coup de sifflet avec un mouvement destiné à arrêter le chronomètre. Il est décisif, pour le chronométrateur/délégué, de remarquer immédiatement si l'action se poursuit sur le terrain parce que le coup de sifflet n'a pas été entendu. Des mesures plus sévères et plus radicales sont ensuite nécessaires : coup de sirène ou coup de sifflet plus sonore, gestes, position debout voire pénétration sur le terrain. Les délégués/officiels de table doivent être prêts à aider les arbitres à déterminer exactement quelle était la situation du match au moment de l'intervention de la table.
---	---	--

(cf. règle 2 :5 + interprétation n°1) Des règles spéciales ont été introduites pour l'exécution d'un jet franc après que le temps réglementaire est terminé. Un tir direct est la seule option possible. Le but est d'accélérer l'exécution et d'éviter tout « cinéma » et le gaspillage de temps afférent, qui est devenu une source d'irritation. Les coéquipiers du lanceur doivent se trouver à 3 mètres et ne peuvent « s'agglutiner autour » du lanceur. Cette équipe peut remplacer **un** joueur mais les défenseurs **ne** sont **pas** autorisés à effectuer le moindre remplacement. Les arbitres doivent insister pour que le lanceur soit rapidement sur la bonne position et pour avoir un tir immédiat.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
<p>Le lanceur doit rapidement se rendre sur l'endroit indiqué et les équipiers doivent s'écartier. Le lanceur devrait s'attendre à ce que l'arbitre siffle immédiatement. Tout retard d'exécution sera considéré comme un comportement antisportif, sauf si l'on procède à un remplacement pour faire entrer un nouveau lanceur.</p> <p>Les défenseurs doivent se retirer de 3 mètres et toute interférence sera considérée comme un comportement antisportif. Comme aucun remplacement n'est autorisé, il n'y a aucune raison d'attendre que les défenseurs soient prêts.</p>	<p>Il n'y a désormais plus aucune raison de retarder le jet franc. Les attaquants doivent rapidement décider quel lanceur doit exécuter le jet franc et tout remplacement doit intervenir immédiatement. Le coup de sifflet devrait être donné dès que le lanceur se trouve en position correcte. Il importe désormais de se rappeler des positions des équipiers. Si les défenseurs interfèrent, ils doivent être sanctionnés. Si le gardien de but affirme être blessé, il doit quitter le terrain et être remplacé immédiatement. Tout autre remplacement est interdit. Le premier remplaçant qui tente de pénétrer sur le terrain entraîne une réduction ; tout remplacement supplémentaire est simplement arrêté.</p>	<p>Le délégué et les officiels de table ne doivent plus s'acquitter d'autres tâches de chronométrage et doivent se concentrer sur l'aide aux arbitres afin de mettre en œuvre les restrictions de changement.</p> <p>Les équipes doivent être rappelées à l'ordre et la table doit contrôler les deux parties et immédiatement rendre compte aux arbitres de toute violation qu'ils ne peuvent prévenir eux-mêmes.</p> <p>Une méthode utile est de noter rapidement les numéros des joueurs qui sont sur le terrain lorsque que le jet franc est accordé, de telle sorte qu'il n'y ait pas de place à la contestation.</p>

(cf. règle 4 :7) Désormais, TOUS les joueurs d'une équipe qui prennent la position du gardien de but doivent porter un maillot de la même couleur. Cet éclaircissement s'applique également à tout joueur de champ qui remplace inopinément le gardien de but, comme c'est parfois le cas à la fin du match où une équipe tente de « combler son retard ».

