

## INFORMATIONS CCA

Dans ce supplément « Arbitrage » sont publiées les interprétations réglementaires ayant trait :

- à l'affichage des exclusions de 2mn sur les installations murales lors des championnats LNH-LFH-HB ProD2,
- à la transmission du match en direct sur écran géant dans la salle en championnats LNH-LFH-HB ProD2,
- aux clarifications apportées par l'IHF sur les Règles de jeu 2011.

### Affichage des exclusions de 2 minutes sur installation murale lors de championnats LNH, LFH, HBProD2

L'affichage des 2mn constitue un élément important d'information donné au spectateur et téléspectateur.

A ce titre, nous devons accompagner cette évolution afin de permettre aux clubs organisateurs d'exploiter au mieux cet outil sans pour autant générer des dysfonctionnements lors de chaque rencontre.

Dès lors, il nous paraît nécessaire de préciser les règles d'exploitation à respecter selon le type d'installation.

#### Rappel des règles en vigueur

**Article 145 RG :** « l'affichage peut être amélioré avec les temps de pénalités par joueur, pour 3 joueurs simultanément par équipe et pour chacune des équipes ».

**Livret de l'arbitrage, règle 18:2 :** « dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion des 2mn, le chronométrateur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le n° du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table du chronométrateur ».

#### Détail des installations murales à disposition

1. installation qui permet un affichage simultané au minimum de 3 exclusions de 2mn par équipe et pour chacune des équipes, avec visualisation du N° joueur + décompte du temps d'exclusion.

2. installation qui permet un affichage successif des exclusions de 2mn par équipe et pour chacune des équipes avec visualisation du N° joueur + décompte du temps d'exclusion.

3. installation qui permet un affichage simultané ou successif des exclusions de 2mn par équipe et pour chacune des équipes, sans possibilité d'inscrire le n° du joueur mais avec décompte du temps d'exclusion.

4. autres installations ne rentrant pas dans le cadre des 3 installations ci-dessus.

#### Règles à observer désormais pour l'affichage des exclusions de 2mn

##### Dans le cas d'installation correspondant au chapitre 1 :

La table de marque (secrétaire, chronométrateur, délégué) exploitera exclusivement l'installation murale pour l'affichage et décompte des exclusions de 2mn. Les feuillets papier (à déposer sur chevalets) seront utilisés uniquement lorsque l'installation murale ne sera plus fonctionnelle (tableau en panne, chronométrateur inexpérimenté...).

##### Dans le cas d'installation correspondant au chapitre 2 et 3 :

La table de marque (secrétaire, chronométrateur, délégué) exploitera l'installation murale y compris les feuillets papier (à déposer sur chevalets) à l'unique condition que le match soit télévisé.

Dans ce contexte, seuls les renseignements inscrits sur les feuillets papiers seront officiels, en cas de décalage répétitif entre l'affichage mural et le feuillet papier, l'affichage des 2mn au tableau mural sera définitivement arrêté.

Si le match n'est pas télévisé, La table de marque (secrétaire, chronométrateur, délégué) exploitera exclusivement les feuillets papier (à déposer sur chevalets). L'installation murale ne sera en aucun cas exploitée pour l'affichage des exclusions de 2mn.

##### Dans le cas d'installation correspondant au chapitre 4 :

La table de marque (secrétaire, chronométrateur, délégué) exploitera exclusivement les feuillets papier (à déposer sur chevalets). L'installation murale ne sera en aucun cas exploitée pour l'affichage des exclusions de 2mn.

*NB : Sauf erreur, dans nos salles de sport aucun tableau d'affichage ne permet actuellement de comptabiliser une exclusion d'un joueur de 2mn+2mn, il va de soit que dans ce cadre précis seuls les feuillets papier seront utilisés.*

#### Diffusion d'un match sur écran géant lors de championnats LNH, LFH, HBProD2

Certains clubs investissent dans ce type de matériel dans le but de divertir le public, d'animer un match et parfois d'exploiter les images du match afin de rendre le spectacle plus attractif.

Nous devons légiférer et réglementer ces nouvelles pratiques dans la mesure où un risque de remise en cause des décisions arbitrales peut exister avec pour conséquence de semer parfois le trouble et d'inciter au désordre.

#### Règles à observer désormais lors d'exploitation d'un écran géant dans une salle de sport

L'exploitation d'écran géant dans une salle de sport est désormais possible à la seule condition qu'aucun ralenti et/ou différé ne soit produit et présenté au public. La diffusion d'un match en live est donc acceptée à cette seule condition.

