FÉDÉRATION

INTERNATIONALE DE
SPORT KIN-BALL®

RÈGLEMENTS OFFICIELS

DU

sport KIN-BALL®

RÈGLEMENTS OFFICIELS

DU

sport KIN-BALL®

Organisme reconnu par :

Éducation, Loisir et Sport Québec

Juin 2014
ISBN 2-922288-24-2
Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec
Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Canada

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

L'utilisation des termes « Kin-Ball » et « Omnikin » réfèrent respectivement à « sport KIN-BALL® » et à « OMNIKIN® » qui sont des marques de commerces déposées et utilisées avec la permission de OMNIKIN inc. qui possède tous les droits.

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.

Fédération Internationale de Kin-Ball

Tel: +1 514-252-3210
Fax: +1 418-832-6932
E-mail: info@kin-ball.com
Web site: www.kin-ball.com

4545 Pierre-de-Coubertin
Montréal (Québec) H1V 0B2

TABLE DES MATIÈRES

Page

Article 1. Déroulement Général ***7***

Article 2. Installation et matériel ***8***
2.1 Limites de la surface de jeu et dimension 8
2.2 Aménagement physique 9
2.3 Équipement technique 11

Article 3. Équipes, rôles et devoirs ***12***
3.1 Les rôles et devoirs de l'entraîneur, de l'aide-entraîneur et du soigneur 12
3.2 Le rôle du capitaine de l'équipe 14
3.3 Rôles et devoirs du joueur 15

Article 4. Les officiels ***16***
4.1 L'arbitre en chef 16
4.2 L'arbitre adjoint 18
4.3 Utilisation des brassards d'arbitres 18
4.4 Le marqueur 18
4.5 Le chronométreur 19

Article 5. Durée et déroulement de la partie ***20***
5.1 Durée de la partie 20
5.2 Déroulement de la partie 21

Article 6. Définitions ***23***
6.1 Appellation 23
6.2 Lancer 23
6.3 Déplacement 23
6.4 Passe 23
6.5 Calcul de la distance de 1,83 mètres (6 pieds) 23
6.6 Contact 24
6.7 Possession 24
6.8 Contrôle 24
6.9 Axe Corporel 24

Article 7. Règlements de jeu ***25***
7.1 Faute d'appellation 25
7.2 Manque un contact 28
7.3 Échapper 28

7.4 Extérieur 29
7.5 Pente descendante 30
7.6 Lancer trop court 32
7.7 Reprise de jeu 33
7.8 Faute de temps 35
7.9 Marcher 35
7.10 Déplacement Illégal 37
7.11 Emprisonnement du ballon 37
7.12 Deux fois même frappeur 37
7.13 Ballon tenu par l'encolure 39
7.14 Joueur en trop sur le terrain 39
7.15 Offensive Illégale 39
7.16 Défensive Illégale 40
7.17 Avertissements 41
7.18 Calcul du pointage 46

Article 8. Règles reliées au temps ***48***
8.1 Temps mort 48

Article 9. Interprétations ***49***
9.1 Résumé des points concernant la passe 49
9.2 Résumé des points concernant le déplacement offensif 50

Article 10. Procédures d'arbitrage ***51***
10.1 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à un arbitre 51
10.2 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à deux arbitres 52
10.3 Procédure d'arbitrage des avertissements 53
10.4 Procédure d'arbitrage des changements de joueurs 54
10.5 Procédure d'arbitrage des temps mort 54

ANNEXES

Annexe A Charte d'esprit sportif 56

Annexe B Gestuelle d'arbitrage 57

Annexe C Attribution des points cumulés 66

Annexe D Règles régissant la participation aux événements internationaux 70

Annexe E Règles Internationale Particulière aux Catégories Mixtes 71

Annexe F Formules De Matchs Reconnues 72

Article 1. 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 le point 7.18 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 2. Installation et matériel

2.1 Limites de la surface de jeu et dimensions

La surface de jeu est délimitée par les murs, le plancher, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase. La grandeur de la surface de jeu peut varier selon la dimension du gymnase jusqu'à concurrence de 20 mètres par 20 mètres (66 pieds x 66 pieds). 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 (2 pouces).

a) Pour les grandes compétitions officielles de la Fédération Internationale de Kin-Ball, ici appelée FIKB, les dimensions doivent être de 20 mètres par 20 mètres (66 pieds x 66 pieds) à partir des lignes ou des murs délimitant le terrain.

b) Pour toutes autres compétitions nationales, chaque fédération nationale a le pouvoir d'approuver les terrains de jeux existants.

   Les dimensions recommandées sont de 15,28 mètres par 18,34 mètres (50 pieds x 60 pieds).

c) Pour toutes compétitions régionales, les clubs affiliés aux fédérations nationales, ont le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants.

   Les dimensions recommandées sont 12,22 mètres par 15,28 mètres (40 pieds x 50 pieds).

2.2 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 chronométreur officiel.

Figure.1

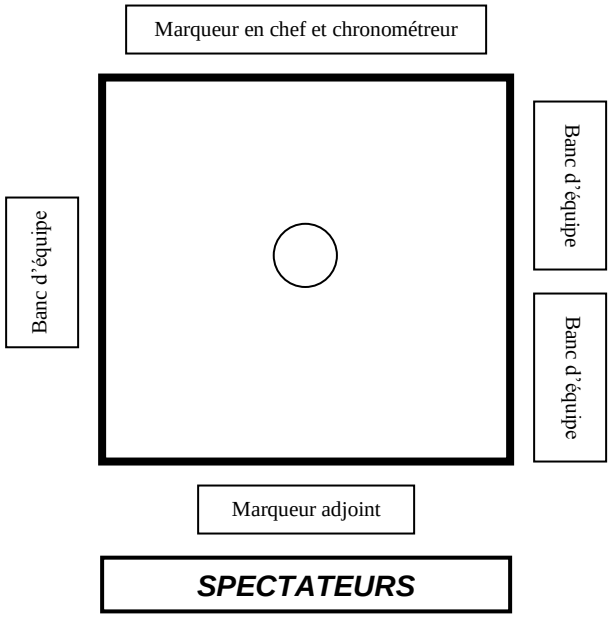
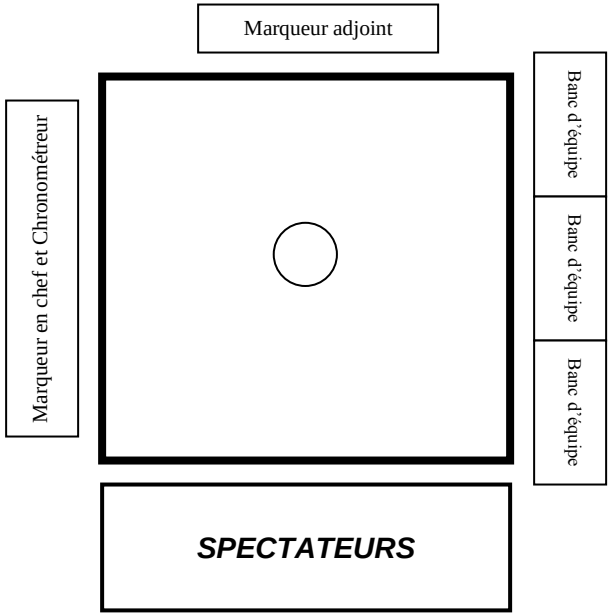


Figure 2



2.3 Équipement technique

a) Chaque plateau de compétition doit disposer de deux ballons de 48 pouces, rencontrant les normes de la FIKB.

b) Dossards identifiés aux trois couleurs officielles, soit : bleu, gris et noir, répondants aux normes de FIKB.

c) Un tableau de pointage répondant aux normes de la FIKB. Ce tableau doit être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.

d) Un souffleur répondant aux normes de la FIKB.

e) Une feuille officielle de marqueur de FIKB doit être remplie avant, pendant et après la rencontre (voir annexe G).

f) Un chronomètre électronique ou électrique de type Gralab. Le chronomètre doit être placé de manière à être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.

g) Un élément sonore pour indiquer le début et la fin d'une période ou d'une partie. Ce signal sonore peut faire partie intégrante du chronomètre ou en être totalement indépendant (exemple : trompette, sirène à air comprimé).

h) Un dé à six faces identifiées à chacune des trois couleurs officielles à raison de deux faces par couleur.

i) Deux drapeaux de juges de lignes.

