



RÈGLEMENT OFFICIEL SÉNIOR

DU

SPORT KIN-BALL®

Saison 2019-2020

Toute reproduction partielle ou totale est interdite sans l'autorisation écrite de
la Fédération Kin-Ball France

Dans ce document, le générique masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte et l'utilisation de la forme masculine désigne aussi bien les femmes que les hommes.

Sommaire

Déroulement Général	5
Installation et matériel	6
2.1 Limites de la surface de jeu et dimensions.....	6
2.2 Zone d'échauffement	6
2.3 Aménagement physique	6
2.4 Équipement technique	7
Équipes, rôles et devoirs	8
3.1 Rôles et devoirs de l'entraîneur en chef et des entraîneurs adjoints.....	8
3.2 Rôles et devoirs du capitaine de l'équipe	8
3.3 Rôles et devoirs du joueur	9
Les officiels	10
4.1 L'arbitre en chef	10
4.2 L'arbitre adjoint.....	11
4.3 Utilisation des brassards d'arbitres	11
4.4 Le marqueur.....	11
4.5 Juge de ligne	11
Durée et déroulement d'un match	12
5.1 Durée d'un match.....	12
5.2 Déroulement d'un match.....	12
Définitions.....	14
6.1 Appellation	14
6.2 Lancer	14
6.3 Déplacements	14
6.4 Passe.....	14
6.5 Calcul de la distance de 1,8 mètre (pour le carré défensif)	14
6.6 Contact	14
6.7 Possession.....	14
6.8 Contrôle	14
6.9 Axe Corporel	14
Règlements de jeu	15
7.1 Faute d'appellation	15

7.2 Manque un contact	17
7.3 Échappée	17
7.4 Extérieur	17
7.5 Pente descendante	18
7.6 Lancer trop court.....	21
7.7 Reprise de jeu	22
7.8 Faute de temps	23
7.9 Marcher	23
7.10 Déplacement illégal	24
7.11 Emprisonnement du ballon.....	24
7.12 Joueur en trop sur le terrain.....	25
7.13 Offensive Illégale.....	25
7.14 Défensive Illégale	25
7.15 Avertissements.....	26
7.16 Calcul du Pointage	28
Règles liées au temps.....	30
Temps mort	30
Interprétations	31
9.1 Résumé des points concernant la PASSE.....	31
9.2 Résumé des points concernant le Déplacement Offensif.....	31
Procédures d'Arbitrage	32
10.1 Procédure d'arbitrage des changements de joueurs.....	32
10.2 Procédure d'arbitrage pour un temps mort	32
10.3 Procédure d'arbitrage pour une blessure.....	32
ANNEXE A : CHARTE D'ESPRIT SPORTIF	33
ANNEXE B : GESTUELLE D'ARBITRAGE	34
ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS.....	39
ANNEXE D : PROCEDURES D'ARBITRAGE	42
ANNEXE E : Exemple de feuille de match	45

|Déroulement Général

Une rencontre de sport KIN-BALL® se déroule entre trois équipes sur un terrain où prennent place quatre joueurs par équipe. L'objectif de ce sport est d'attraper le ballon, avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le ballon relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise. Quand une équipe commet une faute, un point est accordé à chacune des deux autres équipes.

Consulter l'Article 5 - Les officiels et l'ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS pour connaître le fonctionnement des matchs menant à une équipe gagnante.

Le sport KIN-BALL®, tel que décrit, se pratique en équipes mixtes ou non.

|Installation et matériel

2.1 Limites de la surface de jeu et dimensions

La surface de jeu est délimitée par les murs, le plancher, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase. La grandeur de la surface de jeu peut varier selon la dimension du gymnase jusqu'à concurrence de 21 mètres par 21 mètres (taille minimale de 18 mètres par 18 mètres). Si la surface de jeu est délimitée par des lignes, celles-ci doivent être tracées de la même couleur, continues et avoir une largeur minimum de 5 centimètres.

Pour toutes compétitions régionales, les responsables de ligues ont le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants.

2.2 Zone d'échauffement

Zone d'échauffement : une zone d'échauffement doit être mise à disposition pour chaque équipe. Cette zone doit se situer derrière le banc de l'équipe et doit avoir une surface minimale de 9m².

Exception : Si les équipements dans lesquels a lieu l'évènement ne permettent pas un tel espace derrière les bancs d'équipe, la FKBF pourra valider des espaces plus petits ou situés ailleurs.

2.3 Aménagement physique

Vous trouverez ci-dessous un exemple d'aménagements physiques utilisés pour des compétitions nationales de sport KIN-BALL®. D'autres aménagements physiques peuvent être utilisés mais l'organisation doit, dans la mesure du possible, respecter les conditions suivantes :

- Les bancs de toutes les équipes doivent être positionnés de manière à ce que les membres de l'équipe puissent voir le marqueur officiel.
- Les bancs de toutes les équipes doivent être positionnés de manière à ce que les membres de l'équipe puissent voir le chronométreur officiel.

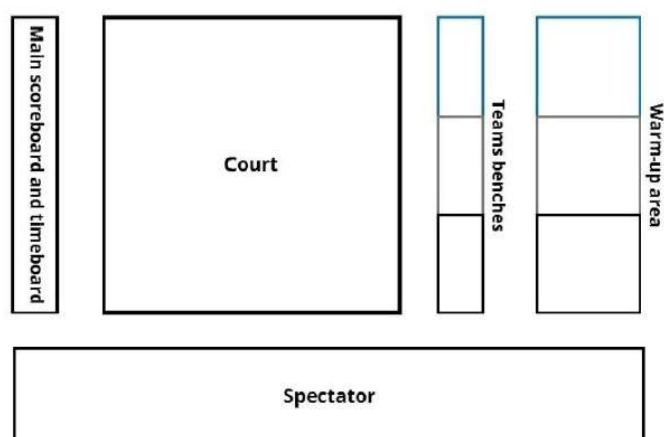


Figure 1 - Exemple de disposition

2.4 Équipement technique

- a) Chaque plateau de compétition doit disposer de trois ballons officiels, respectant les normes de la FKBF.
- b) Dossards identifiés aux trois couleurs officielles, soit : bleu, gris et noir, respectant les normes de la FKBF.
- c) Un marqueur respectant les normes de la FKBF. Ce tableau doit être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.
- d) Un marqueur destiné à l'affichage des périodes remportées.
- e) Un gonfleur respectant les normes de la FKBF.
- f) Une feuille officielle de score devant être remplie avant, pendant et après la rencontre. Celle-ci devra être accompagnée de 2 crayons.
- g) Un dé à six faces identifiées à chacune des trois couleurs officielles à raison de deux faces par couleur. Si un tel dé n'existe pas, les arbitres choisiront les modalités de tirage au sort des équipes.

Équipes, rôles et devoirs

Chaque équipe est composée d'un minimum de quatre joueurs et au maximum de douze joueurs, d'un entraîneur en chef et de deux entraîneurs adjoints.

Une cellule est composée de quatre joueurs de la même équipe. On retrouve une seule cellule par équipe sur le terrain.

3.1 Rôles et devoirs de l'entraîneur en chef et des entraîneurs adjoints

- a) Ils doivent se conformer ainsi que leur équipe, à toutes les règles du jeu et de la charte d'esprit sportif. En conséquence, leur comportement tombe sous la juridiction de l'arbitre.
- b) Ils doivent veiller au bon fonctionnement de leur équipe, tant sur le banc que pendant le jeu.
- c) Ils doivent posséder une philosophie fair-play.
- d) Ils doivent savoir se contenir face aux événements lors du jeu.
- e) Ils doivent pouvoir apaiser le comportement de leurs joueurs face aux décisions de l'arbitre.
- f) Ils doivent superviser le travail de leur capitaine.
- g) L'entraîneur en chef peut demander un temps mort, lors de ce temps mort il peut demander à l'arbitre des explications sur le règlement. Ce droit doit être utilisé sporadiquement et avec courtoisie.
- h) Ils ne peuvent pas contester les décisions de l'arbitre.
- i) Seuls les entraîneurs en chef et les entraîneurs adjoints dont les noms sont inscrits sur la feuille de match sont autorisés à être présents sur le banc. Ils peuvent rester debout pendant la rencontre. Ceux-ci doivent demeurer à l'avant ou à l'arrière de leur banc d'équipe.

Si une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision des arbitres ou tout événement survenant pendant la rencontre, elle peut procéder de la façon suivante :

- Le plus tôt possible après l'incident, soit immédiatement si le ballon est « mort », soit à la prochaine faute, l'entraîneur peut demander un temps mort pour en faire l'observation à l'arbitre, toujours d'une façon calme et courtoise.
- L'arbitre pourra prendre tout le temps voulu pour expliquer sa décision et pour corriger la situation si nécessaire.

3.2 Rôles et devoirs du capitaine de l'équipe

- a) Il représente son équipe sur le jeu. Il est le seul joueur habilité à s'adresser à l'arbitre pour obtenir des informations **essentiels** sur l'application ou l'interprétation des règles. Ceci doit être fait de manière courtoise, sporadique et seulement lorsque le ballon est « mort ».

Un ballon est considéré comme « mort » lorsqu'une faute a été commise, lors d'un temps mort ou d'un arrêt de jeu par l'arbitre pour une raison quelconque.

Si le capitaine d'équipe est sur le banc, il peut, dès que le ballon est « mort », aller sur le terrain de jeu pour demander des informations essentielles à l'arbitre.

- b) Si pendant une partie le capitaine doit cesser de jouer (blessure) et n'est plus en mesure d'assumer son rôle, l'entraîneur en chef devra désigner à l'arbitre en chef un autre joueur comme capitaine de l'équipe pour le reste de la partie.

- c) Il doit veiller au bon fonctionnement de la cellule en jeu.
- d) Il doit posséder une philosophie d'esprit sportif.
- e) Il doit faire en sorte que les joueurs respectent les décisions de l'arbitre.
- f) Il peut demander un temps mort.

