

POUR UN JEU PLUS FLUIDE ET SPECTACULAIRE

À chaque olympiade l'IHF procède à des évolutions de règles pour améliorer le jeu et l'image du handball. La place de notre sport aux Jeux Olympiques n'étant pas définitivement acquise, il faut, en permanence, démontrer au CIO qu'il mérite cette exposition. C'est ainsi que les responsables de l'IHF consultent régulièrement les entraîneurs, joueurs et arbitres.

Pour la nouvelle olympiade, cinq modifications ont été apportées pour accélérer le jeu. A commencer par la règle du gardien de but.

Julie et Charlotte Bonaventura, arbitres internationales, retenues pour les prochains JO de Rio ont participé au Test Event⁽¹⁾. Yohann Delattre, entraîneur de l'équipe de France Junior, a expérimenté certaines règles aux derniers championnats du monde junior au Brésil. Alain Dessertenne, Conseiller Technique National à la FFHB, est en charge de la formation des Jeunes Arbitres. Tous les quatre analysent ces nouvelles règles qui seront mises en place au 1^{er} juillet.

Par Brigitte BLOIS
CTN - Service formation - FFHB
Photos: © Stéphane Pillaud



Mr Gasmi



Jean-François BOURGEOIS

1. GARDIEN DE BUT EN TANT QUE JOUEUR DE CHAMP

Alain DESSERTENNE « LE JEU VA S'ACCÉLÉRER »

Avec cette modification, tout joueur va pouvoir laisser sa place au gardien. Ces dernières années, la chasuble était souvent interprétée par les arbitres comme une volonté de l'attaque de conserver la balle et un signe de jeu passif. Beaucoup levaient le bras à la première ou deuxième rotation.

En fait, la chasuble n'a jamais donné de sens au jeu. Elle le ralentissait et les défenseurs ne défendaient plus sur ce leurre. Si les arbitres doivent se préparer à du jeu à 7 contre 6 avec deux pivots en attaque, il va falloir continuer à se concentrer sur le jeu autour du pivot. Dans ces petits espaces, il est difficile de savoir qui a poussé le premier. Et maintenant, s'il y a deux pivots, il sera indispensable de bien lire le jeu à 6 mètres.

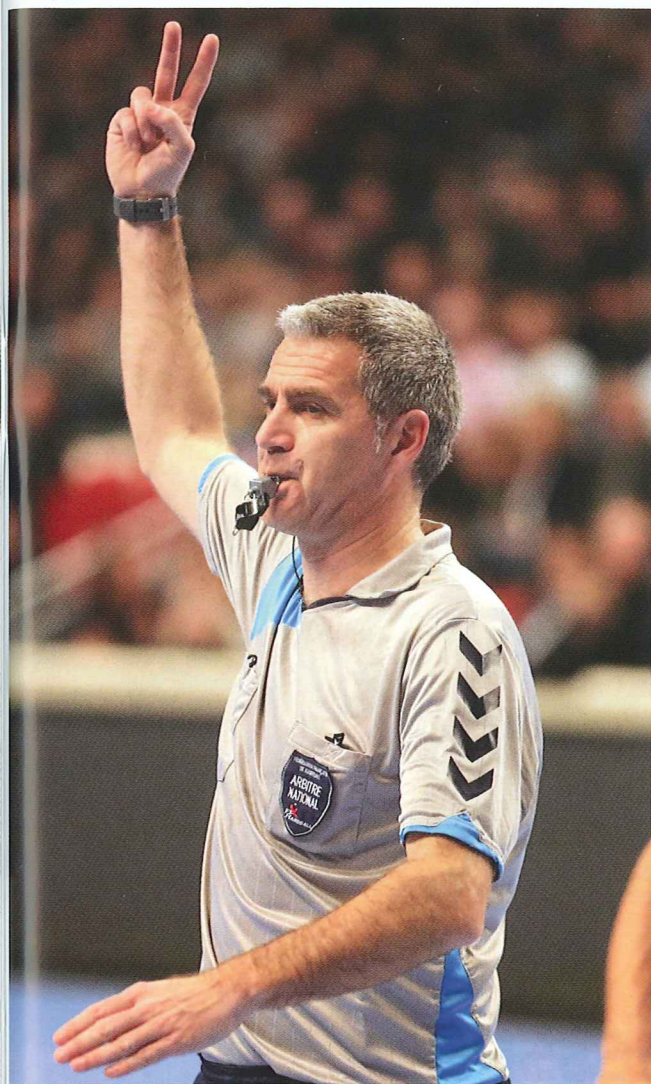
Yohann DELATTRE « IL FAUDRA TROUVER LE BON ÉQUILIBRE »