Article 3. Équipes, rôles et devoirs

Chaque équipe est composée d'un minimum de quatre participants, d'un maximum de huit, d'un entraîneur, d'un aide-entraîneur et d'un soigneur.

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

3.1 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, son comportement tombe sous la juridiction de l'arbitre.

b) Ils doivent voir au bon fonctionnement de leur équipe, tant au banc que sur 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 porter de protêt.

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.

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.

3.2 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 **essentielles** 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) Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une bande de cinq cm sur deux et demie cm (barrette), de couleur blanche, placée à gauche au-dessus de la poitrine ou par la lettre « c » apposée sur le dossard au même endroit.

d) Il doit voir au bon fonctionnement de la cellule en jeu (ordre de lanceur, position, esprit d'équipe, etc.).

e) Il doit posséder une philosophie de franc-jeu.

f) Il doit pouvoir apaiser un ou des joueurs en jeu.

g) Il peut demander un temps mort.

3.3 Rôles et devoirs du joueur

a) Il doit connaître les règles du jeu et les appliquer.

b) Il doit accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres. En cas de doute, seul le capitaine en jeu peut demander des éclaircissements.

c) Il doit se conduire avec esprit sportif et d'après les principes suivants :

- Adopter une conduite courtoise à l'égard des arbitres et des adversaires.
- Éviter les actions ou attitudes visant à influencer les décisions des arbitres.
- Éviter toutes actions et attitudes visant à retarder le jeu.
- Ne peut demander des explications à l'arbitre (à l'exception du capitaine).
- Ne peut contester les décisions de l'arbitre.
- Ne peut loger de protêt.

Article 4. Les officiels

4.1 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 5.2a).

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 :

- Une veste jaune officielle portée par-dessus un chandail dont les manches sont noires.
- Pour les arbitres niveau 2, un chandail rouge officiel dont les manches sont noires.
- Pour les arbitres niveau 3, un chandail jaune officiel dont les manches sont noires.
- Des chaussures de sport.
- Un sifflet.
- Un écusson identifiant un arbitre en chef niveau 3.
- 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 marqueur, les joueurs, l'entraîneur, l'aide-entraîneur ou le soigneur font preuve d'une conduite antisportive, l'arbitre en chef notera l'incident sur la feuille de marqueur. Les avertissements durant cette période seront considérés comme majeurs et uniquement les points d'esprit sportif seront déduits.

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.).

4.2 L'arbitre adjoint

a) Il est présent à partir du niveau 3 d'arbitre pour du jeu de haut calibre. 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 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.

4.3 Utilisation des brassards d'arbitres

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

- Le brassard noir est identifié par les manches du chandail de l'arbitre
- Le brassard gris est porté au poignet droit
- Le brassard bleu est porté au poignet gauche

4.4 Le marqueur

a) Il est responsable du tableau de pointage.

b) Il remplit sa fonction assis à la table du marqueur sur le mur exempt de banc d'équipe (voir 2.2).

4.5 Le chronométreur

a) Il est responsable du chronométrage du temps de la partie et des périodes.

b) Il est responsable du chronométrage du temps entre les périodes.

c) Il signale à l'arbitre en chef tout problème relié au temps.

d) Il démarre le chronomètre de jeu doit lors de la mise au jeu de l'arbitre.

e) Il indique au moyen d'un puissant signal sonore l'expiration du temps de jeu de chaque fin de période et fin de partie. Le signal du chronométreur rend le ballon « *mort* » et arrête le jeu.

Commentaire :

Si le signal ne fonctionne pas, le chronométreur doit user de tout autre moyen possible à sa disposition pour avertir l'arbitre en chef immédiatement.

f) Il remplit ses fonctions assis à la table du chronométreur sur le mur exempt de banc d'équipe (voir 2.2).

Article 5. Durée et déroulement de la partie

5.1 Durée de la partie

a) Une partie de sport KIN-BALL® est constituée de périodes de temps identique (13 points).

b) 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.

Commentaire :

La durée d'une rencontre de sport KIN-BALL® peut varier et elle peut être déterminée par les instances appropriées selon les catégories et la reconnaissance de la rencontre. Voir annexe F

1. Pour les compétitions internationales seniors telles que les Coupes du Monde et les Championnats d' Europe, la décision sera prise par la FIKB.
2. Pour les compétitions internationales juniors telles que les Coupes du Monde et les Championnat d'Europe, la décision sera prise par l'organisation hôtesse et la FIKB.
3. Pour les tous les autres types de compétitions, la décision sera prise par la fédération nationale du pays ou par l'organisation hôtesse.
4. Pour les compétitions internationales autres que les Coupes du Monde et les Championnats d'Europe, la décision sera prise par l'organisation hôtesse.

5.2 Déroulement de la partie

a) Tirage au sort : les capitaines des équipes et les arbitres se réunissent au centre du terrain pour le tirage au sort et les consignes d'avant partie. Les autres membres de chaque équipe doivent demeurer à leur banc respectif. L'arbitre adjoint lance le dé officiel et la couleur se présentant sur le dessus détermine l'équipe qui commencera avec le ballon.

   À la suite du tirage au sort, l'arbitre en chef invite les joueurs à prendre place sur le terrain, en sifflant un long coup.

b) Mise au jeu : La mise au jeu signale le lancer de début de partie ou de période. Elle doit s'effectuer du point central du terrain.

c) Une fois la mise au jeu effectuée, le jeu se poursuit tant qu'une faute n'est pas commise. L'équipe en possession du ballon effectuera une appellation et procèdera au lancer.

d) La réception du lancer doit se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans que le ballon ne touche le sol délimité par les limites de la surface de jeu, incluant les obstacles fixes se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu.

e) Le ballon est considéré « en jeu » s'il est en contact avec 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.

f) Lorsqu'une faute est commise, les équipes non-fautives recevront un point.

g) Les changements de joueurs sont permis lors d'une faute ou d'une blessure seulement.

h) Remise au jeu : La remise au jeu se produit après qu'il y ait eu un arrêt de jeu signalé par l'arbitre.

Le point de remise au jeu est l'endroit où se trouvait le ballon au moment 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 (8 pieds) 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.

Fin de la partie ou de la période : la fin de la partie ou de la période survient au moment où une faute commise amène le score d'une équipe à 13.

Article 6. Définitions

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

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

- Il faut que celui ou ceux qui ont l'intention d'envoyer le ballon à l'équipe adverse 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.

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

6.4 Passe : Action de faire voyager le ballon dans les airs d'au moins un joueur à au moins un autre joueur. 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.

6.5 Calcul de la distance de 1,83 mètre (6 pieds) :
L'arbitre calcule cette distance à partir de l'extrémité du ballon la plus près du joueur en défensive.

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

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

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

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

Article 7. Règlements de jeu

7.1 Faute d'appellation

a) En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot « Omnikin », suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon (exemple : Omnikin noir). 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 ne peut attaquer que l'équipe en tête.

Dans le cas où l'équipe qui appelle est l'équipe seule en tête, elle doit obligatoirement appeler l'équipe qui est seconde.

