

Fédération Internationale Athlétique d'Amateurs
Comité de Field-Handball

LE JEU
DE
BALLON A LA MAIN
(Field-Handball)

Introduction, Description, Règles Officielles

PREMIÈRE ÉDITION
1928

Publié d'ordre de la FIAA
par la Deutsche Sportbehörde für Leichtathletik, 67 Romanstrasse, Munich.
En vente chez l'éditeur au prix de 1 Reichsmark par exemplaire.

Plan du Terrain

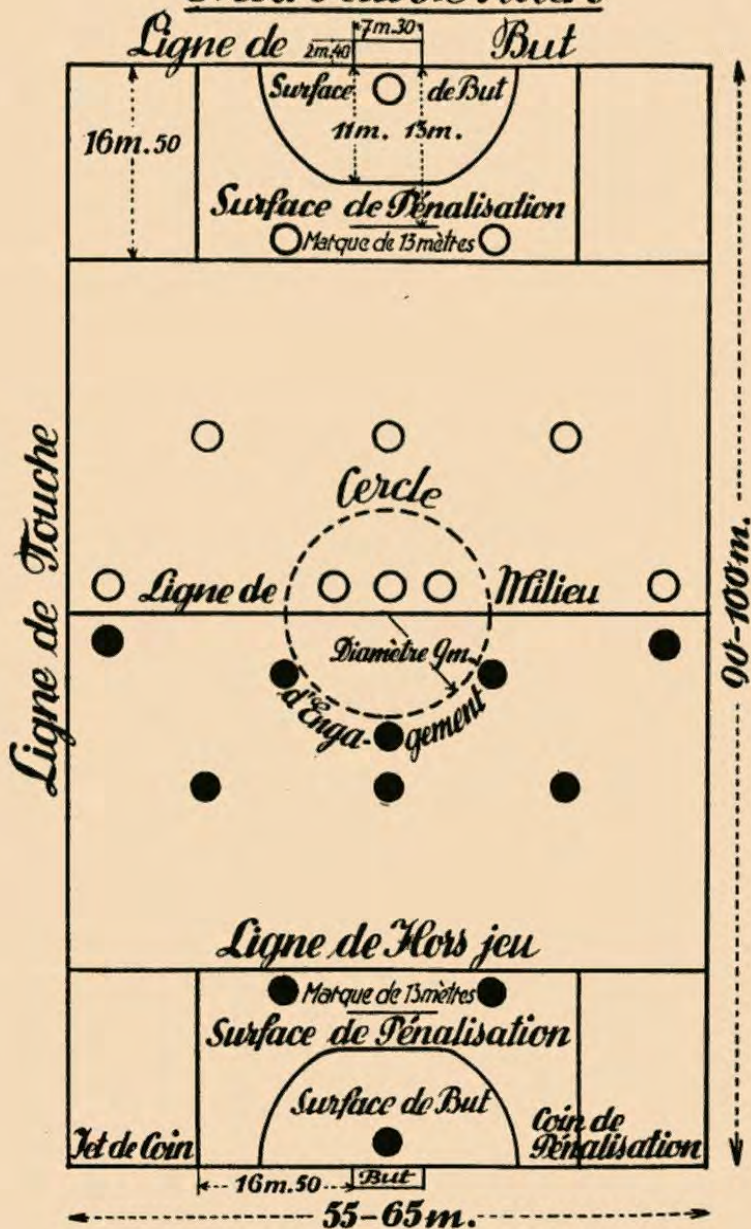


TABLE DES MATIÈRES

Introduction	4	Clous	8
Description du jeu	6	Coin de pénalisation	12
Plan du Terrain	2	Commencement après but	12

RÈGLES DU JEU

Terrain	7	Croc-en-jambe	10
Ballon	8	Durée du jeu	9
Équipe	8	Gain de but	12
Durée du jeu	9	Gardien, changement de	11
Lancer et Réception	9	Gardien de but	11
Tenue envers l'adversaire	10	Gardien, défense	11
Surface de but	10	Gardien, l'attaquer	11
Gardien de but	11	Hors jeu	12
Gain de but	12	Hors-jeu, surface de	8
Hors jeu	12	Jet d'arbitre	15
Remise en jeu	12	Jet de coin	12
Jet de coin	12	Jet d'envoi	9, 12
Coin de pénalisation	12	Jet franc	13
Renvoi du but	13	Jet de 13 mètres	14
Jet franc	13	Joueurs, complètement	8
Lancer après coup de sifflet	14	Joueurs, nombre	8
Jet de 13 mètres	14	Joueurs, remplacement	8
Jet d'arbitre	15	Lancer	9
Arbitre	15	Ligne de but	7