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Cela requiert manifestement une planification avant le match. Dans ce cadre, il convient également de s'assurer que le « tricot » ou le maillot spécial qui est prêt à être utilisé par un joueur de champ pour la fin du match est de la même couleur que le maillot de l'autre gardien de but. S'il y a le moindre doute, veuillez contrôler avec les officiels de table avant le match.	Même si les officiels de table doivent être les premiers à découvrir un problème, les arbitres doivent faire montre de vigilance dans ce contexte. Si quelqu'un est entré sur le terrain comme gardien de but avec la mauvaise couleur, le match doit être arrêté et le joueur doit être invité à se changer. Le match reprend ensuite avec un jet franc accordé aux adversaires, mais aucune sanction personnelle ne sera infligée. (Si un joueur entre sur le terrain comme gardien de but dans la même tenue que les joueurs de champ, il s'agit d'un autre problème qui doit être considéré comme un remplacement irrégulier et être sanctionné en conséquence.)	Le délégué et les officiels de table devraient aider les équipes et les arbitres à prévenir tout problème. Si un joueur semble prêt à rentrer sur le terrain et à remplacer le gardien de but, ce remplacement devrait si possible être empêché si le joueur ne porte pas la bonne couleur. Si le joueur entre sur le terrain avant que le problème ne soit découvert, la table doit arrêter le match immédiatement et informer les arbitres.

(cf. règle 4 :9) Les piercings visibles sur le corps ont fait l'objet d'une mention spéciale dans les règles de jeu et ont été placés dans la même catégorie que les boucles d'oreille et les bagues plates. En d'autres termes, les piercings peuvent être autorisés s'ils sont recouverts d'un pansement adhésif ou de telle sorte qu'ils ne représentent aucun danger pour les autres joueurs. Les piercings non visibles (sous le maillot ou dans la bouche) ne font pas l'objet des règles de jeu.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Les officiels d'équipe sont responsables du rappel à l'ordre et du contrôle de leurs joueurs avant le match.	Un passage en revue des joueurs avant le match, pendant l'échauffement, est recommandé afin d'éviter ou de réduire à un minimum tout problème pendant le match. Si un problème de ce type est découvert pendant le match, le joueur devrait être prié de quitter le terrain et de trouver une solution. Cela devrait normalement être réalisé pendant une interruption du match ou, si possible, pendant le match.	La table aide les arbitres à réaliser le contrôle pendant le match.

(cf. règle 17 :4) Il est toujours permis, mais plus obligatoire, d’avoir un capitaine d’équipe officiel, c’est-à-dire un joueur identifié par un brassard, qui doit participer au tirage au sort (pile ou face) avant le match. Qu’il y ait ou qu’il n’y ait pas de capitaine d’équipe, tout joueur ou officiel peut représenter l’équipe pour le tirage au sort.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Comme par le passé, c’est le « responsable d’équipe » qui peut avoir des contacts avec les arbitres ou la table. Le fait d’avoir un capitaine d’équipe, à titre officiel ou non officiel, n’est pas découragé, mais n’est pas obligatoire. Il se peut qu’une équipe désire reconnaître un capitaine à des fins internes, mais il n’y pas de tâche nécessaire vis-à-vis des arbitres ou des officiels de table.	Les procédures du tirage au sort n’ont pas changé. Les arbitres demandent un participant de chaque équipe aux « responsables d’équipe » et acceptent leur choix.	---

(cf. règle 4 :3) Si un joueur entre sur le terrain sans figurer sur la feuille de match et sans être éligible à participer, l’arbitre doit infliger au « responsable d’équipe » une sanction progressive. Le joueur est puni seulement - à titre individuel - si il se rend coupable d’un remplacement irrégulier, il entre sur le terrain comme 8^e joueur ou commet une infraction des règles sur le terrain après son entrée.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DELEGUES et OFFICIELS DE TABLE
Le « responsable d’équipe » devrait être particulièrement vigilant et vérifier deux fois la feuille de match si les joueurs arrivent après que la feuille de match est complétée ou après le début du match.	Si la table intervient parce qu’un joueur évoluant sur le terrain n’est pas repris sur la feuille de match, la première chose à faire est d’infliger une sanction progressive au « responsable d’équipe », c’est-à-dire que la sanction précise est fonction des éventuelles sanctions précédentes des officiels d’équipe. La reprise du match est normalement un jet franc pour les adversaires (exception : un 7 mètres est accordé si une chance de but manifeste a été arrêtée par l’interruption).	La table devrait avoir un rôle préventif en ce sens que des mesures devraient être initiées si des joueurs dont les numéros ne figurent pas sur la feuille de match arrivent tard, s’assoient sur le banc ou se préparent à entrer sur le terrain. Si un joueur qui n’est pas sur la feuille de match est trouvé sur le terrain, le match doit être arrêté immédiatement. Le joueur doit être consigné dans la feuille de match après que la situation a été éclaircie avec le « responsable d’équipe ».