Dans le cas où l'équipe qui appelle est à égalité en tête, elle doit appeler celle qui lui est égale.

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

Tableau 2

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

Pointage			Exemples de faute d'appellation pour attaque injustifiée
Bleu	**Gris**	**Noir**	
14	12	10	Gris appelle Noir ou Noir appelle Gris ou Bleu appelle Noir
13	12	11	Gris appelle Noir ou Noir appelle Gris ou Bleu appelle Noir
14	13	11	Bleu appelle Noir ou Noir appelle Gris ou Gris appelle Noir
16	16	12	Bleu appelle Noir ou Gris appelle Noir
14	13	13	Gris appelle Noir ou Noir appelle Gris
16	12	12	Gris appelle Noir ou Noir appelle Gris
15	15	14	Gris appelle Noir ou Bleu appelle noir

7.2 Manque un contact

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

- *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.*

- *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.*

7.3 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 remplie :

- Le lancer doit avoir libéré au moins 1,8 m (6 pieds) 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.

- 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.

- Une équipe en possession du ballon effectue un mouvement de ballon en visant délibérément ou accidentellement un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.

7.4 Extérieur

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 sanctionner 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.

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'en contact avec le ballon.

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.

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.

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.

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.

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.

Dans le cas où la limite de jeu est un mur, un joueur peut prendre son impulsion sur le mur pour récupérer le ballon.

Si le ballon quitte la surface de jeu et qu'il doit y avoir une remise au jeu, celle-ci aura lieu le plus près de l'endroit où l'arrêt de jeu s'est produit.

7.5 Pente descendante

Une partie de la trajectoire du lancer doit avoir une pente ascendante ou nulle.

Un lancer est considéré comme une pente descendante lorsqu'aucune partie de la trajectoire n'a une pente nulle ou ascendante (voir figure 2 et 3) et qu'aucun joueur de l'équipe nommée ne touche au ballon avant que celui-ci n'ai touché le sol à l'intérieur ou sur les limites de la surface de jeu.

Figure 2 : Lancers considérés pente descendante.

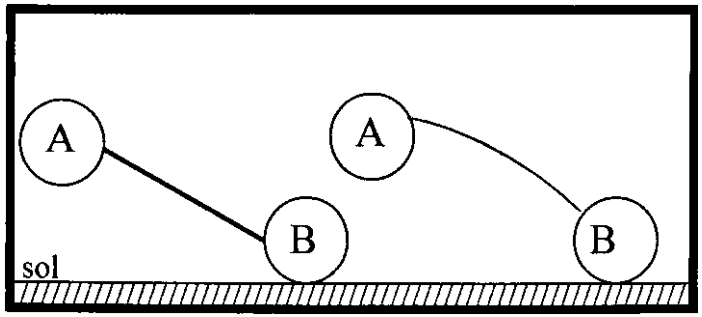
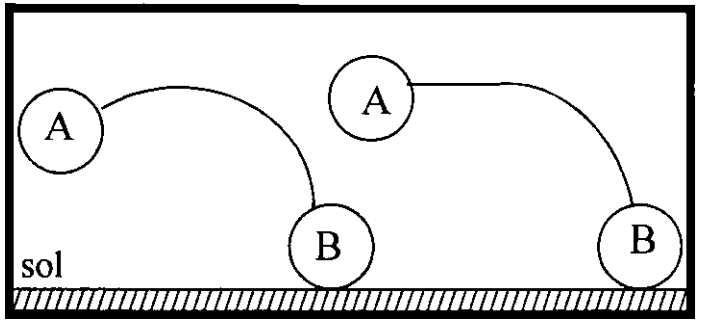
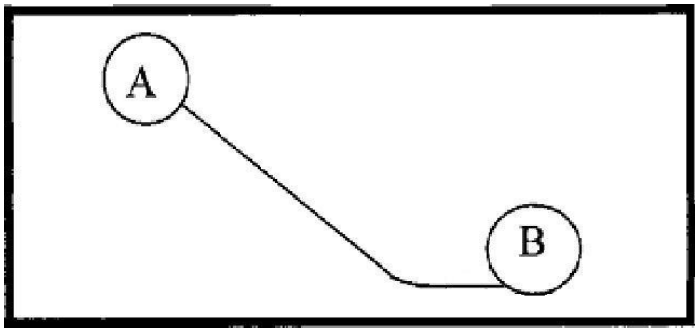


Figure 3 : Lancers acceptés.



⇨ Lors du lancer en « parabole », celui-ci est accepté seulement si une partie de la trajectoire du ballon a une pente nulle ou ascendante avant de toucher le sol.

Figure 4 : Le lancer parabole est accepté.



⇨ Si un lancer produit une pente descendante et qu'un joueur d'une équipe non nommée situé à plus de 1,8 mètre (6 pieds) est touché en premier par le ballon, une des possibilités suivantes se produit :

- Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si la trajectoire du ballon est modifiée.
- Il y aura pente descendante si la trajectoire du ballon n'est pas modifiée.
- Il y aura obstruction volontaire (voir 7.1b) 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.

7.6 Lancer trop court

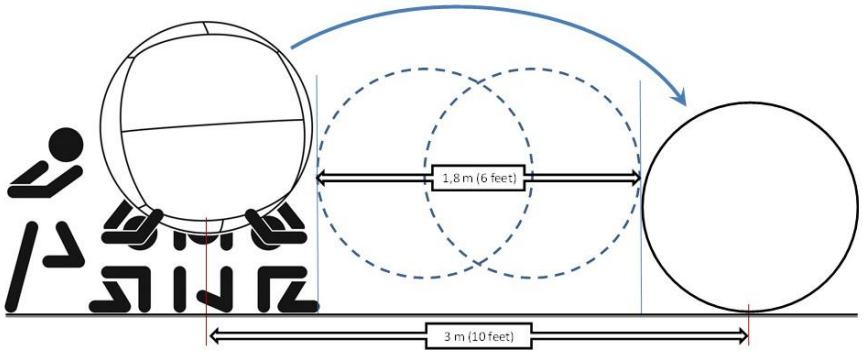
a) Distance minimale que le ballon doit parcourir :

Le ballon doit libérer au minimum 1,8 mètre (6 pieds) au sol. Pour se faire, il doit être possible de placer une fois et demi le diamètre du ballon (1,8 mètre (6 pieds)) au sol entre le ballon de départ A et celui d'arrivée B (voir figure 5).

Il est également possible de mesurer la distance en utilisant le centre du ballon comme point de référence. En utilisant cette technique, le centre du ballon doit voyager sur une distance de 3 mètres (10 pieds)

Un lancer est considéré comme un lancer trop court lorsque le lancer ne libère pas 1,8 mètre (6 pieds) (voir figure 5) et qu'aucun joueur de l'équipe nommée ne touche au ballon avant que celui-ci n'ai touché le sol à l'intérieur ou sur les limites de la surface de jeu.

Figure 5 : Distance minimale que le ballon doit parcourir.



7.7 Reprise de jeu

Description 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 :

1) 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.

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

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

Obstruction Involontaire :

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

Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si un joueur de l'équipe non nommée positionné à plus de 1,8 mètre (6 pieds), 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 (6 pieds), au moment de la passe, touchant au ballon, a tenté un effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.

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

7.8 Faute de temps

a) Lors d'une 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.

7.9 Marcher

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

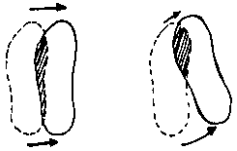
Le marcher complet

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.

Les schémas suivants représentent des pieds de pivot acceptés.

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.

7.10 Déplacement illégal

Si une équipe déplace le ballon après la mise au jeu, l'arbitre sanctionnera l'équipe fautive en lui décernant une faute pour déplacement illégal du ballon.

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.

