

LE REGLEMENT DE TORBALL
(Valable depuis le 1^{er} Janvier 2014. En France à compter de Septembre 2014)

0. GENERALITES

- 0.1. Caractéristiques du jeu
- 0.2. Champ d'application du règlement
- 0.3. Décisions et application du règlement

1. TERRAIN, EQUIPEMENT DU JEU ET EQUIPEMENT DES JOUEURS

1.1. Terrain

- 1.1.1. Dimensions du terrain
- 1.1.2. Aire d'équipe
- 1.1.3. Zone neutre
- 1.1.4. Aire d'entraîneur
- 1.1.5. Aire des spectateurs
- 1.1.6. Modifications Interdites

1.2. Equipement du jeu

- 1.2.1. Balle
- 1.2.2. Cordes et clochettes
- 1.2.3. Tapis d'orientation
- 1.2.4. Buts
- 1.2.5. Table des officiels

1.3. Equipement des joueurs

- 1.3.1. Tenue
- 1.3.2. Rembourrage
- 1.3.3. Patches ; Lunettes opaques
- 1.3.4. Interdiction d'aides visuelles et de prothèses
- 1.3.5. Vêtements spécifiques de protection

1.4. Contrôle des équipements

2. CLASSIFICATION, QUALIFICATION

2.1. Classification et divisions

- 2.1.1. Classification des joueurs
- 2.1.2. Divisions

2.2. Qualification

3. OFFICIELS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

3.1. Les officiels

- 3.1.1. Nombre d'officiels
- 3.1.2. Emplacement des officiels

3.2. Devoir des officiels

- 3.2.1. Arbitre
- 3.2.2. Juge de but
- 3.2.3. Marqueur
- 3.2.4. Chronométrateur

4. EQUIPE, REMPLACEMENT, ENTRAINEUR, TEMPS MORT

4.1. Equipe

- 4.1.1. Nombre de joueurs
- 4.1.2. Nombre de joueurs au minimum
- 4.1.3. Membres de l'équipe

4.2. Remplacement

- 4.2.1. Nombre de remplacements
- 4.2.2. Signal et accord d'un remplacement
- 4.2.3. Remplacements pendant la pause entre les deux mi-temps
- 4.2.4. Blessures, Remplacements en cas de blessures
- 4.2.5. Aide pendant les remplacements

4.3. Conseils de l'entraîneur

4.4. Temps morts

- 4.4.1. Temps mort d'équipe
- 4.4.2. Temps mort arbitre
- 4.4.3. Balle à l'arbitre

5. DEROULEMENT DU JEU

5.1. Durée du jeu, arrêt du chronomètre, mi-temps

- 5.1.1. Durée du jeu
- 5.1.2. Différence de buts
- 5.1.3. Durée réelle du jeu, Arrêt du chronomètre
- 5.1.4. Interruption du jeu

5.2. Tirage au sort, Annonce des membres de l'équipe

- 5.2.1. Tirage au sort pour l'engagement et les camps
- 5.2.2. Inscription des membres de l'équipe
- 5.2.3. Absence au tirage au sort

5.3. Jeu offensif

- 5.3.1. Tir
- 5.3.2. Joueurs autorisés ; Quatrième tir ; Bruits gênants
- 5.3.3. Pied en dehors
- 5.3.4. Toucher de ficelles
- 5.3.5. Balle morte
- 5.3.6. Tir prématuré

5.4. Jeu défensif

- 5.4.1. Joueurs autorisés ;
- 5.4.2. Placement des joueurs
- 5.4.3. Position du corps

- 5.4.4. Défense illégale
- 5.4.5. Balle morte
- 5.4.6. Balle retour
- 5.4.7. Balle sortie

5.5. Passes à l'intérieur d'une équipe

- 5.5.1. Passer la balle
- 5.5.2. Passe incorrecte
- 5.5.3. Communication entre les joueurs

5.6. Règle des 8 secondes

5.7. Règle de l'avantage

5.8. Définitions

- 5.8.1. Ballon traversant la ligne
- 5.8.2. But, But contre son camp
- 5.8.3. Balle sortie
- 5.8.4. Balle morte

6. INFRACTIONS AU REGLEMENT

6.1. Généralités

- 6.1.1. Infractions et sanctions
- 6.1.2. Infractions pendant l'attaque et la défense
- 6.1.3. Coup-franc « *séparé* »

6.2. Balle Perdue

6.3. Coup-franc et pénalty

- 6.3.1. Arrêt du chronomètre
- 6.3.2. Début et fin d'une situation de coup-franc et de pénalty
- 6.3.3. Coup-franc et pénalty après la fin du temps réel de jeu
- 6.3.4. Exécution du tir
- 6.3.5. Joueur concerné et défense
- 6.3.6. Interdiction de changement et de temps mort
- 6.3.7. Cas des coups-francs et pénalty

6.4. Conduite antisportive

- 6.4.1. Personnes concernées
- 6.4.2. Types de conduites antisportives
- 6.4.3. Sanctions

7. PROLONGATIONS, TIRS AUX BUTS

7.1. Prolongations

- 7.1.1. Raisons
- 7.1.2. Temps de jeu, but « *en argent* »
- 7.1.3. Prolongation du jeu
- 7.1.4. Temps mort d'équipe, remplacements

7.2. Tirs aux buts

- 7.2.1. Raisons

- 7.2.2. Annonce des joueurs
- 7.2.3. Tirage au sort du premier tir et des camps
- 7.2.4. Nombre des tirs
- 7.2.5. Exécution des tirs
- 7.2.6. Détermination du gagnant

8. ORGANISATION DE TOURNOIS

8.1. Participation

8.2. Schéma des équipes

8.3. Répartition des poules, tours préliminaires

- 8.3.1. Une poule
- 8.3.2. Deux poules ou plus
- 8.3.3. Classement dans la poule

8.4. Second « Round Robin » et match de classement

- 8.4.1. Second « Round Robin »
- 8.4.2. Match de classement

8.5. Phase finale

- 8.5.1. Demi-finales
- 8.5.2. Finales

8.6. Détermination du classement

- 8.6.1. Points
- 8.6.2. Différence de buts
- 8.6.3. Buts marqués
- 8.6.4. Match direct
- 8.6.5. Tirs aux buts

8.7. Forfait

8.8. Forfait avant la fin du jeu — Elimination du tournoi

8.9. Détermination des meilleures équipes offensive et défensive

- 8.9.1. Meilleure attaque
- 8.9.2. Meilleure défense

8.10. Nombre de matchs

8.11. Comité de réclamations

8.12. Exceptions des règles

ANNEXE I – Schémas Techniques

ANNEXE II – Annonces verbales de l'arbitre

1. Annonces concernant le jeu offensif
2. Annonces concernant le jeu défensif
3. Autres annonces

ANNEXE III – Feuilles de matchs

ANNEXE IV – Réclamations

1. Généralités
2. Formation du comité de réclamations
3. Frais
4. Annonce d'une réclamation
5. Rôle du marqueur
6. Début d'une réclamation
7. Convocation du comité de réclamations
8. Décision et application
9. Décision finale

ANNEXE V – (En cours)

Partie 1 : Explications

Partie 2. : Exemples

0. GENERALITES

0.1. Caractéristiques du jeu

Le Torball est un jeu pour les aveugles et déficients visuels, hommes et femmes. Chaque équipe est constituée de 3 joueurs. Le jeu est joué dans un gymnase.

Un but est dressé de chaque côté de la largeur d'un terrain rectangulaire. La balle utilisée doit être audible quand elle bouge. Pour qu'un tir soit conforme, le ballon doit être tiré en dessous de trois ficelles tendues au travers du terrain.

Le but du jeu est de lancer la balle de telle façon qu'elle passe la ligne de but opposée pendant que l'autre équipe essaie de l'en empêcher. Pour l'action suivante, les défenseurs deviennent les attaquants et l'équipe attaquante devient défenseur.

0.2. Champ d'application du règlement

Ces règles s'appliquent à tous les championnats internationaux et nationaux de l'IBSA et à toutes les autres compétitions approuvées par l'IBSA telles que les coupes du monde et les coupes nationales et à toutes les associations affiliées à l'IBSA :

- Annexe I - Schémas techniques
- Annexe II - Annonces verbales de l'arbitre
- Annexe III - Feuilles de match
- Annexe IV - Réclamations
- Annexe V - Explications et exemples

0.3. Décisions et application du règlement

En cas d'interprétations différentes du règlement, la version anglaise doit prévaloir.

