



RÈGLEMENT OFFICIEL JUNIOR

DU

SPORT KIN-BALL®

Saison 2019-2020

Toute reproduction partielle ou totale de ce document est interdite sans l'autorisation écrite de la Fédération Kin-Ball France (FKBF).

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

Article 1.

[1.1 Limites de la surface de jeu et dimensions](#)

[1.2 Aménagement physique](#)

Article 2.

[2.1 Les rôles et devoirs de l'entraîneur, de l'aide-entraîneur et du soigneur](#)

[2.2 Le rôle du capitaine de l'équipe](#)

[2.3 Rôles et devoirs du joueur](#)

Article 3.

[3.1 L'arbitre en chef](#)

[3.2 L'arbitre adjoint](#)

[3.3 Utilisation des brassards d'arbitres](#)

[3.4 Le marqueur](#)

Article 4.

Article 5.

[5.1 Appellation](#)

[5.2 Lancer](#)

[5.3 Déplacements](#)

[5.4 Passe](#)

[5.5 Calcul de la distance de 1,83 mètre](#)

[5.6 Contact](#)

[5.7 Possession](#)

[5.8 Contrôle](#)

[5.9 Axe Corporel](#)

Article 6.

[6.1 Faute d'appellation](#)

[6.2 Manque un contact](#)

[6.3 Échapper](#)

[6.4 Extérieur](#)

[6.5 Pente descendante](#)

[6.6 Lancer trop court](#)

[6.7 Reprise de jeu](#)

[6.8 Faute de temps](#)

[6.9 Marcher](#)

[6.10 Déplacement illégal](#)

[6.11 Emprisonnement du ballon](#)

[6.12 Ballon tenu part l'encolure](#)

[6.13 Offensive Illégale](#)

[6.14 Défensive Illégale](#)

[6.15 Avertissements](#)

[6.16 Calcul du Pointage](#)

Article 7.

[7.1 Temps mort](#)

Article 8.

[8.1 Résumé des points concernant la PASSE](#)

[8.2 Résumé des points concernant le Déplacement Offensif](#)

Article 9.

[9.1 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à un arbitre](#)

[9.2 Procédures d'Intervention pour système d'arbitrage à deux arbitres](#)

[9.3 Procédure d'arbitrage des Avertissements](#)

[9.4 Procédure d'arbitrage des changements de joueurs](#)

[9.5 Procédure d'arbitrage pour un temps mort](#)

[9.6 Procédure d'arbitrage pour une blessure](#)

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. Lors d'une faute commise par une équipe selon les règles de jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.

Consulter l'Article 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.

Article 1. *Installation et matériel*

1.1 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 21,40 mètres par 21,40 mètres (taille minimale de 15 mètres par 15 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 clubs affiliés à la fédération nationale, ont le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants.

1.2 Aménagement physique

Vous trouverez à la page suivante des exemples d'aménagements physiques utilisés pour des compétitions internationales 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 d'équipes de toutes les équipes doivent être positionnés de manière à ce que les membres de l'équipe puissent voir le marqueur officiel.

