



#### **DISPOSITION I – 5 – D – 4**

Lorsqu'un joueur effectue une rentrée de touche malgré la présence d'un adversaire situé à moins de deux mètres du lieu de la rentrée de touche et que cet adversaire détourne de la main, l'arbitre arrêtera le jeu sous réserve de l'avantage.

Il sanctionnera le fautif d'un coup franc direct à l'endroit de la faute et d'une « sortie temporaire » pour comportement antisportif.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 5**

Lorsqu'un joueur faisant une rentrée de touche régulière lance violemment et intentionnellement le ballon contre la tête d'un adversaire, l'arbitre accordera un coup franc direct à l'équipe adverse à l'endroit où se trouve la victime. Si celle-ci se trouve dans la surface de réparation adverse, un coup de pied de réparation sera accordé à l'équipe de la victime. Le fautif sera exclu pour comportement violent.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 6**

Si la rentrée de touche ne se fait pas au bon endroit ou est mal exécutée par le lanceur, la remise en jeu sera à refaire par l'équipe adverse.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 7**

Si le joueur faisant la remise en jeu rejoue le ballon avant un autre joueur, l'arbitre accordera un coup-franc indirect à l'équipe adverse à l'endroit où il a retouché le ballon. S'il le retouche de la main, l'arbitre accordera un coup-franc direct ou un coup de pied de réparation.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 8**

La distance maximale à laquelle doit se trouver le joueur pour faire la remise en jeu est laissée à l'appréciation de l'arbitre.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 9 :**

Si le joueur faisant la remise en jeu cherche à retarder délibérément l'exécution de la remise en jeu, l'arbitre indiquera au joueur concerné, verbalement ou par coup de sifflet, de se dépêcher. Il donnera un coup de sifflet et signalera clairement avec le bras que le jeu doit reprendre. Il lancera un décompte visuel de cinq secondes main levée, afin d'accélérer la remise en jeu.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 10 :**

Si le ballon n'est pas en jeu à la fin du décompte, l'équipe adverse bénéficiera alors de la rentrée de touche, au même endroit.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 11 :**

Si le joueur concerné ou un de ses coéquipiers retarde alors excessivement la remise en jeu par l'équipe adverse, l'arbitre appliquera la règle des dix mètres, puis lui donnera un avertissement s'il récidive.

#### **DISPOSITION I – 5 – D – 12 :**

L'arbitre ne doit pas nécessairement attendre qu'un joueur soit en possession du ballon pour lancer le décompte. Ce décompte peut être lancé également si le joueur retarde délibérément la reprise de jeu en allant récupérer le ballon lentement ou en ne se plaçant pas au bon endroit pour faire cette remise en jeu.

**DISPOSITION I – 5 – D – 13 :**

Afin de ne pas retarder la reprise du jeu, l'arbitre ne sanctionnera pas l'équipe concernée si le joueur est en train d'effectuer la remise en jeu au moment où l'arbitre arrive à la fin du décompte.