S'il n'existe pas de règle exacte applicable à un incident spécifique, la règle la plus proche s'applique.

Le sous-Comité de Torball recense les exemples et leur traitement selon les règles et met en œuvre des éclaircissements pour parvenir à une règle unique qui est cataloguée en annexe V.

1. TERRAIN, EQUIPEMENT DU JEU ET EQUIPEMENT DES JOUEURS

1.1. Terrain

1.1.1. Dimensions du terrain :

Le terrain est un rectangle de 16 m. de long et 7 m. de large (Lignes incluses). Les lignes de côté doivent être de 4 à 6 cm de largeur. Les mesures doivent être prises **à l'extérieur** des lignes.

Le terrain est divisé par une ligne médiane en deux parties de 8m. x 7m. chacune (Voir schéma en annexe I).

1.1.2. Aire d'équipe :

L'aire d'équipe s'étend de la ligne de but jusqu'à la première ficelle, c'est-à-dire 7m. de large sur 6m. de profondeur.

1.1.3. Zone neutre :

La zone neutre est l'aire restante du terrain entre les deux aires d'équipe. Elle fait 4 m. de profondeur et est divisée par la ligne médiane en deux parties de 2 m. x 7 m. chacune.

1.1.4. Aire d'entraîneur :

Deux aires d'entraîneur doivent être placées près de la ligne médiane et à l'opposé de l'arbitre. Chaque aire est une zone marquée de 4 m. de long et 3 m. de large, à une distance de 2 à 4 m. du terrain.

Chaque aire d'entraîneur doit être équipée de six places (banc d'équipe).

1.1.5. Aire des spectateurs :

L'organisateur du tournoi doit fournir une aire pour les spectateurs. Cette aire doit être au moins à 2 m du terrain et de l'aire des entraîneurs.

L'arbitre doit faire attention que les spectateurs ne soient pas trop près du terrain, des buts ou de l'aire des entraîneurs.

1.1.6. Modifications interdites :

Après la vérification du terrain par un délégué technique ou par le responsable de l'arbitrage, il est interdit d'opérer un quelconque changement ou ajout sur les équipements de jeu ou sur le terrain à moins que cela soit demandé par l'arbitre. De plus, il n'est pas autorisé de placer des objets sur l'aire de jeu ou à côté (Ex. : bouteille d'eau, serviette, mascotte...). Une infraction à cette règle est pénalisée comme conduite antisportive.

1.2. Equipement du jeu

1.2.1. Balle :

La balle est fabriquée en matière synthétique et elle doit être audible quand elle est en mouvement.

Au début d'un tournoi, la balle doit avoir un poids de 500 g (plus ou moins 10 g) et une circonférence de 65 à 67 cm.

Le type de ballon à utiliser lors d'un tournoi est déterminé par le Sous-Comité de Torball. Le Sous-Comité est également habilité à décider sur le type de balle à utiliser pour une compétition spécifique.

1.2.2. Cordes et clochettes :

Trois ficelles sont tendues en travers du terrain, la ficelle centrale juste au-dessus de la ligne médiane et les deux autres à 2 m. de chaque côté de la ficelle centrale séparant ainsi la zone neutre de la zone de jeu.

Elles doivent être tendues à 40 cm. de hauteur en leur milieu avec une tolérance de 2 cm. sur les côtés.

A la distance d'une largeur de balle par rapport aux lignes de côté à l'extérieur du terrain, des clochettes doivent être fixées à chaque extrémité des trois ficelles de telle sorte que chaque mouvement d'une ficelle causé par le ballon ou un joueur puisse être entendu.

Les ficelles doivent être accrochées à des poteaux stables localisés **au moins** à une largeur de ballon à l'extérieur du terrain (Voir schéma en annexe I).

1.2.3. Tapis d'orientation :

Les tapis d'orientation sont de 2 m. de long, 1 m. de large et leur épaisseur ne doit pas excéder 1cm.

Dans chaque zone de jeu, 3 tapis sont disposés de sorte que leur longueur soit parallèle à la ligne de but. Le tapis central est positionné au centre du terrain à 20 cm en avant de la ligne de but. Les deux autres tapis sont situés de chaque côté du tapis central de façon à ce que l'arrière des tapis latéraux soit aligné avec l'avant du tapis central (A 1,20 m. de la ligne de but). Les largeurs externes des tapis latéraux bordent les lignes de côté (Schéma annexe I).

Tous les tapis doivent être fixés solidement pour éviter qu'ils ne glissent.

1.2.4. Buts :

Le but mesure 7 m. de large, 1,30 m. de hauteur (Mesure prise sous la barre transversale en son milieu avec une tolérance de plus ou moins 2 cm. de chaque côté) et doit avoir une profondeur d'au moins 25 cm. (Voir schéma annexe I).

Les buts occupent la largeur totale du terrain (La ligne de base est la même que la ligne de but). La couleur de la ligne de but doit être en contraste manifeste avec le sol.

Les poteaux de but doivent être placés à **l'extérieur du terrain**, à l'angle formé par la ligne de but et la ligne de côté. Ils ne peuvent excéder un diamètre de 10 cm. (Diagonale).

Toutes les parties du but (Poteaux, barre transversale, support, etc.) doivent être construites de façon à ne comporter aucun danger pour les joueurs.

1.2.5. Table des officiels :

Une table de marques pour au minimum 3 personnes doit être placée au niveau de la ligne médiane à la distance de 2m. du terrain.

1.3. Equipement des joueurs

1.3.1. Tenue :

Les vêtements des joueurs peuvent être amples mais ne doivent pas dépasser les contours du corps de plus de 5 cm., protections comprises.

Les joueurs d'une même équipe doivent porter le **même maillot** avec un numéro différent pour chaque joueur **devant et derrière**. Ces numéros doivent être clairement visibles et facilement reconnaissables pour les officiels.

Un joueur par équipe doit être identifié comme étant le capitaine.

1.3.2. Rembourrage :

Des protections sont admises dès lors qu'elles n'excèdent pas 5 cm. d'épaisseur.

1.3.3. Patches — Lunettes opaques (Lunettes de ski ou masque de sommeil) :

1.3.3.1. Tous les joueurs présents sur le terrain doivent porter des patches sur les deux yeux, patches qui doivent être auto-adhésif et de taille minimale de 7 cm. x 5 cm., les joueurs doivent porter en plus des lunettes opaques.

Les patches et les lunettes doivent être fixés de telle sorte que le joueur ne puisse rien voir du tout, son acuité visuelle n'est pas prise en considération

1.3.3.2. Peu de temps avant le début de chaque mi-temps, l'arbitre doit vérifier que les patches et les lunettes sont en bon état et que tous les joueurs les portent correctement. Après ce contrôle, un joueur qui souhaite ajuster ses lunettes doit en demander la permission à l'arbitre (Voir règles 1.3.3.5. et 1.3.3.6.).

1.3.3.3. Si l'arbitre suspecte un joueur de voir quelque chose, il peut prendre des mesures pour corriger cela.

1.3.3.4. Les remplaçants doivent porter leurs patches et leurs lunettes au moment où le changement est demandé par le banc. Une infraction à cette règle est pénalisée par un pénalty de banc.

Si le changement est demandé par le capitaine de l'équipe ou par l'arbitre, le remplaçant doit immédiatement mettre ses patches et ses lunettes : une infraction à cette règle est pénalisée par un coup-franc contre le remplaçant

Une infraction à cette règle est pénalisée par un coup franc contre le remplaçant en question.

1.3.3.5. Si un joueur veut ajuster ses patches ou ses lunettes, il doit en informer l'arbitre. Après accord de celui-ci, le joueur doit se retourner face à sa ligne de but avant d'ajuster ses patches ou ses lunettes.

Un joueur, qui doit sortir du terrain dans une situation de coup-franc ou de pénalty, ne doit ni toucher ni ajuster ses patches ou ses lunettes sans en informer l'arbitre.

Une infraction à ces règles est pénalisée par un coup-franc.

1.3.3.6. Si un arbitre réalise qu'un joueur ne porte pas correctement ses patches ou ses lunettes, il doit interrompre le jeu et demander au joueur de les ajuster. Si un joueur est suspecté de conduite antisportive, l'arbitre doit suivre la règle 6.4.

1.3.3.7. L'organisateur est obligé de fournir des patchs ou des lunettes de rechange si nécessaire.

1.3.4. **Interdiction d'aides visuelles et de prothèses :**

Le port de lunettes de vue, lentilles de contact aussi bien que de prothèses pendant le jeu n'est pas autorisé.

