

DERNIERES 30 SECONDES

NOUVELLES REGLES 2016





URBH - KBHB

QUAND?

Elle ne s'applique que lorsque la faute est commise dans les 30 dernières secondes du match

si la faute est commise à la 59'28" mais que le temps est arrêté à 59'31" la règle ne s'applique pas!

Cette règle n'est valable qu'à la fin du match ou prolongation(s)

- 59'30" – 60'00"
- 69'30" – 70'00"
- 79'30" – 80'00"

Cette règle n'est d'application que lorsque le chrono tourne : si le chrono est arrêté, il n'y a pas d'occasion de marquer un but donc la règle ne s'applique pas



URBH - KBHB

LA BALLE EST HORS JEU

(ON ENTEND PAR HORS JEU LORSQUE LE BALLON N'A PAS ÉTÉ ENGAGÉ SUITE À UN JET FRANC, UN RENVOI, UNE SORTIE, UN ENGAGEMENT OU AUTRES... ET NON PARCE QU'IL EST HORS DU TERRAIN)

Règle 8:10c

Un joueur ou un officiel empêche, perturbe, gêne l'exécution d'un jet.



+





URBH - KBHB

LA BALLE EST HORS JEU

Règle 8:10c

Cette règle est aussi valable suite à un comportement antisportif dans la zone de changement ou suite à une faute de remplacement



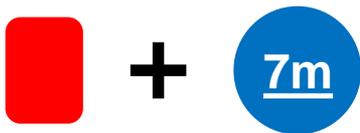


URBH - KBHB

LA BALLE EST EN JEU

Règle 8:10d

Si l'équipe en possession du ballon ne peut pas tirer ou est privée d'une occasion manifeste de but par l'intervention d'un joueur selon les règles 8:5 – 8:6 – 8:10a – 8:10b ou par un officiel 8:10a – 8:10b



LA BALLE EST EN JEU

- La règle 8:10d sera seulement appliquée en cas d'infractions par les défenseurs.
- Le 7m est la suite d'une disqualification selon la règle 8:5  ou 8:6 
- Pour la collision du gardien hors de sa zone de but (en contre attaque) la règle 8:5 reste d'application  + 
- Si malgré la faute commise l'attaquant est capable de marquer un but, il n'y aura pas de 7m  + 



URBH - KBHB

LA BALLE EST EN JEU

L'attaquant peut tirer et marquer :



L'attaquant peut passer la balle à un coéquipier qui marque :



L'attaquant peut passer la balle à un coéquipier
qui ne marque pas :



Le coéquipier passe la balle à un autre coéquipier

- L'avantage n'est valable que pour la première passe



VIDÉOS

RÈGLES 30 DERNIÈRES SECONDES



URBH - KBHB

VIDEO : SASJA - BEVO



<https://www.facebook.com/LigueFrancophoneDeHandball/posts/1587072381308662>



URBH - KBHB

VIDÉO : SASJA - BEVO

Comme nous pouvons le voir dans la vidéo, nous sommes dans les 30 dernières secondes, les jaunes et bleus jouent sans gardien (ils sont 6 joueurs de champ alors qu'il y a deux min au marquoir) la balle est en jeu et il y a occasion manifeste de but (le joueur peut shooter dans le goal vide)

DECISION :



- Si le gardien était dans le but c'était 2 Min et coup franc au milieu du terrain car pas d'occasion manifeste de but (il y a deux défenseurs devant lui)

- si l'arbitre avait sifflé une faute de l'attaquant (marché, double dribble, offensive ou autres) et même si le gardien était dans le but à ce moment-là c'était d'office 7M+Rouge (ballon hors jeu empêche l'exécution du jet)



URBH - KBHB

VIDÉO : LIONS - SASJA

<https://livestream.com/LimburgLIONS/events/6901042/videos/147341566> (vidéo à partir de 1h44min 00sec)



URBH - KBHB

VIDÉO : LIONS - SASJA

Il reste 10 secondes à jouer, le contact du défenseur est en face à face il n'y a pas d'occasion manifeste de but (on pourrait en fonction de la ligne de la progressivité sanctionner éventuellement le défenseur de 2 min)

VIDEO : TOURNAI – EYNATTEN

<http://www.notele.be/list25-estumag-media46805-estumag-04-12-16.html> (vidéo à partir de la 15min 15sec)



URBH - KBHB

VIDEO : TOURNAI – EYNATTEN

Il reste 10 secondes à jouer, l'arbitre siffle un jeu passif (le ballon est hors jeu), lorsque le joueur bleu renvoie la balle à l'endroit où doit être exécuté le jet franc, interception du N°4 Rouge

DECISION



LE JEU PASSIF

NOUVELLES REGLES 2016



LES 6 PASSES



URBH - KBHB

L'attaque possède un maximum de 6 passes pour tenter de marquer un but à partir du moment où le signal du jeu passif est indiqué par le(s) arbitre(s). Cependant une 7^{ème} passe est autorisée **UNIQUEMENT** lorsque un jet franc est sifflé et que les 6 passes sont utilisées.

ATTENTION : si les joueurs n'ont pas l'intention d'accélérer le jeu et de se procurer une occasion de marquer un but, le jeu passif peut être sifflé avant la limite des 6 passes !