3.3 Rôles et devoirs du joueur

- a) Il doit connaître les règles du jeu et les appliquer.
- b) Il doit accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres. En cas de doute, seul le capitaine en jeu peut demander des éclaircissements.
- c) Il doit se conduire avec esprit sportif et d'après les principes suivants :
 - Adopter une conduite courtoise à l'égard des arbitres et des adversaires.
 - Éviter les actions ou attitudes visant à influencer les décisions des arbitres.
 - Éviter toutes actions et attitudes visant à retarder le jeu.
 - Ne peut demander des explications à l'arbitre (à l'exception du capitaine).
 - Ne peut contester les décisions de l'arbitre.
 - Ne peut manifester son mécontentement (physiquement ou verbalement).
- d) Lorsque les joueurs ne sont pas sur le terrain, ils doivent s'asseoir sur leur banc, se tenir debout derrière ou aller dans leur zone d'échauffement.

|Les officiels

4.1 L'arbitre en chef

- a) Il doit appliquer toutes les règles de jeu.
- b) Il est responsable de vérifier la conformité du terrain ainsi que l'ensemble des équipements qui seront utilisés durant la partie (marqueur, chronomètre, lignes, ballons, chasubles, etc...).
- c) Il est responsable de la feuille de match et y enregistre tout ce qui est nécessaire au déroulement du jeu. Il doit décerner et inscrire sur la feuille de match les avertissements mineurs et majeurs.
- d) Il doit superviser le tirage au sort pour désigner l'équipe qui doit commencer la partie (voir 5.2 a)).
- e) C'est à lui que revient la décision finale sur tout le jeu. Sa décision ne peut être discutée par aucun des joueurs ou entraîneurs.
- f) Il a le droit de demander un temps mort pour quelque raison que ce soit.
- g) Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifié dans ces règlements.



Commentaire :

L'arbitre a le devoir de rapporter à l'organisateur de la compétition tout point litigieux, en dehors de la réglementation, survenu pendant une rencontre.

- h) Il a le pouvoir de disqualifier une équipe ou un joueur si, après l'avoir averti(e), celle-ci ou celui-ci refuse de jouer ou de continuer la partie ou si, par ses actes, elle ou il empêche la rencontre de se dérouler.
- i) Il a le pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en dehors de celui-ci. Toutefois, la signature de l'arbitre en chef au bas de la feuille de match d'une rencontre met fin à la relation des arbitres avec cette rencontre.

Donc, si pendant la période se situant entre la fin du temps de jeu et la signature de la feuille de marqueur, les joueurs, l'entraîneur en chef ou un entraîneur adjoint font preuve d'une conduite antisportive, l'arbitre en chef notera l'incident sur la feuille de marqueur. Les avertissements durant cette période seront considérés comme majeurs et uniquement les points d'esprit sportif seront déduits.

- j) Si l'arbitre en chef se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.
- k) Il doit vérifier l'équipement des joueurs et refuser tout objet pouvant être dangereux pour les joueurs sur le jeu (protection rigide, montre, bijoux, casquette, etc.).
- l) L'équipement des arbitres comprend :
 - Un maillot jaune officiel dont une manche est noire.
 - Des chaussures de sport.
 - Un sifflet et une montre
 - Un écusson identifiant un arbitre en chef niveau 3.
 - Des brassards bleu et gris aux couleurs officielles.
 - Un carton jaune et un carton rouge
- m) Il a le pouvoir de disqualifier un joueur si, suite à une blessure, il juge que les conditions physiques de ce joueur présentent un risque pour sa propre sécurité ou celle des autres joueurs.

Exemples : saignement incontrôlé, commotion cérébrale, blessure empêchant au joueur de se déplacer sur le terrain, ...

4.2 L'arbitre adjoint

- a) Il assiste l'arbitre en chef pour l'application des règles.
- b) Il effectue le tirage au sort au début du match pour décider quelle équipe commencera en possession du ballon.
- c) Il a le droit de demander un temps mort pour quelque raison que ce soit.
- d) Si l'arbitre adjoint se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.

4.3 Utilisation des brassards d'arbitres

L'utilisation des brassards d'arbitres est la façon officielle utilisée pour l'identification de l'équipe fautive. Ceux-ci doivent être portés de la façon suivante :

- Le brassard noir est identifié par la manche noire du maillot de l'arbitre
- Le brassard gris est porté au poignet droit
- Le brassard bleu est porté au poignet gauche

4.4 Le marqueur

- a) Il est responsable du tableau de pointage.
- b) Il remplit sa fonction assis à la table du marqueur (voir 2.3 Aménagement physique).
- c) Il est responsable de remplir la feuille de match avec les informations suivantes : temps morts, scores des périodes, résultat du match et toute autre information administrative. Il doit soumettre ces informations à l'arbitre en chef pour validation.
- d) Si un temps mort est demandé sans être vu par l'un des arbitres, il doit essayer de le leur signaler.

4.5 Juge de ligne

Les juges de lignes sont en charge, afin d'aider les arbitres, de juger :

- les extérieurs
- les échappés

Les juges de ligne se doivent de ne juger que le ballon et non les joueurs.

Le drapeau doit être levé si le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain ou s'il touche un obstacle fixe.

Le drapeau doit pointer le centre du terrain si le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur la ligne du terrain.

Durée et déroulement d'un match

5.1 Durée d'un match

- a) Un match de sport KIN-BALL® se joue en périodes de 13 points gagnants. Pour gagner le match, une équipe doit remporter 3 périodes.
- b) Lorsqu'une ou deux équipes atteignent le score de 11, l'arbitre siffle 3 coups de sifflet. L'équipe ayant le moins de points se retire du terrain et les deux autres équipes terminent la période en gardant le même score. Celle des deux ayant le moins de points reprend le ballon au centre du terrain pour une remise en jeu, si les deux équipes sont à 11 points, un tirage au sort est effectué par l'arbitre en chef. La première équipe qui atteint 13 points remporte la période.
- c) Un temps d'arrêt de deux minutes est alloué entre chaque période. Pour la première période, l'équipe débutant avec le ballon est déterminée par un tirage au sort effectué entre les équipes avec le dé officiel ou un toss. Pour les périodes suivantes l'équipe ayant eu le moins de points à la période précédente obtient alors le ballon. Pour la prolongation pour la deuxième place un second toss sera effectué.



Commentaire :

Selon le tournoi, le format d'un match peut être modifié par les autorités responsables de l'organisation.

5.2 Déroulement d'un match

- a) Tirage au sort : les capitaines des équipes et les arbitres se réunissent au centre du terrain pour le tirage au sort et les consignes d'avant partie. Les autres membres de chaque équipe doivent demeurer à leur banc respectif. L'arbitre adjoint lance le dé officiel et la couleur se présentant sur le dessus détermine l'équipe qui commencera avec le ballon ou procède au toss.
À la suite du tirage au sort, l'arbitre en chef invite les joueurs à prendre place sur le terrain, en sifflant un long coup.
- b) Mise au jeu : La mise au jeu signale le lancer de début de partie ou de période. Elle doit s'effectuer du point central du terrain.
- c) Une fois la mise au jeu effectuée, le jeu se poursuit tant qu'une faute n'est pas commise. L'équipe en possession du ballon effectuera une appellation et procédera au lancer.
- d) La réception du lancer doit se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans que le ballon ne touche le sol délimité par les limites de la surface de jeu, incluant les obstacles fixes se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu.
- e) Le ballon est considéré « en jeu » s'il est en contact avec l'intérieur de la surface de jeu ou la ligne de démarcation de celle-ci. Le ballon sera considéré « hors-jeu » s'il touche le sol à l'extérieur des limites de la surface de jeu ou tout obstacle fixe.
- f) Lorsqu'une faute est commise, les équipes non-fautives recevront un point et l'équipe fautive reprendra possession du ballon.
- g) Les changements de joueurs sont permis lorsque le ballon est « mort » suite à une faute ou une blessure.
- h) Remise au jeu : La remise au jeu se produit après qu'il y ait eu un arrêt de jeu signalé par l'arbitre.

Le point de remise au jeu est l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute a été commise. Pour le cas particulier de la reprise de jeu, se référer au point 7.7 Reprise de jeu. Si le ballon n'est pas à l'intérieur de

la surface de jeu quand la faute est commise, le point de remise au jeu sera le point le plus proche de la surface de jeu.

Lors d'une remise au jeu, l'équipe fautive peut reprendre le ballon dans un rayon de deux diamètres de ballon, soit 2,44 mètres du point de remise au jeu.

Une équipe en possession du ballon peut se déplacer avant ou après les deux coups de sifflet de la remise au jeu.

- i) Une période se termine quand une faute commise amène le score d'une équipe à 13 points.

|Définitions

6.1 Appellation

Action de nommer l'équipe qui devra récupérer le lancer.

6.2 Lancer

Il y a lancer lorsque tous les joueurs de l'équipe à l'offensive démontrent l'intention d'envoyer le ballon à l'équipe adverse.

- Il faut que celui ou ceux qui ont l'intention d'envoyer le ballon à l'équipe adverse entrent en contact avec celui-ci. Les gestes qui causent le contact et le mouvement du ballon seront considérés comme le geste initial. Le lancer se termine lorsque le geste initial du lanceur est terminé.
- Toutefois, si la défense entre en contact avec le ballon après le début du geste initial et avant la fin de celui-ci, le ballon lui appartiendra. Cependant, le lanceur peut toujours terminer son mouvement.

6.3 Déplacements

Un déplacement est l'action de mouvoir le ballon d'un endroit à un autre en maintenant un contact corporel continu entre au moins un joueur et le ballon. Pour qu'un mouvement de ballon soit considéré comme un déplacement, il faut que le geste pour déplacer le ballon soit fait de façon intentionnelle et que le ballon soit en contrôle de l'équipe effectuant le mouvement.

6.4 Passe

Action de faire voyager le ballon dans les airs d'au moins un joueur à au moins un autre joueur ou à soi-même. Pour qu'une passe soit considérée comme telle, il faut que le joueur à l'origine du mouvement du ballon soit en contrôle de ce dernier, que le geste de faire voyager le ballon soit fait de façon intentionnelle, que le contact avec le ballon soit interrompu et qu'il y ait un ou plusieurs destinataires à cette passe. Il revient à l'arbitre de déterminer si un joueur est un destinataire acceptable.

6.5 Calcul de la distance de 1,8 mètre (pour le carré défensif)

L'arbitre calcule cette distance à partir de l'extrémité du ballon la plus près du joueur en défense. Un joueur est considéré à l'intérieur des 1,8 mètre lorsqu'il a au moins un pied à 1,8 mètre ou moins du ballon.

6.6 Contact

On considère comme un « contact » le fait qu'un joueur de l'équipe nommée touche le ballon avec une partie de son corps, qu'il soit en contrôle du ballon ou non.

6.7 Possession

Un joueur ou une équipe sont considérés comme ayant possession du ballon s'ils ont été en contact avec le ballon suite au lancer.

6.8 Contrôle

L'équipe est en contrôle du ballon quand l'arbitre juge que celle-ci est en mesure de l'immobiliser.

6.9 Axe Corporel

L'axe corporel est une colonne d'air verticale située au-dessus du joueur tenant le ballon et qui inclut les épaules de ce joueur. En fait, cela représente l'espace qu'occuperait le joueur s'il se relevait de façon verticale.

Règlements de jeu

7.1 Faute d'appellation

- a) En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot « Omnikin », suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon (exemple : Omnikin noir). De plus, la prononciation de la couleur doit être courte et l'appellation doit être complètement terminée au moment du lancer.