1.3.5. **Vêtements spécifiques de protection :**

Le responsable de l'arbitrage doit être informé des protections spéciales au moment de la réunion avant le début du tournoi. Dans certains cas, il peut approuver.

1.4. **Contrôle des équipements**

Avant le tournoi, l'entraîneur peut demander au responsable de l'arbitrage de contrôler l'équipement de ses joueurs ou l'équipement du jeu (Terrain, buts, ballon, etc.). Si la demande est justifiée, le responsable de l'arbitrage doit accéder à la requête et prend une décision irrévocable.

Si une demande, concernant le contrôle de l'équipement, est faite après le début du tournoi, cela doit être considéré comme une protestation et les frais de réclamations doivent être payés.

2. **CLASSIFICATION, QUALIFICATION**

2.1. **Classification et divisions**

2.1.1. **Classification des joueurs :**

Les joueurs aveugles ou handicapés visuels, tels que le définit l'IBSA, sont autorisés à pratiquer le Torball.

2.1.2. **Divisions :**

Les tournois sont organisés en deux catégories : Masculin et Féminin.

2.2. **Qualification**

Avant un tournoi, chaque joueur doit fournir la preuve :

- Du degré de son handicap visuel selon la classification de l'IBSA (B1, B2, B3) ;
- Qu'il est autorisé à jouer en équipe nationale du pays auquel il appartient (Selon les règles de l'IBSA) ou, en cas de compétitions de club, être autorisé à jouer dans l'équipe du club auquel il appartient (Selon les règles de la participation à une coupe régionale ou mondiale).

Si l'une de ces preuves ne peut être fournie, le joueur ne sera pas autorisé à participer.

3. OFFICIELS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

3.1. Les officiels

3.1.1. Nombre d'officiels :

Pour chaque match, il doit y avoir un arbitre, quatre juges de buts, et au moins un marqueur et un chronométrateur.

3.1.2. Emplacement des officiels :

L'arbitre se tient face à la table de marque et de l'autre côté du terrain.

Les juges de but se tiennent aux coins du terrain, c'est-à-dire dans le prolongement de la ligne de but.

Le marqueur et le chronométrateur sont assis à la table des officiels.

3.2. Devoir des officiels

3.2.1. Arbitre :

L'arbitre supervise la totalité du match et fait respecter le règlement.

Toute interruption de jeu doit être expliquée par l'arbitre en utilisant le langage spécifié en annexe II.

Les annonces doivent toujours être données avec précision et clarté afin que tous les participants puissent l'entendre, en particulier les joueurs et les membres des équipes.

Ses devoirs sont les suivants :

- a) Il doit vérifier les équipements des joueurs et du terrain,
- b) Il doit s'assurer qu'il n'y ait pas de spectateurs sur le terrain ou près des buts et des zones d'entraîneurs,
- c) Durant toute la partie il doit vérifier les patches et les lunettes de chaque joueur sur le terrain et vérifier que ceux-ci sont correctement placés,
- d) Il doit annoncer le nom et la position des équipes qui se rencontrent et laquelle des deux engagera,
- e) Avant le début du match, il doit inviter les spectateurs à rester silencieux, et ceci dans une langue compréhensible pour les spectateurs,
- f) En cas de remue-ménage ou bruit gênant, il doit immédiatement interrompre le jeu et faire en sorte qu'il disparaisse. Les applaudissements et encouragements sont autorisés pendant les interruptions de jeu,
- g) Il doit surveiller les actions offensives et défensives ainsi que les passes afin qu'elles soient en conformité avec les articles qui leur sont propres,
- h) Il indique le début de chaque mi-temps en annonçant « prêt », donne la balle à l'équipe qui engage et siffle trois fois,

- i) Il doit siffler au début de la partie ou au cours du jeu seulement si le ballon est sous contrôle du joueur,
(Cf. rajout règle dans le règlement du championnat de France 2010-2011)
- j) Il détermine la validité d'un but et, dans ce cas, siffle deux fois,
- k) Il doit indiquer toute autre interruption de jeu (Sauf but marqué ou fin de mi-temps) par un coup de sifflet et en expliquer les raisons ; la reprise du jeu est de nouveau indiqué par un autre coup de sifflet,
- l) Il doit arrêter chaque mi-temps par trois coups de sifflet dès que le chronométrateur signale la fin du temps réglementaire par un clair avertissement sonore,
- m) Il doit annoncer le résultat du match à la fin du jeu, vérifier et signer la feuille de match officielle après les coachs,
- n) Pour tout ce qui concerne le jeu, l'arbitre prend la décision finale.

3.2.2. Juge de but :

Le juge de but aide l'arbitre à contrôler les phases de jeu offensive et défensive et l'informe d'un non respect éventuel du règlement.

Le juge de but a les devoirs suivants :

- a) Il indique, en levant la main, que la balle **a entièrement traversé** la ligne de but,
- b) Il prévient l'arbitre lorsque le ballon est sorti ou s'il a touché le sol en dehors du terrain,
- c) Il doit donner le ballon :
 - Au joueur défensif le plus proche quand pendant l'attaque, le ballon sort des limites du terrain ou si l'arbitre déclare une balle comme « *balle morte* »,
 - Au juge de but de l'équipe adverse si le ballon sort, lorsqu'il est passé d'un joueur à un autre dans une même équipe ou dans une action offensive,
- d) Il aide les joueurs, sur demande de l'arbitre, à se replacer sur le terrain, en particulier suite à un coup franc ou pénalty,
- e) Il doit accompagner les joueurs entre le terrain et la zone d'entraîneur en cas de remplacement.

3.2.3. Marqueur :

Le marqueur a plus particulièrement les tâches suivantes :

- a) Avant le début du jeu, il doit contrôler toute information concernant le tournoi et les joueurs inscrits sur la feuille de match. Si une donnée est manquante, il doit la compléter,
- b) Il doit enregistrer les buts marqués par chaque équipe et afficher le score du moment,
- c) Il doit enregistrer les temps morts de chaque équipe et le nombre de changements de joueurs. Il doit informer l'arbitre d'un non respect du règlement à ce sujet,

- d) Il doit enregistrer chaque tir des joueurs et prévenir l'arbitre dès qu'un même joueur tire quatre fois de suite ou plus, en annonçant « *Quatrième tir* »,
- e) Il doit enregistrer les coups francs de chaque équipe et prévenir l'arbitre du troisième coup franc d'une même équipe pour signaler un pénalty, en annonçant « troisième coup-franc, *Pénalty* »,
- f) Dès la fin du match, il doit présenter la feuille de match à l'arbitre et aux entraîneurs/capitaines pour recueillir leurs signatures avant de la signer lui-même,
- g) Il doit enregistrer l'annonce d'une réclamation, y compris son heure, la réception de ses frais et entamer la procédure décrite en annexe IV.

3.2.4. Chronométrateur :

Le chronométrateur a les devoirs suivants :

- a) Contrôler le temps du jeu et signaler la fin de chaque mi-temps par un fort signal sonore bien distinct du sifflet de l'arbitre. Lorsque ce signal se fait entendre, le match est interrompu et plus aucune action ne compte,
- b) Chronométrer le temps effectif de jeu en déclenchant et en arrêtant le chronomètre à chaque coup de sifflet de l'arbitre (Le chronomètre est à l'arrêt pendant une situation de coup-franc ou de pénalty),
- c) Annoncer la dernière minute de jeu (En seconde mi-temps ou en prolongation) de façon claire et audible mais jamais pendant une action de jeu
- d) Chronométrer les tirs suivant la règle des huit secondes et signaler à l'arbitre toute infraction en annonçant : « *Huit secondes* »,
- e) Arrêter le chrono à chaque balle morte en défense selon la règle 5.4.5 et annoncer à l'arbitre que le temps est écoulé,
- f) Émettre un signal sonore audible 10 secondes avant la fin d'un temps mort et signaler à l'arbitre la fin de ce temps mort,
- h) il doit annoncer le début de chaque mi-temps 30 secondes avant la reprise du jeu par un signal sonore et en annonçant « *30 secondes* ».

4. EQUIPE, REMPLACEMENT, ENTRAINEUR, TEMPS MORT

4.1. Equipe

4.1.1. Nombre de joueurs :

Au début d'une compétition, chaque équipe doit être constituée de 3 joueurs et au maximum 3 remplaçants.