INDEX ALPHABÉTIQUE

Adversaire	10	Main ouverte	10
Arbitre	15	Marque de 13 mètres	8
Arbitre, coup de sifflet	14	Marquer un but	6
Arbitre, devoirs	15	Partie sans résultat	9
Arbitre de ligne	15	Poteaux	7, 8
Arbitre de ligne, devoirs	15	Pousser	10
Ballon	8	Prolongation du jeu	9
Ballon, l'attraper	9	Remise en jeu	12
Ballon, le chercher	10	Renvoi du but	13
Ballon, circonférence	8	Retard intentionnel	11
Ballon, courir	9	Sauter contre	10
Ballon, poids	8	Surface de but	7, 10
Ballon, le tenir	9	Surface, entrer dans	10
Barrer	10	Surface, pousser dans	10
Bracelets	8	Surface, tomber dans	10
But	7	Surface de hors jeu	8, 12
But, marquer	6	Surface de pénalisation	8
But, renvoi du	13	Tenir embrassé	10
But, surface de	10	Tenir ferme	10
Cercle d'engagement	8	Tenue envers l'adversaire	10
Chaussures	8	Terrain	7, 8
Choisir le côté	9	Tomber	10
		Toss	9
		Verres sans montures	8

INTRODUCTION

Les décisions de la FIAA, prises en 1927, ont fait valoir le Jeu de Ballon à la Main dans le monde entier.

Après avoir soigneusement examiné les règles en usage dans les différents pays, la FIAA a résolu d'accepter le texte des règles allemandes comme fondement pour les règles internationales.

Des jeux analogues au Field Handball (manière de jouer en Allemagne) existent déjà dans les pays suivants:

Amérique (dans un certain nombre de villes conformément aux règles allemandes).

Danemark (indoor; terrain fort réduit, le jeu suivant les idées fondamentales du jeu allemand).

Irlande (depuis quelque temps; manière de jouer suivant les règles allemandes dans la plupart des points).

Norvège (le jeu presque le même qu'à Danemark).

Autriche (comme en Allemagne).

Pologne (ressemblant au jeu allemand).

Suède (les mêmes règles qu'en Allemagne, le terrain un peu plus petit).

Tchécoslovaquie (terrain beaucoup plus petit, le jeu dénommé „Hazéna“, le ballon plus léger, les idées fondamentales comme en Allemagne; le jeu surtout destiné pour les femmes).

Le succès de ce jeu en Allemagne est extraordinaire. Influencé par la clarté des règles, on peut compter à ce jour plus de cent mille joueurs tant hommes que femmes.

Malgré la particularité incontestable du jeu il y a beaucoup de traits de ressemblance qui se trouvent aussi dans le football connu maintenant dans le monde entier. Le point le plus important c'est qu'il n'y a pas de différence concernant le terrain: le jeu du ballon à la main peut être joué sur chaque terrain de football sans la nécessité d'y altérer les marques.

Abstraction faite des traits communs il y a dans notre jeu des points particuliers dont l'ensemble constitue justement ce que nous sommes permis d'appeler l'essence du jeu.

Beaucoup mieux que le football il tient compte à l'organisation physique de la femme ainsi que de l'enfant sans renoncer à son caractère combattif — raison qui explique très bien le fait que le jeu du ballon à la main jouit d'une faveur considérable dans les écoles dont la collaboration a bien contribué à en faire un jeu véritablement populaire en Allemagne.

La particularité du jeu est bien faite pour enthousiasmer tous ceux qui s'en occupent. Mais en dehors de cela il y a un autre avantage: c'est que le jeu exerce une influence étonnante sur le

développement physique, tous les membres du corps étant mis en activité d'une façon uniforme et variée pourtant. La conséquence en est, sans doute, l'amélioration de toutes les parties de l'organisme sans admettre un excès d'effort.

Pour introduire le jeu dans un pays quelconque nous avons le moyen des matches amicaux et les compétitions de championnat. Ceux-là mettront les clubs en état d'obtenir une idée des possibilités de chacun d'eux-mêmes et d'autres, tandis que celles-ci servent à découvrir les meilleurs équipes du pays.

