



## Changement

### **0.2. Champ d'application:**

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.

### **1.3.3. Patch oculaire; lunettes opaque:**

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

Les patchs 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 patchs 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 règle 1.3.3.5. et 1.3.3.6.).

**1.3.3.4.** Les remplaçants doivent porter leurs patchs 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

Sous-Commission de Torball



mettre ses patchs et ses lunettes : une infraction à cette règle est pénalisée par un coup-franc contre le remplaçant.

#### **1.4. Equipement des joueurs:**

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 fait après le début du tournoi, cela doit être considéré comme une protestation et les frais de réclamations doivent être payés.

#### **3.2.1. Arbitre:**

....

Ses devoirs sont les suivants :

...

c) Durant toute la partie il doit vérifier les patchs et les lunettes de chaque joueur sur le terrain et vérifier que ceux-ci sont correctement placés

m) Il doit annoncer le résultat du match à la fin du jeu, vérifier et signer la feuille de match officielle après les coachs

#### **3.2.4. Chronométrateur:**

Sous-Commission de Torball



Ses devoirs sont les suivants:

...

**c)** il doit 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

**e)** il doit 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

**e) est remplacé par f)**

**g)** 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* »

#### **4.1.3. Membres d'une 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 autorisée à rester dans la zone d'entraîneur sont: maximum 3 remplaçants, maximum trois autres personnes

**4.2.2. Signal et accord d'un changement:**

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 ou 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.

**4.4.1.2. 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 ou 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.

## **5.1. Durée de jeu et mi-temps; différence de but; arrêt du chronomètre;**

### **5.1.1. Durée de jeu et mi-temps :**

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.

**Points 5.1.2. et 5.1.3. passent en 5.1.3 et 5.1.4.**

**Le point 5.1.4. disparaît**

## **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 tir; 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. disparaît (Voir 5.3.2.2.)**

**5.3.4 - 5.3.7 passent en 5.3.3. à 5.3.6.**

### **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 à 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.

## **5.5. 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.

**5.5.3. disparaît: Passe de la main à la main: Ce n'est plus interdit dans le nouveau règlement**

**5.5.4. remplacé par 5.5.3.**

### **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

### **6.1.2.: Disparaît**

**6.1.3. et 6.1.4. sont remplacés par 6.1.2. et 6.1.3.**

### **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)** .....

### **6.3.2. Début et fin d'une situation de coup-franc / pénalty :**

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

...





### **6.3.3 Coup-franc, Pénalty après le temps 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.

### **6.3.7. Cas de coups franc et pénaltys :**

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

- a) le ballon touche ou rebondit au dessus d'une ficelle (règle 5.3.1.3);
- b) le touché de ficelle par un joueur (règles 5.3.4. et 5.4.4 b) ;
- c) le quatrième tir successif et les suivants exécuté par le même joueur (règle 5.3.2.b) ;
- d) la balle morte en jeu offensive (règle 5.3.5.);

e) la défense illégale (règle 5.4.4.);

**f) disparaît et remplacé par :**

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 suivantes au règlement sont pénalisées par un pénalty :**

a) chaque troisième coup franc causé par une équipe durant le jeu (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 ou dans la zone d'entraîneur (pénalty de banc, règle 6.4.) ;

d) l'absence au tirage au sort (règle 5.2.3).

## **7.1. Prolongations**

### **7.1.1. Raisons**

...



### **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.

*Explication IBSA : 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*

**7.1.2. et 7.1.3. remplacé par 7.1.3 et 7.1.4.**

## **ANNEXE 2**

### **ANNONCES VERBALES DE L'ARBITRE**

#### **1. Généralités**

**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.

## **2. 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) disparaît**

**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).* »

### **3. Annonces concernant le jeu défensif:**

- 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) ».*

#### **4. 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, penalty 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, penalty 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, penalty ou autres pénalités) contre ... (Nom de l'équipe)”*.

**m)** A la fin du match : *“Fin du match ...à .... pour... (Nom de l'équipe gagnante) »*