4.1.2. Nombre de joueurs au minimum :

Si au cours d'un tournoi, une équipe est réduite à 2 joueurs, l'équipe peut décider de continuer ou non la compétition. Si un autre joueur quitte la compétition, l'équipe est éliminée d'office.

4.1.3. Membres de l'équipe :

4.1.3.1 Les membres de l'équipe doivent quitter le terrain à l'annonce des 30 secondes du chronométrateur

4.1.3.2 Les membres de l'équipe doivent passer l'intégralité du match dans leur zone d'entraîneur située du côté de leur équipe. Lors du changement de côté, les membres de l'équipe doivent aussi changer de zone d'entraîneur

4.1.3.3 Les membres de l'équipe autorisés à rester dans l'aire d'entraîneur sont :

- au maximum trois remplaçants et
- au maximum trois autres personnes.

4.2. Remplacement

4.2.1. Nombre de remplacements :

Pendant un match (Les deux mi-temps comprises), chaque équipe a droit jusqu'à trois remplacements.

Les remplacements opérés pendant la pause entre les deux mi-temps ne sont pas comptabilisés.

4.2.2. Signal et accord d'un remplacement :

Les changements durant le temps de jeu doivent être annoncés à l'arbitre par l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe immédiatement lorsque l'équipe est en possession de la balle (y compris après une situation de coup-franc ou un but), par un signe de la main ou en annonçant à haute voix « *changement* ». L'arbitre doit donner son accord pour un changement seulement à l'équipe qui est en possession de la balle.

Après son accord, l'arbitre arrête le jeu, si nécessaire, et annonce le changement de joueurs en indiquant le nom de l'équipe et les numéros des joueurs concernés.

4.2.3. Remplacements pendant la pause entre les deux mi-temps :

L'arbitre doit être informé par le capitaine ou l'entraîneur de tous les changements de joueurs survenus à la pause entre les deux mi-temps avant la reprise du jeu. Au début de la deuxième mi-temps, l'arbitre annonce alors les remplacements en nommant l'équipe et les numéros des joueurs concernés.

4.2.4. Blessures, remplacements en cas de blessures :

Si un joueur se blesse, l'arbitre doit interrompre le jeu. Si un joueur blessé ne peut continuer à jouer après 30 s. d'arrêt de jeu, il doit quitter le terrain et le jeu doit reprendre.

L'équipe concernée peut immédiatement remplacer le joueur blessé, si toutefois elle n'a pas déjà atteint le nombre de remplacements autorisés.

4.2.5. Aide pendant les remplacements :

Pendant les remplacements, les juges de buts doivent aider, si nécessaire, les joueurs à se repérer. Ils accompagnent le joueur jusqu'à son aire d'entraîneur et le remplaçant, de l'aire d'entraîneur jusqu'au terrain.

Il est interdit à un membre de l'équipe de pénétrer sur le terrain ou de communiquer avec les joueurs se trouvant sur le terrain.

4.3. Conseils de l'entraîneur

Les conseils de l'entraîneur ne peuvent être donnés que pendant les temps morts autorisés, la pause entre les deux mi-temps et entre la fin du temps réglementaire et les prolongations.

Les conseils de l'entraîneur donnés pendant le temps de jeu seraient considérés comme une conduite antisportive (Règle 6.4).

4.4. Temps morts

4.4.1. Temps mort d'équipe :

4.4.1.1. Nombre de temps morts :

Chaque équipe est autorisée à utiliser un temps mort de 30 s. par mi-temps afin de recueillir les conseils de l'entraîneur. Une fois accordé, les deux équipes peuvent profiter de l'opportunité.

4.4.1.2. Signal et accord de temps mort :

Les temps morts doivent être annoncés à l'arbitre par l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe immédiatement lorsque l'équipe est en possession de la balle (y compris après une situation de coup-franc ou un but), par un signe de la main ou en annonçant à haute voix « *temps mort* ». L'arbitre doit donner son accord pour un temps mort seulement à l'équipe qui est en possession de la balle.

4.4.1.3. Début, durée et fin du temps mort :

Si nécessaire, l'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet et annonce le temps mort clairement et d'une voix forte en nommant l'équipe qui demande le temps mort.

Un temps mort commence avec l'annonce de l'arbitre du nom de l'équipe et dure 30 secondes.

10 secondes avant la fin de chaque temps mort, un signal sonore, clairement audible des équipes, est donné.

A la fin du temps mort, tous les membres accompagnateurs doivent être situés à l'intérieur de la zone d'entraîneur sans nouvel appel. Si ce n'est pas le cas, ce sera considéré comme une conduite antisportive.

4.4.1.4. Nombre de membres de l'équipe autorisés :

Pendant un temps mort, seulement deux membres de l'aire d'entraîneur sont autorisés à entrer sur le terrain.

4.4.2. Temps mort arbitre :

Un arbitre peut ordonner un temps mort à tout instant dès qu'il l'estime nécessaire. Pendant un temps mort arbitre, il n'est pas autorisé aux membres accompagnateurs des équipes de communiquer avec les joueurs sur le terrain.

4.4.3. Balle à l'arbitre :

L'arbitre doit récupérer le ballon pendant un temps mort ou quand le jeu est interrompu pendant un long moment (C'est-à-dire approximativement 30s.).

Pour reprendre le jeu, l'arbitre, doit donner (De façon audible) le ballon à l'équipe qui attaque, avant de siffler.

5. DEROULEMENT DU JEU

5.1. Durée du jeu, arrêt du chronomètre, mi-temps

5.1.1. Durée du jeu :

La durée du jeu est de 10 minutes de temps réel de jeu avec deux mi-temps de 5 minutes chacune. La pause entre les deux mi-temps est de deux minutes

5.1.2. Différence de buts :

Lorsqu'il y a une différence de 10 buts marqués dans le courant du jeu, (L'arbitre doit interrompre le match avec le résultat actuel) l'arbitre signale la fin du match indépendamment du temps de jeu restant.

5.1.3. Durée réelle du jeu, arrêt du chronomètre :

Quand le jeu est interrompu par le sifflet de l'arbitre ou quand un but est marqué, le chronomètre doit être arrêté. Après un coup de sifflet, le chronométrage est repris.

Exception : Les coups francs et les pénaltys ne sont pas exécutés pendant le temps réel du jeu.

5.1.4. Interruption du jeu :

Pendant une interruption du jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à faire une passe ou donner la balle à un autre joueur, sinon, il y aura une balle perdue.

5.2. Tirage au sort, annonce des membres de l'équipe

5.2.1. Tirage au sort pour l'engagement et les camps :

Le tirage au sort pour le premier tir ou le choix du terrain est généralement exécuté 15 minutes avant le début du jeu par un officiel accompagné des entraîneurs des équipes concernées (Le temps exact doit être annoncé à toutes les équipes avant le début du tournoi).

L'officiel lance une pièce de monnaie et le gagnant peut choisir entre l'engagement ou son camp. Au début de la seconde mi-temps, le premier tir et les camps sont inversés.

5.2.2. Inscription des membres de l'équipe :

En même temps que le tirage au sort, les entraîneurs doivent également inscrire les joueurs sur la feuille de match y compris les membres de l'équipe qui seront dans l'aire des entraîneurs durant le jeu. De plus, le numéro et la classification des joueurs et des remplaçants doivent être inscrits.

5.2.3. Absence au tirage au sort :

Si une équipe est absente au tirage au sort et à l'inscription des membres de l'équipe, l'équipe est pénalisée par un penalty d'équipe.

Avant le début du jeu, les membres de l'équipe doivent être inscrits sur la feuille de match et le penalty doit être exécuté.

5.3. Jeu offensif

5.3.1. Tir :

5.3.1.1. Un tir est considéré si la balle est jouée par la main d'un joueur. Un simple rebond de la balle effectué par le joueur, ou une frappe dans la balle n'est pas considéré comme un tir.

5.3.1.2. Pour qu'un tir soit validé, la balle doit être lancée de la zone d'équipe, de telle manière qu'elle passe sous les trois ficelles tendues au travers du terrain.

5.3.1.3. Si le ballon touche l'une des ficelles, ou rebondit par-dessus celles-ci à l'intérieur du terrain, c'est une infraction au règlement et un coup-franc est imposé au tireur.

5.3.1.4. Si le ballon touche le sol en dehors du terrain, le tir n'est pas validé (Balle perdue)

5.3.1.5. Une passe ou un but contre son camp ne sont pas considérés comme un tir.

5.3.2. Joueurs autorisés — Quatrième tirs - Bruits gênants :

5.3.2.1. Tous les joueurs présents sur le terrain peuvent lancer la balle.

5.3.2.2. Un seul et même joueur est autorisé à faire trois tirs consécutifs. Un quatrième tir ou tous autres tirs successifs du même joueur est une infraction au règlement et entraîne un coup-franc contre le tireur.