Si lors d'une rencontre, le club organisateur ne respecte pas cette clause, les arbitres devront immédiatement arrêter le match et interdire toute diffusion. Le match ne reprendra pas tant que cette interdiction ne sera pas respectée.

La réunion technique d'avant match devrait permettre de fixer les modalités de fonctionnement en présence des arbitres, du délégué, chef de plateau-protocole et responsable TV. Les arbitres et le délégué devront s'assurer du respect de ces mesures pendant toute la durée de la rencontre.

Cette mesure peut être allégée dans l'unique cas où l'organisateur prévoit un « **modérateur** » en charge de contrôler et diffuser les images (ralenti-différé) dans la mesure où celles-ci ne remettent nullement en cause les décisions arbitrales.

Au premier litige constaté, les arbitres demanderont l'arrêt définitif de diffusion du match sur écran géant dans la salle. Lors de tout problème rencontré, les arbitres et le délégué devront notifier les faits sur la FDME à l'issue de la rencontre et également transmettre un rapport circonstancié à la commission compétente.

## Publication de l'IHF 2011 Règles de jeu 2010 octobre 2011

### CLARIFICATIONS DES REGLES DE JEU 2011

La commission des règles de jeu de l'IHF nous transmet de nouvelles clarifications et modifications de règles jeu. Le BD FFHB dans sa séance du 28/10/2011 et sur proposition du Pdt de CCA a accepté une mise en application immédiate ou différée de certains règlements.

Nous vous invitons à parcourir ci-dessous les différents textes et restons à votre disposition pour tout complément d'information.

#### Remplacement de joueurs et d'officiels d'équipe (Règle 4:1 - 4:2)

Si une équipe n'a pas utilisée son contingent de joueurs (Règle 4 :1) ou d'officiels (Règle 4 :2),

- un joueur inscrit sur la feuille de match peut devenir un officiel
- un officiel inscrit sur la feuille de match peut devenir un joueur jusqu'à la fin du temps de jeu (prolongations comprises).

Le nombre maximum de joueurs et/ou d'officiels ne doit pas être dépassé.

La fonction originelle du joueur ou de l'officiel doit être rayée sur la feuille de match et sa nouvelle fonction doit figurer sur la feuille de match. Il est interdit de remplacer un joueur ou un officiel dans sa fonction originelle qui fut entre-temps rayée. Il est également interdit de rayer un autre participant ayant une certaine fonction dans le but d'effectuer un remplacement tout en respectant le nombre maximum autorisé. Il est interdit d'inscrire une personne à la fois en tant que joueur et officiel.

L'IHF, les confédérations continentales et les fédérations nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation.

Les sanctions personnelles infligées avant le changement de fonction (avertissements, exclusions), sont prises en considération pour le contingent personnel, le contingent « joueurs » et pour le contingent « officiels ».

>> **COMMENTAIRE CCA :** Cette clarification est transmise au service informatique fédéral pour étude de faisabilité, elle sera applicable à dater du 01/01/2012.

#### Remplacement de joueurs (Règle 4:4)

Les joueurs entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement.

Les joueurs blessés qui quittent l'aire de jeu lorsque le temps de jeu est interrompu constituent une exception. Ceux-ci ne doivent pas être contraints de quitter l'aire de jeu par la zone de changement s'il est évident qu'un traitement médical doit être administré dans l'aire de changement ou dans les vestiaires. Par ailleurs, les arbitres doivent autoriser le remplaçant à entrer sur l'aire de jeu avant que le joueur blessé ait quitté celle-ci, afin de réduire au maximum l'interruption du match.

>> **COMMENTAIRE CCA :** ok, applicable immédiatement.

#### Protection faciale et de genoux (Règle 4:9)

Toute protection faciale ou pour la tête, quelque soit sa taille, est interdite. Les masques, mais également les protections couvrant seulement une partie du visage sont interdits. Les fédérations et les arbitres ne sont pas autorisés à faire une quelconque exception.

Les protections de genoux en matériel dur et massif sont interdites. Les protections en matériel souple ou des adhésifs spéciaux constituent une solution alternative sûre et moderne.

Cette règle a été intégrée sur demande de la Commission Médicale de l'IHF.

**COMMENTAIRE CCA :** ok, applicable immédiatement.

#### Résine (Règle 4:9)

Il est permis d'utiliser de la résine. Il est permis de mettre de la résine sur les chaussures. Cela ne menace pas la santé de l'adversaire.

Toutefois, il est interdit de mettre de la résine sur le dos de la main ou les poignets. Cela menace la santé et l'intégrité physique de l'adversaire dans la mesure où la résine peut entrer en contact avec ses yeux ou son visage. Conformément à la Règle 4 :9, cette pratique est interdite.