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

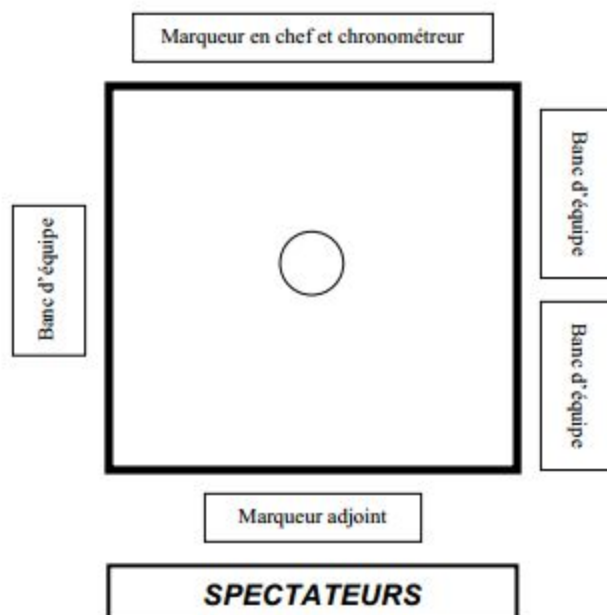


Figure 1 – Exemple de disposition

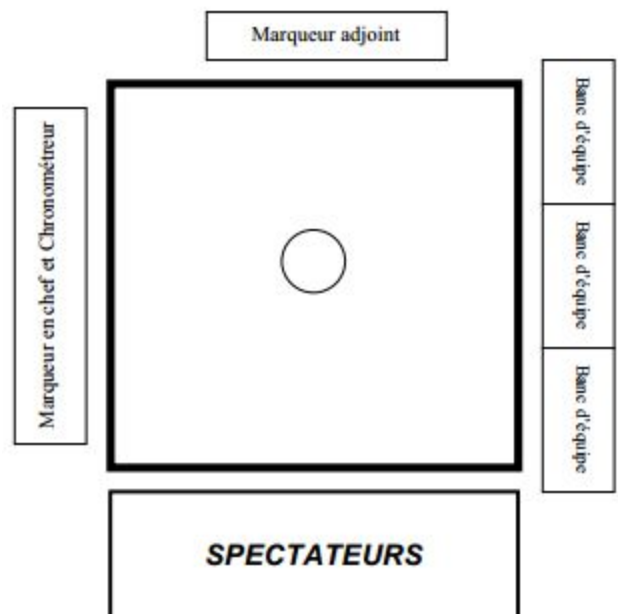


Figure 2 – Exemple de disposition

Équipement technique

- a) Chaque plateau de compétition doit disposer de quatre ballons officiels, rencontrant les normes de la FKBF.
- b) Dossards identifiés aux trois couleurs officielles, soit : bleu, gris et noir, répondants aux normes de la FKBF.
- c) Un tableau de pointage répondant aux normes de la FKBF. Ce tableau doit être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.
- d) Un souffleur répondant aux normes de la FKBF.
- e) Une feuille officielle de score doit être remplie avant, pendant et après la rencontre.
- f) 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.

Article 2. *Équipes, rôles et devoirs*

Chaque équipe est composée d'un minimum de quatre participants, d'un maximum de douze, d'un entraîneur, d'un aide-entraîneur et d'un assistant coach.

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

2.1 Les rôles et devoirs de l'entraîneur, de l'aide-entraîneur et du soigneur

- 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 du franc-jeu.
- 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 peut demander un temps mort.
- h) Ils ne peuvent pas contester les décisions de l'arbitre.
- i) Seuls les entraîneurs, les aide-entraîneurs et les soigneurs, dont les noms sont inscrits sur la feuille de marqueur, sont autorisés à rester debout pendant la rencontre. Ceux-ci doivent demeurer à l'avant ou à l'arrière de leur banc d'équipe.
- j) Ils doivent avoir un comportement pédagogique envers les joueurs qu'ils encadrent.

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 expliquer sa décision ou bien, si cela est nécessaire, prendre tout le temps voulu pour corriger la situation.

2.2 Le rôle du capitaine de l'équipe

- a) 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.

Le capitaine d'équipe peut, en temps opportun, aller sur le terrain de jeu pour demander des informations essentielles à l'arbitre s'il était hors du jeu à ce moment.

- b) Si pendant une partie le capitaine doit cesser de jouer (blessure) et n'est plus en mesure d'assumer son rôle, l'entraîneur 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 (ordre de lanceur, position, esprit d'équipe, etc.).
- d) Il doit posséder une philosophie de franc-jeu.
- e) Il doit pouvoir apaiser un ou des joueurs en jeu.
- f) Il peut demander un temps mort.

2.3 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.

Article 3. Les officiels

3.1 L'arbitre en chef

- a) Il doit appliquer toutes les règles de jeu.
- b) Il est responsable de la feuille de marqueur et y enregistre tout ce qui est nécessaire au déroulement du jeu.
- c) Il est responsable de vérifier la conformité du terrain ainsi que du bon fonctionnement de l'équipement qui sera utilisé pour la partie
- d) Il doit décerner et enregistrer sur la feuille de match les avertissements mineurs et majeurs.
- e) Il doit choisir au hasard l'équipe qui doit commencer la partie (voir 4.c).
- f) 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.
- g) Il a le droit de demander un temps mort pour quelque raison que ce soit.
- h) 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.

- i) L'équipement des arbitres comprend :
 - Un maillot jaune officiel dont les manches sont noires.
 - Des chaussures de sport.
 - Un sifflet.
 - Des brassards bleu et gris aux couleurs officielles.
 - Un carton jaune et un carton rouge
- j) 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.
- k) Les arbitres ont 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 marqueur 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 match, les joueurs, l'entraîneur, l'aide-entraîneur ou le coach-adjoint font preuve d'une conduite antisportive, l'arbitre en chef notera l'incident sur la feuille de match. Les avertissements durant cette période seront considérés comme majeurs et uniquement les points d'esprit sportif seront déduits.

- l) Si l'arbitre en chef se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.
- m) 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.).

3.2 L'arbitre adjoint

- a) Il assiste l'arbitre en chef pour l'application des règles.
- b) C'est à l'arbitre adjoint que revient la tâche de lancer le dé officiel ou du toss lors du tirage au sort.
- c) Si l'arbitre adjoint se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.

3.3 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 les manches du maillot de l'arbitre.
- Le brassard gris est porté au poignet droit.
- Le brassard bleu est porté au poignet gauche.