En jeu, pour être prise en considération, l'appellation complète doit être faite **avant** le lancer et **après** qu'il y ait eu un contact au ballon. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant qu'il y ait eu un contact.

- b) Lors d'une mise ou remise au jeu, l'appellation complète doit être faite **après** les deux coups de sifflet de l'arbitre pour être prise en considération. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant ou pendant les deux coups de sifflet. La prononciation de l'appellation doit être juste. Il faut entendre clairement chaque mot séparément.



Commentaire :

Lors du lancer, les joueurs de la cellule offensive peuvent communiquer entre eux pour autant que cela ne nuise pas à l'appellation ni au bon déroulement du jeu.

- c) Un ou deux joueurs peut ou peuvent appeler Omnikin suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe choisie. Cependant, lors de l'appellation, on ne doit entendre qu'un seul joueur et un seul mot à la fois.
- d) On ne peut appeler qu'une seule des couleurs officielles **après** avoir prononcé Omnikin.

Les exemples suivants constituent des appellations **acceptées** après qu'il y ait eu un contact au ballon ou après les deux coups de sifflets, lors d'une phase de jeu arrêté :

- Omnikin-noir Omnikin-noir (lancer)
- Gris-Omnikin-gris (lancer)
- Omnikin-noir « mot » (lancer)
- Bleu-Omnikin-noir (lancer)
- Omnikin-gris-gris (lancer)
- Omni-Omnikin-bleu (lancer)
- Omni-noir Omnikin-gris (lancer)

Les exemples suivants constituent des **fautes** d'appellation, lorsqu'ils sont dits après qu'il y ait eu un contact au ballon ou après les deux coups de sifflet, lors d'une phase de jeu arrêté :

- Omnikin-bleu Omnikin-gris (lancer)
- Omnikin-Omnikin-noir (lancer)
- Omnikin-gris-bleu (lancer)
- Omnikin « Nom d'un joueur » bleu (lancer)
- Omnikin-vert (lancer)
- Ominikin « hum... »-noir (lancer)
- Omnikin-noir-Omnikin (lancer)

- Omnikin-noir Omnikin-noir (pendant le lancer)

Faute d'appellation pour Attaque injustifiée

Une équipe doit toujours attaquer l'équipe qui est en tête.

Si l'équipe à l'offensive est seule en tête, elle doit obligatoirement appeler l'équipe qui est deuxième.

Si deux équipes sont à égalité en tête, elles doivent s'appeler.

Pour qu'il y ait faute d'appellation pour attaque injustifiée, l'appellation doit pouvoir être prise en considération.

L'arbitre décernera une faute d'appellation pour attaque injustifiée immédiatement après l'appellation.

Cette règle ne s'applique plus à partir du moment où une équipe atteint le score critique soit 10 points sur une formule en 13 points gagnants (score à adapter en fonction de la formule de match).

Pointage			Exemples de faute d'appellation pour attaque injustifiée
Bleu	Gris	Noir	
8	7	7	Gris appelle noir ou Noir appelle gris
9	9	8	Bleu appelle noir ou Gris appelle noir
9	8	7	Bleu appelle noir ou Noir appelle gris ou Gris appelle noir
8	8	8	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
10	9	7	Aucune possibilité d'attaque injustifiée

Figure 2 – DIFFERENTS EXEMPLES DE POINTAGE AVEC
POSSIBILITE OU NON DE FAUTE D'APPELLATION POUR ATTAQUES INJUSTIFIEES

7.2 Manque un contact

Les quatre joueurs de la cellule en jeu doivent avoir un contact corporel avec le ballon au moment du lancer.

- a) Si la trajectoire du ballon est modifiée par une partie du corps (dos, tête ou autre) d'un joueur de la cellule offensive après que le lancer ait été effectué, l'arbitre signalera une faute pour manque un contact étant donné que lors du dernier contact au ballon, les quatre joueurs n'avaient pas de contact corporel avec celui-ci.
- b) Un transport est le fait d'accompagner le ballon lors d'un lancer, alors qu'au moins un des quatre joueurs de l'équipe n'est plus en contact corporel avec celui-ci. L'arbitre signalera une faute pour manque un contact.

7.3 Échappée

Suite à un lancer, pour que le ballon soit considéré comme échappé, le ballon doit toucher le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain et une des conditions suivantes doit être rempli :

- a) Le lancer doit avoir libéré au moins 1,8 m (voir 7.6 Lancer trop court) et avoir eu au moins 1m de sa trajectoire avec une pente ascendante ou nulle (voir 7.5 Pente descendante). Si le lancer ne respecte pas ces conditions, pour être considéré comme échappé, un joueur de l'équipe nommée doit d'abord être entré en contact avec le ballon avant qu'il ne touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.
- b) Si une équipe est en contrôle du ballon et que ce dernier touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain avant qu'il n'ait été lancé, il y aura échappée.
- c) Une équipe en possession du ballon effectue un mouvement de ballon en visant délibérément ou accidentellement un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.

7.4 Extérieur

- a) Pour que le ballon soit considéré comme extérieur il doit avoir été en contact soit avec le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe. L'équipe qui se verra sanctionnée d'une faute d'extérieur sera celle en possession du ballon lorsque celui-ci touchera le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.
- b) Le lancer doit se faire à l'intérieur des limites de la surface de jeu. Toutefois, dans le cas où une ligne délimite la surface de jeu, la prise d'élan initiale pour exécuter un lancer peut se faire à l'extérieur des limites de jeu. Cependant, une partie du corps de chacun des membres de la cellule en jeu doit être à l'intérieur de la surface de jeu lorsqu'il est en contact avec le ballon.
- c) Un joueur est considéré extérieur lorsqu'aucune partie de son corps n'est en contact avec la surface de jeu ou avec la ligne délimitant la surface de jeu lors du contact avec le ballon, à moins que son corps ne soit entièrement à l'intérieur de la surface de jeu.
- d) Si un joueur de l'équipe nommée est à l'extérieur des limites de terrain et qu'il récupère le ballon tout en n'ayant aucune partie du corps en contact avec l'intérieur ou sur la limite délimitant la surface de jeu, il y aura extérieur.
- e) Lors d'une remise au jeu, les joueurs de l'équipe à l'offensive ayant un contact avec le ballon sont responsables d'avoir au minimum une partie du corps à l'intérieur et en contact avec la surface de jeu.
- f) Si un joueur prend son impulsion à **l'intérieur** ou **sur une ligne** délimitant la surface de jeu, il peut alors entrer en contact avec le ballon. Cependant, ce joueur ne doit plus être en contact avec le

ballon au moment où il reprend contact uniquement avec l'extérieur des limites de la surface de jeu.

- g) En situation de passe, il y aura une faute pour extérieur si une équipe en possession du ballon le lance de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.
- h) Dans le cas où la limite de jeu est un mur, un joueur peut prendre son impulsion sur le mur pour récupérer le ballon.
- i) Si le ballon quitte la surface de jeu et qu'il doit y avoir une remise au jeu, celle-ci aura lieu le plus près de l'endroit où l'arrêt de jeu s'est produit.

7.5 Pente descendante

- a) Une partie de la trajectoire du lancer doit avoir une pente ascendante ou nulle sur au minimum 1m (voir Figure 3).
- b) Un lancer est considéré comme une pente descendante lorsqu'aucune partie de la trajectoire n'a une pente nulle ou ascendante sur au minimum 1m (voir
- c)
- d)

- e) Figure 4) et qu'aucun joueur de l'équipe nommée ne touche au ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol à l'intérieur ou sur les limites de la surface de jeu.