Les confédérations continentales et nationales sont, dans leur domaine, autorisées à édicter des restrictions supplémentaires.

>> **COMMENTAIRE CCA :** ok, applicable immédiatement.

#### Assistance aux joueurs blessés (Règle 4:11)

Si plusieurs joueurs d'une même équipe sont blessés par exemple suite à une collision, les arbitres ou le délégué peuvent permettre à des personnes supplémentaires (autorisées à participer) d'entrer sur l'aire de jeu afin d'assister les joueurs blessés de leur équipe. Par ailleurs, les arbitres et les délégués surveillent le personnel médical qui entre sur l'aire de jeu.

Commencer à dribbler et réceptionner le ballon en l'air n'est plus considéré comme une « réception de ballon » d'après ladite Règle.

Poser le pied au sol après avoir commencé à dribbler est de ce fait considéré comme un pas.

##### Gardien de but blessé (Règle 6:8)

Le gardien de but est touché par un jet au cours du match et est incapable d'agir. De manière générale, la protection du gardien de but doit être une priorité. Afin de reprendre le cours du match, différentes situations sont envisageables :

a) Le ballon dépasse la ligne de touche ou la ligne de sortie de but, se trouve ou roule dans la surface de but.

Application correcte des Règles de jeu : interruption immédiate du jeu, remise en jeu/renvoi, pour reprendre le match.

b) Les arbitres ont interrompu le match avant que le ballon ne dépasse la ligne de touche ou la ligne de sortie de but ou avant que le ballon ne se trouve ou ne roule dans la surface de but.

Application correcte des Règles de jeu : reprendre le match avec le jet correspondant à la situation.

c) Le ballon est en l'air au-dessus de la surface de but.

Application correcte des Règles de jeu : attendre une ou deux secondes que l'une des équipes entre en possession du ballon, interrompre le match, reprendre le match par un jet franc pour l'équipe en possession du ballon.

d) L'arbitre siffle au moment où le ballon est en l'air.

Application correcte des Règles de jeu : reprise du match par un jet franc pour l'équipe qui a été en possession du ballon en dernier.

e) Le gardien de but est incapable d'agir et le ballon rebondit vers un attaquant.

Application correcte des Règles de jeu : interrompre immédiatement le match, reprendre le match par un jet franc pour l'équipe en possession du ballon.

Note : Un jet de 7 mètres n'est jamais possible dans les cas précités. Les arbitres interrompent délibérément le match pour protéger le gardien de but. Conformément à la Règle 14:1b, il ne s'agit pas d'un « coup de sifflet injustifié ».

>> **COMMENTAIRE CCA :** ok, applicable immédiatement.

#### Les pas, ramener le pied (Règle 7:3)

Le commentaire a été jugé obsolète. Toutefois, l'interprétation de la Règle concernée reste inchangée, en particulier lorsque le joueur ramène le deuxième pied jusqu'au premier, cela n'est pas considéré comme un pas supplémentaire.

>> **COMMENTAIRE CCA :** ok, applicable immédiatement.

## Les pas, commencer à dribbler (Règle 7:3)

Conformément à la Règle 7:3c, d, toucher le sol la première fois avec un pied ou des deux pieds en même temps après un saut pour réceptionner le ballon n'est pas considéré comme un pas (contact nul). Toutefois, «réception du ballon» signifie recevoir une passe. Commencer à dribbler et réceptionner le ballon en l'air n'est plus considéré comme une « réception de ballon» d'après ladite Règle.

Poser le pied au sol après avoir commencé à dribbler est de ce fait considéré comme un pas.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Intervention de joueurs ou d'officiels d'équipe supplémentaires (Règles 8:5, 8:6, 8:9, 8:10)

Si des joueurs ou des officiels supplémentaires interviennent, des sanctions sont prises et le match continue sur la base des critères suivants :

- joueur ou officiel
- intervention lors d'une occasion manifeste de but

Au vu des critères précités, les situations suivantes peuvent se produire :

a) Durant une occasion manifeste de but, un joueur surnuméraire pénètre (sans changement) sur le terrain.

Application correcte des Règles de jeu : jet de 7 mètres, disqualification avec rapport écrit.

b) Changement incorrect : le chronométreur/délégué siffle durant une occasion manifeste de but.

Application correcte des Règles de jeu : jet de 7 mètres, 2 min. d'exclusion.

c) Pendant une occasion manifeste de but, un officiel d'équipe entre sur l'aire de jeu.