Or, les matches amicaux sont plutôt propres à la jeunesse. Les adultes, en revanche, trouveront beaucoup plus de satisfaction dans les compétitions de championnat dont le caractère combattif offre aux participants le stimulant de s'abandonner entièrement à l'idée du jeu.

Dans tous les cas où il s'agit d'ouvrir les chemins au jeu du ballon à la main, il sera bon de le démontrer au public, surtout avant un grand match de football. Voici la meilleure occasion de familiariser les spectateurs avec les particularités et les attraits de ce jeu.

Du moment où ce dernier aura atteint dans un pays une certaine stabilité, il faut former dans les sociétés des juges arbitres et des entraîneurs capables. Pour ce but le film aussi peut rendre des services précieux.

Aussitôt que le jeu se sera répandu dans un certain nombre de pays suivant des règles uniformes, des matches entre deux où plusieurs pays seront d'une grande valeur dans l'effort de gagner à notre jeu de nouveaux amis.

Ce dernier motif justifie l'introduction des règles uniformes dans tous les pays parce qu'elles sont la supposition indispensable pour toute juste critique du pouvoir.

Les règles élaborées par le Comité organisateur en collaboration avec la Commission des Règlements et adoptées le 12 août 1927 à Amsterdam forment le fondement des relations internationales du jeu de ballon à la main.

DESCRIPTION DU JEU

Le jeu de ballon à la main est, comme le football, un jeu de pelouse, dans lequel deux équipes de 11 joueurs chacune se trouvent opposées. Aux deux extrémités du terrain se trouvent les buts. Chaque équipe cherche à lancer le ballon dans le but de l'autre équipe et défend son propre but contre les attaques de l'adversaire. Pour lancer le ballon on se sert des mains. Le gardien de but seul a le droit de jouer le ballon de n'importe quelle manière (avec les mains ou les pieds).

La disposition des joueurs a lieu conformément au plan annexé. Le gardien de but défend le but; devant celui-ci se trouvent le deux arrières, les 3 demis sur une même ligne devant les arrières et sur la ligne du milieu qui divise le terrain en deux parties se trouvent les 5 avants. Le centre-avant reçoit le ballon qu'il lance du centre du terrain où le jeu commence. Avant le jet d'envoi les adversaires doivent rester à une distance d'au moins 9 mètres du joueur qui lance le premier. L'équipe qui réussira à lancer le ballon dans le but de l'adversaire aura marqué un but. L'équipe qui, à la fin de la partie, aura marqué le plus grand nombre de buts sera victorieuse.

Aussitôt qu'une équipe a marqué un but, tous les joueurs se placent à nouveau comme au commencement du jeu. L'équipe, contre laquelle un but a été marqué, met la balle en jeu.

A la fin de la mi-temps, on change de côte. Le jet d'envoi est accordé à l'équipe qui ne l'a pas eu au commencement.

Le jeu est dirigé par un arbitre, assisté par quatre juges de touche. L'arbitre veille à ce que les règles du jeu soient observées exactement et pénalise toute transgression de jets francs et de pénalisation. Les joueurs sont tenus d'obéir immédiatement aux ordres de l'arbitre.

La tactique et la technique ressemblent beaucoup à celles du football. Les joueurs tout en se démarquant pour recevoir le ballon de leur voisin doivent garder leur place et ne jamais oublier que c'est le jeu d'équipe qui assure le succès.

Les joueurs doivent s'habituer à passer le ballon *immédiatement* à moins que des circonstances spéciales n'exigent d'agir personnellement. Après avoir passé le ballon le joueur se démarque immédiatement, c'est-à-dire il se place en *position d'attente* pour recevoir le ballon.

La meilleure façon de passer le ballon se fait à la *hauteur du bras*; elle doit avoir une trajectoire horizontale à moins qu'il soit nécessaire de faire passer le ballon au-dessus de l'adversaire. Il est important de lancer le ballon avec précision. On se servira du *poing* principalement pour la défense et lorsque l'on se trouve pressé. Il arrive souvent qu'un joueur pressé sans cesse par

l'adversaire ne puisse plus attraper le ballon, il le repousse alors avec le poing. Il est souvent opportun pour troubler le jeu adverse de repousser le ballon avec le poing.