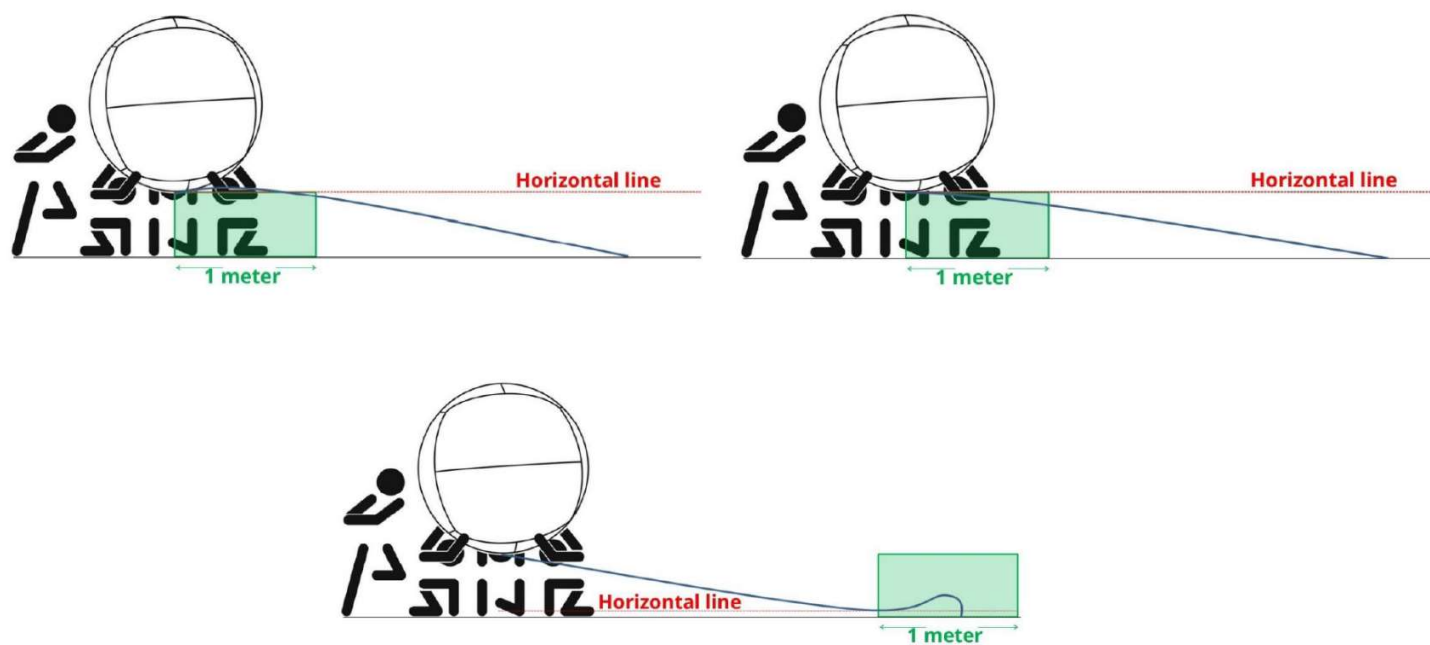


Figure 3 – Lancers considérés pente descendante

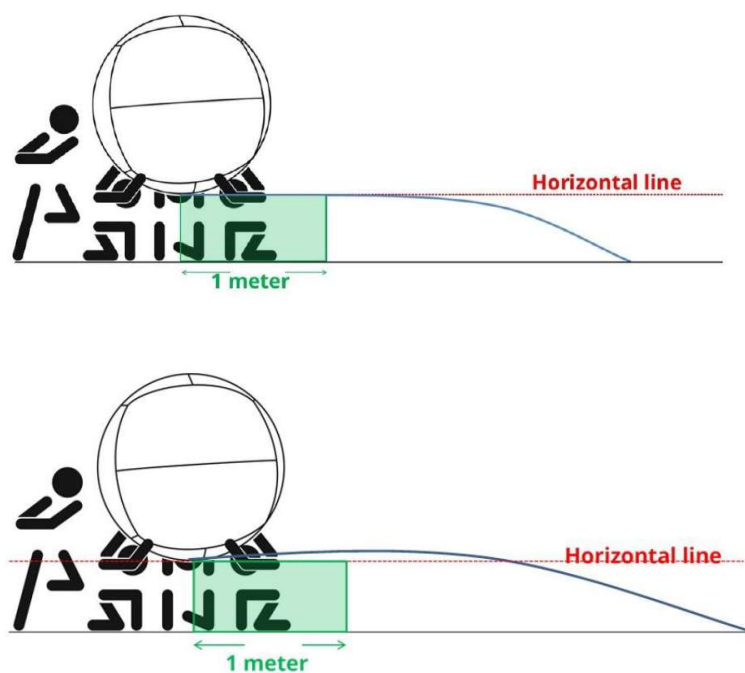


Figure 4 – Lancers acceptés

- f) Lors du lancer en « parabole » (voir **Erreur ! Source du renvoi introuvable.**), celui-ci est accepté seulement si une partie de la trajectoire du ballon a une pente nulle ou ascendante sur au minimum 1m avant de toucher le sol.

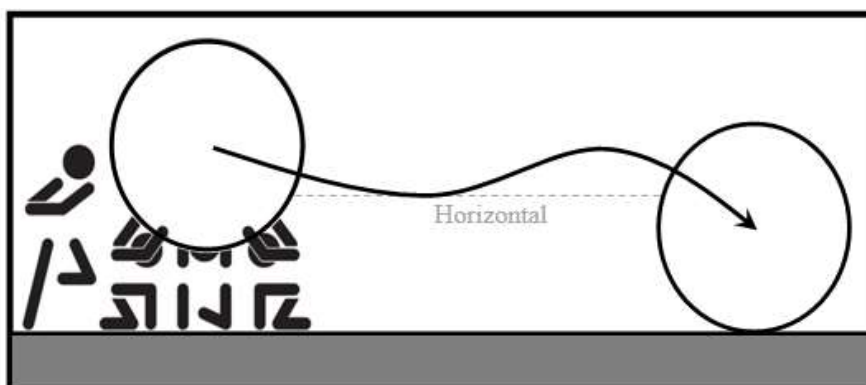


Figure 5 – Le lancer parabole est accepté

- g) Si un lancer produit une pente descendante et qu'un joueur d'une équipe non nommée situé à plus de 1,8 mètre est touché en premier par le ballon, une des possibilités suivantes se produit :
- Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si la trajectoire du ballon est modifiée.
 - Il y aura pente descendante si la trajectoire du ballon n'est pas modifiée.
 - Il y aura obstruction volontaire (voir 7.15 b) si le joueur n'a pas tenté l'effort maximum pour éviter d'être touché par le ballon.



Commentaire :

La trajectoire d'un ballon est considérée comme modifiée quand la ligne parcourue par le ballon est brisée.

7.6 Lancer trop court

Distance minimale que le ballon doit parcourir :

Le ballon doit libérer au minimum 1,8 mètre au sol. Pour ce faire, il doit être possible de placer une fois et demie le diamètre du ballon (1,8 mètre) au sol entre le ballon de départ et celui d'arrivée (voir Figure 6).

Un lancer est considéré comme un lancer trop court lorsque le lancer ne libère pas 1,8 mètre (voir Figure 6) et qu'aucun joueur de l'équipe nommée ne touche au ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol à l'intérieur ou sur les limites de la surface de jeu.

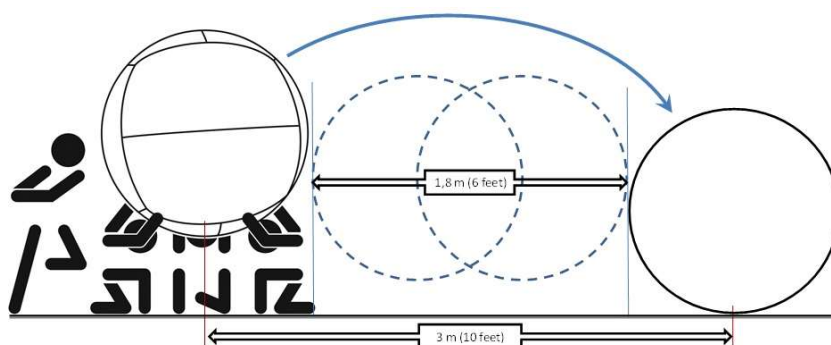


Figure 6 – Distance minimale que le ballon doit parcourir

7.7 Reprise de jeu

Une reprise de jeu ne modifie pas le pointage des équipes.

Pour déterminer le point de remise au jeu et l'équipe qui sera en possession du ballon, deux possibilités peuvent survenir :

- a) Si l'incident qui a provoqué la reprise de jeu (voir obstruction involontaire) s'est produit avant que l'équipe appelée puisse contrôler* le ballon, l'équipe qui était à l'offensive demeure en possession du ballon et le point de remise au jeu demeure le même.



Interprétation :

**Contrôler : l'équipe est en contrôle du ballon quand l'arbitre juge que celle-ci est en mesure de l'immobiliser.*

- b) Si l'incident s'est produit après que l'équipe appelée contrôle le ballon, cette dernière garde possession du ballon. Le point de remise au jeu est l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'incident.

Lors d'une reprise de jeu, il ne peut pas y avoir de changement de joueurs (sauf en cas de blessure).

Obstruction Involontaire :

S'il y a un contact involontaire entre un et/ou deux joueurs et/ou un arbitre et/ou le ballon, l'arbitre annulera le jeu et signalera une reprise de jeu avec la dernière équipe en contrôle du ballon.

Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si un joueur de l'équipe non nommée positionné à plus de 1,8 mètre ou l'arbitre touche au ballon en premier et modifie la trajectoire de celui-ci, et ce, même si l'équipe nommée récupère le ballon. Le ballon est considéré en jeu si la trajectoire du ballon n'est pas modifiée.

Le ballon est considéré en jeu si l'équipe nommée touche le ballon en premier et que celui-ci rebondit ensuite sur un joueur d'une équipe non nommée ou sur l'arbitre.



Interprétation :

Ces deux dernières règles s'appliquent également si le joueur de l'équipe non-nommée ou l'arbitre se situe à l'extérieur des limites du terrain.

Si un joueur de l'équipe non nommée est à l'extérieur des limites de terrain, qu'il touche au ballon en premier et le fait dévier, l'arbitre sifflera une obstruction involontaire ou volontaire (selon le cas).

Il peut y avoir obstruction involontaire et reprise de jeu si, suite au premier contact, un joueur de l'équipe nommée se voit obstrué involontairement par un joueur d'une équipe adverse ou l'arbitre et est incapable de rejoindre le ballon.

En situation de passe, il y aura reprise de jeu si le joueur adverse se situant à plus de 1,8 mètre au moment de la passe, touchant au ballon, a tenté un effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.

En situation de passe il y aura reprise de jeu automatique si le ballon touche l'arbitre en premier, causant ainsi une modification de la trajectoire de la passe.

7.8 Faute de temps

- a) Lors d'une phase de jeu arrêté, l'équipe en possession du ballon a cinq secondes après les deux coups de sifflet de l'arbitre pour effectuer le lancer.



Commentaire :

Ce délai de cinq secondes ne s'efface pas après avoir prononcé l'appellation. Le ballon doit avoir été lancé dans un délai de cinq secondes.

- b) Suite au lancer dès l'établissement du premier contact d'un joueur de l'équipe nommé, l'équipe aura 10 secondes pour effectuer un lancer.
- c) Une fois que le ballon a été positionné par l'arbitre, l'équipe en possession du ballon a 10 secondes pour se mettre en position d'attaque.

Une position d'attaque est exécutée lorsque 3 joueurs touchent le ballon ou que l'équipe démontre une position d'attaque stratégique. Dans les deux cas, le ballon ne doit pas toucher le sol.

La première fois qu'une équipe prend plus de 10 secondes pour se mettre en position d'attaque, l'arbitre donnera un avertissement verbal à cette équipe. Pour les fois suivantes cette équipe se verra siffler une faute de temps.

7.9 Marcher

Un « marcher » est le fait de ne pas respecter son pivot

Lors d'une réception à un ou deux joueur(s), il est permis de se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le troisième joueur de la même équipe touche le ballon. Après trois contacts, donc trois joueurs différents, les joueurs qui sont ou qui entreront en contact avec le ballon devront respecter un pied de pivot.

Pour la règle du marcher les joueurs en contact corporel avec le ballon, qui ont au moins un pied au sol, ont droit à un pivot. Par contre, les joueurs ayant toute autre position au sol, soit sur le dos, soit sur le ventre, etc., n'ont plus le droit de déplacer les surfaces du corps en bas des hanches lorsque celles-ci sont en contact avec le sol. Ils peuvent ajouter des parties du corps au sol, mais ne peuvent enlever celles en bas des hanches.



Figure 7 – Les schémas suivants représentent des pieds de pivot acceptés

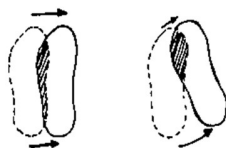


Figure 8 – Les schémas suivants représentent des pieds de pivot refusés

Un **pivot** a lieu lorsqu'un joueur en contact corporel avec le ballon déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction, alors que l'autre pied, appelé **pied de pivot**, maintient une même partie du dessous du pied en contact continu avec le sol, avec ou sans rotation, sans se déplacer.

- Choix du pied de pivot : Tous les joueurs devant respecter un pied de pivot, peuvent utiliser le dessous de l'un ou l'autre de leurs pieds comme pied de pivot. Dès que l'un des pieds est déplacé, l'autre devient le pied de pivot.
- Si le troisième contact a lieu dans les airs, le premier pied à toucher le sol sera considéré comme le pied de pivot.
- Un pied de pivot peut être à l'extérieur du terrain.