(cf. règle 4 :2) Le « responsable d'équipe » doit s'assurer que seuls les joueurs éligibles et les officiels d'équipe du match sont dans la zone de remplacement une fois que le match a commencé. Toute infraction de cette règle entraîne une sanction progressive pour le « responsable d'équipe ».

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
« Le responsable d'équipe » (on un de ses collègues agissant en son nom) doit contrôler ce point tout au long du match.	Voir le point précédent.	Le délégué et les officiels de table doivent contrôler les deux zones de remplacement avant le début du match afin d'empêcher tout problème.

(cf. règle 4 :11) La nouvelle version des règles de jeu explique clairement que si un officiel d'équipe (ou un joueur supplémentaire) qui entre sur le terrain avec la permission de prendre soin d'un joueur blessé profite de l'occasion pour coacher les joueurs présents sur le terrain ou pour approcher les arbitres ou les joueurs de l'autre équipe, il peut être sanctionné comme s'il avait commis un comportement antisportif.

Les personnes qui entrent sur le terrain doivent prendre toutes les précautions pour se concentrer uniquement sur leur joueur blessé. Il se peut qu'elles soient tentées de profiter de l'occasion pour critiquer les arbitres ou l'adversaire qui a pu être impliqué dans l'action contre le joueur blessé, mais c'est strictement interdit.	Les arbitres devraient se concentrer sur la prévention dans une situation où les émotions sont compréhensibles. Toute tendance à effectuer une action interdite doit être fermement découragée en alliant le geste à la parole. L'heure de la sanction sonnera seulement si la personne ne comprend pas le message et continue son action irrégulière.	Le rôle de la table est de s'efforcer à s'assurer qu'aucune personne supplémentaire n'entre sur le terrain et d'en aviser les arbitres si tel était toutefois le cas. Il n'existe pas de rôle direct de participation à toute action irrégulière sur le terrain, sauf si un délégué estime que les arbitres ont besoin d'assistance. Cependant, dans ce cas également, la prévention doit être au cœur de toutes les préoccupations.
---	--	--

(cf. règle 4 :4 commentaire) La nouvelle version des règles explique clairement que si un joueur quitte le terrain par la ligne de touche en dehors de la zone de remplacement à des fins « innocentes » et sans en tirer un avantage, son comportement **ne doit pas** être considéré comme une attitude antisportive ou un remplacement irrégulier. Exemples : un joueur veut de l'eau ou une serviette sur le banc (ou derrière le but) ou alors un joueur qui a écopé d'une exclusion se rend vers le banc correctement, mais traverse la ligne de touche en dehors de la zone de remplacement.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Les joueurs devraient essayer d'éviter de quitter le terrain pour obtenir de l'eau, des serviettes, etc., car ils courent le risque que l'arbitre interprète la situation, à tort, comme un remplacement irrégulier.	Les arbitres ne devraient pas se concentrer sur ce type d'action innocente. Par exemple, si un joueur exclu quitte le terrain sans protester, il n'y a alors aucune raison de s'inquiéter si le joueur retourne au banc en dehors de la ligne des 15 cm.	Les officiels de table devraient se concentrer sur d'authentiques cas d'entrée ou de remplacements irréguliers. De même, toute action innocente ne doit pas être interprétée comme une attitude antisportive.