Les tirs successifs sont également comptabilisés entre la première et la deuxième mi-temps et pour les situations de coup-franc et de penalty.

5.3.2.3. L'équipe attaquante n'est pas autorisée à faire des bruits inutiles ou des bruits troublants. Ceci est pénalisé comme une conduite antisportive.

5.3.3. Pied en dehors :

Si un joueur, lorsqu'il tire, met son pied en dehors de la ligne de but ou de la ligne de côté avec son pied en entier, le tir n'est pas valable. Cependant, avant de tirer, le joueur est autorisé à mettre le pied en dehors du terrain pour s'orienter.

5.3.4. Toucher de ficelles :

Si un joueur touche une ficelle et quelle qu'en soit la raison, c'est une infraction au règlement et un coup-franc est imposé au joueur. Cette règle est également maintenue pendant les interruptions de jeu.

5.3.5. Balle morte :

Si, pendant le jeu offensif, la balle s'immobilise (Balle morte) dans l'aire de jeu de l'équipe offensive, la règle des 8 secondes doit s'appliquer (Voir règle 5.6).

5.3.6. Tir prématuré :

Si un joueur tire la balle avant le début de jeu, le tir est considéré non valable et une perte de la balle s'ensuit.

5.4. Jeu défensif

5.4.1. Joueurs autorisés :

Le jeu défensif peut être exécuté par tous les joueurs sur le terrain.

5.4.2. Placement des joueurs :

Les défenseurs doivent attendre la balle à l'intérieur de leur aire d'équipe, où ils peuvent bouger librement et se placer n'importe où.

Dès que la balle part de la main du tireur, les défenseurs peuvent également prendre place à l'extérieur de l'aire d'équipe (C'est à dire : à l'extérieur de la ligne de côté, derrière la ligne de but ou en dessous des ficelles).

5.4.3. Position du corps :

5.4.3.1. Restrictions concernant la position du corps :

Les joueurs en défense doivent attendre la balle dans une position debout/en mouvement ou dans une position avec les deux pieds ou les deux genoux qui touchent le sol. Toutes les autres parties du corps situées au-dessus des genoux, excepté les mains ne doivent toucher le sol. Cette restriction doit être appliquée à partir du moment où la balle part des mains du tireur.

5.4.3.2. Position du corps libre : Dès que la balle part de la main du tireur, les défenseurs peuvent bloquer la balle dans n'importe quelle position.

5.4.4. Défense illégale :

Une défense illégale a lieu quand :

- a) Le placement du joueur est incorrect (Violation de la règle 5.4.2.) ;
- b) La position du corps est incorrecte (Violation de la règle 5.4.3.) ;
- c) Une ficelle est touchée par un joueur en défense ;
- d) Les joueurs en défense se touchent ou se tiennent les uns aux autres de façon intentionnelle (Formation en chaînes).

En raison de la règle de l'avantage (Voir règle 5.7.), la défense illégale doit être punie par un coup franc uniquement après l'exécution du tir.

5.4.5. Balle morte :

Si la balle rebondit sur le but (Poteau ou barre), ou sur un joueur à l'intérieur de la zone de jeu, l'équipe défensive a 8 secondes pour contrôler la balle ou la mettre en dehors du terrain, sinon cela est considéré comme une balle morte et il en résulte une balle perdue.

Si l'arbitre voit qu'aucun défenseur ne tente de contrôler le ballon, il peut considérer la balle comme une balle morte et décider immédiatement d'une balle perdue.

Cette règle n'est pas valide dans les situations de coup-franc et pénalty.

5.4.6. Balle retour :

Si la balle est repoussée par un joueur en défense, un poteau de but ou la barre transversale et traverse de nouveau la ligne médiane à l'intérieur du terrain, c'est une situation de « *balle retour* » et l'équipe attaquante récupère de nouveau le ballon. Cette règle ne s'applique pas lors d'une situation de coup-franc ou de pénalty.

5.4.7. Balle sortie :

Si le ballon est repoussé à l'extérieur du terrain, par un joueur en défense, un poteau de but ou la barre transversale, c'est une situation de balle sortie et l'équipe en défense récupère le ballon.

5.5. Passes à l'intérieur d'une équipe

5.5.1. Passer la balle :

Passer le ballon (Rouler, lancer, donner à la main, plusieurs fois) est autorisé dans la zone d'équipe en conformité avec la règle des 8 secondes, mais cela ne doit pas causer de bruits inutiles ou gênants.

5.5.2. Passe incorrecte :

5.5.2.1. Balle morte : Si une situation de balle morte a lieu pendant une passe, c'est-à-dire si la balle reste sans mouvement à l'intérieur de l'aire de l'équipe, la règle des 8 secondes s'applique (Voir règle 5.6.).

5.5.2.2. Si la balle traverse la ligne de côté ou la première ficelle pendant une passe, une balle perdue s'ensuit.

5.5.2.3. Lors d'une passe, si la balle traverse la ligne de but, cela est comptabilisé comme un but (But contre son camp). La balle n'est pas redonnée à l'adversaire pour le tir suivant

5.5.3. Communication entre les joueurs :

Les joueurs de l'équipe sont autorisés à communiquer sur le terrain d'une façon appropriée (C'est-à-dire communication par voix basse, battements de leurs mains, coups sur le sol, etc.) aussi longtemps que cela ne perturbe pas l'autre équipe.

5.6. Règle des 8 secondes

Quand un joueur a saisi avec assurance le ballon ou l'amène sous son contrôle, ou après un coup de sifflet de l'arbitre, le ballon doit avoir quitté l'aire de l'équipe dans les 8 secondes. En cas d'infraction à cette règle, un coup-franc est imposé au joueur qui a touché le ballon en dernier.

5.7. Règle de l'avantage

Si l'équipe attaquante marque un but malgré une tentative des défenseurs d'empêcher cela par une défense illégale ou une conduite antisportive, le but marqué est correct et il n'y a pas de pénalité concernant l'infraction de l'équipe défensive.

5.8. Définitions

5.8.1. Ballon traversant la ligne :

Un ballon « *traverse la ligne* » quand il a franchit une ligne avec sa circonférence complète (Ligne de but, ligne de côté, ligne médiane).

La balle n'a pas « *franchit la ligne* » quand elle est toujours dans les mains du joueur qui, en pivotant pour tirer, traverse la ligne (Pas de but contre son camp, pas de balle sortie).

5.8.2. But, But contre son camp :

Une balle qui traverse complètement la ligne de but pendant le temps de jeu (Incluant les situations de coup-franc et de pénalty) est comptabilisé comme un but.

Le but n'est pas comptabilisé si une balle traverse la ligne de but :

- Pendant une interruption de jeu ;
- A cause d'une passe incorrecte de l'extérieur (Par l'arbitre, les juges de but ou autres personnes) ;
- Après être sortie (Ligne de côté ou plafond) ;
- Aussi longtemps que la balle reste dans les mains du tireur (Pas de but contre son camp — Voir règle 5.8.1.).

5.8.3. Balle sortie :

Une balle qui franchit complètement une des lignes de côté ou la barre transversale ou touche le plafond pendant le temps de jeu (Incluant les coups-francs et les pénaltys) est considérée « *sortie* ». La balle n'est pas considérée « *sortie* » aussi longtemps qu'elle reste dans la main du tireur (Voir règle 5.8.1.).

5.8.4. Balle morte :

Une balle est considérée comme « *balle morte* » si elle est en arrêt complet sur le terrain et n'est pas en possession d'une équipe.

La distinction doit être faite entre

- Une balle morte en jeu offensif (Voir règle 5.3.6.) ;
- Une balle morte en jeu défensif (Voir règle 5.4.5.) ;
- Une balle morte lors d'une passe (Voir règle 5.5.2.1.).

6. INFRACTIONS AU REGLEMENT

6.1. Généralités

6.1.1. Infractions et sanctions :

Dès qu'une règle n'est pas respectée, c'est une infraction au règlement qui est pénalisée par un avertissement, une balle perdue, un coup-franc ou un pénalty. La première infraction commise est celle prise en compte.