7.10 Déplacement illégal

Une équipe doit, lorsqu'elle effectue un déplacement de ballon sur un jeu arrêté, effectuer un déplacement de ballon à l'intérieur d'un cercle de 2,44m de rayon (deux diamètres de ballon) depuis le point de mise ou remise au jeu. Si l'équipe dépasse cette distance, l'arbitre sifflera un déplacement illégal du ballon.

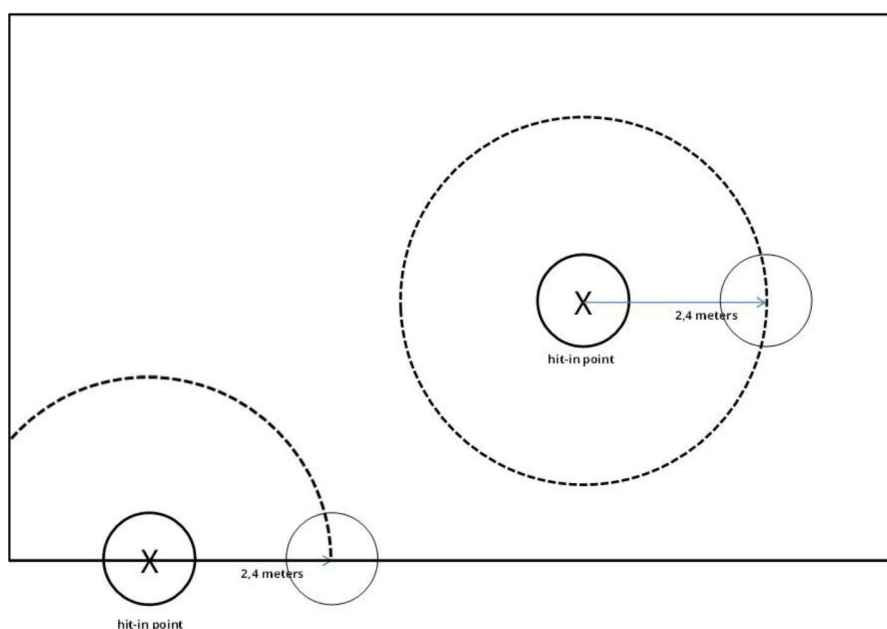


Figure 9

Lors d'un déplacement offensif à un ou deux joueurs, si un joueur en défensive se situant à l'extérieur d'une périphérie de 1,8 mètres du ballon au moment de l'amorce du déplacement est atteint par le ballon, ou par un joueur, il y aura faute pour déplacement illégal du ballon de signalée à l'équipe à l'offensive. Le joueur en défensive doit toutefois faire un effort pour éviter d'être touché par le ballon ou les joueurs de l'équipe à l'offensive.

7.11 Emprisonnement du ballon

Emprisonnement du ballon : En tout temps, le ballon ne peut être « emprisonné » par un seul joueur. Un emprisonnement du ballon est considéré comme étant une immobilisation complète du ballon en refermant et serrant deux parties du corps autour du ballon.

Le ballon ne peut pas être réceptionné ou retenu par le tissu ou l'encolure en jeu seulement.

7.12 Joueur en trop sur le terrain

En jeu, une équipe ne peut avoir que 4 joueurs sur le terrain.

Au moment où le jeu est en cours, si une équipe compte plus de 4 joueurs sur le terrain, l'arbitre sifflera une faute pour Joueur en trop sur le terrain.

7.13 Offensive Illégale

Une offensive illégale est une action offensive nuisant au bon déroulement du jeu. Il y a aura offensive illégale si :

- a) Un joueur en offensive effectue un lancer en frappant ou poussant le ballon avec une partie du corps située en bas des hanches.
- b) Un joueur en offensive non frappeur, situé dans les 1,8m ou moins du ballon, ralentit, bloque ou entre en contact avec un joueur en défensive situé à l'extérieur de l'axe corporel du joueur à l'offensive.
- c) Un joueur à l'offensive brise sa ligne de course et entre en contact avec un joueur se situant à 1,8 mètre ou moins du ballon dans le but de provoquer une faute pour défensive illégale.
- d) Le frappeur provoque un contact avec un joueur en défensive en utilisant l'un de ses bras et qu'il frappe ensuite avec l'autre.
- e) Un joueur à l'offensive effectue un lancer en maintenant un contact continu avec le ballon et dont la trajectoire **initiale** est descendante. Alors, le lancer poussé à un ou deux bras dont la trajectoire initiale est descendante n'est pas autorisé.

7.14 Défensive Illégale

Il y aura faute pour défensive illégale :

- a) Si une équipe en défensive compte plus de un joueur à l'intérieur d'une périphérie de 1,8 mètre du ballon au moment du lancer. Dans le cas où les deux équipes en défensive sont en situation de défensive illégale au moment du lancer, la faute sera décernée à l'équipe nommée.
- b) Si un joueur en défensive se positionnant à 1,8 mètre et moins du ballon bloque, dévie ou ralentit le geste initial du frappeur.
- c) Si au moment du lancer, un joueur en défensive de l'équipe non-nommée se positionnant à 1,8 mètre et moins du ballon, est atteint par le ballon en premier et que la trajectoire est modifiée avant qu'il ne touche le sol.
- d) Si en situation de passe, un joueur en défensive se positionnant à 1,8 mètre et moins du ballon touche au ballon au moment de la passe et que l'arbitre juge que cette obstruction bloque, dévie ou ralentit l'exécution de la passe.
- e) Si, lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,8 mètres et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralentit, bloque ou dévie la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.
- f) Si un joueur se positionnant à moins de 1,8 mètres du ballon bloque ralentit ou fait dévier la course d'un joueur à l'offensive désirant se rendre au ballon.

- g) Si avant l'exécution du lancer, alors que l'équipe à l'offensive est en contrôle du ballon, un joueur se situant à moins de 1,8 mètre déplace le ballon.
- h) Si au moment du début du geste initial du frappeur, un joueur en défensive touche au ballon.
- i) Si un joueur en défensive ne respecte pas l'axe corporel d'un joueur à l'offensive et qu'il y a contact entre ces deux joueurs.
- j) Si un joueur de l'équipe non appelée, localisé à 1,8 mètre et moins du ballon bloqué, dévie ou ralentit par contact physique un joueur en défense de l'équipe appelée.

7.15 Avertissements

Un avertissement décerné à une équipe n'est pas considéré comme une faute entraînant un changement de possession. La dernière équipe en contrôle avant l'avertissement repart donc avec la possession du ballon.

Tout comportement allant à l'encontre de la charte d'esprit sportif (voir ANNEXE A : CHARTE D'ESPRIT SPORTIF) pénalisera l'équipe d'un avertissement verbal, mineur ou majeur.

Tous les avertissements mineurs ou majeurs décernés à un joueur ou une équipe résultent en un point aux deux autres équipes. De plus, le joueur ayant entraîné l'avertissement reçoit une sanction personnelle.

Avertissement verbal

Un avertissement verbal de l'arbitre n'influera pas les points du système de pointage et les points d'esprit sportif.

Une équipe recevra un avertissement verbal pour avoir retardé la partie si elle dépasse le temps de 10 secondes alloué pour effectuer un changement ou pour présenter une formation adéquate lors d'un jeu arrêté pour la première fois. Les 10 secondes démarrent après que l'arbitre ait repositionné le ballon.

Avertissement mineur

a) Conduite antisportive : Est considéré comme conduite antisportive le fait de :

- Ne pas respecter les décisions de l'arbitre.
- Ne pas respecter ses coéquipiers, les adversaires, les entraîneurs, les spectateurs, etc.
- Ne pas adopter un langage approprié (sauf 7.15 e)
- Chercher à commettre délibérément une faute.
- Tout joueur simulant une blessure se verra sanctionné d'un avertissement mineur pour conduite antisportive.

b) Obstruction volontaire entre deux joueurs :

Est considéré comme obstruction volontaire entre deux joueurs le fait de bloquer, tenir, pousser ou accrocher un joueur.

Est également considéré comme obstruction volontaire le fait d'empêcher la progression d'un joueur et/ou la formation de la position offensive d'équipe au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses pieds, de son corps ou encore en utilisant des moyens brutaux.

Un joueur qui provoque un contact avec un joueur adverse de façon délibérée, se verra sanctionné d'un avertissement mineur pour obstruction volontaire entre deux joueurs. De plus si l'arbitre juge qu'il y avait risque de blessure, le joueur fautif sera sanctionné d'un avertissement majeur pour acte ou parole avec l'intention de blesser.

Voir points Offensive et Défensive Illégale pour interprétation à l'intérieur de 1,8 mètre.

c) Obstruction volontaire entre un joueur et le ballon :

Un joueur qui entre en contact avec le ballon de façon volontaire sans que le ballon ne soit destiné à son équipe, nuisant ainsi au bon déroulement du jeu, recevra un avertissement mineur pour obstruction volontaire entre un joueur et le ballon. Tout joueur n'ayant pas tenté l'effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'être touché par le ballon, sera fautif d'une obstruction volontaire.

Voir point Défensive Illégale pour interprétation à l'intérieur de 1,8 mètre

En situation de passe, il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse touchant au ballon n'a pas tenté d'éviter le contact avec le ballon, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'être touché.

Pour les avertissements mineurs des points b) et c), l'arbitre déterminera si la faute a été commise avec un manque d'esprit sportif manifeste. Si l'arbitre juge que c'est le cas, alors des points d'esprits sportif seront retirés. Si l'arbitre juge que c'est une erreur technique alors aucun point d'esprits sport ne sera retiré. Dans les deux cas le joueur se verra recevoir un avertissement mineur.

Avertissement Majeur

- d) Tout signe ou commentaire vulgaire* à l'égard de quiconque de la part d'un joueur, d'un entraîneur ou d'un entraîneur adjoint.

Vulgaire : on entend par vulgaire ce qui est contraire à la politesse et aux usages courants d'une société.

- e) Un acte ou parole avec intention de blesser.
- f) Un avertissement décerné après la fin du temps de jeu et avant la signature de la feuille de marque (voir 4.1 i).
- g) Le lancer ne doit pas être fait dans l'intention de blesser. C'est-à-dire que le ballon ne doit pas être dirigé directement sur un joueur, en haut des épaules, de façon puissante. La décision revient à l'arbitre en chef de juger s'il y a intention de blesser ou non, donc avertissement majeur ou pas, selon le cas.



Commentaire :

Si un joueur en défensive se positionne volontairement près du ballon, c'est à dire à 1,8 mètre et moins du ballon et reçoit celui-ci de façon puissante et en haut des épaules, le lanceur n'est pas sanctionné d'une intention de blesser.

Tout autre avertissement sera considéré comme mineur ou verbal.

Un joueur qui reçoit un second avertissement mineur dans le même match est expulsé du match. Un joueur expulsé doit quitter le terrain et ne doit pas rester sur son banc (tribunes ou vestiaire).