Ce sont principalement les demis qui font progresser le ballon vers l'avant en le lançant à l'aile démarquée de la ligne d'attaque; celle-ci avance vers le but par passes courtes; si elle est attaquée fortement, elle passe le ballon à l'autre aile. La distribution du jeu est faite par le centre-avant. C'est toujours le joueur qui se trouve dans la position la plus avantageuse qui essaie le but. Les demis avancent également et aident l'attaque en n'oubliant cependant jamais leur autre tâche: la défense. Ils menacent continuellement l'attaque de l'adversaire et dans le cas où celle-ci serait devant leur but, ils retourneront pour renforcer la défense.

Le gardien de but attrape le ballon toujours avec les mains et il ne se servira des pieds que s'il ne peut l'atteindre autrement. Il doit être adroit pour attraper le ballon, savoir le lancer à grande distance, le repousser avec le poing, et, en outre, bien sauter et courir. Les arrières doivent être grands et lestes, ils doivent savoir lancer le ballon à grande distance et le repousser avec le poing. Le meilleur joueur recevra le poste de demi-centre. Il doit être fort, grand, lesté et résistant. Les avants doivent non seulement être d'une grande rapidité, mais aussi être bons buteurs, principalement le centre-avant. C'est lui le Chef de l'attaque et il doit être non seulement un bon joueur mais aussi un bon tacticien.

Le jeu du ballon à la main étant un jeu très rapide il exige un gros effort de la part des joueurs et il faut par conséquent un bon entraînement. Ils doivent s'exercer à passer le ballon, à l'attraper, à le repousser avec le poing et à le lancer au but de pied ferme et en pleine course et s'exercer également à des courtes courses de vitesse et à des départs.

RÈGLES DU JEU

LE TERRAIN

Règle I

Le terrain est un rectangle de 90—110 mètres de long et 55—65 mètres de large. Les côtés longs s'appellent lignes de touche, les côtés courts lignes de but.

Au milieu de chaque ligne de but se trouve un *but* dont les dimensions sont de: Hauteur 2.40 mètres et largeur 7.30 mètres.

Les poteaux de but sont réunis fortement par une traverse. La largeur des poteaux et de la traverse ne doit pas être supérieure à 12 centimètres.

On obtient *la surface de but* en traçant devant le but à une distance de 11 mètres, une ligne de 7.30 mètres de long, à laquelle se joignent de chaque côté de quarts de cercle tracés en pre-

nant comme centre les coins de but. A 16.50 mètres de la ligne de but court une ligne parallèle à celle-ci; elle délimite la surface de hors jeu.

Dans la surface de hors jeu on délimite la surface de pénalisation par deux lignes parallèles aux lignes de touche distantes de 16 m. 50 des poteaux de but.

Devant le centre de chaque but à une distance de 13 mètres, on fait une marque (marque de 13 mètres) sous forme d'une ligne d'un mètre de long).

Le centre des deux lignes de touche sera réuni par une ligne de milieu. Au centre du terrain se trouve le cercle d'engagement d'un rayon de 9 mètres.

Les coins du terrain, les extrémités des lignes de hors jeu sur les lignes de touche ainsi que les limites de la surface de pénalisation sur les lignes du but sont marqués par des poteaux ayant au moins une hauteur de 1 m. 50. La surface de hors jeu, la surface de pénalisation et la surface de but sont en tout cas marquées d'une façon visible.

LE BALLON

Règle 2

Le ballon doit avoir au commencement du jeu une circonférence de 60 cm. et un poids de 400—500 grammes.

L'ÉQUIPE

Règle 3

Chaque équipe se compose de 11 joueurs. Pour les matches, il faut au moins 8 joueurs pour commencer; ils peuvent être complétés à 11 jusqu' à la fin du match. Il n'est pas permis de remplacer des joueurs.

Il est défendu de remplacer les joueurs qui auront été exclus.

Le remplacement des joueurs blessés n'est autorisé que dans les matches amicaux et après accord spécial.

Tout joueur qui entre ou quitte le jeu pendant un match doit se présenter d'abord à l'arbitre.

Si le nombre des joueurs d'une équipe tombe au dessous de 8, le jeu continue.

Il est défendu de porter des chaussures munies de clous, des chaussures de football munies de crampons *tranchants*, des souliers munis de crochets, des bracelets, des bagues présentant des aspérités et pour les yeux des verres sans monture.