6.1.2. Infractions pendant l'attaque et la défense :

Si une infraction est faite par l'équipe offensive, et qu'en même temps, il y a une faute de défense (Défense illégale ou conduite antisportive), seul le coup-franc contre l'équipe offensive doit être imposé.

6.1.3. Coup franc « séparé » :

Les infractions au règlement qui ne concernent pas le jeu offensif ou défensif, doivent toujours être *pénalisées « à part »* (Ex. : faute de lunette ou faute de banc d'équipe). Après l'exécution d'un coup franc « séparé », la balle reste dans le camp de l'équipe défensive.

6.2. Balle perdue

Une balle perdue signifie que l'équipe défensive perd le droit du prochain tir ou que le tir d'une équipe attaquante devient non valable ; L'équipe opposée obtient alors le ballon.

Une balle perdue s'ensuit dans les cas suivants :

- a) Passer ou remettre la balle pendant une interruption de jeu (Règle 5.1.4.) ;
- b) Balle sortie pendant un jeu offensif (Règle 5.3.1.4.) ;
- c) Mettre le pied en dehors de la ligne de but ou de côté (Règle 5.3.4.) ;
- d) Le tir prématuré (Règle 5.3.7.) ;
- e) La balle retour (Règle 5.4.6.) ;
- f) La passe incorrecte (Règle 5.5.2.2.).

6.3. Coup-franc et pénalty

Avec certaines infractions contre les règles, l'arbitre doit imposer un coup-franc. Le troisième coup-franc d'une équipe dans un même jeu doit être exécuté comme un pénalty.

- a) En cas de coup-franc, le joueur pénalisé doit sortir du terrain et l'équipe défensive doit garder le but avec un joueur en moins.
- b) En cas de pénalty, l'équipe pénalisée doit garder le but avec seulement un joueur. L'équipe attaquante doit aussi avoir un seul joueur sur le terrain

6.3.1. Arrêt du chronomètre :

Dès que l'arbitre interrompt le jeu avec un coup de sifflet, le chronomètre doit être stoppé. Le coup-franc est exécuté en dehors du temps réel de jeu, mais il est comptabilisé comme partie intégrante au jeu. Après une situation de coup-franc, le chronomètre est remis en route lorsque l'arbitre recommence le jeu avec un autre coup de sifflet.

6.3.2. Début et fin d'une situation de coup-franc ou de pénalty

Dans tous les cas, le coup-franc ou pénalty débute avec l'annonce de l'arbitre, du 1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème} coup-franc (= pénalty) contre l'équipe xxx.

Le coup-franc ou le pénalty est lui-même commencé séparément avec un coup de sifflet. La fin du coup-franc ou du pénalty est marquée par :

- a) L'arbitre signalant une infraction au règlement par un coup de sifflet ou une annonce,
- b) L'arbitre signalant un but par deux coups de sifflet,
- c) L'arbitre déclarant le ballon bloqué, appelé « *bloqué* »,
- d) La balle sortie signalée par l'arbitre par « *sortie* ».

6.3.3. Coup-franc ou pénalty après la fin du temps réel de jeu :

Un coup-franc ou pénalty survenu pendant la durée de jeu réglementaire, doit être exécuté même si le temps réel du jeu a expiré.

Les infractions au règlement de l'équipe en attaque ne sont pas pénalisées et le tir n'est pas valide.

Avec une infraction au règlement de l'équipe défensive, le coup franc doit être répété si le but n'a pas été marqué (Voir règle 5.7.). Les tirs répétés ne sont pas comptabilisés pour la règle du « *quatrième tir* ».

Si le coup franc répété est un troisième coup franc, il doit être exécuté comme un pénalty.

6.3.4. Exécution du tir :

Un coup-franc ou un pénalty doit être exécuté en accord avec la règle du tir (Règles 5.3, 5.5, 5.6).

6.3.5. Joueur concerné et défense :

6.3.5.1 En cas de coup-franc, le joueur qui a commis la faute doit sortir du terrain, et il est autorisé à rentrer uniquement après que l'arbitre conclut clairement la situation de coup franc (En accord avec la règle 6.2.2.).

L'équipe défend en accord avec la règle 5.4.

6.3.5.2. En cas de pénalty,

- Choix du joueur : Les deux équipes sélectionnent un joueur parmi ceux présents sur le terrain (Elles peuvent aussi sélectionner le joueur qui a commis la faute). Les autres joueurs doivent sortir du terrain jusqu'à la fin de la situation de pénalty.

- Position : Avant le coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs, défenseur et attaquant doivent rester sur le tapis central ; après le sifflet, ils peuvent utiliser l'aire complète de l'équipe pour la défense et l'attaque.

- En cas d'infraction au règlement du jeu défensif, le pénalty doit être répété si aucun but n'a été marqué (Voir règle 5.7.). Les tirs répétés ne sont pas comptabilisés pour la règle du « *quatrième tir* ».

6.3.6. Interdiction de changement et de temps mort :

Dès qu'une situation de coup-franc ou de pénalty est imposée, l'équipe n'est pas autorisée à changer un joueur ou prendre un temps mort.

6.3.7. Cas des coups-francs ou des pénaltys :

6.3.7.1 Les infractions au règlement suivantes sont pénalisées par un coup franc :

- a) Le ballon touche ou rebondit au-dessus d'une ficelle (Règle 5.3.1.3) ;
- b) Toucher de la ficelle par un joueur (Règles 5.3.4. et 5.4.4.b) ;
- c) Le quatrième tir successif et les suivants exécutés par le même joueur (Règle 5.3.2 b.) ;
- d) La balle morte pendant une action offensive (Règle 5.3.5.) ;
- e) La défense illégale (Règle 5.4.4.) ;
- f) La règle des 8 secondes (Règle 5.6.) ;
- g) L'ajustement des patchs ou des lunettes opaques sans permission (Règle 1.3.3.) ;
- h) La conduite antisportive (Règle 6.4.).

6.3.7.2 Les infractions au règlement suivantes sont pénalisées par un pénalty :

- a) Un troisième coup franc causé par une équipe lors d'un match (Règle 6.3.) ;
- b) Une conduite antisportive particulièrement sévère ou répétée d'un joueur (Règle 6.4.) ;
- c) Chaque coup-franc contre un membre de l'équipe sur le banc/dans l'aire d'entraîneur (Pénalty de banc, règle 6.4.) ;
- d) L'absence au tirage au sort (Règle 5.2.3.).

6.4. Conduite antisportive

6.4.1. Personnes concernées :

Toute personne impliquée dans le tournoi et présente dans le gymnase peut être accusée d'une conduite antisportive, c'est-à-dire joueurs, membres de l'équipe, officiels, organisateurs et spectateurs.

6.4.2. Types de conduites antisportives :

Les comportements suivants sont considérés comme antisportifs :

- a) Conduite insultante envers les arbitres, les officiels ou autres personnes impliquées dans le tournoi ;
- b) Jurons, cris de rage, gestes obscènes ;
- c) Distraction de l'équipe adverse à travers des bruits inutiles ou gênants ;
- d) Coaching incorrect ;
- e) Ajustement des patchs ou des lunettes sans permission ;
- f) Evident retard de jeu (A l'extérieur de la règle des 8 secondes), et ainsi de suite.

6.4.3. Sanctions :

C'est à l'arbitre d'estimer quand il y a conduite antisportive et quel type de sanction s'ensuit.

La conduite antisportive peut mener à l'élimination du jeu ou du tournoi, voire même, si besoin est, à l'exclusion par l'arbitre à l'extérieur du gymnase.

Si cela a lieu pour la première fois, l'arbitre peut simplement avertir. Les comportements antisportifs répétés par la même personne doivent conduire à une sanction plus sévère.

Types possibles de sanctions :

En cas de conduite antisportive de joueurs : avertissement, perte de la balle, coup-franc, pénalty, exclusion du jeu/tournoi (Un joueur éliminé peut être remplacé par un remplaçant si l'équipe concernée a encore un changement possible) ;

En cas de conduite antisportive de membre de l'équipe dans l'aire d'entraîneur : avertissement, pénalty d'équipe, exclusion du gymnase ;

En cas de conduite antisportive d'une personne non impliquée dans l'équipe : avertissement, exclusion du gymnase.

7. PROLONGATIONS, TIRS AUX BUTS

7.1. Prolongations

7.1.1. Raisons :

Finales, demi-finales ou matchs de classement doivent être prolongés si le résultat après le temps réel de jeu est une égalité.