Un avertissement majeur donné à un joueur entraîne automatiquement son expulsion du match.

Si un membre de l'équipe est expulsé du match alors ses coéquipiers doivent continuer sans lui. Ce joueur doit être remplacé afin de maintenir 4 joueurs sur le terrain. Un joueur expulsé doit quitter le terrain et ne doit pas rester sur son banc (tribunes ou vestiaire).

Si une équipe se retrouve à trois joueurs après l'expulsion d'un membre de son équipe, elle est automatiquement disqualifiée pour la partie en cours.

Avertissements répétés

Une équipe n'ayant plus de points d'esprit sportifs et qui reçoit un autre avertissement lui faisant perdre d'autres points se voit alors disqualifiée. Le match continue alors avec les deux autres équipes. Si l'équipe exclue était en possession de la balle alors, celle des deux ayant le moins de points reprend le ballon au centre du terrain, si les deux équipes sont à égalité, un tirage au sort est effectué par l'arbitre adjoint.

N.B. Pour l'attribution des points d'esprit sportif d'un avertissement majeur correspond à deux avertissements mineurs avec pertes de point d'esprit sportifs (voir ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS).

7.16 Calcul du Pointage

- a) La première équipe dans chaque période remportant 13 points gagne la période.

- b) Pour gagner le match une équipe doit gagner 3 périodes.
- c) À la fin d'une période, si une équipe a plus de points que les deux autres elle remporte la période.
- d) Au début de chaque période, le pointage est remis à 0 pour les trois équipes
- e) Lorsqu'une des équipes remporte 3 périodes, l'équipe qui termine en second sera celle qui aura remporté le plus de périodes. Si les deux autres équipes ont remporté le même nombre de périodes, il y aura prolongation de 5 points pour déterminer laquelle termine deuxième.

Règles liées au temps**Temps mort**

- a) Chaque équipe bénéficie d'un temps mort de 40 (30+10) secondes par période
- b) Le temps mort peut être demandé seulement par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe s'il est encore sur le terrain à ce moment. Cas particulier : à 11 points l'équipe sortante peut prendre un temps mort uniquement pour poser une question à l'arbitre.
- c) La demande d'un temps mort doit être faite à l'arbitre lorsque le ballon est considéré comme « mort ». Toutes les équipes sur le terrain peuvent alors demander leur temps mort.
- d) Pendant un temps mort, les joueurs sont autorisés à quitter le terrain et à s'asseoir sur leur banc d'équipe, les entraîneurs sont alors autorisés à rentrer sur le terrain.
- e) Lorsqu'un temps mort est demandé par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe, il est toujours d'une durée de 40 secondes.
- f) Si un temps mort est demandé par l'arbitre, le temps mort peut durer autant de temps que nécessaire.
- g) Les temps morts non utilisés dans une période ne peuvent être reportés plus tard dans la rencontre.
- h) La prolongation pour la deuxième place est considérée comme une nouvelle période et donc les équipes peuvent prendre un temps mort et seules ces deux équipes peuvent prendre leur temps mort.
- i) Si un joueur est blessé et qu'il n'y a pas de remplaçant, alors l'équipe peut demander 5 minutes de temps mort. Tout abus pourra être sanctionné par l'arbitre.

**Commentaires :**

Lors de blessure légère, l'arbitre ne demandera pas de temps mort si le joueur blessé est prêt à rejouer rapidement (dix secondes) sans recevoir des soins ou est remplacé immédiatement. Dans le cas contraire, l'arbitre demandera un temps mort.

Lors d'une blessure sérieuse, l'arbitre doit demander un temps mort.

- j) Plus d'un temps mort peut être pris lors de la même faute (arbitres et/ou équipes)

| Interprétations

9.1 Résumé des points concernant la PASSE

Si l'équipe nommée prend possession du ballon et effectue une passe :

- a) Le ballon est considéré en jeu s'il touche un joueur d'une équipe adverse ou l'arbitre sans modifier sa trajectoire.
- b) Si le ballon touche un joueur d'une équipe adverse causant une modification de la trajectoire du ballon, il y a six options :
 - Il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse se situant à plus de 1,8 mètre, touchant au ballon, n'a pas tenté d'éviter le contact avec le ballon, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.
 - Il y aura reprise de jeu si le joueur adverse se situant à plus de 1,8 mètre au moment de la passe, touchant au ballon, a tenté un effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.
 - Il y aura défensive illégale si en situation de passe, un joueur en défensive, se situant dans une périphérie de 1,8 mètres, touche au ballon au moment de la passe et que l'arbitre juge que cette obstruction bloque, dévie ou ralentit l'exécution de la passe.
 - Il y aura échappée si l'équipe en possession lance le ballon de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse ; après quoi le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.
 - Il y aura une faute pour extérieur si une équipe en possession du ballon le lance de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.
 - Il y aura reprise de jeu automatique si le ballon touche l'arbitre en premier, causant ainsi une modification de la trajectoire du ballon.

9.2 Résumé des points concernant le Déplacement Offensif

- a) Il y aura défensive illégale si, lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,8 mètre et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralentit, bloque ou dévie la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.
- b) Il y aura faute pour déplacement illégal du ballon si, lors d'un déplacement offensif à un ou deux joueurs, un joueur en défensive se situant à l'extérieur d'une périphérie de 1,8 mètre du ballon au moment de l'amorce du déplacement est atteint par le ballon, ou par un joueur. Le joueur en défensive doit toutefois faire un effort pour éviter d'être touché.
- c) Le jeu se poursuivra si lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,8 mètre et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement touche au ballon ou à un joueur mais ne ralentit, ne bloque ou ne dévie pas la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.

| Procédures d'Arbitrage

10.1 Procédure d'arbitrage des changements de joueurs

Lorsqu'une faute est commise, les cellules fautives et non fautives en jeu peuvent effectuer un changement de joueur. L'équipe fautive reprend le ballon et l'arbitre adjoint sifflera une remise au jeu seulement lorsque l'équipe fautive aura adopté une position adéquate pour la remise au jeu, et ce, en moins de dix secondes.

La priorité est accordée à l'équipe fautive. L'arbitre pourra procéder à la remise au jeu dès que l'équipe fautive présentera une formation adéquate de remise au jeu et ce même si les 10 secondes ne sont pas écoulées.

Lors d'une reprise de jeu, il ne peut y avoir de changement de joueurs (sauf en cas de blessure)

10.2 Procédure d'arbitrage pour un temps mort

1. L'arbitre annonce le début d'un temps mort par un coup de sifflet continu en pointant le brassard de l'équipe qui le demande.
2. L'arbitre en chef doit inscrire le temps mort sur la feuille de marqueur officiel.
3. Après 30 secondes, il siffle un coup de nouveau pour rappeler les équipes au jeu.
4. 10 secondes plus tard, il siffle la remise au jeu.
5. Après ces 40 secondes, si le ballon n'est pas soutenu par au moins un joueur, l'arbitre donnera un avertissement verbal à l'équipe ayant retardé le déroulement de la partie. S'il y a récurrence de la même équipe dans la même partie, cette équipe se verra attribuer une faute de temps.



Commentaires :

L'arbitre n'a pas à attendre que toutes les équipes soient à leur place sur le jeu. Lorsque les 40 secondes du temps mort sont écoulées, il doit effectuer la remise au jeu. Par contre, si l'équipe en possession du ballon est prête avant la fin du temps mort, l'arbitre devra tout de même attendre la fin des 40 secondes avant d'effectuer la remise au jeu.

10.3 Procédure d'arbitrage pour une blessure

Si une blessure survient durant une séquence de jeu, l'arbitre doit siffler un temps mort pour blessure. Lorsqu'il sera possible de reprendre le jeu, la dernière équipe en contrôle du ballon demeurera en possession de celui-ci et le point de remise au jeu aura lieu à l'endroit où le ballon était au moment de l'arrêt du jeu. De plus, les équipes auront droit à un changement de joueurs.

ANNEXE A : CHARTE D'ESPRIT SPORTIF

Les éducateurs, les parents, les entraîneurs, les athlètes, en fait tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit sportif en appliquant les articles de la charte d'esprit sportif. Chacun doit faire sa part pour promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements : c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. Ils méritent entièrement le respect de tous;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est reconnaître dignement la défaite sans vouloir s'en prendre aux adversaires;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est encourager ses coéquipiers autant suite à une erreur qu'à une bonne performance;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est garder sa dignité en toute circonstance : c'est démontrer que l'on est maître de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus.

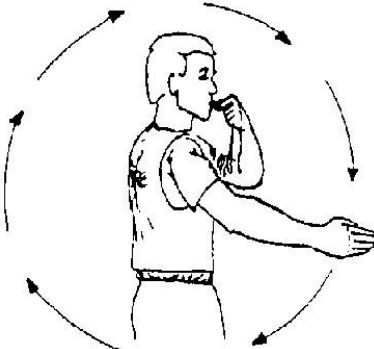
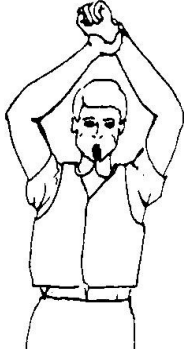
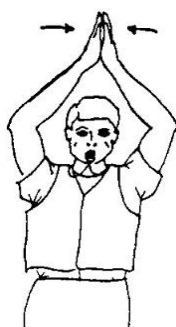
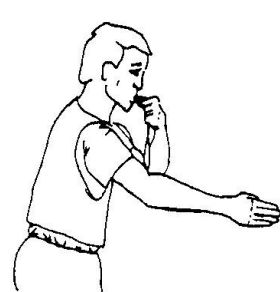
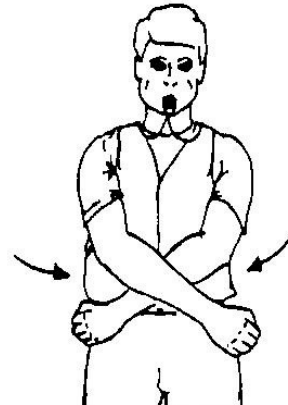
L'ESPRIT SPORTIF ÇA COMPTE !

