

# International Korfbal Federation

## Règles de jeu Korfbal 2012

(Application au 1<sup>er</sup> Juillet 2012)  
Avec les modifications de Juin 2014

# SOMMAIRE

## **CHAPITRE 1 – TERRAINS ET MATERIEL**

§ 1.1 – Le terrain et les bancs de touche	<i>page 3</i>
§ 1.2 – Marquages	<i>page 4</i>
§ 1.3 – Poteaux	<i>page 5</i>
§ 1.4 – Paniers	<i>page 6</i>
§ 1.5 – Ballon	<i>page 6</i>
§ 1.6 – Équipement des joueurs	<i>page 7</i>
§ 1.7 – Équipement pour le « shot clock »	<i>page 7</i>

## **CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS AU JEU**

§ 2.1 – Les joueurs	<i>page 8</i>
§ 2.2 – Capitaine, entraîneur et autres personnes attachées à l'équipe	<i>page 9</i>
§ 2.3 – L'arbitre	<i>page 10</i>
§ 2.4 – Le chronométreur	<i>page 14</i>
§ 2.5 – L'arbitre assistant	<i>page 14</i>

## **CHAPITRE 3 – LE JEU**

§ 3.1 – Durée du jeu et temps morts	<i>page 16</i>
§ 3.2 – Buts	<i>page 17</i>
§ 3.3 – Dispositions	<i>page 17</i>
§ 3.4 - Changements de zones et de but	<i>page 18</i>
§ 3.5 – Engagement	<i>page 18</i>
§ 3.6 – Infractions aux règles de jeu	<i>page 18</i>
§ 3.7 – Sortie du ballon	<i>page 27</i>
§ 3.8 – Lancer d'arbitre	<i>page 27</i>
§ 3.9 – Remise en jeu	<i>page 27</i>
§ 3.10 – le coup franc	<i>page 28</i>
§ 3.11 – Lancer de pénalité	<i>page 30</i>
§ 3.12 – Dépasser le temps alloué dans une attaque (shot-clock)	<i>page 32</i>

<b>CHAPITRE 4 : Les gestes de l'arbitre</b>	<i>page 33</i>
---	----------------

<b>Annexe : Les définitions</b>	<i>page 43</i>
---------------------------------	----------------

## Définition et introduction

Le Korfball est un sport joué à la main sur un terrain de jeu rectangulaire où une équipe de quatre joueuses et 4 joueurs essaient d'envoyer un ballon dans un panier (Korf). Les principales caractéristiques de ce sport sont le jeu collectif, les contacts physiques contrôlés et l'égalité des sexes.

Chaque fois que le mot «il» est utilisé, il doit être entendu que cela pourrait être «elle».

Dans les règles du korfball, divers mots et expressions sont utilisés, et sont partie intégrante des règles. Les définitions de ces mots et expressions sont données en annexe à ces règles.

Les règles telles qu'elles sont publiées ici sont les règles normales utilisées dans les matchs adultes, en particulier les Tournois IKF et les matchs amicaux internationaux. Toutefois, certaines règles concernant, par exemple, la taille du terrain ou du ballon, la durée de jeu, le nombre de remplacements et de temps-morts par équipe peuvent être modifiés en fonction des compétitions et lorsque cela est possible alors les mots «règles de compétition» sont utilisés. Chaque fois que les mots «règles de compétition» sont utilisés, il faut aussi comprendre que cela pourrait être "règles du match ou de compétition».

*En bleu : notes supplémentaires pour aider à la compréhension des règles. Ces notes ont été compilées pour aider au contrôle du match et pour indiquer la surface de jeu ou les règles peuvent changer.*

*Le korfball est un sport où les contacts physiques sont contrôlés. Ceci signifie que, pendant le match, les contacts entre joueurs des 2 équipes sont autorisés mais que l'arbitre doit réagir quand le contact permet à un joueur d'en tirer un avantage. Dans ce cas, il doit sanctionner le joueur réalisant le contact en accord avec la règle qui a été violé. Bien évidemment en cas de contacts non contrôlés, l'arbitre doit sanctionner le joueur fautif en accord avec la règle du jeu qui a été violé.*

## CHAPITRE 1 – TERRAINS ET MATERIEL

### § 1.1 – La zone de jeu

La « zone de jeu » est définie pour être le terrain de jeu avec le contour du terrain, et les bancs de touche.

#### a) Le terrain de jeu :

Les dimensions du terrain de jeu sont 40 x 20m.

Il est divisé en deux zones égales par une ligne parallèle aux lignes de fond.

L'espace libre au-dessus du terrain aura de préférence une hauteur minimum de 9 m. mais qui ne devra pas être inférieure à 7 m.

*Le règlement d'une compétition autorise des dimensions plus petites pour le terrain de jeu ou les dimensions normales ne sont pas possibles et dans les matchs pour jeunes joueurs.*

*Le ratio entre longueur et largeur doit toujours être 2 :1.*

*Le terrain de jeu doit être plat, sans poussière et ne doit pas être glissant.*

#### b) Le bord du terrain :

Le bord du terrain doit être d'au moins 1m de large tout le tour du terrain. Il ne doit pas y avoir d'obstacles.