Aucun joueur ne sera admis avec des plaques ou autres pièces métalliques ou de caoutchouc formant saillies sur les chaussures. Les clous ne seront admis que s'ils entrent entièrement dans le cuir. Les barrettes en cuir doivent couvrir toute la largeur de la semelle, elles doivent être plates et avoir une largeur d'au moins 12 millimètres. Les crampons doivent être ronds et avoir un diamètre d'au moins 12 millimètres. Les crampons coniques ou pointus ne sont pas admis.

Par verres avec montures on entend des lunettes encerclées et avec monture fixe.

L'arbitre est tenu d'examiner les équipements *avant le commencement* du jeu. Toute irrégularité doit être supprimée, autrement il y aura lieu d'exclure le joueur ou la joueuse.

LA DURÉE DU JEU

Règle 4

L'équipe qui gagne le „toss“ choisit le côté; l'adversaire met en jeu.

Dès que l'arbitre siffle, le centre-avant lance le ballon du centre du terrain; il ne peut toucher à nouveau le ballon, avant qu'un autre joueur l'ait touché.

Les joueurs de l'équipe qui a gagné le „toss“ doivent rester à une distance d'au moins 9 mètres du ballon, tant qu'il n'a pas été lancé. Il est défendu aux joueurs de franchir la ligne du milieu avant que le ballon soit lancé. Si ces règles ne sont pas observées, l'adversaire recevra un jet franc.

La durée du jeu est de 2×30 minutes (pour les joueuses et les scolaires jusqu'à l'âge de 14 ans 2×20 minutes) avec une pause de 10 minutes. Après la pause, on change de côté et l'autre équipe a l'engagement. Le temps qui aura été perdu par des interruptions doit être rattrapé dans la même mi-temps. Si les deux équipes et l'arbitre sont d'accord, la pause peut être raccourcie.

Si après le temps réglementaire la partie est nulle, il y a lieu de jouer des prolongations jusqu'à ce qu'une équipe gagne; les Capitaines font, après une nouvelle pause de 10 minutes, un „toss“ pour choisir leur camp; on change de camp, après 10 minutes de jeu, mais sans pause.

Si après ces 20 minutes de jeu, il n'y a pas de résultat, on fait une nouvelle pause de 10 minutes, ensuite on fait un nouveau „toss“ et on continue à jouer, jusqu'à ce qu'un but ait été réussi. Si au bout de 10 minutes de jeu il n'y a pas de résultat, il y a lieu de remettre la partie. Pour les parties des Dames, il n'y a qu'une prolongation de 2×5 minutes.

Il est défendu de changer la composition des équipes pendant les prolongations de jeu.

LE LANCER ET LA RÉCEPTION

Règle 5

Le ballon peut être lancé, frappé, poussé et attrapé de n'importe quelle manière en se servant des bras, des mains, de la tête, du tronc, de la partie supérieure de la cuisse.

Il est défendu:

- a) de faire plus de 3 pas avec le ballon en mains en courant ou sur place;
- b) de tenir le ballon plus de 3 secondes en mains;

- c) de toucher le ballon une deuxième fois s'il n'a pas touché un joueur, son équipement ou le sol (le jeter en l'air, le rattraper ou le repousser avec le poing);
- d) de toucher le ballon avec la jambe ou le pied, à moins qu'il n'ait été jeté contre le joueur.

Il est permis de lancer le ballon à terre et de le rattraper sur place ou en courant.

Les fautes de réception, qui ne font pas gagner de terrain, ne seront pas pénalisées.

LA TENUE ENVERS L'ADVERSAIRE

Règle 6

Il est permis d'enlever le ballon des mains de l'adversaire, avec la main ouverte, ainsi que de le gêner par devant.

Cela est interdit aux joueuses et cette faute est pénalisée d'un jet franc.

Il est défendu:

- a) d'enlever le ballon à l'adversaire avec les deux mains ou avec le poing;
- b) de tenir l'adversaire embrassé avec les deux bras ou un seul bras ou de le tenir ferme, d'empêcher l'adversaire de jouer en le tenant avec les mains, de le frapper ou de le pousser, de le pousser par derrière ou d'une manière dangereuse, ou de sauter contre lui, de l'arrêter d'une manière dangereuse, c'est à-dire en lui barrant le chemin par un croc-en-jambe ou en le renversant;
- c) de pousser l'adversaire ou de le charger à l'intérieur de la surface de but;
- d) de lancer le ballon intentionnellement contre l'adversaire.