Application correcte des Règles de jeu : jet de 7 mètres, disqualification avec rapport écrit.

d) comme c) mais pas d'occasion manifeste de but

Application correcte des Règles de jeu : jet franc, sanction progressive.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Autres mesures devant faire l'objet d'un rapport écrit après disqualification (Règles 8:6 et 8:10)

L'échelle des sanctions personnelles a évolué de manière significative avec les Règles de jeu 2010.

L'expulsion, cas très rare fut remplacée par une disqualification avec rapport écrit.

Les critères pour cette nouvelle sanction maximale concernent les règles 8:6 (disqualification suite à une action particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle, perfide) et la règle 8:10 (disqualification suite à un comportement antisportif particulièrement grossier). Certains critères de décision apparaissent dans la règle 8:3 §2.

Pendant le match, les conséquences d'une disqualification d'après 8:6 et 8:10 ne diffèrent pas d'une disqualification en relation des Règles 8:5 et 8:9 (disqualification sans rapport écrit).

Pour cette raison l'IHF a ajouté les mesures complémentaires suivantes à ces deux règles :

« Ils (les arbitres) rédigeront un rapport écrit afin que les instances compétentes puissent décider des suites à donner. Ce complément d'informations permettra à la commission compétente de prononcer la sanction supplémentaire prévue ».

En aucun cas, le texte des règles («... puissent décider...») ne peut contenir des éléments laissant libre cours à des interprétations. Concernant l'application d'une sanction supplémentaire, l'instance compétente ne peut pas être décisionnaire. C'est à dire qu'elle ne peut pas prendre une décision comme elle le souhaiterait. Toutefois, le joueur sera pénalisé d'une sanction

supplémentaire suite à un rapport écrit établi par les arbitres. Toute autre décision serait un changement dans la constatation des faits jugés par le corps arbitral. En comparaison d'une disqualification sans rapport écrit, l'augmentation de la sanction prévue par l'IHF ne serait plus d'actualité.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Critères de disqualification sans rapport / avec rapport écrit (Règles 8:5, 8:6)

Les critères suivants constituent une aide dans la distinction entre la Règle 8:5 et la Règle 8:6

a) Que signifie « particulièrement brutale »?

- actes de violence ou actes assimilés
- actes irresponsables ou sans scrupules sans rapport avec une conduite appropriée
- frapper de manière incontrôlée
- actes malveillants

b) Que signifie « particulièrement dangereux »?

- actes envers un adversaire sans protection
- actes extrêmement risqués et mettant sérieusement en danger la santé ou l'intégrité physique de l'adversaire

c) Que signifie « actes intentionnelles »?

- actes malveillants commis intentionnellement et délibérément
- acte délibérément dirigé vers le corps de l'adversaire dans le seul but d'anéantir l'action de ce dernier

d) Que signifie « actes perfides »?

- acte sournois ou caché à l'encontre d'un adversaire sans aucune protection

e) Que signifie « n'ayant aucun rapport avec la situation de jeu »?

- acte commis loin du joueur en possession du ballon
- acte n'ayant aucun rapport tactique avec le match

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Cracher (Règles 8:9, 8:10a)

Cracher sur quelqu'un est considéré comme un acte assimilé à un acte de violence et doit être sanctionné conformément à la Règle 8:10a (disqualification avec rapport écrit). La différenciation entre un « crachat touchant l'adversaire » (sanction conformément à la Règle 8:10) et un « crachat ne le touchant pas » (tentative, sanction conformément à la Règle 8:9) est conservée.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Dernière minute de jeu (Règles 8:10c, 8:10d)

La « dernière minute de jeu » a lieu aussi bien dans le temps de jeu réglementaire (fin de la 2ème mi-temps) qu'à la fin de chacune des deux périodes de prolongations.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Non-respect de la distance (Règle 8:10c)

Le non-respect de la distance prescrite engendre une disqualification (et un rapport écrit) uniquement si un jet, au cours de la dernière minute de jeu (!), ne peut pas être effectué.

Si le jet est exécuté et est bloqué par un joueur qui se trouve trop près, une sanction progressive normale est appliquée, même durant la dernière minute de jeu.

Disqualification pendant la dernière minute de jeu (Règle 8:10d)

Dans le cas d'une disqualification pendant la dernière minute de jeu conformément à la Règle 8:5, seules les infractions relevant de la Règle 8:6,

Commentaire (infraction ayant pour but d'empêcher un but) entraînent une disqualification avec rapport écrit (conformément à la Règle 8:10d).

La disqualification du gardien de but conformément à la Règle 8:5 Commentaire (gardien qui quitte la surface de but) n'entraîne normalement pas de disqualification avec rapport écrit. Cela se produit pendant la dernière minute de jeu uniquement si cela constitue une infraction à la Règle 8:5 a-c.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## Joueurs / officiels d'équipe disqualifiés (Règle 16:8)

Les joueurs et les officiels disqualifiés doivent quitter l'aire de jeu et la zone de changement immédiatement et ne doivent plus être en contact avec leur équipe par la suite.