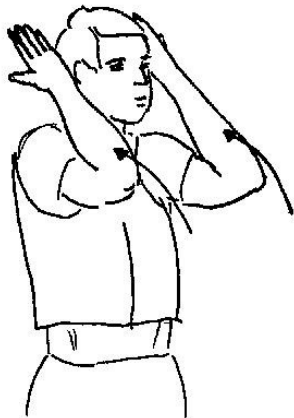
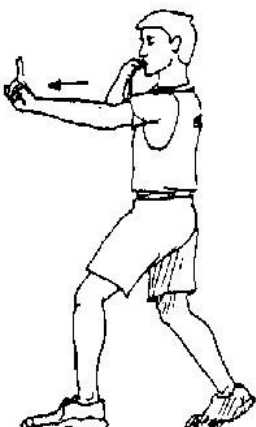
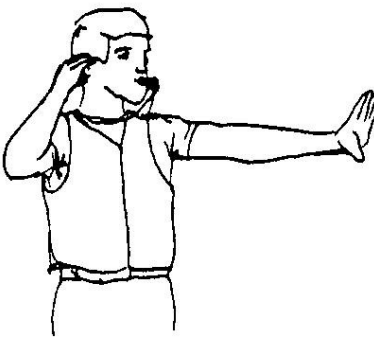
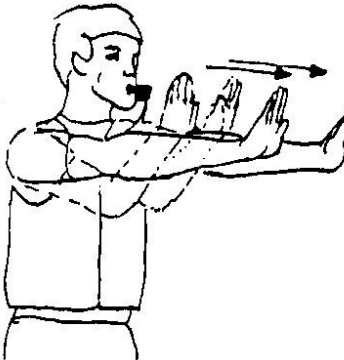
ANNEXE B : GESTUELLE D'ARBITRAGE

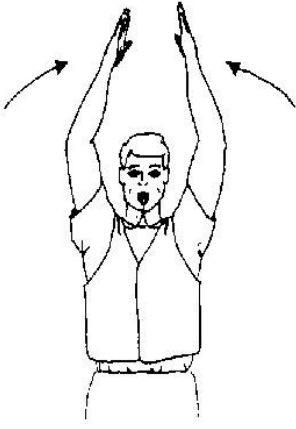
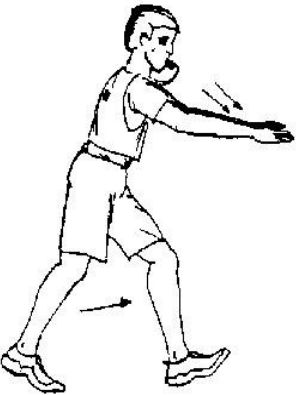
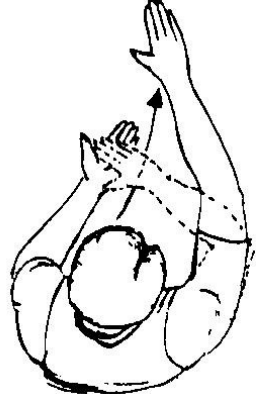
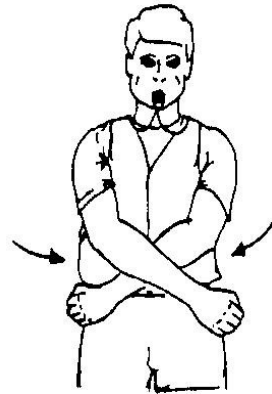
Les signaux d'arbitrage qui suivent doivent être connus parfaitement de tous les arbitres et utilisés dans toutes les rencontres.

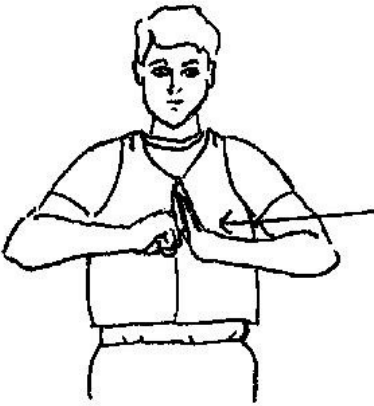
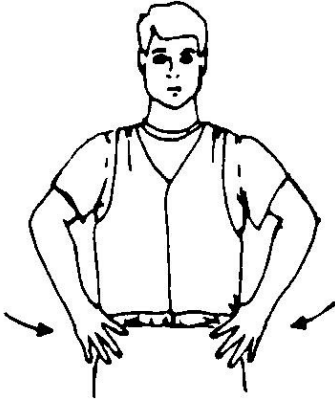
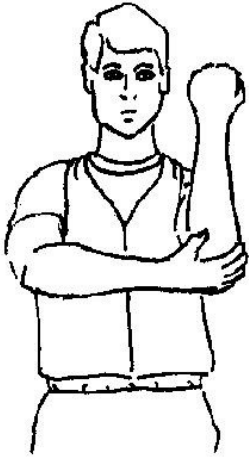
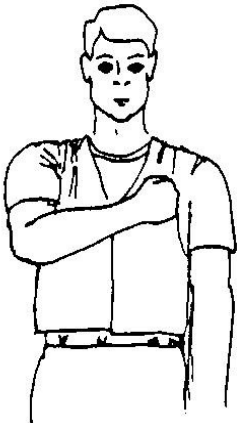
Il est important que ces signaux soient également connus des marqueurs et des chronométreurs.

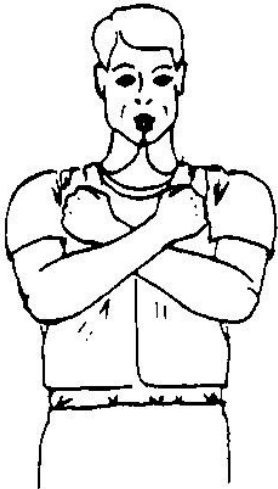
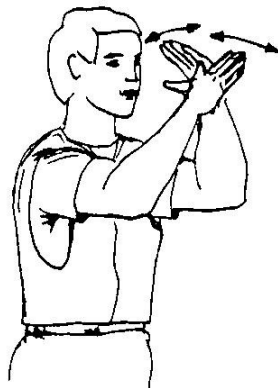
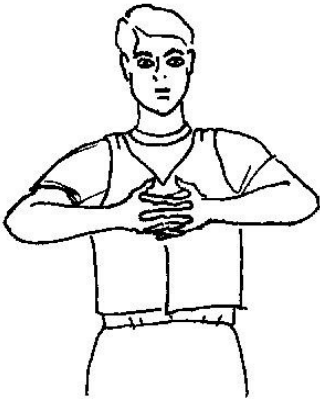
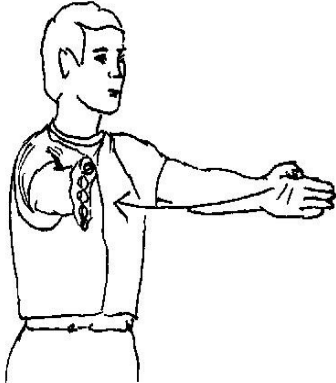
Ces signaux sont les seuls signaux officiels reconnus par FKBF.

1. Début de la partie ou de la période Avec le bras, trois rotations au niveau de l'épaule vers l'avant, puis pointer le banc de l'équipe partante, toujours en gardant le coup de sifflet.		2. Fin de la période Face à la table de marque, l'arbitre en chef lève les bras au-dessus de la tête, et avec une main prend son poignet de l'autre bras, toujours en gardant le coup de sifflet.	
3. Fin de la partie Face à la table de marque, l'arbitre en chef lève le bras au-dessus de la tête et tape dans les mains, trois fois, toujours en gardant le coup de sifflet.		4. Temps mort Face à la table de marque, l'arbitre en chef place les doigts de la main au centre de l'autre main, à la hauteur de la poitrine et indique l'équipe qui demande le temps mort, toujours en gardant le coup de sifflet.	
Pour les quatre premiers signaux, le coup de sifflet est continu (deux à trois secondes).			
5. Mise ou remise au jeu L'arbitre pointe l'endroit de la mise ou remise au jeu et siffle deux petits coups consécutifs.		6. Reprise de jeu L'arbitre siffle un seul coup. Les bras tendus et croisés à la hauteur de la taille, l'arbitre les décroise d'un seul mouvement (deux fois) et pointe le brassard de l'équipe qui doit reprendre le jeu.	

7. Extérieur L'arbitre siffle un seul coup. Il fléchit les coudes en ramenant les paumes en arrière des épaules et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		8. Joueur(s) en trop sur le terrain L'arbitre siffle un seul coup, avance un bras devant lui en présentant les cinq doigts, et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.	
9. Défensive illégale L'arbitre siffle un seul coup, avance un bras devant lui en présentant trois doigts consécutifs et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		10. Manque un contact L'arbitre siffle un seul coup. L'index de la main pointe vers le haut, et d'un seul mouvement, l'arbitre déplie le bras vers l'avant puis le ramène. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.	
11. Faute d'appellation L'arbitre siffle un seul coup. Le bras en extension vers l'avant et la main ouvre et ferme rapidement (en forme de bec). Simultanément, l'autre main est portée à l'oreille. L'arbitre pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		12. Deux fois le même lanceur L'arbitre siffle un seul coup. Flexion et extension des avant-bras vers l'avant. Les mains sont en hyper extension, par la suite, l'arbitre pointe le brassard de l'équipe fautive.	

13. Lancer trop court L'arbitre siffle un seul coup. Les bras sont en extension le long du corps. L'arbitre ramène les bras au-dessus de la tête (les mains ne se touchent pas, paumes se faisant face). Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		14. Pente descendante L'arbitre siffle un seul coup. En faisant un pas avec une jambe, il pointe énergiquement les bras vers le sol, et ensuite pointe le brassard de l'équipe fautive d'une main.	
15. Ballon échappé ou non attrapé L'arbitre siffle un seul coup. Il frotte une main sur l'autre (paume contre paume) et ensuite pointe le brassard de l'équipe fautive d'une main.		16. Faute de temps L'arbitre siffle un seul coup. D'une main, il pointe sa montre au poignet, le bras à la hauteur des épaules. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.	
17. Marcher avec le ballon L'arbitre siffle un seul coup. Avant-bras fléchis, rotation de ceux-ci l'un sur l'autre. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		18a) Obstruction involontaire entre deux joueurs Utiliser le signe de reprise de jeu (# 6). 18b) Obstruction involontaire entre un joueur et le ballon Utiliser le signe de reprise de jeu (# 6).	

18c) Obstruction volontaire entre deux joueurs L'arbitre siffle un seul coup. Un bras parallèle au sol, coude fléchi et main fermée en poing devant la poitrine. L'autre bras perpendiculaire au sol main ouverte. La paume de la main vient rejoindre le poing. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.		18d) Obstruction volontaire entre un joueur et le ballon L'arbitre siffle un seul coup. Il place les mains sur la taille et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.	
18e) Conduite antisportive L'arbitre siffle un seul coup. Un bras fléchi, perpendiculaire au sol devant la poitrine et main fermée en poing vers le haut. L'autre main vient prendre le devant du coude. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.		18f) Acte ou parole avec intention de blesser L'arbitre siffle un seul coup. Le poing frappe l'avant de l'épaule et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement majeur au joueur fautif.	