3.4 Le marqueur

- a) Il est responsable du tableau de pointage.
- b) Il remplit sa fonction assis à la table du marqueur sur le mur exempt de banc d'équipe (voir 1.2).
- c) il est également responsable de la gestion du temps (dernière minute décomptée).

Article 4. *Déroulement du match*

- a) Un match de sport KIN-BALL® se joue en **2 périodes de 7 minutes** (les points ne sont pas remis à zéro entre les deux périodes). Un temps d'arrêt de deux minutes est alloué entre chaque 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. L'équipe qui débutera avec le ballon en début de seconde période et celle qui aura fini la première période avec le moins de points. Si plusieurs équipes sont dans cette situation alors l'équipe sera désignée par un lancé de dé ou par un 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) 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.
- c) 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.
- d) 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 fera une appellation et procèdera au lancer.
- e) 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.
- f) Le ballon est considéré « en jeu » s'il est en contact avec la ligne de démarcation de la surface de jeu. Au moment du contact avec le sol, le ballon est considéré « hors jeu » si ce contact n'est pas à l'intérieur des limites du terrain ou en contact avec la ligne de démarcation de la surface de jeu.
- g) Lorsqu'une faute est commise, les équipes non-fautives recevront un point.
- h) Les changements de joueurs sont permis lors d'une faute ou d'une blessure seulement.
- i) Remise au jeu : La remise au jeu se produit après qu'il y ait eu un arrêt de jeu signalé par l'arbitre.
- j) La dernière minute du match est décomptée.

Le point de remise au jeu est l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu.

Une fois le ballon replacé par l'arbitre au point de remise au jeu, l'équipe en possession a dix secondes pour mettre en place une formation adéquate de remise en jeu.

La formation est considérée comme adéquate pour une remise au jeu dès que trois joueurs sont en contact avec le ballon, sauf si l'équipe en possession du ballon adopte une formation offensive stratégique (feinte). Dans chaque cas, le ballon ne doit pas toucher le sol.

Lors d'une remise au jeu, l'équipe fautive peut reprendre le ballon dans une périphérie 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.

Article 5. Définitions

5.1 Appellation

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

5.2 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 entre 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 défensive entre en contact avec le ballon après le début du geste initial et avant la fin de celui-ci, le ballon appartiendra à la défensive. Par contre, le lanceur peut toujours terminer son mouvement.

5.3 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.

5.4 Passe

Action de faire voyager le ballon dans les airs d'au moins un joueur à au moins un autre joueur. Pour être considéré comme une passe, 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.

5.5 Calcul de la distance de 1,83 mètre

L'arbitre calcule cette distance à partir de l'extrémité du ballon la plus près du joueur en défensive.

5.6 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.

5.7 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.

5.8 Contrôle

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

5.9 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.

Article 6. Règlements de jeu

6.1 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). En outre, il ne faut pas entendre de prolongement de couleur 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 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 en autant que cela ne nuisent 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. Par contre, 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 couleur **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 mise ou remise au jeu :

- 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 mise ou remise au jeu :

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

Faute d'appellation pour Attaque injustifiée

Une équipe doit toujours attaquer l'équipe qui est en tête **sauf pendant la dernière minute du match** où toutes les équipes peuvent appeler n'importe quelle équipe quelque soit le score de celle-ci

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

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.

Pointage			Exemples de faute d'appellation pour attaque injustifiée
Bleu	Gris	Noir	
10	9	9	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
10	10	10	Aucune possibilité d'attaque injustifiée

Figure 3 – DIFFÉRENTS EXEMPLES DE POINTAGE AVEC POSSIBILITÉ OU NON DE FAUTE D'APPELLATION POUR ATTAQUES INJUSTIFIÉES

6.2 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.

6.3 Échapper

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 et avoir eu une partie de sa trajectoire avec une pente ascendante ou nulle. Si le lancer ne respecte pas ces conditions, pour être considéré comme échappé un joueur de l'équipe nommé 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) Une équipe est en contrôle du ballon et ce dernier touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain avant qu'il n'ait été lancé, il y aura échapper.
- 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.

6.4 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 et en contact avec 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 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.

6.5 Pente descendante

- a) Une partie de la trajectoire du lancer doit avoir une pente ascendante ou nulle sur au minimum un mètre (voir Figure 3).