(cf. règle 16 :14) La tâche de l'arbitre consistant à contrôler le comportement des joueurs et des officiels d'équipe commence dès que ces acteurs arrivent sur le site du match. Tout comportement susceptible d'être sanctionné s'il intervient pendant le match devrait également être sanctionné avant le match. Les alternatives sont un avertissement ou une disqualification. Cependant, dans de telles situations, il se peut que les arbitres ne se rendent pas toujours compte que la personne coupable participe au match. Dans des cas extrêmes, il se peut que cela ne soit découvert qu'après le début du match. Dans de tels cas, la sanction peut être infligée à ce moment. Une disqualification donnée « rétroactivement » n'induera pas une exclusion de 2 minutes, comme cela n'aurait pas été le cas si la disqualification avait été donnée avant le match. Un carton jaune sanctionnant un incident préalable au match **ne** devrait **pas** être donné après le début du match si le joueur ou l'officiel (ou un autre officiel) a déjà reçu un carton jaune.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Conseil évident aux joueurs et aux officiels : évitez toute confrontation avant le match, spécialement parce qu'il est erroné de croire que tout agissement préalable au match restera impuni.	Si les arbitres ont été victimes de la mauvaise conduite d'une personne avant le match, ils devraient tout mettre en œuvre pour déterminer avant le début de la rencontre si la personne est un joueur ou un officiel d'une des équipes du match. Cela permet en effet d'infliger la sanction avant que le match ne démarre. Dans le cas d'une disqualification, cela permettrait à l'équipe de remplacer la personne.	Le rôle de la table est probablement assez limité dans ce genre de situations. Délégué et officiels ne peuvent qu'aider les arbitres à identifier la personne si la personne en question est reconnue après le début du match. Ils devraient également s'assurer que les règles spéciales sont suivies : pas d'exclusion de deux minutes en même temps qu'un carton rouge, et pas de carton jaune supplémentaire si le joueur ou le(s) officiel(s) ont en déjà reçu un.

(cf. règle 15) Il convient de remarquer que la Règle 15 a été « rationalisée » pour ce qui concerne les conséquences de fautes **avant** qu'un jet formel soit exécuté, pendant l'exécution d'un jet qui **n'a pas** été précédé par un coup de sifflet de reprise et pendant l'exécution d'un jet qui a été précédé par un coup de sifflet de reprise. Dans ce dernier cas, le résultat est généralement une perte de possession pour l'équipe qui exécute le jet. Dans les autres cas, il y a normalement une correction et une répétition.

Prêtez attention au coup de sifflet de reprise et ne prenez aucun risque dans ce genre de situation. À l'exception de l'engagement, prenez garde à tout mouvement entre le coup de sifflet et la libération du ballon.	Avant de prendre toute mesure, veillez à vous rappeler si vous avez sifflé ou non. S'il n'y a pas eu de coup de sifflet, mais que l'équipe vient à perdre le ballon directement après une faute, laissez le jeu continuer.	---
--	--	-----

(cf. règle 14 :5) La nouvelle version des règles précise qu'un joueur exécutant un jet de 7 mètres peut prendre une position allant jusqu'à un mètre derrière la ligne des 7 mètres – peut-être une manière d'éviter le risque de glisser/marche sur la ligne. Ceci n'affecte pas les positions des autres joueurs.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Il n'y a pas de marge supplémentaire sur le côté ; le lanceur doit rester derrière la ligne de 1 mètre de large.	Comme par le passé, faites attention à tout mouvement en suspension.	---

(cf. règle 15 :2) Les règles ont clairement indiqué qu'un lanceur peut toujours toucher le ballon après avoir exécuté un engagement, une remise en jeu, un jet franc ou un jet de 7 mètres, si le ballon touche la barre transversale ou le montant du but de l'adversaire, même s'il ne touche pas également un autre joueur. Le commentaire correspondant faisait défaut dans le cas du renvoi de but. En réaction à quelques questions des gardiens de but, la problématique a désormais été clarifiée de telle sorte que le gardien de but sache qu'il peut toucher le ballon sans encourir de sanction dans le cas inhabituel où le ballon rebondirait du but des adversaires.