Lors d'un déplacement offensif à un ou deux joueurs, si un joueur en défensive se situant à l'extérieur d'une périphérie de 1,83 mètres (6 pieds) du ballon au moment de l'amorce du déplacement est atteint par le ballon, ou par un joueur, il y aura faute pour déplacement illégal du ballon de signalée à l'équipe à l'offensive. Le joueur en défensive doit toutefois faire un effort pour éviter d'être touché par le ballon ou les joueurs de l'équipe à l'offensive.

7.11 Emprisonnement du ballon

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

7.12 Deux fois le même frappeur

CETTE RÈGLE NE S'APPLIQUE PAS DANS LES COMPÉTITIONS INTERNATIONALES POUR LES CATÉGORIES SENIOR

Par rapport aux autres joueurs de son équipe, un même joueur ne peut pas lancer deux fois consécutivement à l'intérieur de la même période. Se référer au tableau qui suit.

Le tableau suivant indique pour chaque faute si un même joueur peut lancer à nouveau.

Tableau 1 Droit de lancer à nouveau

Fautes	***Droit de lancer à nouveau***	
	Oui	***Non***
Extérieur		*X*
Deux fois le même lanceur		*X*
Lancer trop court		*X*
Pente descendante		*X*
Échappé		*X*
Offensive Illégale a)		*X*
Offensive Illégale b), c) et d)	*X*	
Manque un contact	*X*	
Reprise de jeu	*X*	
Défensive illégale	*X*	
Joueur(s) en trop sur le terrain	*X*	
Faute d'appellation	*X*	
Échappé par la cellule	*X*	
Faute de temps	*X*	
Marcher	*X*	
Avertissement mineur ou majeur	*X*	
Déplacement illégal du ballon	*X*	
Emprisonnement du ballon	*X*	
Ballon tenu ou retenu par l'encolure	*X*	

7.13 Ballon tenu part l'encolure

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

7.14 Joueur en trop sur le terrain

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

7.15 Offensive Illégale

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

a) Un joueur en offensive effectue un lancer en frappant ou poussant le ballon avec une partie du corps située en bas des hanches.

b) Un joueur en offensive ralentit, bloque ou entre en contact avec un joueur en défensive situé à l'extérieur de son axe corporel.

c) Un joueur à l'offensive brise sa ligne de course et entre en contact avec un joueur se situant à 1,83 mètre (6 pieds) ou moins du ballon dans le but de provoquer une faute pour défensive illégale.

d) Le frappeur provoque un contact avec un joueur en défensive en utilisant l'un de ses bras et qu'il frappe ensuite avec l'autre.

e) *Un joueur à l'offensive effectue un lancer en maintenant un contact continu avec le ballon et dont la trajectoire initiale est descendante.*

7.16 Défensive Illégale

Il y aura faute pour défensive illégale :

a) *Si une équipe en défensive compte plus de d'un joueur à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) 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 m mètre (6 pieds) et moins du ballon bloque, dévie ou ralentit le geste initial du frappeur.

c) Si au moment du lancer, un joueur en défensive de l'équipe non-nommée se positionnant à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon, est atteint par le ballon en premier et que la trajectoire est modifiée avant qu'il ne touche le sol.

d) Si en situation de passe, un joueur en défensive se positionnant à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon touche au ballon au moment de la passe et que l'arbitre juge que cette obstruction bloque, dévie ou ralentit l'exécution de la passe.

e) Si, lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,83 mètres (6 pieds) et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralentit, bloque ou dévie la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.

f) Si un joueur se positionnant à moins de 1,83 mètres (6 pieds) du ballon bloque ralentit ou fait dévier la course d'un joueur à l'offensive désirant se rendre au ballon.

g) Si avant l'exécution du lancer, alors que l'équipe à l'offensive est en contrôle du ballon, un joueur se situant à moins de 1,83 mètre (6 pieds) déplace le ballon.

h) Si au moment du début du geste initial du frappeur, un joueur en défensive touche au ballon.

i) Si un joueur en défensive ne respecte pas l'axe corporel d'un joueur à l'offensive et qu'il y a contact entre ces deux joueurs.

7.17 Avertissements

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

Tout comportement allant à l'encontre de la charte d'esprit sportif (voir annexe A) pénalisera l'équipe d'un avertissement verbale, mineur ou majeur.

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

Avertissement verbal

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

Une équipe recevra un avertissement verbal pour avoir retarder 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.

Si une équipe récidive et retarde la partie à nouveau elle se méritera un avertissement mineur pour conduite anti-sportive.

Avertissement mineur

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 avertissement majeur a) et b)).
- Chercher à commettre délibérément une faute.

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 sanctionner 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 (6 pieds)

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 (6 pieds)

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

a) 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.

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

b) Un acte ou parole avec intention de blesser.

c) Un avertissement décerné après la fin du temps de jeu et avant la signature de la feuille de marqueur (voir article 4.1 k).

d) Le lancer ne doit pas être fait dans l'intention de blesser. C'est-à-dire que le ballon ne doit pas être dirigé directement sur un joueur, en haut des épaules, de façon puissante. La décision revient à l'arbitre en chef de juger s'il y a intention de blesser ou non, donc avertissement majeur ou pas, selon le cas.

Commentaire :

Si un joueur en défensive se positionne volontairement près du ballon, c'est-à-dire à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon et reçoit celui-ci de façon puissante et en haut des épaules, le lanceur n'est pas sanctionné d'une intention de blesser.

Tout autre avertissement sera considéré comme mineur ou verbale.

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

Un avertissement majeur = l'expulsion du joueur pour la partie en cours.

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

Le quatrième avertissement mineur aux joueurs d'une même équipe ou à cette équipe entraîne l'expulsion de celle-ci et la partie continue avec deux équipes.

N.B. Pour l'attribution des points d'esprit sportif de même que pour la règle des Avertissements répétés, un avertissement majeur correspond à deux avertissements mineurs *(voir annexe C)***.**

7.18 Calcul du Pointage

Chaque période dure 13 points.

Pour gagner le match une équipe doit gagner 3 périodes.

Au moment où une faute fait en sorte qu'une ou des équipes atteint ou atteignent le pointage de 11, l'équipe ayant le moins de points se retire du terrain et les deux autres équipes terminent la période en gardant le même score.

L'équipe des deux ayant le moins de points reprend le ballon au centre du terrain, si les deux équipes sont à 11 points, un tirage au sort est effectué par l'arbitre en chef.

L'équipe qui, la première, atteint 13 points remporte la période.

Note : La remise au jeu qui suit est en continuation du match, c'est donc dire que l'équipe en possession peut déplacer le ballon d'une distance de 2 diamètres.

Note : Si un tirage au sort n'est pas nécessaire, l'équipe qui reprend le ballon au centre du terrain a dix secondes pour présenter une formation offensive adéquate à partir du moment où l'arbitre adjoint replace le ballon au centre du terrain.

Note : Si un tirage au sort est nécessaire, l'équipe qui reprend le ballon au centre du terrain a dix secondes pour présenter une formation offensive adéquate à partir du moment où le résultat du tirage est annoncé par l'arbitre en chef.

Au début de chaque période, le pointage est remis à 0 pour les trois équipes

Lorsqu'une des équipes remporte 3 périodes, l'équipe qui termine en second sera celle qui aura remporté le plus de périodes. Si les deux autres équipes ont remporté le même nombre de période, il y aura un bris d'égalité de 5 points pour déterminer laquelle termine deuxième.

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

Après chaque période, un point est donné à l'équipe l'ayant remportée.
Après chaque match, chaque équipe recevra des points d'esprit sportif tel que décrit dans l'Annexe C.

Article 8 : Règles reliées au temps

8.1 Temps mort

a) Chaque équipe bénéficie d'un temps mort de quarante (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 quarante (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.