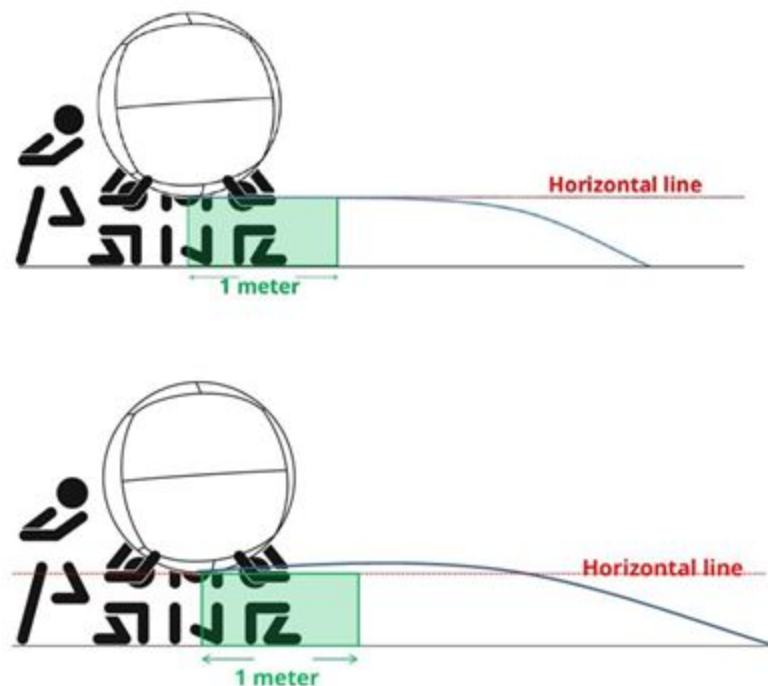


Figure 3 – Lancers acceptés

- 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 un mètre (voir 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.

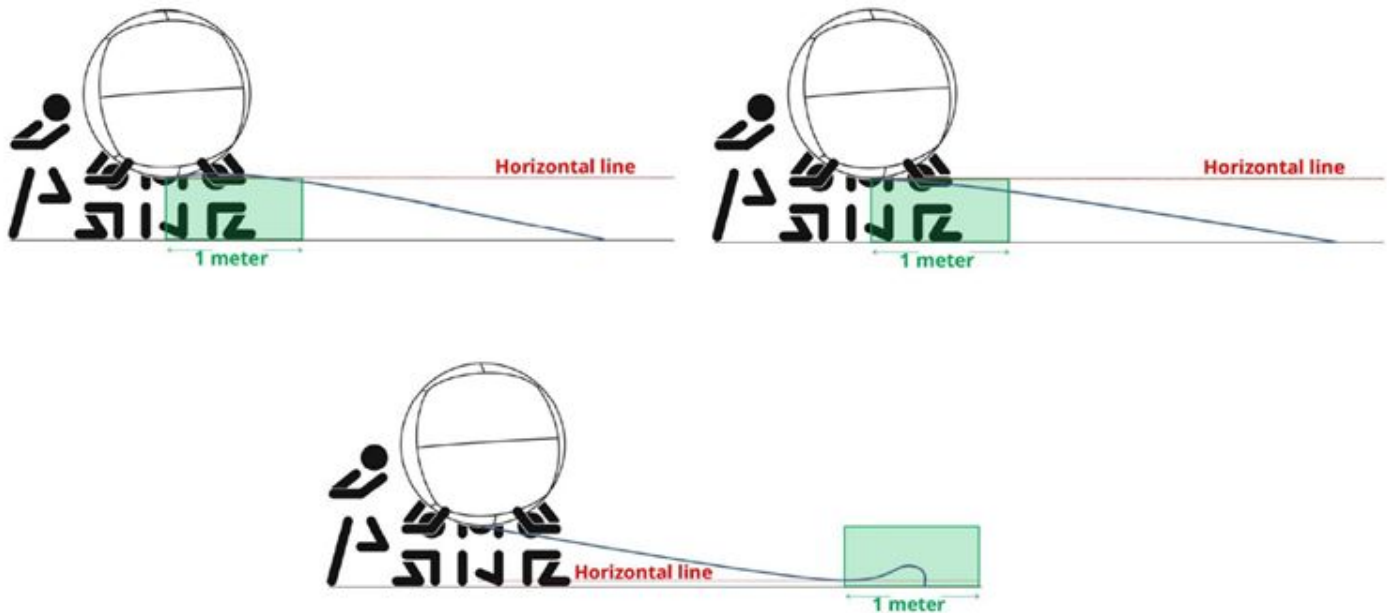


Figure 4 – Lancers considérés pente descendante

- c) Lors du lancer en « parabole », 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.