Au championnat du monde 2015, la règle du gardien de but en tant que joueur de champ n'a pas été testée. Donc, peu d'équipes ont proposé des stratégies. Les équipes jouaient avec la chasuble. Il n'y a que l'Allemagne en demi-finale, contre l'Egypte, alors qu'elle était menée, qui a joué à 7 joueurs de champ. Mais le jeu avec la chasuble a déjà évolué. Usitée surtout en infériorité numérique pour assurer une continuité ou un départ d'action, des nations comme le Danemark l'ont utilisée comme un temps fort. Le 7 contre 6 va-t-il se jouer systématiquement ? Pendant certaines périodes ? Je pense que c'est plutôt la physionomie du match qui va induire cette situation. Mais rien n'est sûr. Il risque d'y avoir de nouvelles stratégies avec 5 joueurs à la

périphérie et deux pivots. Le jeu autour du pivot en supériorité numérique peut devenir une vraie arme. Mais il faut savoir contre quel adversaire l'utiliser et trouver le bon équilibre entre ce jeu en supériorité numérique et la prise de risque en repli et à l'engagement rapide. Quand on connaît les problèmes que l'on rencontre dans le jeu à 6 contre 5, il faudra faire le ratio pour savoir si ça vaut le coup d'attaquer à 7 contre 6. Il y aura aussi des implications sur les défenses. Les systèmes homme à homme vont se trouver en difficulté.

Cette règle peut faire évoluer les changements attaque - défense. En équipe de France juniors, on changeait entre un poste 3, un pivot ou un demi-centre. Si on joue avec deux pivots, qui peuvent être les postes 3, ça va aussi résoudre le problème. On fera sortir l'arrière ou l'ailier côté banc.

Pour préparer le prochain Euro, cet été



Frédéric FERRANDIER



➤ Julie et Charlotte BONAVENTURA
 « PEU D'IMPACT SUR LES ARBITRES »

Cette règle ne va pas changer grand-chose pour les arbitres. L'intérêt sera surtout pour les équipes qui devront optimiser la possibilité d'avoir sept joueurs de champ.

Sur les quatre premiers matchs du Test Event à Rio cela a surtout généré beaucoup de buts directs de la part des gardiens.

au Danemark, il est possible que nous abordions ce jeu en supériorité, dans un premier temps, au cours d'entraînements de découverte. Car on a très peu de temps de préparation. Il faudra peser le pour et le contre. On met tellement de temps à travailler l'attaque et à fixer les choses ! Serons-nous en capacité de proposer quelque chose de cohérent, de fixe et de compris ? Mais il faudra ouvrir les chantiers assez vite pour ne pas être surpris. Nous devons répondre par une organisation défensive qui ne chamboule pas tout. C'est un beau projet. Qui va oser le premier ? Je parie plutôt sur les pays nordiques. Après le travail de découverte, nous pourrions peut-être en faire une véritable arme. Mais j'opte davantage pour nous améliorer d'abord dans notre capacité à défendre à 6 contre 7 et à enchaîner sur le grand espace pour ensuite proposer quelque chose à 7 contre 6 en attaque.