19. Offensive illégale L'arbitre siffle un seul coup. Il croise les avant-bras, poings fermés vers le haut à la hauteur de la poitrine. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		20. Changement(s) de joueur Aucun coup de sifflet. Avec les deux mains au-dessus de la tête, flexion latérale arrière-avant, les paumes se faisant face.	
21. Emprisonnement du ballon L'arbitre siffle un seul coup. Avec les deux bras, l'arbitre fait un cercle devant lui en entrelaçant les doigts, il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		22. Déplacement illégal du ballon L'arbitre siffle un seul coup. Les deux bras en extension parallèles au sol devant la poitrine. Les paumes collées, un bras reste fixe et l'autre bras s'éloigne parallèle au sol, il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.	

ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS

Conformément à la formule 3 périodes gagnantes de 13 points. Voici les détails et des exemples qui illustrent comment les points de classement sont attribués à la fin d'un match.

Période :

Après chaque période, un point est donné à l'équipe l'ayant remportée.

Partie :

Après la partie, 18 points sont répartis aux trois équipes de la façon suivante :

L'équipe terminant en première position reçoit 10 points

L'équipe terminant en deuxième position reçoit 6 points

L'équipe terminant en troisième position reçoit 2 points

Points d'Esprit Sportif :

Conformément à ces tableaux, chaque équipe recevra un nombre de points d'esprit sportif dépendant du nombre d'avertissements reçus au cours du match.

Nombre d'avertissement(s) mineur(s) durant une partie	Points d'esprit sportif total
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

Nombre d'avertissement(s) majeur(s) durant une partie	Points d'esprit sportif total
0	5
1	1
2	0
3	0
4	0

Forfait et abandon

Lors d'un forfait, une équipe ne reçoit aucun point.

Lors d'un abandon, avant le match (blessure lors de l'échauffement, de l'arbitrage etc.) ou pendant le match (blessure etc.), alors l'équipe reçoit les points de la 3^{ème} place ainsi que les points de périodes jusqu'à ce qu'elle déclare l'abandon.

Si une équipe abandonne ou déclare forfait, alors le match se joue à deux s'équipes. Si deux équipes abandonnent ou forfait alors la 3^{ème} équipe se voit déclarée victorieuse et remporte le nombre de point maximal.

Exemples

Voici quelques exemples de matchs avec les points qui auraient été attribués à chaque équipe :

EXEMPLE #1

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Période 6	Période 7	Bris d'égalité
Équipe A	13	8	13	12	10	10	13	-
Équipe B	11	10	12	10	13	13	11	5
Équipe C	10	13	8	13	11	12	10	3

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

L'Équipe A recevra 10 points pour sa première place + 3 points pour les périodes remportées + 5 points d'esprit sportif pour un total de 18 points.

L'Équipe B recevra 6 points pour sa deuxième place + 2 points pour les périodes remportées + 5 points d'esprit sportif pour un total de 13 points.

L'Équipe C recevra 2 points pour sa troisième place + 2 points pour les périodes remportées + 5 points d'esprit sportif pour un total de 9 points.

EXEMPLE #2

	Période 1	Période 2	Période 3	Période 4	Période 5	Période 6	Période 7	Bris d'égalité
Équipe A	10	12	13	10	-	-	-	-
Équipe B	13	13	11	13	-	-	-	-
Équipe C	11	10	10	12	-	-	-	-

L'Équipe A a reçu 1 avertissement mineur

L'Équipe B a reçu 1 avertissement majeur

L'Équipe C n'a reçu aucun avertissement

L'Équipe A recevra 6 points pour sa deuxième place + 1 point pour la période remportée + 4 points d'esprit sportif pour un total de 11 points.

L'Équipe B recevra 10 points pour sa première place + 3 points pour les périodes remportées + 1 point d'esprit sportif pour un total de 14 points.

L'Équipe C recevra 2 points pour sa troisième place + 0 point pour les périodes remportées + 5 points d'esprit sportif pour un total de 7 points.

Bris d'Égalité

Si, après avoir complété la phase des matchs préliminaires, deux équipes ou plus ont le même nombre de points de classement, voici les critères qui seront appliqués pour déterminer qui devance l'autre au classement :

1. Le nombre de parties gagnées
2. Le nombre de 2èmes places
3. Le nombre de points d'esprit sportif
4. Nombre de points de classement obtenus dans les matchs où les équipes à égalité se sont affrontées
5. Nombre de périodes gagnées sur le championnat
6. Nombre de périodes gagnées dans les matchs où les équipes à égalité se sont affrontées Si à ce stade l'égalité persiste, la commission championnat de la FKBF prendrait une décision pour départager les deux équipes.

ANNEXE D : PROCEDURES D'ARBITRAGE

Procédures d'intervention de l'arbitre adjoint

1. Être à la bonne position.
2. Suite au signe de l'arbitre en chef, il siffle la mise ou remise au jeu.
3. Il répète la couleur.
4. Il siffle la faute (s'il y a lieu).
5. Il signale la faute en identifiant l'équipe (brassards) face à l'arbitre en chef (non verbal).
6. Il remet le ballon à l'endroit de la faute et contrôle les deux diamètres de ballon.

Procédures de renversement de décision de l'arbitre adjoint

1. Signale un temps mort à l'arbitre.
2. Consultation entre les arbitres.

Procédures d'intervention de l'arbitre en chef

1. Être à la bonne position.
2. Il autorise l'arbitre adjoint par un signe de main (pointe le ballon à distance) d'effectuer la mise ou remise au jeu.
3. Il siffle la faute (s'il y a lieu).
4. Il signale et annonce la faute et ce en identifiant l'équipe (brassards) face au marqueur.
5. Il vérifie et confirme, d'un signe positif ou négatif de la tête, le pointage.

Procédures de renversement de décision par l'arbitre en chef

3. Signaler un temps mort.
4. Consultation entre les arbitres (rapide).
5. Siffler un coup.
6. Signaler et annoncer la faute face au marqueur.
7. Vérifier et confirmer, d'un signe positif ou négatif de la tête, le pointage.
8. Siffler la fin du temps mort

Procédure d'arbitrage des Avertissements

Lorsque l'arbitre constate une situation où un joueur commet une faute punissable d'un avertissement il doit appliquer la procédure suivante :

1. Siffler la faute
2. Signaler et annoncer la faute face au marqueur
3. Prendre un temps mort

4. Demander au joueur de se présenter devant lui
5. Présenter le carton au joueur fautif
6. Inscrire l'avertissement sur la feuille de marqueur officielle

Un joueur recevant un deuxième avertissement mineur se fera également montré un carton rouge par l'arbitre et devra quitter immédiatement le terrain.

Lorsque l'arbitre constate une situation où une équipe commet une faute punissable d'un avertissement, il doit appliquer la procédure suivante :

1. Siffler la faute
2. Signaler et annoncer la faute face au marqueur
3. Prendre un temps mort
4. Présenter le carton au banc de l'équipe fautive en pointant le carton sur le brassard de la couleur de l'équipe fautive.
5. Inscrire l'avertissement sur la feuille de marqueur officielle

Procédure d'arbitrage des changements de joueurs

Lorsqu'une faute est commise, les cellules fautives et non fautives en jeu peuvent effectuer un changement de joueur. L'équipe fautive reprend le ballon et l'arbitre adjoint sifflera une remise au jeu seulement lorsque l'équipe fautive aura adopté une position adéquate pour la remise au jeu, et ce, en moins de dix secondes.

La priorité est accordée à l'équipe fautive. L'arbitre pourra procéder à la remise au jeu dès que l'équipe fautive présentera une formation adéquate de remise au jeu et ce même si les 10 secondes ne sont pas écoulées.

Lors d'une reprise de jeu, il ne peut y avoir de changement de joueurs (sauf en cas de blessure)

Procédure d'arbitrage pour un temps mort

1. L'arbitre en chef ou adjoint annonce le début d'un temps mort par un coup de sifflet continu en pointant le brassard de l'équipe qui le demande.
2. L'arbitre en chef doit inscrire le temps mort sur la feuille de marqueur officiel.
3. Après 30 secondes, l'arbitre adjoint siffle un coup de nouveau pour rappeler les équipes au jeu.
4. 10 secondes plus tard, l'arbitre adjoint siffle la remise au jeu.
5. Après ces 40 secondes, si le ballon n'est pas soutenu par au moins un joueur, l'arbitre adjoint donnera un avertissement verbal à l'équipe ayant retardé le déroulement de la partie. S'il y a récurrence de la même équipe dans la même partie, cette équipe se verra attribuer une faute de temps.



Commentaires :

L'arbitre adjoint n'a pas à attendre que toutes les équipes soient à leur place sur le jeu. Lorsque les 40 secondes du temps mort sont écoulées, il doit effectuer la remise au jeu. Par contre, si l'équipe en possession du ballon est prête avant la fin du temps mort, l'arbitre devra tout de même attendre la fin des 40 secondes avant d'effectuer la remise au jeu.

Procédure d'arbitrage pour une blessure

Si une blessure survient durant une séquence de jeu, l'arbitre doit siffler un temps mort pour blessure. Lorsqu'il sera possible de reprendre le jeu, la dernière équipe en contrôle du ballon demeurera en possession de celui-ci et le point de remise au jeu aura lieu à l'endroit où le ballon était au moment de l'arrêt du jeu. De plus, les équipes auront droit à un changement de joueurs.

Une équipe peut demander un temps mort de 5 minutes si un joueur est blessé et qu'il n'y a pas de remplaçant. Tout abus sera sanctionné par l'arbitre.

ANNEXE E : Exemple de feuille de match

Date		Lieu		Heure	11h45	Compétition	Championnat de France	Saison	2014/2015	Identifiant	
------	--	------	--	-------	-------	-------------	-----------------------	--------	-----------	-------------	--

BLEU					GRIS					NOIR				
Avertissements d'équipe : ① ② ③ ④ Point d'esprit sportif : ⑤ ④ ③ ② ①					Avertissements d'équipe : ① ② ③ ④ Point d'esprit sportif : ⑤ ④ ③ ② ①					Avertissements d'équipe : ① ② ③ ④ Point d'esprit sportif : ⑤ ④ ③ ② ①				
Nom et Prénom des Joueurs		C	No	Mi / Ma	Nom et Prénom des Joueurs		C	No	Mi / Ma	Nom et Prénom des Joueurs		C	No	Mi / Ma

Période	1	2	3	4	5	6	7	Période	1	2	3	4	5	6	7	Période	1	2	3	4	5	6	7
Temps Mort								Temps Mort								Temps Mort							
Pointage								Pointage								Pointage							
Périodes gagnées : ① ② ③								Périodes gagnées : ① ② ③								Périodes gagnées : ① ② ③							
Prolongation pour la 2ème place																							
Pointage				Temps mort				Pointage				Temps Mort				Pointage				Temps Mort			

Résultat	Equipe	Match	Périodes	Fair-Play	Total	Arbitre en chef	Arbitre adjoint	Commentaires :
1er		10						
2ème		6				Signature	Signature	
3ème		2						