Si les arbitres, après la reprise du match, constatent une autre infraction commise par un joueur ou un officiel disqualifié, ils doivent établir un rapport écrit.

Il n'est toutefois pas possible de prendre des sanctions supplémentaires à l'encontre des joueurs ou des officiels concernés et leur comportement ne peut en aucun cas aboutir à une réduction du nombre de joueurs sur l'aire de jeu. Ceci est également valable si un joueur disqualifié entre sur l'aire de jeu.

>> COMMENTAIRE CCA : ok, applicable immédiatement.

## MODIFICATIONS DES REGLES DE JEU

Les modifications de Règles de jeu suivantes ont été approuvées par l'IHF (en rouge).

### Règle 2:1

#### Commentaire concernant la durée de la mi-temps Temps de jeu

La durée normale du temps de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs ont 16 ans au moins est de 2 x 30 minutes ; la pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes ; la pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

*Remarque: L'IHF, les confédérations continentales et nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la Règle 2:1 concernant la pause à la mi-temps.*

*La pause à la mi-temps est de 15 minutes au maximum.*

>> COMMENTAIRE CCA : nos règlements prévoient ces éventualités.

### Règle 2:10 / Interprétation n° 3

Commentaire concernant le nombre et la gestion des temps morts d'équipe

**2:10** Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire, sauf durant les prolongations (Interprétation n° 3).

*Remarque: L'IHF, les confédérations continentales et nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la réglementation concernant le nombre de temps mort d'équipe à savoir que chaque équipe peut demander trois temps mort d'équipe d'une minute chacun par match (sauf durant les prolongations), mais leur nombre se limite toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps jeu réglementaire (voir commentaire de l'Interprétation n°3).*

#### Interprétation n° 3

*Remarque: L'IHF, les confédérations continentales et nationales ont, dans leur domaine, la possibilité d'alléger la Règle 2:10, chaque équipe a droit à un maximum de trois temps morts d'équipe au cours du temps de jeu réglementaire sauf durant les prolongations.*

*Deux temps morts d'équipe au maximum peuvent être accordés au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire. Entre deux temps morts d'équipe d'une équipe, l'adversaire doit avoir été au moins une fois en possession du ballon. 3 cartons verts, numérotés 1, 2 et 3 sont à la disposition de chaque équipe. Les équipes reçoivent les cartons numérotés 1 et 2 lors de la première mi-temps et les cartons numérotés 2 et 3 lors de la seconde mi-temps à condition qu'elles n'aient pas eu plus d'un temps mort d'équipe au cours de la première mi-temps.*

*Si elles ont déjà eu deux temps morts d'équipe, au cours de la première mi-temps, elles ne recevront que le carton vert numéroté 3.*

*Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul temps mort d'équipe est autorisé par équipe.*

>> COMMENTAIRE CCA : cette modification nécessite une période d'anticipation ; elle sera applicable à dater du 01/01/2012.

### Règle 4:1

#### Commentaire concernant le nombre de joueurs

##### L'équipe

**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 pour devenir un gardien de but à tout moment (voir toutefois 4:4 et 4:7).

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.*

>> COMMENTAIRE CCA : nos règlements prévoient ces éventualités.

**4:2** Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'entre eux doit être désigné comme «responsable d'équipe». Il est seul habilité à s'adresser au chronométrateur/secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté Interprétation n° 3 «temps mort d'équipe»).

Un officiel 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 une attitude antisportive (8:7, 16:1b, 16:3d et 16:6c). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13:1a-b; Interprétation 7).

>> COMMENTAIRE CCA : RAS, modification de N° de règle.

### Règle 17:11, 1er paragraphe modifié comme suit :

Les décisions des arbitres ou des délégués fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel.

>> COMMENTAIRE CCA : nos règlements ne prévoient pas actuellement d'étendre cette possibilité au délégué.

## Interprétation n° 4 :

### C. Comment montrer le geste d'avertissement préalable

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.

>> COMMENTAIRE CCA : figure déjà dans nos règlements.

### Règlement des zones de changement :

De manière plus générale, les joueurs et les officiels de l'équipe restent sous le coup de la juridiction des arbitres 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.

6. En cas de non-respect du règlement des zones de changement, les arbitres sont tenus d'appliquer les règles 16:1b, 16:3e ou 16:6b (avertissement, exclusion, disqualification).

>> COMMENTAIRE CCA : RAS, modification de N° de règle.