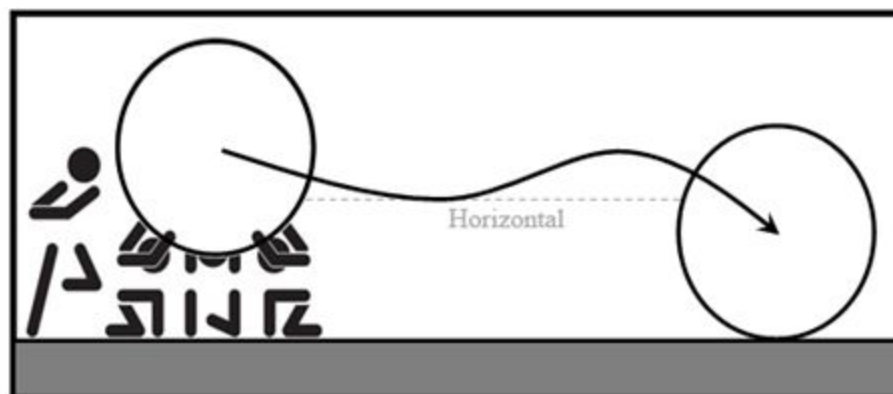


Figure 6 – Le lancer parabole est accepté

- d) 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 6,15 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 modifiée quand la ligne parcourue par le ballon est brisée.

6.6 Lancer trop court

- a) Distance minimale que le ballon doit parcourir :

Le ballon doit libérer au minimum 1,8 mètre au sol. Pour se 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 A et celui d'arrivée B (voir Figure 7).

Un lancer est considéré comme un lancer trop court lorsque le lancer ne libère pas 1,8 mètre (voir Figure 7) 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.

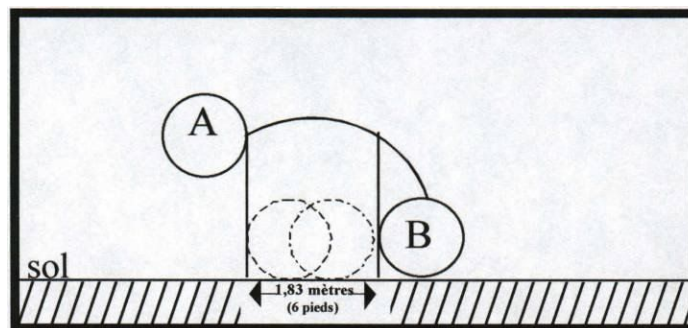


Figure 7 – Distance minimale que le ballon doit parcourir

6.7 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 1,83 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 dévié, 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 obstruer 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.

6.8 Faute de temps

- a) Lors d'une mise ou remise au jeu, 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 équipe sera en faute de temps pour avoir retardé la partie si elle dépasse le temps de 10 secondes alloué pour effectuer un changement ou pour présenter une formation adéquate pour une remise au jeu.

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

6.9 Marcher

En catégorie - de 13 ans :

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 former la cellule à l'endroit du troisième contact (dans les 1,83m).

En catégorie + de 13 ans :

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.

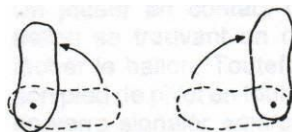


Figure 8 – Les schémas suivants représentent des pieds de pivot acceptés

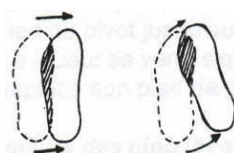


Figure 9 – Les schémas suivants représentent des pieds de pivot refusés

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 ses 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.

6.10 Déplacement illégal

Une équipe doit, lorsqu'elle effectue un déplacement suite à une remise au jeu, effectuer un déplacement à l'intérieur de la périphérie de deux diamètres du point de remise au jeu. Si l'équipe dépasse cette distance, l'arbitre sifflera un déplacement illégal du ballon.

Lors d'un déplacement offensif à un ou deux joueurs, si un joueur en défensive se situant à l'extérieur d'une périphérie de 1,8m 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 signalé pour 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.

6.11 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.

6.12 Ballon tenu par l'encolure

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

6.13 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) Une frappe doit s'effectuer soit avec les deux mains liées soit en poussant avec les deux mains. Toute autre frappe sera sanctionnée par une offensive illégale.

6.14 Défensive Illégale

Il y aura faute pour défensive illégale :

- a) Si une équipe en défensive compte un joueur à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 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 1,83 mètre et moins du ballon bloque, dévie ou ralentit le geste initial du frappeur.
- c) Si en situation de passe, un joueur en défensive se positionnant à 1,83 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.
- d) 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 1,83 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.
- e) Si un joueur se positionnant à moins de 1,83 mètres du ballon bloque, ralentit ou fait dévier la course d'un joueur à l'offensive désirant se rendre au ballon.
- f) 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 1,83 mètre déplace le ballon.
- g) 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.

6.15 Avertissements

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 verbale, mineur ou majeur.

Le premier avertissement mineur résulte en un point aux deux autres équipes. De plus, le joueur ayant entraîné l'avertissement se voit sanctionné d'un avertissement personnel.

Le premier avertissement majeur à un joueur ou à une équipe résulte en 5 points aux deux autres équipes. 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. Des points sont quand même accordés aux deux autres équipes.

Avertissement verbal

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

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 6,15 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 1,83 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 1,83 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.