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 9 : Interprétations

9.1 Résumé des points concernant la PASSE

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

1) Le ballon est considéré en jeu s'il touche un joueur d'une équipe adverse ou l'arbitre sans modifier sa trajectoire.

2) Si le ballon touche un joueur d'une équipe adverse causant une modification de la trajectoire du ballon, il y a six options :

- Il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse se situant à plus de 1,83 mètre (6 pieds), 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 (6 pieds), 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 (6 pieds), 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.

9.2 Résumé des points concernant le Déplacement Offensif

1) 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 (6 pieds) 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.

2) 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 (6 pieds) 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.

3) 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 (6 pieds) 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.

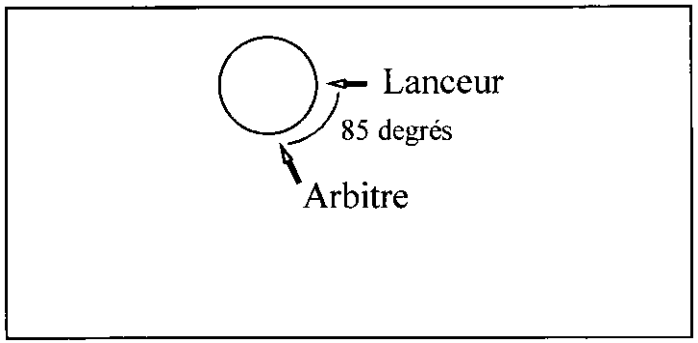
Article 10 : Procédures d'Arbitrage

10.1 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à un arbitre

1 Être à la bonne position.
2 Siffler la mise ou remise au jeu.
3 Répéter la couleur.
4 Siffler lors d'une faute.
5 Signaler et annoncer la faute.
6 Contrôler le ballon.
7 Remettre le ballon à l'endroit de la remise au jeu.
8 Vérifier le marqueur.

Commentaires :

Être à la bonne position, signifie à environ deux mètres du ballon et à 85 degrés par rapport au lanceur et au ballon.



10.2 Procédures d'Intervention pour système d'arbitrage à deux arbitres

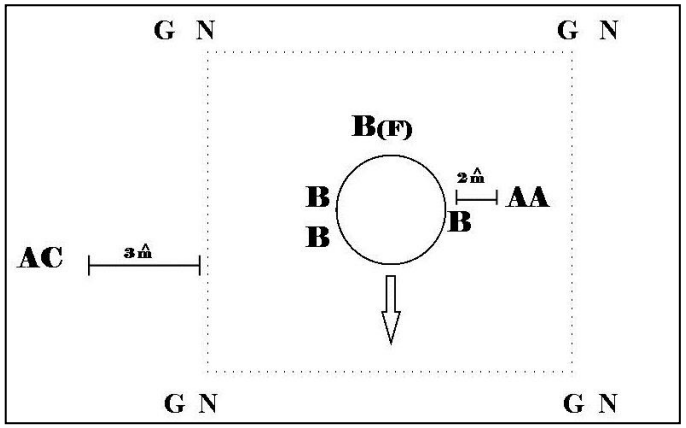
10.2.1 Procédure d'Intervention pour Arbitre en Chef

1- Être à la bonne position.
2- Autoriser l'arbitre adjoint par un signe de main (pointe le ballon à distance) à effectuer la mise ou remise au jeu.
3- Siffler la faute.
4- Signaler et annoncer la faute et ce en identifiant l'équipe (brassards) face au marqueur.
5- Vérifier et confirmer d'un signe positif ou négatif de la tête, le pointage.

10.2.2 Procédure d'Intervention pour l'Arbitre Adjoint

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

Commentaires : voir positionnement



10.3 Procédure d'arbitrage des Avertissements

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

1) Siffler la faute
2) Signaler et annoncer la faute face au marqueur
3) Prendre un temps mort
4) Demander au joueur de se présenter devant lui
5) Présenter le carton au joueur fautif
6) Inscrire l'avertissement sur la feuille de marqueur officielle

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

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

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

10.4 Procédure d'arbitrage des changements de joueurs

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

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

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

10.5 Procédure d'arbitrage pour un temps mort

1) L'arbitre annonce le début d'un temps mort par un coup de sifflet continu, face au chronométreur et 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 trente (30) secondes, il siffle un coup de nouveau pour rappeler les équipes au jeu.

4) Dix (10) secondes plus tard, il siffle la remise au jeu.

5) Après ces quarante (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 récidive de la même équipe dans la même partie, cette équipe se verra attribuer un avertissement mineur.

Commentaires :

L'arbitre n'a pas à attendre que toutes les équipes soient à leur place sur le jeu. Lorsque les quarante (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 quarante (40) secondes avant d'effectuer la remise au jeu.

Dans le cas où le temps mort est demandé par l'un des arbitres un des officiels surveille ce qui se passe ailleurs sur le terrain pendant les discussions. Si la discussion demandait aux arbitres de devoir se retirer temporairement ou de concentrer leur attention ailleurs, le superviseur de match (responsable des arbitres) pourra jouer ce rôle.

Dans cette situation toute conduite inadéquate méritant ou non un avertissement pourra être rapporté à l'arbitre en chef qui sévira si nécessaire.

ANNEXE A : CHARTE D'ESPRIT SPORTIF

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

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements : c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. Ils méritent entièrement le respect de tous;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est reconnaître dignement la défaite sans vouloir s'en prendre aux adversaires;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est encourager ses coéquipiers autant suite à une erreur qu'à une bonne performance;

- **Faire preuve d'esprit sportif,** c'est garder sa dignité en toute circonstance : c'est démontrer que l'on est maître de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus.

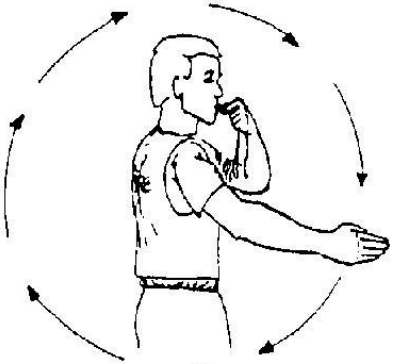
L'ESPRIT SPORTIF ÇA COMPTE !

ANNEXE B : GESTUELLE D'ARBITRAGE

Les signaux d'arbitrage qui suivent doivent être connus parfaitement de tous les arbitres et utilisés dans toutes les rencontres.
Il est important que ces signaux soient également connus des marqueurs et des chronométreurs.
Ces signaux sont les seuls signaux officiels reconnus par KBQ.

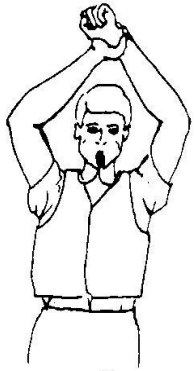
1. Début de la partie ou de la période

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.



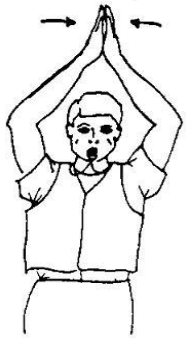
2. Fin de la période

Face à la table du chronométreur, 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 du chronométreur, 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.



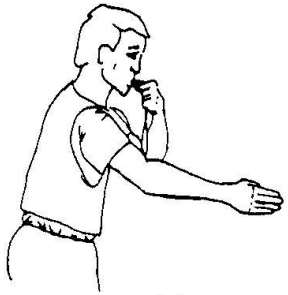
4. Temps mort

Face à la table du chronométreur, 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).