Ce point ne suscite aucun autre commentaire.	Ce point ne suscite aucun autre commentaire.	---
--	--	-----

(cf. règle 4 :1) Pendant un certain nombre d'années, le nombre de joueurs autorisés à participer à un match était limité à 14 par équipe dans toutes les compétitions de l'IHF, même si la limite était de 12 dans les règles de jeu de base. De nombreuses fédérations ont utilisé cette prérogative pour effectuer le même changement pour toutes ou quelques-unes de leurs compétitions. Sur la base des expériences positives engrangées à ce jour, les règles de jeu sont dorénavant changées en conséquence.

Ce point ne suscite aucun autre commentaire.	Ce point ne suscite aucun autre commentaire.	---
--	--	-----

Ce point clôture les commentaires relatifs aux changements entrant en vigueur à partir du 1^{er} août 2005. Cependant, plusieurs changements ont été introduits par l'intermédiaire des « Lettres de clarification » au cours de la période de 2002 à 2004 et n'ont pas encore été intégrés à ce jour dans le Recueil des Règles. Entraîneurs/Joueurs, Arbitres, et Délégués/Officiels de table devraient déjà s'être familiarisés avec ces changements récents. Cependant, quelques-uns de ces changements sont encore commentés ci-dessous en guise de rappel. De même, quelques changements introduits dans le Recueil des Règles de 2005 ne sont que des changements d'ordre rédactionnel et non des changements de règle. Pourtant, certains ont suscité des questions auxquelles nous répondons ci-dessous.

(cf. règle 6 :5) Mesure effective depuis 2001, lorsque la définition du renvoi de but a été modifiée pour englober les situations où le gardien de but attrape ou ramasse le ballon dans la surface de but. L'on a mis en exergue que le ballon est « hors jeu » pendant que le gardien tient le ballon dans la surface de but. Le ballon est en possession de l'équipe du gardien de but et aucun autre joueur n'est autorisé à le toucher. Cette dernière phrase s'applique également si le ballon est à l'arrêt ou s'il roule sur le sol dans la surface de but. Cependant, dans ce cas le ballon est « en jeu ». Ce point ne présente généralement pas une grande importance. Cependant, il y a une différence si l'équipe du gardien de but se rend coupable d'une infraction aux règles de jeu à ce moment précis. Lorsque le ballon est « hors jeu », la reprise du match doit intervenir sous forme de renvoi de but, mais si le ballon est « en jeu », il est probable que l'infraction entraîne une perte de possession, généralement sous la forme d'un jet franc pour les adversaires.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
---	Si les arbitres entendent un coup de sifflet de la table indiquant un remplacement irrégulier de la part de l'équipe du gardien de but, ils doivent être parfaitement sûrs de savoir si le coup de sifflet est intervenu quand le ballon était « en jeu » ou « hors jeu » en raison des différences de conséquences. La même règle s'applique si les arbitres sifflent pour une attitude antisportive par un coéquipier du gardien de but.	Ils doivent être capables d'aider les arbitres en étant sûr que la position précise du ballon (sur le sol ou dans les mains du gardien de but) au moment du coup de sifflet, tout spécialement quand la table prend l'initiative d'interrompre le match.

(cf. règle 16 :11) Ce n'est certes pas une nouvelle interprétation, mais la nouvelle version explique désormais très clairement ce qui se passe quand un joueur reçoit une expulsion pour violence grave, quand il vient d'écoper d'(ou qu'il purge)une exclusion de 2 minutes ou a causé une réduction de 2 minutes. Dans de tels cas, l'exclusion ou la réduction est « incorporée » dans l'expulsion, et l'équipe joue simplement avec un joueur de moins sur le terrain pendant le restant du match.