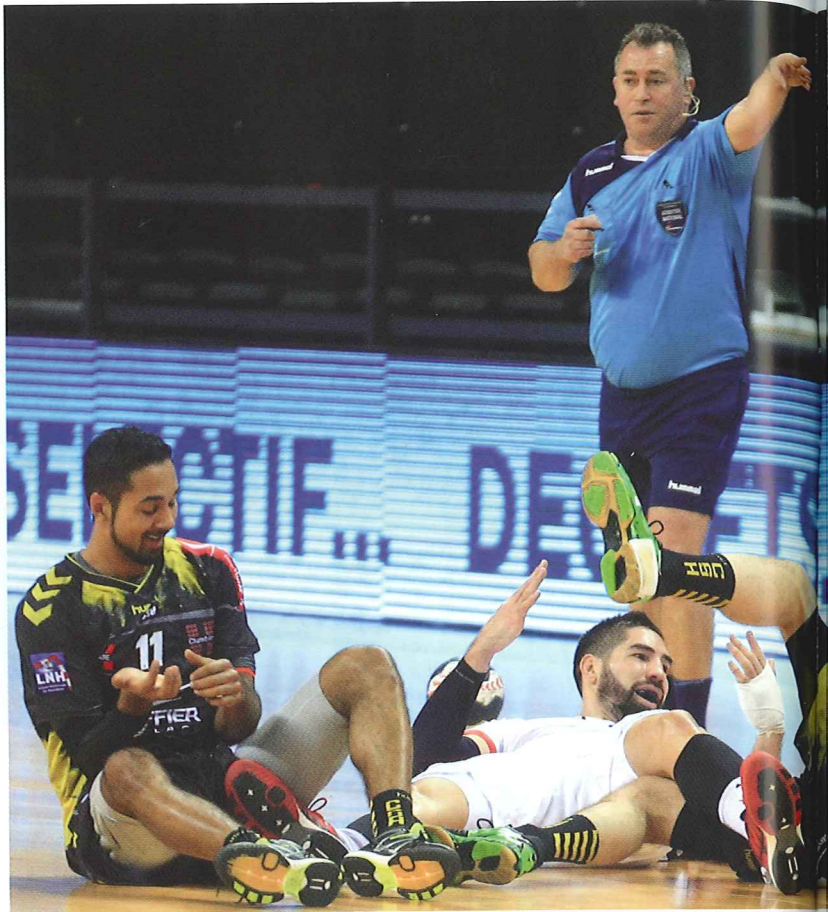
Règle 4:1 paragraphe 3, règles 4:4-5-6-7

La règle 4 reste entièrement valable en ce qui concerne les dispositions relatives au remplacement du gardien de but par un joueur de champ. Toutefois, l'évolution suivante de la règle sera implémentée :

- 1) Une équipe peut se trouver sur le terrain avec sept joueurs de champ dans le même temps. Ceci est le cas lorsqu'un joueur de champ remplace un gardien de but. Il n'est pas obligatoire (mais il est permis) de porter une tenue de la même couleur que celle du maillot du gardien de but.
- 2) Si l'équipe joue avec sept joueurs de champ sur le terrain, aucun joueur de champ ne peut exercer la fonction de gardien de but, à savoir qu'aucun joueur ne peut entrer dans la surface de but afin de prendre la position de gardien de but. Quand le ballon est en jeu et que l'un des sept joueurs de champ pénètre dans la surface de but détruisant une occasion manifeste de but, l'équipe adverse bénéficie d'un jet de 7 mètres. La règle 8:7f s'applique.
- 3) En cas de remplacement, les règles 4:4-7 (règles normales pour la substitution de joueurs) sont applicables. Dans un tel cas, le gardien reprend tous ses droits selon les règles 5 et 6.
- 4) Si une équipe joue avec sept joueurs de champ et doit exécuter une remise en jeu de gardien de but, l'un d'eux doit quitter le terrain et un gardien de but doit revenir dans la surface de but pour exécuter ce lancer. Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire.



Jean-Pierre MORENO



Olivier BUY

2. JOUEUR BLESSÉ

Information

À chaque tournoi au cours des dernières années, nous avons observé de plus en plus de situations où un joueur avait demandé l'assistance médicale à l'intérieur de l'aire de jeu même si cela n'était pas nécessaire, cassant le rythme du jeu, montrant des gestes antisportifs et prolongeant inutilement sa durée, ce qui avait également affecté la retransmission télévisuelle. Les actions menées jusqu'à présent par les délégués et les arbitres de l'IHF n'ont pas été suffisamment efficaces pour éliminer cette pratique.

Instructions aux arbitres au sujet de la règle 4:11, paragraphe 1 :

- Si les arbitres sont absolument certains que le joueur blessé a besoin d'un traitement médical sur le terrain, ils effectuent immédiatement les gestes no. 15 et 16. Il est interdit pour les

officiels de l'équipe de refuser l'entrée sur l'aire de jeu.

- Dans tous les autres cas, les arbitres demanderont au joueur de se lever et de recevoir des soins médicaux à l'extérieur de l'aire de jeu avant d'effectuer les gestes no. 15 et 16.
- Tout joueur ou officiel d'équipe qui ne se conforme pas à cette disposition sera puni pour conduite antisportive.