7.1.2. Temps de jeu, but en argent :

7.1.2.1. La durée du temps de jeu supplémentaire est de 4 minutes de temps de jeu réel, divisé en deux mi-temps de deux minutes chacune. L'intervalle est de deux minutes entre les deux mi-temps

7.1.2.2. Si un but est marqué durant la première mi-temps de la prolongation, le match se termine à la fin de la première mi-temps s'il n'y a pas de nouvelle égalité.

En cas d'égalité à la fin de la première mi-temps, la seconde mi — temps continue jusqu'à la fin du temps de jeu réglementaire, s'il y a un but en seconde mi-temps : il n'y a pas de but en or, le jeu continue jusqu'à la fin du temps

7.1.3. Prolongation du jeu :

La prolongation est considérée comme la continuité du match précédent avec les joueurs et membres de l'équipe déjà annoncés.

Après une pause de 2 minutes entre le match achevé et le début de la prolongation, le jeu est poursuivi avec la modification des camps et du premier tir.

Quand la prolongation est donnée, le décompte des tirs de chaque joueur et le décompte des coups-francs/pénalty de chaque équipe continue.

7.1.4. Temps mort d'équipe, remplacements :

Pendant la prolongation, chaque équipe est autorisée à un temps-mort et au changement de deux joueurs. Les remplacements avant le début de la prolongation (3 autorisés) mais aussi pendant la pause entre les mi-temps de la prolongation ne sont pas comptabilisés.

7.2. Tirs aux buts

7.2.1. Raisons :

Les tirs aux buts sont exécutés si :

- Après un tournoi, un classement doit être effectué,
- Après prolongation dans une finale, demi-finale, ou match de classement, il y a encore une égalité (Règle 8.4.2., 8.5.1., 8.5.2.).

7.2.2. Annonce des joueurs :

Après une égalité à la fin des prolongations et sur la requête de l'arbitre, chaque équipe doit annoncer trois joueurs (Fiche écrite) qui effectueront aussi bien les tirs aux buts que la défense.

Si une équipe ne comporte que deux joueurs, ces deux joueurs doivent effectuer les tirs aux buts alternativement.

Si une équipe n'annonce pas, dans le temps imparti, les joueurs pour les tirs aux buts, celle-ci perd le match avec un résultat de 0-5.

7.2.3. Tirage au sort du premier tir et des camps :

Avant le début des tirs aux buts, un tirage au sort du premier tir ou des camps doit être réalisé en conformité avec la règle 5.1. Le tirage au sort est valable pour tous les tirs.

7.2.4. Nombre des tirs :

Chaque équipe doit exécuter trois tirs et défendre alternativement.

S'il y a égalité, les tirs aux buts sont poursuivis en accord avec la règle 7.2.6.

7.2.5. Exécution des tirs :

7.2.5.1. Les joueurs nommés doivent restés à l'extérieur du terrain du côté de l'arbitre pendant la durée des tirs aux buts. Les patchs et les masques pour les yeux doivent être en place correctement dès que les joueurs quittent l'aire d'entraîneur.

7.2.5.2. Pour l'exécution des tirs aux buts, les règles pour le tir de pénalty d'équipe s'appliquent de façon analogue (Spécialement les règles 6.3.2., 6.3.4., 6.3.5.).

7.2.5.3. Les joueurs doivent exécuter les tirs et la défense dans l'ordre préalablement annoncé. Les joueurs nommés en premier rentrent sur le terrain ; le tireur exécute son tir et le défenseur défend le but et chaque tir est clarifié et isolé par le sifflet de l'arbitre. Puis le tireur devient le défenseur et vice-versa. De la même façon, les joueurs nommés en deuxième et en troisième agissent comme tireurs et défenseurs.

7.2.5.4. En cas d'infraction au règlement quand le joueur tire, aucune sanction ne s'ensuit ; le tir devient non valable.

En cas d'infraction au règlement en défense, le tir au but doit être répété si aucun but n'a été comptabilisé (Voir règle 5.7.).

7.2.6. Détermination du gagnant :

L'équipe qui a comptabilisé le plus de buts est déclarée vainqueur.

En cas d'égalité, les tirs aux buts sont poursuivis dans le même ordre des joueurs avec un tir par équipe jusqu'à ce qu'une équipe (Avec le même nombre de tirs) marque un but supplémentaire par rapport à l'autre équipe.

8. ORGANISATION DE TOURNOIS

Dans les championnats internationaux ou dans les coupes (Tels que les coupes ou les championnats mondiaux/nationaux, etc.) les points suivants doivent être appliqués.

Si au moins 4 équipes de pays différents prennent part dans un tournoi international, l'organisateur doit en informer l'IBSA au moyen d'un formulaire.

8.1. Participation

Dans un championnat international, il n'est admis qu'une seule équipe féminine et une seule masculine de chaque pays membre, si cela n'est pas déjà statué dans le règlement du tournoi en question (Comme les règles pour la coupe du monde ou la coupe nationale).

8.2. Schéma des équipes

Si plus de 11 équipes participent à un tournoi international, deux poules doivent être formées, voir plus si nécessaire (Voir règle 8.3.2.).

Les équipes seront réparties dans ces poules selon leur classement dans les derniers championnats similaires. Cela signifie que pour une répartition à l'échelon mondial, le classement obtenu lors du précédent tournoi international est retenu, et que pour un championnat régional, le classement obtenu au précédent championnat régional est retenu.

Le schéma suivant sera appliqué (Exemple de trois poules) : l'équipe classée première au dernier championnat sera placée en poule A, l'équipe classée deuxième en poule B, l'équipe classée troisième en poule C, l'équipe classée quatrième en poule C, l'équipe classée cinquième en poule B, l'équipe classée sixième en poule A, l'équipe classée septième en poule A, etc...

8.3. Répartition des poules, tours préliminaires

8.3.1. Une poule :

S'il y a moins de 11 équipes participant au tournoi, le tour préliminaire sera un « *round robin* » (Chaque équipe joue une fois contre chacune des autres équipes).

8.3.2. Deux poules ou plus :

Si plus de onze équipes participent à un tournoi, les équipes sont réparties en deux poules, voire plus si nécessaire, selon la règle 8.2..

Deux poules doivent être formées quand il y a plus de 11 et moins de 19 équipes participantes. Une troisième poule, ou plus, doit être formée dès qu'une poule comprend plus de 9 équipes.

8.3.3. Classement dans la poule :

Dans chaque poule, chaque équipe joue une fois contre les autres (Round robin). Les classements dans la poule sont décidés selon la règle 8.6..

Les trois premières équipes de chaque poule sont qualifiées pour le second « *round robin* » (Règle 8.4.1.).

Si le tour préliminaire est joué en deux poules, les équipes restantes – de la quatrième place dans chaque poule – jouent un match de classement (Règle 8.4.2.). s'il y a trois poules ou plus c'est à l'organisateur, en coopération avec le délégué technique de l'IBSA, de décider le type de classement.

8.4. Second « *Round Robin* » et match de classement

8.4.1. Second « *Round Robin* » :

Si le tournoi est joué en deux poules ou plus, les trois premières équipes de chaque poule s'affrontent dans un second tour (Chaque équipe joue une fois contre chacune des autres équipes) pour la participation à la phase finale.

Dans le second tour, une équipe joue uniquement contre les équipes qu'elle n'a pas affrontées lors de la phase préliminaire. Lorsque deux équipes se sont affrontées lors du tour préliminaire, les résultats de ce match sont pris en compte dans le second tour.

La détermination du classement dans la seconde phase est effectuée de la même façon que le premier tour (Voir règle 8.6.)

Les quatre meilleures équipes du second tour sont qualifiées pour les demi-finales (Règle 8.5.). Les équipes restantes sont éliminées du tournoi et sont placés de cinquième à sixième, de cinquième à neuvième ou de cinquième à douzième en fonction du nombre de poules.

8.4.2. Match de classement :

Si les phases éliminatoires se font en deux poules, les équipes classées quatrième dans chaque poule joueront pour la septième place, les équipes placées cinquième joueront pour la neuvième place, etc.

En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée (Règle 6.2.). Si après cette prolongation, l'égalité persiste, on aura recours à la séance des tirs au but (Règle 6.3.).

8.5. Phase finale

8.5.1. Demi-finales :

Les quatre meilleures équipes des phases éliminatoires (Ou du second tour) participent aux demi-finales. Elles jouent l'une contre l'autre dans un match à élimination directe. L'équipe classée première joue contre celle classée quatrième, la deuxième joue contre la troisième.