À son deuxième avertissement mineur, le joueur est expulsé et l'équipe continue sans lui, toujours à quatre joueurs.

Avertissement Majeur

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

- e) *Vulgaire : on entend par vulgaire ce qui est contraire à la politesse et aux usages courants d'une société.*
- f) Un acte ou parole avec intention de blesser.
- g) Un avertissement décerné après la fin du temps de jeu et avant la signature de la feuille de marqueur (voir 3.1K).
- h) 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.

Tout autre avertissement sera considéré comme mineur ou verbal.

Deux avertissements mineurs à un même joueur = un avertissement majeur.

Un avertissement majeur donné à un joueur entraîne automatiquement son expulsion de la partie en cours. Les deux équipes non-fautives se verront attribuées chacune 5 points au tableau de pointage.

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

Lors du deuxième, troisième ou quatrième avertissement à une même équipe, les équipes non fautives marquent chacune un point. Le quatrième avertissement à une même équipe entraîne l'expulsion de celle-ci et la partie continue avec deux équipes. 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, un avertissement majeur correspond à deux avertissements mineurs (voir ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS).

6.16 Calcul du Pointage

À la fin du match :

- Si une équipe a plus de points que les deux autres elle remporte le match.
- Si deux équipes sont à égalité, elles finissent premières ex-æquo.
- Si les 3 équipes sont à égalité, elles finissent premières ex-æquo.

La mise au jeu de la deuxième période est effectuée par l'équipe ayant obtenu le moins de point à la période précédente. En cas d'égalité un tirage au sort sera effectué par l'arbitre adjoint.

Article 7. Règles reliées au temps

7.1 Temps mort

- a) Chaque équipe bénéficie d'un temps mort de 40 secondes par période
- b) Le temps mort peut être demandé seulement par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe.
- c) La demande d'un temps mort doit être faite à l'arbitre lorsque le ballon est considéré comme « mort ». Toutes les équipes 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.
- 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) Le chronomètre est arrêté pendant un temps mort.

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.

Article 8. Interprétations

8.1 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 cinq options :
 - Il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse se situant à plus de 1,83 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 1,83 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 1,83 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 échappé si l'équipe en possession du ballon lance 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.

8.2 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 1,83 mètre et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralenti, 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 1,83 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 1,83 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.

Article 9. Procédures d'Arbitrage

9.1 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)

9.2 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 un avertissement mineur.



Commentaire :

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.

Le chronomètre est arrêté pendant les temps morts.

9.3 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.

I - 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.

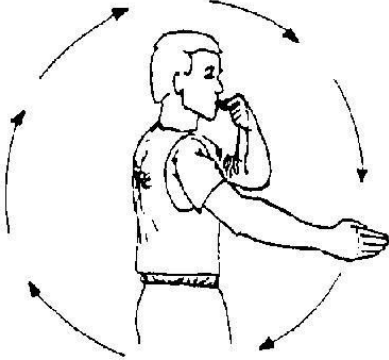
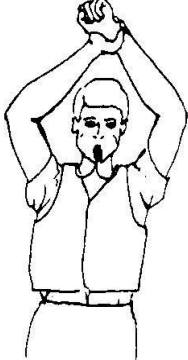
L'ESPRIT SPORTIF ÇA COMPTE !

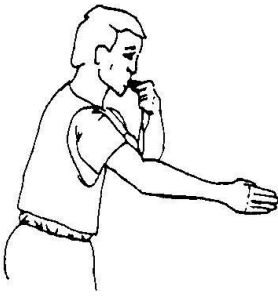
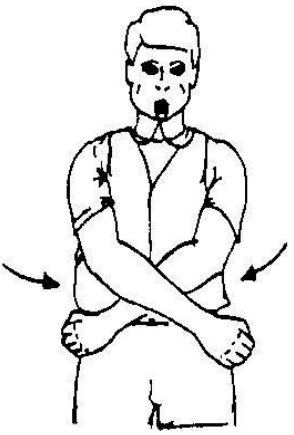
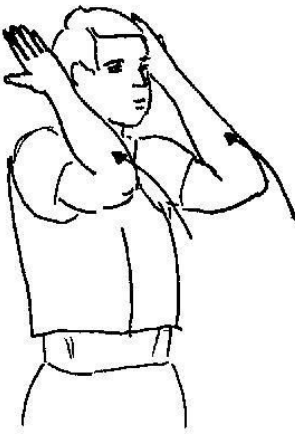
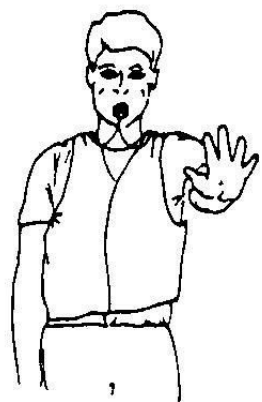
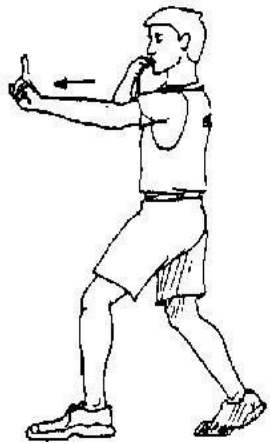
II - ANNEXE B : GESTUELLE D'ARBITRAGE