Le paragraphe 1 est modifié comme suit :

- Après avoir reçu des soins médicaux sur le terrain, le joueur doit quitter l'aire de jeu.
- Il ne peut retourner sur le terrain que lorsque la troisième attaque de son équipe est complètement terminée. Les délégués techniques seront les responsables du contrôle de cette situation.
- Une attaque commence avec la

possession de la balle et se termine quand un but est marqué ou quand l'équipe en attaque perd la balle.

- Si l'équipe est en possession du ballon lorsque son joueur a besoin de soins médicaux, cette attaque est comptabilisée comme première attaque.
- Si le joueur entre sur l'aire de jeu avant la fin des trois attaques, cette action doit être punie comme une entrée illégale (mauvais remplacement).
- La disposition précitée ne s'applique pas si le traitement requis de la blessure sur le terrain de jeu est le résultat d'un comportement irrégulier par un joueur de l'équipe adverse qui a été puni par une sanction progressive par les arbitres.
- Cette règle ne s'applique pas lorsque la tête du gardien de but est frappée par une balle et que des soins médicaux à l'intérieur du terrain sont nécessaires.



➤ **Yohann DELATTRE**
« ON PEUT METTRE EN PLACE DES STRATÉGIES PLUS ÉLABORÉES »

C'est le point le plus marquant de nos derniers championnats du monde junior au Brésil. Comme on avait le droit à un maximum de 6 passes, on pouvait proposer quelque chose de plus précis sur la base d'un langage commun.

3. JEU PASSIF

Julie et Charlotte BONAVENTURA
« LES ENTRAÎNEURS TROUVERONT DES SOLUTIONS TACTIQUES »

Les entraîneurs consultés par l'IHF souhaitaient une uniformisation des prises de décision suite au geste d'avertissement du jeu passif. Certains arbitres sifflaient après 3 passes, d'autres après 6 ou 8. C'était très déstabilisant pour les entraîneurs qui ont clairement dit qu'ils s'adapteront et trouveront des solutions tactiques afin d'exploiter au mieux ces 6 passes.

Alain DESSERTENNE
« LA VOLONTÉ D'UNIFORMISER LE JEU PASSIF »

Cette règle sur le jeu passif dénote la volonté d'uniformiser le fait et, une fois le bras levé par l'arbitre, de n'autoriser pas plus de six passes.

Mais l'arbitre peut siffler avant ! Ce serait une erreur de considérer que chaque équipe peut attaquer sur six passes.

Quand le jeu passif est signalé par les arbitres, après 2 passes latérales, si la 3^{ème} n'est pas dans la profondeur, elle est sifflée. Dans la réalité, seules 3 ou 4 passes sont autorisées. Une attaque qui choisira une stratégie sur 6 passes prendra le risque de se faire enlever la balle parce qu'elle ne va pas vers le but.

Les défenseurs peuvent être tentés de faire des fautes sur le porteur. Au bout de la 2^{ème} passe, ils sauront que l'attaque ne dispose plus que de 4 passes. L'endroit où sera réalisée la faute aura des conséquences différentes.

A 9 mètres, avec des arrières dangereux au tir, cela peut pénaliser la défense. A 10, 11 mètres, le jet franc n'est pas le même. Ce peut être aussi le retour des jets francs directs car, à la 4^{ème} passe, il n'en reste plus que deux.

Information :

De nombreux entraîneurs et experts d'arbitrage pensent que cette règle est bien décrite dans les Règles de jeu, mais ils soutiennent que les arbitres n'utilisent pas le même critère, en particulier après le signal d'avertissement pour jeu passif, demandant un changement qui donne à tous les arbitres moins de critères subjectifs et que ces critères soient plus objectifs.

En même temps, les arbitres sont priés de ne pas permettre d'augmenter l'agressivité de l'équipe en défense dans ces moments particuliers.

Dispositions de la règle de base :

- Les règles 7:11 et 7:12 restent valables.
- L'interprétation des règles de jeu no. 4, sections A, B, C, et l'Annexe E restent inchangées.