8.5.2. Finales :

Dans les finales, les deux perdants des demi-finales jouent pour la troisième place, les deux gagnants jouent pour la victoire du tournoi/le titre de champion.

Si dans les demi-finales ou les finales, les équipes sont à égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation devra être jouée (Voir règle 7.1.). Si, à la fin de cette prolongation, les deux équipes sont toujours à égalité, la séance des tirs aux buts déterminera le vainqueur (Règle 7.2.)

8.6. Détermination du classement

8.6.1. Points :

La place d'une équipe après chaque tour, dans lequel chaque équipe a joué une fois contre chacune des autres équipes (Round Robin) est déterminée d'après le nombre de points que chaque équipe a obtenu.

Chaque équipe obtient deux points par victoire, un point en cas d'égalité et zéro point par défaite.

8.6.2. Différence de buts :

S'il y a égalité, au total des points, la plus grande différence de buts (Buts marqués moins buts encaissés) sera décisive.

8.6.3. Buts marqués :

Avec une égalité dans les points et la même différence de buts, le plus grand nombre de buts marqués signifie le meilleur classement

8.6.4. Match direct :

Avec une égalité de points, la même différence de buts et le même nombre de buts marqués, le résultat du match direct entre les deux équipes concernées, décide du vainqueur.

8.6.5. Tirs aux buts :

Si après l'application des règles 8.6.1. à 8.6.4., il y a encore une égalité et un classement identique des deux équipes n'est pas possible (Dû à une qualification pour la phase finale etc.), la séance des tirs aux buts doit être effectuée pour une décision finale (Voir règle 7.2.).

8.7. Forfait

Si une équipe est en retard pour le début du match, c'est un forfait comptant comme une défaite qui donne à l'équipe gagnante deux points et un score de 5-0.

L'équipe absente perd le match avec un score de 0-5. De plus, 2 points leur sont enlevés en pénalité.

Précision : retard = maximum 2 minutes à compter du coup de sifflet annonçant la fin du match précédent

8.8. Forfait avant la fin du jeu — Elimination du tournoi

Si une équipe ne peut finir le jeu, l'équipe restante gagne ce match avec un score de 5-0.

Si une équipe quitte le tournoi, toutes les autres équipes reçoivent deux points et zéro but ; les résultats précédents sont annulés.

8.9. Détermination des meilleures équipes offensive et défensive

8.9.1. Meilleure attaque :

La meilleure équipe offensive sera déterminée par l'addition des buts marqués par l'équipe et en divisant ce total par le nombre de matchs joués. Les buts marqués pendant les prolongations ou pendant la séance de tirs aux buts ne comptent pas.

8.9.2. Meilleure défense :

La meilleure équipe défensive sera déterminée par l'addition des buts encaissés par l'équipe et en divisant ce total par le nombre de matchs joués. Les buts encaissés pendant les prolongations ou pendant la séance de tirs aux buts ne comptent pas.

8.10. Nombre de matchs

Les organisateurs doivent établir un planning de match sur une journée de telle sorte qu'une équipe ne doit pas jouer plus de 8 matchs.

Pour certains cas justifiés, le Sous-Comité de Torball peut permettre des exceptions à cette règle.

8.11. Comité de réclamations

Le Comité de réclamations est constitué des personnes mentionnées en annexe IV et prend les décisions finales relatives à une réclamation, suivant l'esprit et la méthode de cette annexe.

8.12. Exceptions à ces règles

Dans certains cas justifiés, le Sous-Comité ou le délégué technique de l'IBSA, peut accorder quelques exceptions à certaines règles pendant la conduite de tournois

Annexe II : Annonces verbales de l'arbitre

Cf page suivante

ANNEXE II

ANNONCES VERBALES DE L'ARBITRE

1. Général

- 1.1. En cas d'explications de l'arbitre pendant un match, l'arbitre doit expliquer les situations en utilisant, en principe les annonces verbales suivantes.
Uniquement si c'est nécessaire, l'arbitre peut choisir d'autres annonces verbales pour expliquer l'interruption ou sa décision, demander aux autres officiels de clarifier une situation ou désigner des interprètes.
- 1.2. Toutes les annonces doivent être faites clairement et à voix haute pour qu'elles soient entendues par tous les participants, particulièrement par les joueurs et les membres de l'équipe.
- 1.3. Durant une situation de coup-franc, l'arbitre doit toujours annoncer s'il s'agit du premier, deuxième ou troisième coup-franc.

1/ANNONCES CONCERNANT LE JEU OFFENSIF :

- a) Si la balle sort (Franchit une ligne de côté) pendant une passe entre équipiers : *“Sortie, balle perdue”*
- b) S'il y a infraction à la règle des 8 secondes : *“Huit secondes n°... (Numéro du dernier joueur qui touche le ballon), énième coup — franc contre... (Nom de l'équipe)”*
- c) Si la balle sort pendant une action offensive et il y a un besoin de clarifier : *“Sortie”*
- d) Si un joueur effectue une action de jeu ou passe la balle à un autre joueur pendant une interruption de jeu ou si la balle est tirée avant le début du jeu : *“Balle perdue”*
- e) Si, pendant un tir, un joueur franchit la ligne de but ou de côté *“Pied en dehors, balle perdue”*
- f) Si le même joueur tire quatre fois de suite ou davantage : *“Quatrième Tir n°... (Numéro du joueur concerné), énième coup franc contre... (Nom de l'équipe)”*
- g) Si une balle lancée touche une des cordes à l'intérieur du terrain ou rebondit au dessus d'une ficelle : *“Corde, n°... (Numéro du tireur), énième coup franc contre... (Nom de l'équipe)”*
- h) Si un joueur touche une des cordes : *“Corde, n°... (Numéro du joueur concerné), énième coup franc contre... (Nom de l'équipe)”*

2/ANNONCES CONCERNANT LE JEU DEFENSIF

- a) Si un tir de coup-franc ou de pénalty a été stoppé : “*Bloqué*”
- b) Si un ballon s’immobilise dans la zone de jeu de l’équipe en défense : “*Balle perdue*”
- c) Si le ballon, après une action défensive ou un rebond sur le but, repasse la ligne médiane à l’intérieur du terrain : “*Balle retour*”
- d) En cas de défense non autorisée : “*Défense illégale, numéro... (Numéro du joueur concerné), ...(Type de pénalité : avertissement, énième coup franc) contre...(Nom de l’équipe)*”
- e) Si un joueur touche une corde : “*Corde, n°... (Numéro du joueur concerné), énième coup franc contre... (Nom de l’équipe)*”

3/AUTRES ANNONCES

- a) Avant le début de chaque match *“Match opposant... contre... (Noms des équipes), engagement à... (Nom de l’équipe)”*
- b) Avant chaque mi-temps et après chaque interruption prolongée, l’arbitre doit demander aux joueurs s’ils sont prêts en demandant : *“prêt ?”*
- c) Si la situation de jeu n’est pas très claire pour les joueurs, mais que le match n’est pas interrompu : *“Jouez”*
- d) S’il y a un temps mort d’un arbitre : *“Temps Mort Arbitre”*
- e) Dès l’accord d’un temps mort d’une équipe : *“Temps mort pour... (Nom de l’équipe concernée)”*
- f) En cas de temps mort médical : *“Temps mort médical pour... (Nom de l’équipe concernée)”*
- g) Dès l’accord d’un remplacement : *“Changement pour... (Nom de l’équipe concernée), n°... sort, n°... entre (Numéros des joueurs concernés)”*
- h) En cas de changement durant la mi-temps : *“changement pour... (Nom de l’équipe concernée) n°... sort, n°... entre (Numéros des joueurs concernés)”*
- i) Dès qu’un but est marqué : *“But pour... (Nom de l’équipe qui a marqué),... à... (score du moment) ; s’il y a une égalité ‘égalité à... (score)’*
- j) Si un troisième coup franc est imposé contre la même équipe : *‘Troisième coup-franc, pénalty contre... (Nom de l’équipe concernée)’*
- k) En cas de conduite antisportive d’un joueur : *‘Conduite antisportive n°... (Numéro du joueur ou nom de l’équipe),... (Annonce de la sanction : avertissement, énième coup-franc, pénalty ou autres pénalités) contre... (Nom de l’équipe)’*
- l) En cas de conduite antisportive du banc de touche : *‘Pénalty de banc,... (Type de pénalité : avertissement, pénalty ou autres pénalités) contre... (Nom de l’équipe)’*
- m) A la fin du match : *‘Fin du match ...à.... pour... (Nom de l’équipe gagnante)’*