---	Les arbitres doivent faire preuve de clarté à propos de la fin de l'effet de toute sanction précédente.	La ou les sanctions précédentes restent sur la feuille de match, mais toute pénalité de temps sur le marquoir ou sur un carton doit être changée de telle sorte que les indications restantes soient « un joueur en moins pour le restant du match »
-----	---	--

(cf. règle 7 :6) Il a toujours été permis de jouer le ballon d'une position couchée, assise ou agenouillée. Cependant, l'exigence selon laquelle l'exécution d'un jet formel impose que « le lanceur doit avoir une partie du pied en contact constant avec le sol » est à l'origine d'une incertitude quand à l'éventuelle validité de l'exécution d'un jet formel d'une position couchée, assise ou agenouillée. Réponse : aucun élément des règles de jeu ne l'interdit tant que la condition reprise ci-dessus est remplie. Cette disposition sera généralement pertinente quand un joueur, peut-être en raison d'une faute, est sur le sol et voit une chance d'exécuter un jet franc plus rapidement en le faisant avant de se relever. Il va de soi qu'une telle action s'inscrit parfaitement dans l'esprit des règles.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Cette possibilité ne devrait être utilisée que si le joueur est déjà au sol. Si un joueur a l'idée de se coucher et d'exécuter un 7 mètres de cette manière, il serait sanctionné pour comportement antisportif.	Ces situations sont en général très rapides et les arbitres devraient seulement s'assurer que le joueur se trouve à l'endroit correct et que le contact entre le pied et le sol est maintenu.	---

(cf. règle 14 :1c) Il convient de s'assurer que l'interférence résultant de coups de sifflet des spectateurs n'influe pas sur le cours du match. De même, une équipe ne devrait pas être sanctionnée en cas de « force majeure » (par exemple une coupure de courant) à un moment décisif. En conséquence, si le match doit être arrêté en raison de n'importe quelle interférence extérieure entraînant, par le jeu des coïncidences, la suppression d'une chance manifeste de marquer un but, la règle 14:1c a été étendue pour permettre aux arbitres d'accorder un jet de 7 mètres. Cependant, la situation opposée s'applique également : si un défenseur est trompé par un signal extérieur, le match doit être arrêté si la situation débouche sur une chance manifeste de marquer un but qui n'aurait pu intervenir autrement. Attaquants et défenseurs doivent être traités équitablement dans ce cadre.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
---	Les arbitres doivent être sûrs de l'existence d'une chance manifeste de marquer un but en prenant en considération les positions de <u>tous</u> les joueurs. S'il y a un coup de sifflet externe, le joueur doit recevoir le bénéfice du doute s'il arrête son attaque en plein élan.	La table devrait soutenir les arbitres avec ses propres observations dans une situation où les arbitres n'auraient peut-être pas entendu clairement le coup de sifflet qui a stoppé le joueur dans son action.

(cf. règle 8 :4) Un officiel d'équipe ou un joueur peut quitter la zone de remplacement avant la fin du match sans en demander la permission. Cependant, s'il prend position dans les gradins ou ailleurs, il n'en demeure pas moins soumis au contrôle des arbitres. Toute mauvaise conduite reste donc sanctionnable. De même, un officiel d'équipe perd le droit de gérer et de coacher l'équipe lorsqu'il abandonne la zone de remplacement.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
Officiels et joueurs devraient éviter de quitter la zone de remplacement à moins que cela ne soit absolument nécessaire. Un joueur qui n'est plus capable de participer peut souhaiter s'asseoir ailleurs, mais tout comportement démonstratif ou toute indication de mauvaise conduite après son départ ou à sa nouvelle place doit être évitée.	Les arbitres devraient intervenir seulement si une personne qui est un officiel d'équipe tente de coacher l'équipe à partir d'une position irrégulière ou si un joueur ou un officiel se conduit mal depuis n'importe quelle position. Dans de tels cas, les arbitres doivent exiger de la personne de se rendre dans la zone de remplacement pour recevoir une sanction.	Les délégués et officiels de table devraient s'efforcer de noter si quelqu'un se place ailleurs dans la salle, principalement pour aider les arbitres en consignnant toute tendance à se conduire de manière inappropriée. Si un contact avec le « responsable d'équipe » ne résout pas la situation, les arbitres doivent en être informés.