L'interprétation des règles de jeu no. 4, section D, est définie comme suit :

- Après le geste d'avertissement préalable, les arbitres peuvent siffler un jeu passif à tout moment s'ils ne reconnaissent pas une tentative pour parvenir à une position de tir au but.
- Après avoir montré le signal d'avertissement préalable, l'équipe concernée dispose d'un total de 6 passes pour tirer au but.
- Si, après un maximum de 6 passes, aucun tir au but n'est tenté, l'un des arbitres siffle un jeu passif (jet franc pour l'autre équipe).
- Si un jet franc est accordé à l'équipe attaquante, le nombre de passes n'est pas interrompu.
- Si un tir est bloqué par l'équipe en défense, le nombre de passes n'est pas interrompu.
- Si l'équipe en défense commet une faute après la sixième passe, mais avant que les arbitres aient sifflé un jeu passif, cette infraction se traduira par un jet franc pour l'équipe attaquante. Dans ce cas, l'équipe attaquante dispose d'une passe supplémentaire pour terminer l'attaque, en plus de la possibilité d'un jet franc direct.
- Le nombre de passes accordées par les arbitres est une décision basée sur leur observation des faits selon la règle 17:11, paragraphe 1. →

Information :

L'objectif de cette règle modifiée en 2010 était d'éviter ou de réduire le comportement antisportif ou les fautes graves dans la dernière minute du match et aussi de donner à l'équipe perdante la chance d'égaliser ou de gagner un match, c'est-à-dire de maintenir le suspense jusqu'à la dernière seconde. Cependant, le succès a été partiel et nous continuons de voir des faits graves qui conduisent une équipe à gagner un match, indépendamment du fait que l'un de ses joueurs soit suspendu pour le prochain match.

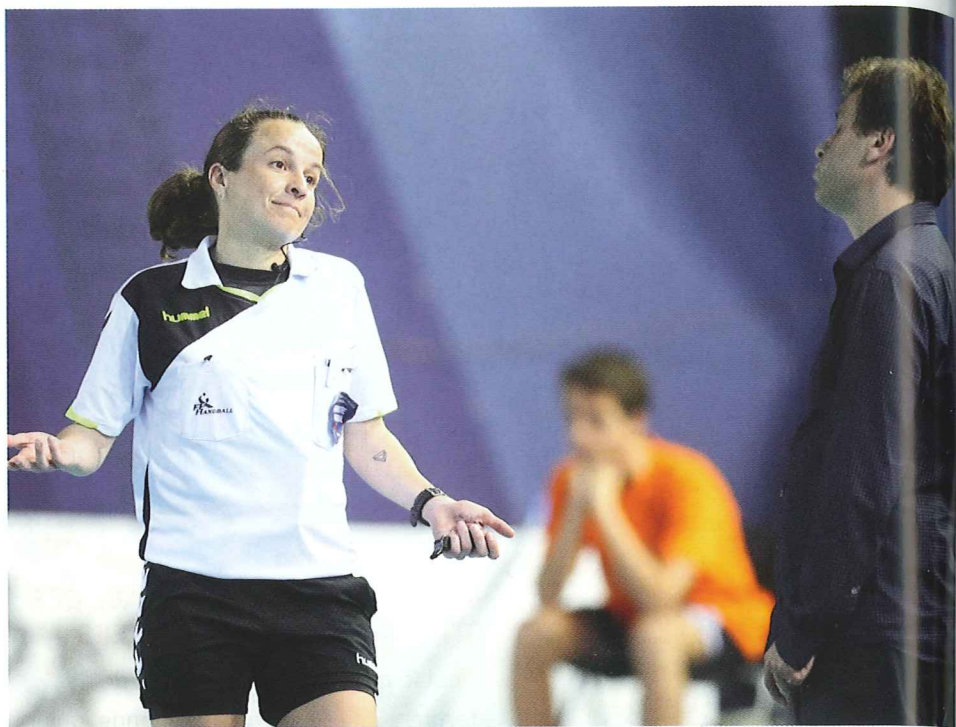
En outre, une période d'une minute est considérée comme trop longue pour cette règle (en une minute, il est possible de marquer deux buts ou plus).

Accord :

- Au lieu de la dernière minute, les dispositions particulières ne seront applicables que pour les 30 dernières secondes.
- La règle des 30 dernières secondes sera applicable à la fin du temps de jeu réglementaire d'un match et à la fin de la première et de la deuxième période de la prolongation.