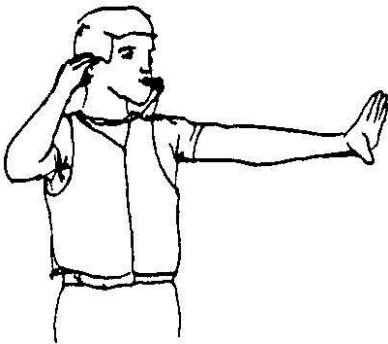
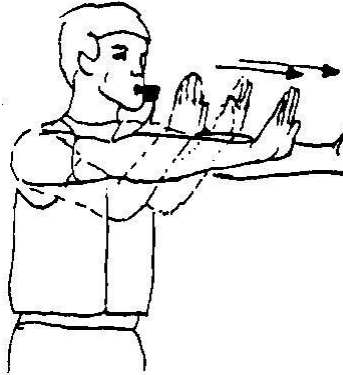
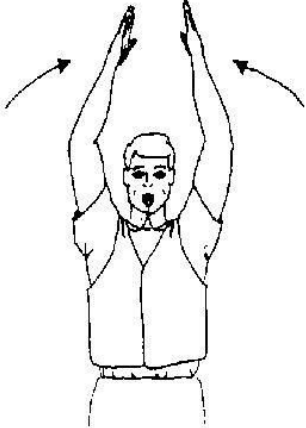
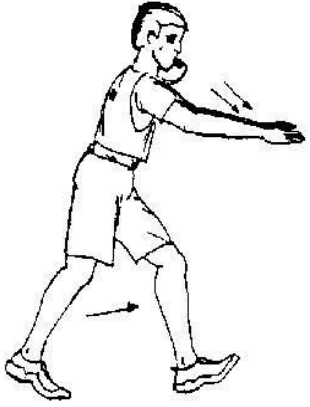
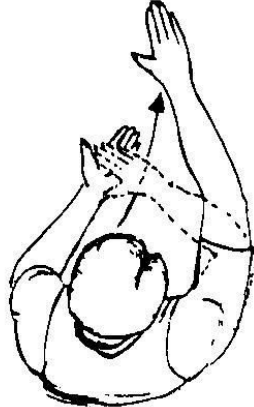
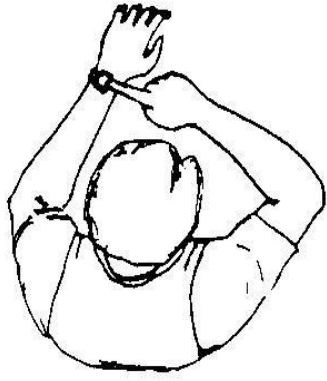
Les signaux d'arbitrage qui suivent doivent être connus parfaitement de tous les arbitres et utilisés dans toutes les rencontres.

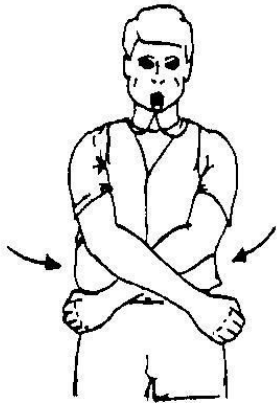
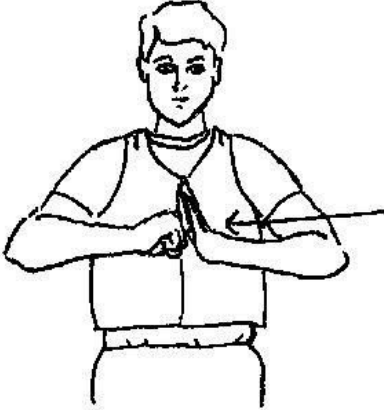
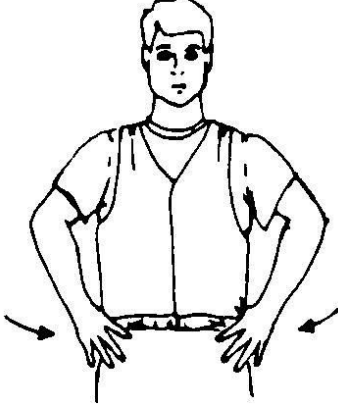
Il est important que ces signaux soient également connus des marqueurs et des chronométreurs.

