

REGLE 16 - LES SANCTIONS

Avertissement

16.1 Un avertissement peut être donné pour :

- a) des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse (5.5, 8.2) et qui n'entrent pas dans la catégorie des "sanctions progressives" suivant la Règle 8.3. Un avertissement doit être donné pour :
- b) des irrégularités à sanctionner progressivement (8.3),
- c) des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (15.7),
- d) un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe (8.4).

Commentaires : Chaque joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements. Un joueur qui a déjà été exclu pour 2 minutes ne devrait plus recevoir d'avertissement par la suite. Les officiels d'une équipe ne devraient pas recevoir plus d'un avertissement en tout.

16.2 L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un carton jaune. (Geste n°13 ; le "carton jaune" doit mesurer environ 9 x 12 cm).

Exclusion 16.3 Une exclusion (2 minutes) doit être prononcée en cas de :

- a) changement irrégulier ou une entrée sur l'aire de jeu irrégulière (4.5-6),
- b) irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (8.3),
- c) attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu (8.4),
- d) second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement en vertu de la règle 16.1d (8.4),
- e) défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon (13.5),
- f) irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse (15.7),
- g) disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu (16.8, 2e paragraphe), h) comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu (16.12).

Commentaire : Lors d'irrégularités particulières, l'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, indépendamment des prescriptions énumérées dans les paragraphes b, c et d, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements. Un officiel peut-être exclu directement, même s'il n'y a pas eu d'avertissement envers un autre officiel de son équipe. Si un officiel d'équipe a reçu une exclusion de 2 minutes en relation avec la règle 16.3b, cet officiel est autorisé à rester dans la zone de changement et effectuer sa fonction ; cependant son équipe est réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pendant 2 minutes.

16.4 Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts (geste n°14).





16.5 Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu ; la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification (16.6g).

Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu. La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de la reprise du jeu.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps.

La même règle s'applique entre le temps réglementaire et les prolongations et pendant les prolongations. Disqualification

16.6 Une disqualification doit être prononcée dans les cas suivants :

- a) un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu (4.3),
- b) troisième (ou suivant) comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe, après que l'un d'entre eux a déjà été sanctionné par une exclusion en vertu de la Règle 16.3d (8.4),
- c) irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse (8.5),
- d) comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu (8.6),
- e) voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant une pause (8.7 ; 16.13b,d),
- f) voies de fait d'un officiel (8.7),
- g) troisième exclusion d'un même joueur (16.5),
- h) comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause (16.13d).

16.7 Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométrateur/secrétaire en brandissant le carton rouge (geste n° 13 ; le "carton rouge" doit mesurer environ 9 x 12 cm).

16.8 Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match.

Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement.

Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe.

En d'autres termes, la force de l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu (16.3g). Cette réduction d'effectifs sur l'aire de jeu durera toutefois 4 minutes si le joueur a été disqualifié dans les circonstances indiquées dans la règle 16.12. Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels, disponibles pour l'équipe (exception : 16.13b).

Cependant, il est permis de compléter le nombre des joueurs sur l'aire de jeu à la fin du temps de l'exclusion. En principe, une disqualification s'applique seulement au temps de jeu restant du match où elle a été signifiée.

Elle est considérée comme une décision prise par les arbitres fondée sur leur observation des faits.

Une disqualification ne devrait pas avoir de conséquences au-delà du match, à l'exception d'une disqualification motivée pour voies de fait (16.6e-f) ou si un comportement antisportif grossier d'un joueur ou officiel d'équipe répond à l'interprétation 6a ou d. Des disqualifications de ce type doivent être motivées sur la f

Expulsion

16.9 Une expulsion doit être prononcée : Lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait (tel que défini dans la Règle 8.7) pendant le temps de jeu (Règle 16.13, 1er paragraphe ; Règle 2.6) et aussi en dehors de l'aire de jeu.

16.10 Après avoir ordonné un time-out, les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en utilisant le geste prescrit (geste n° 15).

16.11 Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu. Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement.

Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe. Les arbitres doivent motiver leur décision d'expulsion aux autorités compétentes sur la feuille de match (17.11).

Plusieurs irrégularités dans une même situation

16.12 Si un joueur ou un officiel d'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée.

Ce sera toujours le cas si l'une de ces irrégularités est une voie de fait. Cependant il y a les exceptions suivantes où une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :

a) si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire (16.3h). (Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié),

b) si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, son équipe sera pénalisée non seulement des 2 minutes réglementaires correspondant à la disqualification mais de 2 minutes supplémentaire correspondant à l'attitude antisportive après disqualification, ce qui portera donc le temps d'exclusion infligé à l'équipe à 4 minutes,

c) si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale (16.6d) ; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes (16.8 2e paragraphe),

d) si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes. Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

16.13 Les situations décrites dans les Règles 16.1, 16.3, 16.6 et 16.9 impliquent généralement des irrégularités commises pendant le temps de jeu (2.8). Les time-out et les prolongations font partie du temps de jeu. Les pauses entre les mi-temps ne font pas partie du temps de jeu.

Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou toute voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné comme suit : Avant le match :

a) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16.1d) ;

b) en cas d'attitude antisportive grossière ou de voie de fait (16.6d-f), par une disqualification, mais l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 12 joueurs et 4 officiels. Pendant une pause :

c) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16.1d) ;

d) en cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait (16.6b, d-f, h), par une disqualification ; en cas d'attitudes antisportives répétées, cette règle annule les Règles 16.3c-d qui s'appliquent pendant le temps de jeu. Après une disqualification pendant la pause entre les mi-temps, l'équipe peut aligner sur l'aire de jeu le même nombre de joueurs qu'à la fin de la mi-temps.

Après le match :

e) par un rapport écrit.