Si des joueurs tombent avec le ballon de manière qu'il se trouve sous eux, l'arbitre doit siffler immédiatement et accorder un „jet d'arbitre“ (règle 17) à moins qu'ils soient passibles d'une pénalité.

LA SURFACE de BUT

Règle 7

Il n'y a que le gardien de but qui puisse entrer dans la surface de but. Si un autre joueur y entre, il faudra pénaliser comme suit:

- a) l'agresseur est pénalisé d'un jet franc;
- b) si l'équipe attaquée entre dans la surface de but pour sa défense, il y a lieu de la pénaliser d'un jet de 13 mètres.

Les cas suivants ne seront pas pénalisés:

- a) si un joueur tombe dans la surface de but et que ses pieds restent en dehors,
- b) si un joueur entre dans la surface de but après le lancer du ballon.

Tout dépendra toujours de la position des pieds.

Il est défendu d'aller chercher le ballon dans la surface de but.

Si l'équipe attaquée va chercher le ballon dans sa propre surface de but, il faudra accorder un coin de pénalisation à l'adversaire; si c'est l'équipe attaquante qui va chercher le ballon, il faudra accorder un lancer franc à la partie adverse.

Il est défendu à l'équipe attaquée de lancer le ballon dans sa propre surface de but.

Si un joueur appartenant à l'équipe attaquée a touché en dernier le ballon qui pénètre dans la surface de but, il y a lieu de décider comme suit:

- 1) Dans le cas d'un but—but;
- 2) le ballon est tenu et relancé immédiatement:
 - a) si le gardien de but a reçu le ballon, on accorde un jet de 13 mètres,
 - b) s'il n'a pas été touché par le gardien de but, on accorde un coin de pénalisation;
- 3) si l'équipe attaquée a touché le ballon, lancé vers le but et que le gardien de but le conserve ou si le ballon demeure dans l'emplacement du but, on accorde renvoi du but.

Tout ballon qui roule ou saute hors de la surface de but ou rebondit du but, reste en jeu.

Tout ballon qui se trouve dans la surface de but peut être joué par un joueur de la partie attaquante à condition que ses pieds restent en dehors de cette surface.

Ceci est interdit à l'équipe attaquée et est pénalisé d'un coin de pénalisation.

LE GARDIEN de BUT

Règle 8

Le gardien de but peut arrêter le ballon dans la surface de but, en se servant de n'importe quelle partie du corps (même des pieds), il peut le repousser avec le poing après l'avoir lancé en l'air et se mouvoir sans restriction en ce qui concerne le temps et les pas.

Il ne peut cependant pousser ou toucher le ballon avec les pieds que lorsque celui-ci se trouve en mouvement vers le but ou vers la ligne de but (coin de pénalisation).

Si l'on soupçonne un retard intentionnel, il devra pousser le ballon hors de la surface de but, dans le temps de 3 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre (coin de pénalisation).

Il est défendu d'attaquer le gardien de but dans la surface de but (lancer franc).

Si le gardien de but quitte la surface de but, il est soumis aux mêmes règles que les autres joueurs.

Il lui est défendu d'apporter le ballon dans la surface de but (jet de 13 mètres).

Tout changement de gardien de but doit être porté à la connaissance de l'arbitre. Le nouveau gardien de but ne peut entrer dans le but avant que l'autre l'ait quitté. Tout changement qui n'aura pas été annoncé à l'arbitre, sera pénalisé d'un jet de 13 mètres.

LE GAIN d'un BUT

Règle 9

Un but est marqué quand le ballon lancé conformément aux prescriptions a passé entièrement la ligne de but entre les poteaux de but et la traverse, à même le sol ou dans l'air.

Après chaque but, l'engagement est fait par l'équipe contre laquelle le but a été marqué.

Le nombre de buts marqués décide de la victoire.

Si le nombre de buts marqués de chaque côté est le même ou si aucun but n'a été marqué, la partie est nulle.

LE HORS JEU

Règle 10

Un joueur de l'équipe attaquante se trouve en position de hors jeu lorsqu'il se trouve à l'intérieur de la surface de hors jeu et que le ballon se trouve à l'extérieur de cette surface.