(cf. règle 7 :10) Les joueurs ne peuvent pas exploiter la zone entourant le terrain pour obtenir des avantages tactiques. Un joueur ne peut pas dépasser la ligne de touche pour avoir plus d'espace pour dribbler et dépasser un défenseur au niveau de la ligne de touche. Cette attitude induit un jet franc. Un joueur ne peut pas se trouver à l'extérieur de la ligne de touche pour attendre le ballon et pour avoir plus d'espace pour accélérer. Dans ce cas, le joueur sera invité à regagner le terrain. S'il refuse ou qu'il réitère cette action, un jet franc sera accordé à l'équipe adverse.

Il existe une grande différence entre, d'une part, quitter le terrain innocemment (cf. N° 16) ou ne pas être capable de s'arrêter et, d'autre part, quitter le terrain intentionnellement pour obtenir un avantage. Faites attention à votre position le long de la ligne de touche pour éviter tout problème. Veillez à suivre les instructions de l'arbitre.	Il convient de faire une distinction entre des situations où un joueur ne peut s'arrêter sans franchir la ligne de touche et une action calculée et délibérée pour courir avec le ballon ou l'attendre en dehors de la ligne de touche. Dans ce dernier cas, utilisez des gestes vigoureux (ou votre voix) pour vous assurer que le joueur le remarque et vous comprenne. L'accent est mis dans ce cas sur la prévention.	---
--	---	-----

(cf. règle 7 :12 + interprétation n°4) Au cours de ces deux dernières années, quelques précisions ont été apportées à l'utilisation du « geste d'avertissement » pour le jeu passif. Il faudrait continuer à utiliser ce geste (également après les décisions de jet franc pour l'équipe en possession du ballon) jusqu'à ce que l'attaque soit terminée ou que le geste ne soit plus valable. Il cesse d'être valable si une sanction progressive est infligée à un joueur ou un officiel de l'équipe défendante ou s'il y a un tir sur le but et que le ballon rebondit vers les attaquants à partir du but ou du gardien de but. Dans ces cas, l'équipe en possession du ballon devrait recevoir la possibilité de mettre en place une nouvelle phase de construction.

L'on a également souligné que tout retard à exécuter un jet formel doit être considéré comme une forme de jeu passif. Ceci comprend généralement les retards dans l'exécution d'un engagement, d'un renvoi de but or d'un jet franc. La première fois qu'une tendance de ce type se manifeste, elle peut être sanctionnée par une simple réprimande des arbitres, mais toute répétition doit immédiatement déboucher sur un geste d'avertissement pour jeu passif. Exception : si le temps (et le résultat) l'impose, un time-out peut s'avérer une réponse plus urgente et plus appropriée en lieu et place d'une réprimande ou d'un avertissement préalable.

ENTRAÎNEURS ET JOUEURS	ARBITRES	DÉLÉGUÉS ET OFFICIELS DE TABLE
<p>Faites attention aux détails relatifs à l'avertissement préalable de manière à pouvoir l'exploiter à votre avantage tant offensivement que défensivement.</p> <p>Ne pensez pas qu'un engagement ou un jet franc est une chance de perdre du temps sans prendre de risque. Un geste d'avertissement immédiat pour jeu passif vous impose une pression considérable.</p>	<p>Veillez à réagir et à abaisser votre bras dans les situations où le geste d'avertissement n'est plus valable et assurez-vous que l'équipe reçoive une nouvelle possibilité de phase de construction.</p> <p>Quand vous êtes prêt à agir après avoir montré le geste, assurez-vous de choisir le bon moment, ne donnez pas le coup de sifflet pour le jet franc exactement au moment où l'équipe se décide enfin à tirer au but...</p> <p>Rappelez-vous d'utiliser l'arrêt de temps de jeu en lieu et place de gestes ou du geste d'avertissement préalable pour un retard dans le jet à un moment où chaque seconde compte, généralement vers la fin d'un match très serré.</p>	<p>Préparez-vous à la tactique commune de demander un temps mort d'équipe quand le geste d'avertissement pour jeu passif est montré. Rappelez-vous qu'il s'agit souvent du moment propice pour un tir au but soudain, peut-être juste avant le « carton vert ». Soyez certain de savoir qui est en possession du ballon avant de siffler.</p>