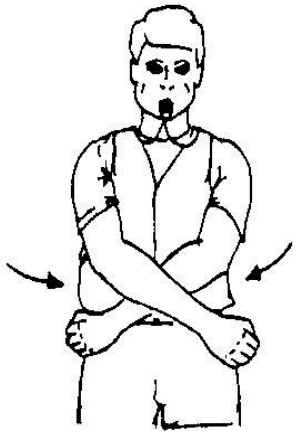
5. Mise ou remise au jeu

L'arbitre pointe le ballon de la main et siffle deux petits coups consécutifs.



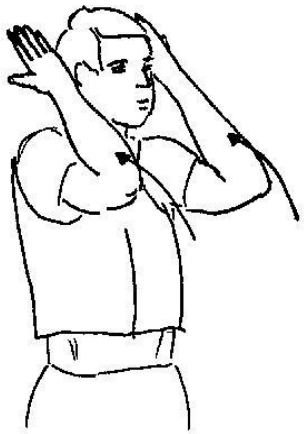
6. Droit de reprise (reprise de jeu)

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. Hors terrain (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

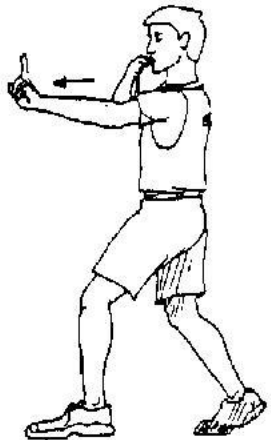
L'arbitre siffle un seul coup, avance un bras devant lui en présentant les cinq doigts, et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.

9. Défensive illégale

L'arbitre siffle un seul coup, avance un bras devant lui en présentant trois doigts et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.

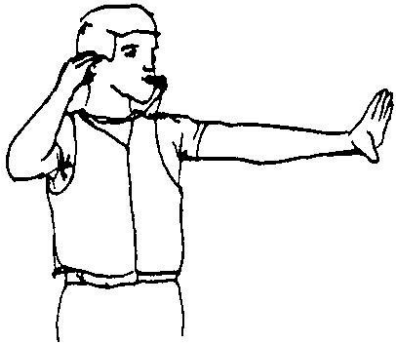
10. Omission d'un joueur de toucher le ballon (manque un contact)

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.



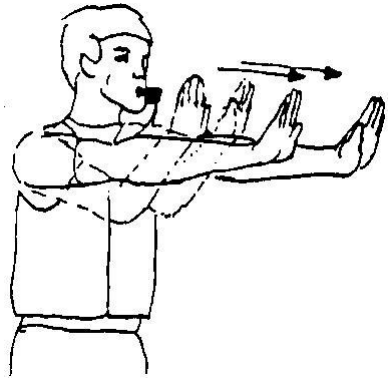
11. Confusion dans l'appellation (faute d'appellation)

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.



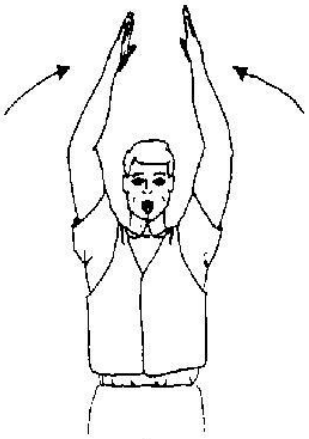
12. Deux fois le même lanceur

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.



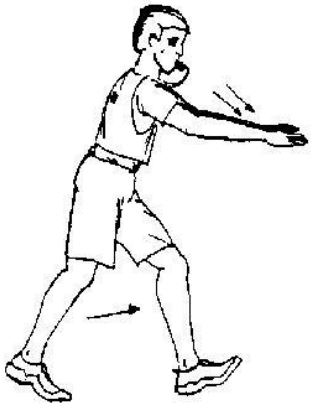
13. Lancer trop court

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.



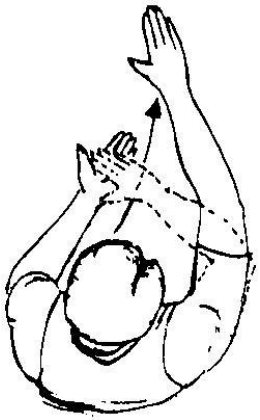
14. Pente descendante

L'arbitre siffle un seul coup. En faisant un pas avec une jambe et pointe énergiquement les bras vers le sol, et ensuite pointe le brassard de l'équipe fautive d'une main.



15. Ballon échappé ou non attrapé

L'arbitre siffle un seul coup. Il frotte une main sur l'autre (paume contre paume) et ensuite pointe le brassard de l'équipe fautive d'une main.



16. Faute de temps

L'arbitre siffle un seul coup. D'une main, il pointe sa montre au poignet, le bras à la hauteur des épaules. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.

17. Marcher avec le ballon

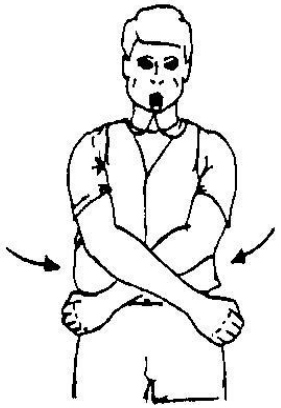
L'arbitre siffle un seul coup. Avant-bras fléchis, rotation de ceux-ci l'un sur l'autre. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.

18a) Obstruction involontaire entre deux joueurs

Utiliser le signe de reprise de jeu (# 6).

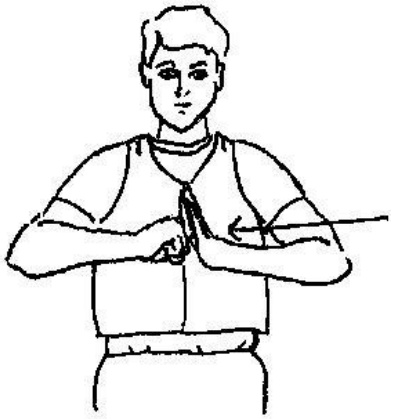
18b) Obstruction involontaire entre un joueur et le ballon

Utiliser le signe de reprise de jeu (# 6).



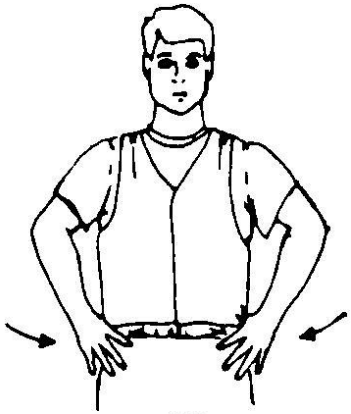
18c) Obstruction volontaire entre deux joueurs

L'arbitre siffle un seul coup. Un bras parallèle au sol, coude fléchi et main fermée en poing devant la poitrine. L'autre bras perpendiculaire au sol main ouverte. La paume de la main vient rejoindre le poing. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.



18d) Obstruction volontaire entre un joueur et le ballon

L'arbitre siffle un seul coup. Il place les mains sur la taille et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.

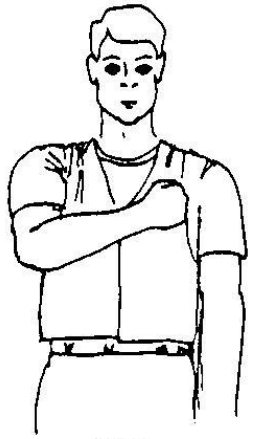


18e) Conduite antisportive

L'arbitre siffle un seul coup. Un bras fléchi, perpendiculaire au sol devant la poitrine et main fermée en poing vers le haut. L'autre main vient prendre le devant du coude. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement mineur au joueur fautif.

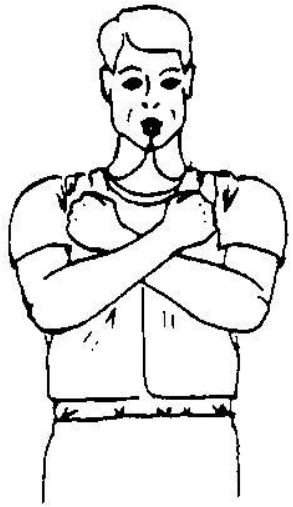
18f) Acte ou parole avec intention de blesser quiconque

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.