Il ne faut cependant pas interrompre le jeu et donner un jet franc à l'adversaire avant que le ballon n'ait été joué à l'intérieur de la surface de hors jeu.

LA REMISE EN JEU

Règle 11

Lorsque le ballon est sorti du terrain par les lignes de touche, c'est à un joueur de l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier, qu'il appartient de le remettre en jeu. On lance le ballon dans le terrain par dessus la tête en se servant des deux mains. Le joueur qui lance le ballon doit se tenir en dehors de la ligne de touche; il ne doit pas être gêné par l'adversaire. Le joueur qui a remis le ballon en jeu n'a pas le droit de le jouer à nouveau avant que le ballon n'ait été touché par un autre joueur.

JET DE COIN ET COIN DE PÉNALISATION

Règle 12

Un jet de coin et un coin de pénalisation peuvent aboutir directement à un but.

On pénalise d'un jet de coin quand l'équipe attaquée lance le ballon au-dessus de son propre but ou derrière la ligne de but.

Le jet de coin se donne du point d'intersection de la ligne de but et la ligne de touche.

Dans le cas d'un coin de pénalisation, celui qui le donne se place sur le point d'intersection du bord latéral de la surface de pénalisation et de la ligne de but.

On donne un coin de pénalisation:

- 1) quand l'équipe attaquée envoie le ballon dans le cercle du but et qu'il reste là sans être touché par le gardien de but (règle 7);
- 2) si le gardien de but attend plus de 3 secondes pour lancer le ballon après le coup du sifflet de l'arbitre (règle 8);
- 3) si l'équipe attaquée, exception faite du gardien de but, joue le ballon dans la surface de but (règle 7);
- 4) si l'équipe attaquée va chercher le ballon dans la surface de but (règle 7);
- 5) si en se servant des pieds pour défendre le but, le gardien de but ne s'en tient pas aux prescriptions (règle 8).

RENOI DU BUT

Règle 13

Si l'adversaire a lancé le ballon au-dessus de la ligne de but ou au-dessus du but, le renvoi se fera de la surface de but; le renvoi peut être fait de n'importe quelle manière, même en se servant du poing après avoir lancé le ballon en l'air.

LE JET FRANC

Règle 14

Le jet franc accordé à l'adversaire se fait à l'emplacement où a été commis la faute et peut aboutir directement à un but. Un jet à l'adversaire est accordé dans les cas suivants:

- 1) si le ballon n'est pas envoyé de la manière prescrite (règle 4);
- 2) dans le cas de fautes commises en lançant et en attrapant le ballon (règles 5, 15, 16):
 - a) si l'on court plus de 3 pas avec le ballon en mains,
 - b) si l'on tient le ballon plus de 3 secondes en mains,
 - c) si l'on touche le ballon deux fois avant qu'il ait touché un autre joueur, son équipement ou le sol,
 - d) si l'on touche le ballon avec le bas de la cuisse ou le pied;
- 3) dans le cas de fautes envers l'adversaire (règle 6), quand un joueur:
 - a) arrache le ballon des mains de l'adversaire avec les deux mains ou le poing,
 - b) tient l'adversaire embrassé avec les deux bras ou avec un seul bras ou le tient ferme, empêche l'adversaire avec les mains, le frappe ou le pousse, l'arrête d'une manière dangereuse, le heurte ou le charge par derrière ou d'une manière dangereuse,
 - c) pousse l'adversaire dans le but ou le charge à l'intérieur,
 - d) lance le ballon intentionnellement contre l'adversaire;
- 4) dans le cas de fautes commises par l'attaquant dans le but (règle 7);
- 5) dans le cas de hors jeu (règle 10);
- 6) dans le cas de fautes dans la remise en jeu (règle 11);

- 7) si dans le cas d'envoi, de remise en jeu, de jet franc, de jet de coin, de coin de pénalisation et de jet de 13 mètres, le joueur joue le ballon à nouveau avant qu'un autre joueur l'ait touché. Toutefois, lorsque le ballon touche les poteaux de but, dans le cas d'un essai au but, et revient en jeu, il peut être joué à nouveau par celui qui a fait l'essai au but;
- 8) si un joueur ne se présente pas à l'arbitre lorsqu'il rentre en jeu (règle 3);
- 9) si l'on franchit la marque des 13 mètres lorsque l'on lance le ballon (règle 16).