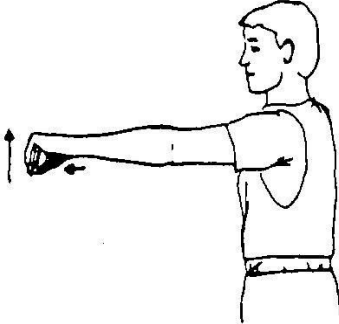
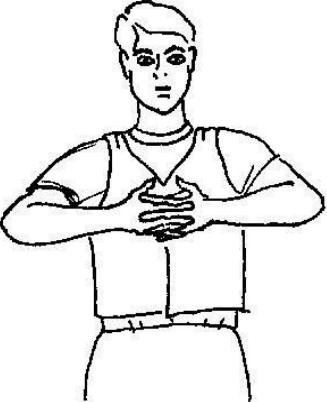
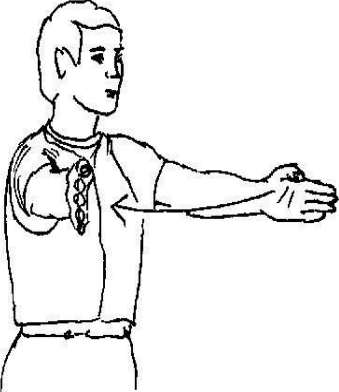
Ces signaux sont les seuls signaux officiels reconnus par FKBF.

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.	

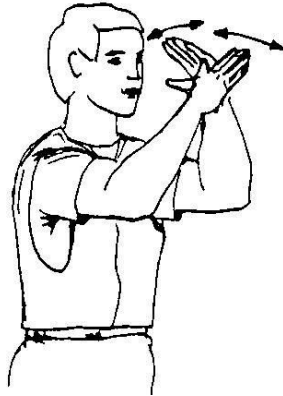
11. Faute d'appellation L'arbitre siffle un seul coup. Le bras en extension vers l'avant et la main ouvre et ferme rapidement (en forme de bec). Simultanément, l'autre main est portée à l'oreille. L'arbitre pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.		12. Deux fois le même lanceur L'arbitre 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).	
18b) 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.		18c) 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.	

18d) 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.		18d) 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. Ballon tenu par l'encolure L'arbitre siffle un seul coup; avec la main, l'arbitre fait le geste de soulever un objet en ouvrant et fermant la main. La main pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive.	
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.	

23. 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.



III - ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS

Conformément à la formule 2 périodes de 7 minutes. Voici les détails et des exemples qui illustrent comment les points de classement sont attribués à la fin d'un match.

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

Cas où deux équipes sont premières à égalité :

Les équipes terminant premières reçoivent 8 points

L'équipe terminant en troisième position reçoit 2 points

Cas où les trois équipes sont premières à égalité :

Chaque équipe reçoit 6 points

Cas où deux équipes sont deuxièmes à égalité :

L'équipe terminant en première position reçoit 10 points

Les équipes terminant deuxièmes reçoivent 4 points

Points d'Esprit Sportif :

Conformément à ce tableau, chaque équipe recevra un nombre de points d'esprit sportif dépendant du nombre d'avertissement reçu au cours de l'open junior.

Nombre d'avertissement au cours de l'Open	Point d'esprit sportif total	Points supprimés pendant les qualifications et au Championnat (Classement général)
0	5	0
1	4	1
2	1	4
3	0	5
4	0	5

Nombre d'avertissement(s) majeur(s) durant un open	Point d'esprit sportif total sur un Open	Points supprimés pendant les qualifications et au championnat (classement général)
0	5	0
1	0	5
2	0	5
3	0	5
4	0	5

Exemples

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

EXEMPLE #1

	Période 1	Période 2
Équipe A	12	24
Équipe B	10	22
Équipe C	10	21

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

L'Équipe A recevra 10 points pour sa première place

L'Équipe B recevra 6 points pour sa deuxième place

L'Équipe C recevra 2 points pour sa troisième place

EXEMPLE #2

	Période 1	Période 2
Équipe A	12	24

Équipe B	10	24
Équipe C	10	21

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

L'Équipe A recevra 8 points pour sa première place.

L'Équipe B recevra 8 points pour sa première place.

L'Équipe C recevra 2 points pour sa troisième place.

EXEMPLE #3

	Période 1	Période 2
Équipe A	12	24
Équipe B	10	24
Équipe C	10	24

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

L'Équipe A recevra 6 points pour sa première place.

L'Équipe B recevra 6 points pour sa première place.

L'Équipe C recevra 6 points pour sa première place.

EXEMPLE #4

	Période 1	Période 2
Équipe A	12	24
Équipe B	10	21
Équipe C	10	21

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

L'Équipe A recevra 10 points pour sa première place.

L'Équipe B recevra 4 points pour sa deuxième place.

L'Équipe C recevra 4 points pour sa deuxième place.