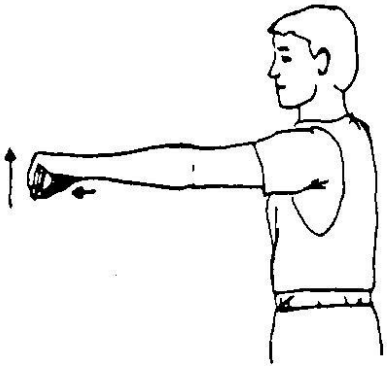
19. Offensive illégale

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.



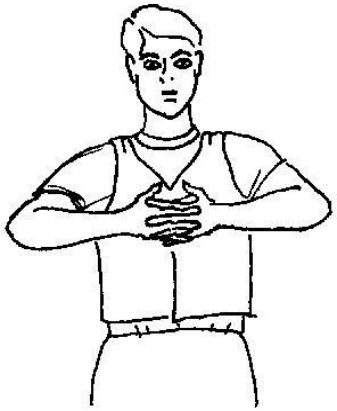
20. Ballon tenu ou retenu par l'encolure

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.



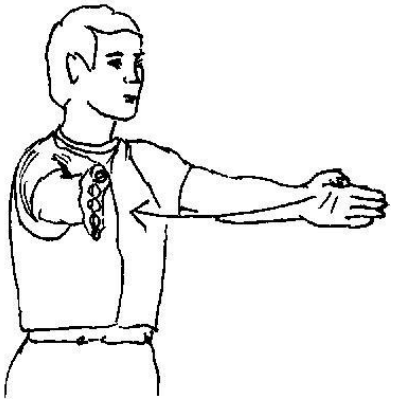
21. Emprisonnement du ballon

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.



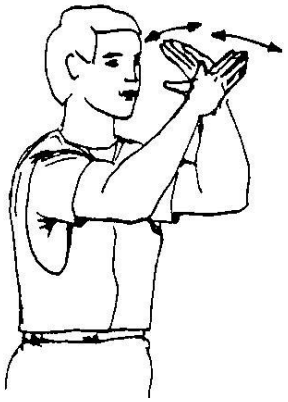
22. Déplacement illégal du ballon

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.



ANNEXE C : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS

Conformément à la formule 3 de 7 décrite au point 7.17, voici les détails et des exemples qui illustrent comment les points de classement sont attribués à la fin d'un match.

Période :

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

Partie :

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

L'équipe terminant en première position reçoit 10 points
L'équipe terminant en deuxième position reçoit 6 points
L'équipe terminant en troisième position reçoit 2 points

Points d'Esprit Sportif :

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

Nombre d'avertissement durant une partie	Point d'esprit sportif total
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

Exemples

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

EXEMPLE #1

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

Aucun avertissement n'a été donné pendant ce match

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

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

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

EXEMPLE #2

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

L'Équipe A a reçu 1 avertissement mineur
L'Équipe B a reçu 1 avertissement majeur
L'Équipe C n'a reçu aucun avertissement

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

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

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

Bris d'Égalité

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

1er Nombre de premières places. Si l'égalité persiste :

2e Nombre de deuxièmes places. Si l'égalité persiste :

3e Nombre de points de classement d'Esprit sportif. Si l'égalité persiste :

4e Nombre de points de classement obtenus dans les matchs où les équipes à égalité se sont affrontées. Si l'égalité persiste :

5e Nombre de périodes totales gagnées. Si l'égalité persiste :

6e Nombre de périodes gagnées dans les matchs où les équipes à égalité se sont affrontées. Si l'égalité persiste :

7e Nombre de périodes terminées en 2e place pendant les préliminaires. Si l'égalité persiste :

8e Nombre total de points d'écarts avec la première place dans les périodes terminées en 2e place. Si l'égalité persiste :

9e La FIKB déterminera s'il est approprié de faire une période de bris d'égalité de 5 points ou de jouer un match complet.

ANNEXE D : RÈGLES RÉGISSANT LA PARTICIPATION AUX ÉVÉNEMENTS INTERNATIONAUX

Règles relatives à la participation d'un pays

Un pays ne pourra participer à un événement international sanctionné s'il n'est pas membre en règle de la FIKB. Pour être membre, le document d'affiliation doit avoir été envoyé et approuvé par la FIKB et la cotisation du pays doit être payée au moins un mois avant l'événement.

Exception :
Un pays pourra faire une demande pour participer à un événement international malgré le fait qu'il ne soit pas membre de la FIKB. Cette demande doit être formulée par écrit au moins 3 mois avant l'événement.
La FIKB tiendra compte du stade de développement de la fédération du pays ainsi que de l'historique de la fédération en question pour prendre une décision.

Règles relatives aux membres d'une équipe

Un joueur ou une joueuse peut participer à un événement international dans la catégorie Senior s'il ou elle est âgé de 18 ans et plus au premier jour des matchs de la compétition.

Un joueur ou une joueuse ne peut représenter que le pays pour lequel il a la nationalité ou dans lequel il réside de façon continue depuis 6 mois ou plus.

ANNEXE E : RÈGLES INTERNATIONALES PARTICULIÈRES AUX CATÉGORIES MIXTES

Bien que les catégories mixtes ne fassent pas pour le moment partie des catégories présentes en événement internationaux, des règles particulières s'appliquent aux catégories mixtes.

Défensive rapprochée

Dans les catégories mixtes, la règle 7.15 a) est modifiée ainsi :

a) *Si une équipe en défensive compte un joueur ou plus à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) 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.*

Composition des équipes

Lorsqu'en jeu, les équipes doivent en tout temps avoir un nombre minimum de 2 joueuses de sexe féminin sur le terrain.

Ordre des frappeurs

Une équipe se verra sanctionner d'une faute pour « deux fois le même frappeur » si deux frappes consécutives ou plus sont exécutées par un joueur de sexe masculin.

Une équipe se verra sanctionner d'une faute pour « deux fois le même frappeur » si deux frappes consécutives ou plus sont exécutées par un joueur de sexe féminin.

C'est donc dire qu'homme et femme doivent frapper en alternance.

La séquence homme-femme prend fin à la fin de chaque période.

ANNEXE F : FORMULES DE MATCHS RECONNUES

Bien que les matchs des événements internationaux tels que la Coupe du Monde ou le championnat d'Europe soit joués selon la formule décrite au point 7.18 du livre des règlements, la FIKB reconnait également plusieurs autres formules de matchs pouvant être utilisées dans compétitions, des ligues ou des tournois officiels.

Les descriptions de chacune des formules se trouve plus bas et peuvent être utilisées pour des competitions officiels en respectant les critères qui suivent :

1. Pour les compétitions internationales seniors telles que les Coupes du Monde et les Championnats d' Europe, la décision sera prise par la FIKB.
2. Pour les compétitions internationales juniors telles que les Coupes du Monde et les Championnat d'Europe, la décision sera prise par l'organisation hôtesse et la FIKB.
3. Pour les tous les autres types de compétitions, la décision sera prise par la fédération nationale du pays ou par l'organisation hôtesse.
4. Pour les compétitions internationales autres que les Coupes du Monde et les Championnats d'Europe, la décision sera prise par l'organisation hôtesse

Système à nombre de période fixe

Cette formule est utilisée depuis les tous débuts du sport et est très bien adaptée aux compétitions impliquant des joueurs de niveaux débutant et intermédiaire. Elle s'avère aussi être très indiquée lorsque le temps est compté ou lorsque le nombre d'équipes est important (plus de 15).