Si en accordant un jet franc, l'équipe se trouve lésée, l'arbitre aura le droit de ne pas l'accorder.

LANCERS APRÈS LE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE

Règle 15

L'envoi, le jet de coin, le jet franc, le coin de pénalisation et le jet de 13 mètres doivent être exécutés dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre (jet franc).

Il est défendu au lanceur de jouer le ballon à nouveau avant qu'un autre joueur l'ait touché. Toutefois les ballons qui touchent les poteaux et reviennent en jeu peuvent être joués à nouveau par le lanceur.

Tout adversaire doit se tenir à une distance de 6 mètres du ballon, même règle lorsque le ballon est renvoyé du but, tant qu'il n'a pas été lancé, si rien de contraire n'a été prévu par une autre règle.

Si l'endroit où est effectué le jet franc se trouve à moins de 6 mètres de la surface de but, l'équipe attaquée aura le droit de prendre une position de défense sans tenir compte de la distance de 6 mètres et ceci le long de la surface de but. Un jet franc ne peut être effectué à une distance inférieure à 3 mètres de la surface de but.

Pour effectuer les jets de coin, jets francs, coins de pénalisation, il est permis au lanceur d'étendre les bras au delà des limites du terrain, mais à la condition que ses deux pieds restent à l'intérieur du terrain.

Avant l'exécution de tout jet après le coup de sifflet de l'arbitre le ballon doit reposer dans la main du lanceur.

LE JET DE 13 MÈTRES

Règle 16

On accorde un jet de 13 mètres:

- a) Si le ballon a été tenu et renvoyé immédiatement au propre gardien de but (règle 7);
- b) si l'on change le gardien de but sans aviser l'arbitre (règle 8);
- c) dans le cas de fautes graves dans la tenue envers l'adversaire dans la propre surface de pénalisation (règle 6);

- d) si le gardien de but fait entrer le ballon dans la surface de but (règle 8);
- e) si un joueur entre dans sa propre surface de but pour la défense (règle 7).

Pour le jet de 13 mètres, tous les joueurs, à l'exception du lanceur et du gardien de but doivent se trouver derrière la ligne hors jeu. Le jet se fait après le coup de sifflet, de la marque de pénalisation et peut aboutir *directement* à un but.

Il est défendu au lanceur de franchir la marque de 13 mètres quand il exécute le jet. Dans le cas contraire, un lancer franc sera accordé à l'adversaire; s'il tombe ou franchit la marque après le jet, il ne sera pas pénalisé.

Si l'équipe attaquante court en avant, avant que le ballon soit lancé le jet devra être répété, si le but a été marqué; si l'équipe attaquée avance trop tôt, le jet devra être répété en cas de non-réussite.

LE JET D'ARBITRE

Règle 17

Si pour un motif quelconque, par exemple dans le cas d'une charge dangereuse ou si des joueurs tombent, dans le cas d'accidents ou cas imprévus, le jeu a été interrompu, sans que le ballon soit tombé au-delà de la ligne de touche ou de but, ou dans la surface de but, on donne un jet d'arbitre.

L'arbitre jette le ballon verticalement et fortement à terre à l'endroit où le jeu a été interrompu. Les joueurs doivent rester à une distance de 6 mètres du ballon jusqu'à ce qu'il ait été jeté.

L'ARBITRE

Règle 18

Tous les matches sont dirigés par un arbitre, assisté d'au moins deux arbitres de ligne.

Dans les matches de championnats, il faut deux arbitres neutres de ligne et deux arbitres neutres de but.

Avant le commencement du match, l'arbitre s'assure que le terrain est en ordre, conformément aux règles. Il donne l'ordre de commencer et de terminer le match et il a le droit de l'interrompre ou de la faire cesser. Il se maintient aussi près que possible du ballon, il veille à ce que les joueurs observent les règles et il décide par soi-même de toutes les questions. Ses décisions sont définitives.

Dans le cas où la conduite d'un joueur lui semble dangereuse, brutale ou inconvenante, il a le droit de l'avertir ou de l'exclure.

Les arbitres de ligne surveillent principalement l'envoi, le jet de coin, le renvoi de but et aident l'arbitre à surveiller le jeu en ce qui concerne la stricte observation des règles.

Münchener Druck- und Verlagshaus, G. m. b. H.
München, Paul-Heyse-Straße 9—13