Les règles 8:5, 8:6, 8:10c, d sont ajustées comme suit :

1. Le libellé « la dernière minute de jeu » est à remplacer par « les 30 dernières secondes de jeu ».
2. Une faute réalisée en vertu de la règle 8:10c (ballon hors du jeu) sera punie d'une disqualification sans rapport écrit et un jet de 7 mètres doit être accordé à l'équipe adverse.
3. Une faute réalisée en vertu des règles 8:10d (ballon en jeu) et 8:5 sera punie d'une disqualification sans rapport écrit et un jet de 7 mètres doit être accordé à l'équipe adverse.
4. Une faute réalisée en vertu des règles 8:10d (ballon en jeu) et 8:6 sera punie d'une disqualification avec rapport écrit et un jet de 7 mètres doit être accordé à l'équipe adverse.
5. Dans les cas 3) et 4), les dispositions suivantes s'appliquent:
 - 5.1. *L'attaquant est capable de lancer et marquer un but : pas de jet de 7 mètres.*
 - 5.2. *L'attaquant passe le ballon, son partenaire ne parvient pas à marquer un but : jet de 7 mètres.*
 - 5.3. *L'attaquant passe le ballon, son partenaire marque un but : pas de jet de 7 mètres.*



Anne-Laure PARADIS

4. DERNIÈRE MINUTE

**Julie et Charlotte BONAVENTURA
« EMPÊCHER LES ACTES
D'ANTI-JEU »**

Le passage d'une minute à 30 secondes est tout d'abord basé sur le constat que cet intervalle de temps était trop long. Le but de cette règle est d'empêcher les actes d'anti-jeu ayant pour objectif de préserver le score. L'introduction de la sanction sportive (jet de 7 mètres) marque une volonté, de la part de l'IHF, d'éradiquer ces situations qui nuisent à notre sport.

**Yohann DELATTRE
« ON A PU RESTER
INVAINCUS »**

Nous n'avons pas gagné le championnat du monde grâce à cette règle, mais, contre l'Algérie, dans les 30 dernières secondes, on récupère deux fois le ballon et il y a deux fautes intentionnelles qui amènent le pénalty et le carton bleu. Cette règle nous a permis de remporter ce match et de terminer invaincus de la première phase.



**Alain DESSERTENNE
« A CHAQUE VRAIE FAUTE,
CE SERA BUT OU 7 MÈTRES »**

Cette modification n'est pas une grande modification de la règle. Au handball, en une minute, il peut être inscrit 2 voire 3 buts ! Les joueurs qui faisaient des fautes étaient juste sanctionnés disciplinairement. Maintenant, dans les 30 dernières secondes et avec un jet de 7 mètres en plus, ça ne va pas être pareil...



Melle BONAVENTURA



Khalid SAMI

5. CARTON BLEU

Information :

Parfois, il n'est pas clair pour les équipes si une disqualification prononcée par les arbitres est donnée en fonction de la règle 8:5 (sans autre conséquence) ou de la règle 8:6 (rapport écrit obligatoire après le match), et la situation passe inaperçue par les spectateurs et les médias.

Cette modification apporte plus de clarté dans de tels cas. Si les arbitres montrent un carton bleu, un rapport écrit accompagnera la feuille de match et la Commission disciplinaire sera responsable des autres actions à entreprendre.

Règle 16:8 (règles 8:6, 8:10), le dernier paragraphe est modifié comme suit :

- L'information est donnée en montrant un carton bleu (en plus du carton rouge).
- Le carton bleu doit être en possession des arbitres.
- Les arbitres montrent en premier le carton rouge et ensuite, après une brève discussion, le carton bleu.



ENTRÉE EN VIGUEUR LE 1^{ER} JUILLET

Ces nouvelles règles seront mises en place au 1^{er} juillet. Ces changements sont définitifs et il n'y aura ni modification ni adaptation. Courant mai l'IHF devrait envoyer à toutes les fédérations un document avec des explications et clarifications concernant leur application. Si chaque fédération est libre de les appliquer, la FFHB les a votées en assemblée générale. Une seule modification concernant le joueur blessé ne sera pas appliquée dans le handball commun en raison de l'absence de délégué technique à qui il revient la tâche de compter les trois passes. Elle le sera par contre en Ligue Professionnelle. ■

(1) Le Test Event est une préparation aux prochains Jeux Olympiques au Brésil. Il permet de jauger les infrastructures et l'organisation et, pour l'arbitrage, de tester les nouvelles règles en conditions réelles.