Dans cette formule de match, le nombre de périodes jouées est prédéterminé et fixe. Les matchs utilisant cette formule vont habituellement d'une (1) à trois (3) périodes en utilisant du temps (5 à 10 minutes).

Il revient à l'organisation du tournoi de décider si la dernière minute de la partie/période est chronométrée c'est-à-dire que le chronomètre s'arrête entre les fautes.
À la fin de chaque période, sauf la dernière du match si une équipe a plus de points que les deux autres, elle recevra un point de classement.

À la fin de la dernière période du match, les équipes recevront des points de classement conformément aux 4 scénarios suivants :

Exemple de pointage à la fin d'une partie	Équipes			Points de Classement		
	Bleu	Gris	Noir	Bleu	Gris	Noir
Scénario A	30	30	30	6	6	6
Scénario B	32	30	28	10	6	2
Scénario C	32	30	30	10	4	4
Scénario D	32	32	30	7	7	4

Les équipes recevront des points de classement pour l'esprit sportif tel que décrit à l'annexe C.

*** Règles spéciales pour cette formule ***

La faute d'appellation pour attaque injustifiée ne s'applique pas dans la dernière minute du match.
Si le temps n'est pas arrêté dans la dernière minute des périodes ou du match, il n'est pas permis d'utiliser de temps mort d'équipe dans les deux (2) dernières minutes des périodes ou du match..
Le tirage au sort pour determiner quelle équipe débutera le match en possession du ballon sera effectué au début de la première période.
Pour toutes les périodes suivantes ce sera l'équipe ayant le moins de points qui débutera avec le ballon.
Si plus d'une équipe ont le score le plus bas, il y aura tirage entre ces équipes.

Système à nombre de période variable

Ces formules ont été développées avec le temps et sont adaptées au jeu de haut niveau. Elles sont habituellement utilisées dans les Ligues de haut calibre de même que dans des championnats nationaux.

Ces formules de match fonctionne sur le principe du “best of” c’est à dire que pour gagner le match, une équipe doit gagner un nombre de périodes. Il est possible d’utiliser du temps (périodes de 7 minutes) ou des points (9 à 15).

Peu importe la formule choisie, le pointage est remis à 0 au début de chaque période et un tirage au sort détermine l’équipe débutant au ballon au début de chaque période.

Il est possible de jouer en meilleur 2 de 4; la première équipe qui remporte 2 périodes gagne le match.
Il est possible de jouer en meilleur 3 de 7; la première équipe qui remporte 3 périodes gagne le match.
Il est possible de jouer en meilleur 4 de 10; la première équipe qui remporte 2 périodes gagne le match.

Utilisation du temps

Lorsque le temps est utilisé, il revient à l’organisation de determiner si la dernière minute de jeu de chaque période est chronométrée.

Formule Courte

Dans la formule courte, il peut y avoir plus d’une équipe gagnant une même période.

À la fin de chaque période, si une équipe a plus points de que les deux autres, elle gagne la période et recevra un point de classement.

À la fin de chaque période, si deux équipes ont le même pointage et qu’il est plus élevé que celui de la troisième, les deux équipes gagnent la période mais ne reçoivent pas de point de classement.

À la fin de chaque période, si les trois équipes ont le même pointage, les trois équipes gagnent la période mais ne reçoivent pas de point de classement.

Si deux ou trois équipes atteignent l'objectif (2, 3 ou 4 périodes gagnées) en même temps, il y aura une prolongation de 5 points pour déterminer l'équipe gagnante. Si deux équipes arrivent à 5 points en même temps, il y aura une prolongation de 5 points entre ces deux équipes.

Lorsqu'une équipe gagne le match, l'équipe qui termine deuxième est celle ayant le deuxième plus grand nombre de périodes gagnées. Si les deux équipes en ont le même nombre, il y aura une prolongation de 5 points pour determiner qui termine deuxième.

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

Après chaque match, chaque équipe recevra des points d'esprit sportif tel que décrit dans l'Annexe C.

Formule complète

Dans la formule complete, il ne peut y avoir qu'une seule équipe gagnante à la fin de la période.

À la fin d'une période, si deux équipes ont le même nombre de points et sont devant l'autre, il y aura prolongation de 5 points entre ces deux équipes. Celle qui remportera la prolongation remporte la période.

À la fin d'une période, si les trois équipes ont le même nombre de point, il y aura prolongation de 5 points entre les trois équipes.
Lors de cette prolongation, si une équipe arrive seule en premier à 5 points, elle remporte la période. Si deux équipes arrivent à 5 points en même temps, il y aura une nouvelle prolongation de 5 points entre ces deux équipes. L'équipe qui remportera la seconde prolongation remporte la période.

Au début de chaque période, le pointage est remis à 0 pour les trois équipes

Lorsqu'une des équipes remporte 3 périodes, l'équipe qui termine en second sera celle qui aura remporté le plus de périodes. Si les deux autres équipes ont remporté le même nombre de période, il y aura prolongation de 5 points pour déterminer laquelle termine deuxième.

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

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

Après chaque match, chaque équipe recevra des points d'esprit sportif tel que décrit dans l'Annexe C.

Utilisation de Points

Dans ces formules, il n'y a pas de limite de temps par période l'objectif étant d'attendre un pointage cible.

Formule Simple

Pour gagner la période, il faut atteindre le pointage cible.

Si deux équipes atteignent le pointage cible en même temps, il y aura bris d'égalité de 5 points entre ces deux équipes pour determiner un gagnant.

Lorsqu'une équipe gagne le match, l'équipe qui termine deuxième est celle ayant le deuxième plus grand nombre de périodes gagnées. Si les deux équipes en ont le même nombre, il y aura un brix d'égalité de 5 points pour déterminer qui termine deuxième.

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

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

Après chaque match, chaque équipe recevra des points d'esprit sportif tel que décrit dans l'Annexe C.

Formule Complète (Formule officielle pour les événements FIKB)

Dans cette formule, toutes les périodes se terminent avec 2 équipes sur le terrain. La troisième équipe doit quitter le terrain dès le moment où une équipe atteint le pointage critique. Ce pointage critique est le pointage cible moins 2 points :

Pointage Cible	9	10	11	12	13	15
Pointage Critique	7	8	9	10	11	13

Au moment où une faute fait en sorte qu'une ou des équipes atteint ou atteignent le pointage critique, l'équipe ayant le moins de points se retire du terrain et les deux autres équipes terminent la période en gardant le même score.

L'équipe des deux ayant le moins de points reprend le ballon au centre du terrain, si les deux équipes ont atteint le pointage critique en même temps, un tirage au sort est effectué par l'arbitre en chef.

L'équipe qui, la première, atteint le pointage cible remporte la période.

Lorsqu'une équipe gagne le match, l'équipe qui termine deuxième est celle ayant le deuxième plus grand nombre de périodes gagnées. Si les deux équipes en ont le même nombre, il y aura un brix d'égalité de 5 points pour déterminer qui termine deuxième.

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

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

Après chaque match, chaque équipe recevra des points d’esprit sportif tel que décrit dans l’Annexe C.

*** Règles spéciales pour cette formule ***

La remise au jeu qui suit est en continuation du match, c’est donc dire que l’équipe en possession peut déplacer le ballon d’une distance de 2 diamètres.

Si un tirage au sort n’est pas nécessaire, l’équipe qui reprend le ballon au centre du terrain a dix secondes pour présenter une formation offensive adéquate à partir du moment où l’arbitre adjoint replace le ballon au centre du terrain.

Si un tirage au sort est nécessaire, l’équipe qui reprend le ballon au centre du terrain a dix secondes pour présenter une formation offensive adéquate à partir du moment où le résultat du tirage est annoncé par l’arbitre en chef.