#### c) Les bancs de touche :

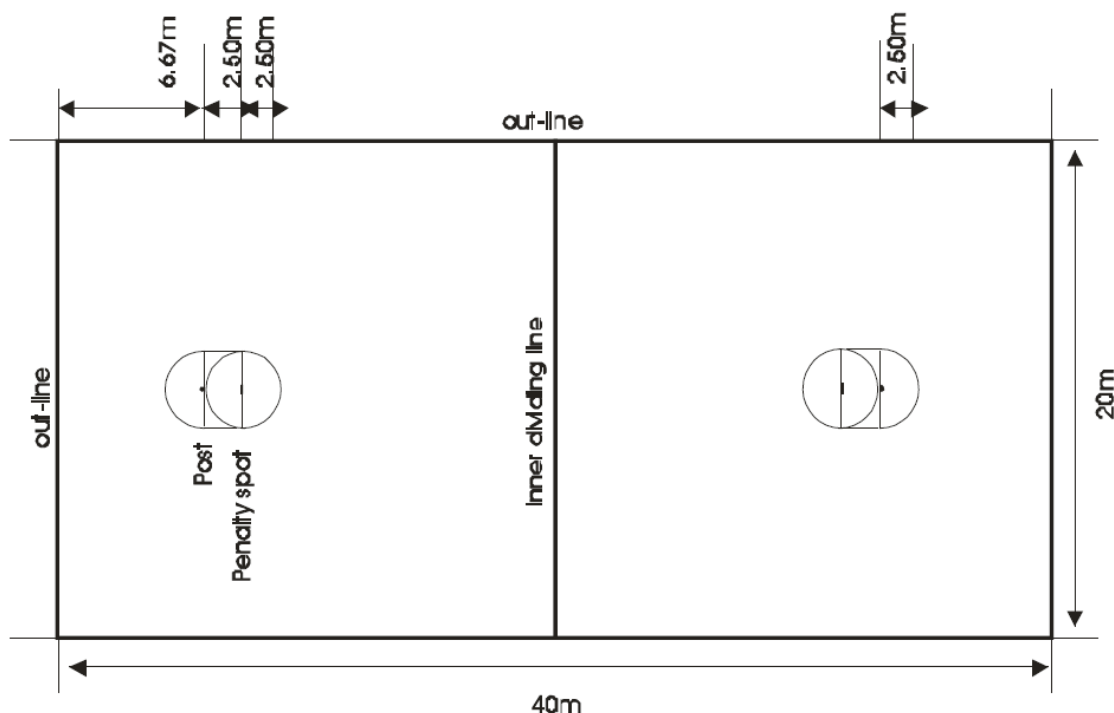
2 bancs de touche devront être placés à proximité de l'une des lignes de touche latérales, si possible, à au moins 2 m de la ligne du terrain. Ils doivent être placés un de chaque côté de la ligne médiane et au moins à 2m l'un de l'autre.

## § 1.2 – Marquages

L'ensemble du terrain est entouré de lignes bien visibles, d'une largeur de 3 à 5 cm.

*Le terrain de jeu peut aussi être marqué par des bandes, entre 3 et 5 cm de large, collée sur le sol. Le point de pénalty peut être, soit un cercle de 8 à 10 cm de diamètre, soit un rectangle d'environ 15cm par 5cm. Pour faciliter le contrôle des remplacements, un emplacement peut être marqué au sol, à l'extérieur du terrain, à 1m de la ligne de touche, et entre le fin de chaque banc et une position proche de la ligne médiane du terrain ou de la table du jury (lorsque présent). Les dimensions proposées pour ce marquage sont soit un rectangle de 90cm sur 60cm, ou un cercle de diamètre 90cm.*

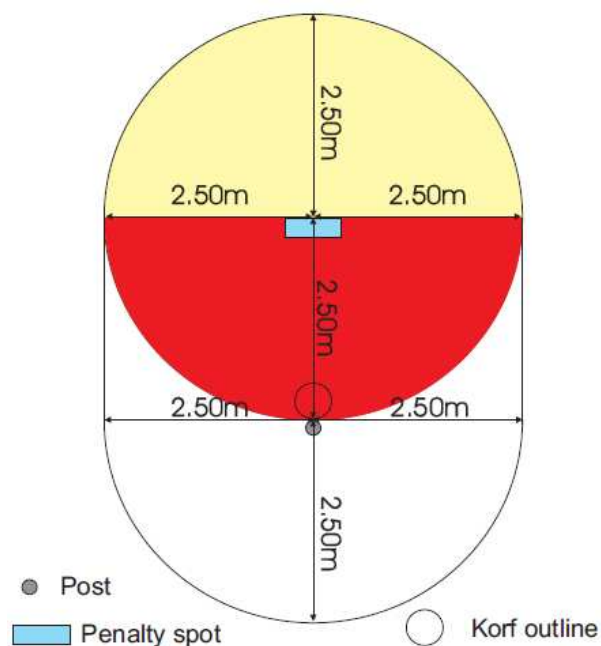
Les points de pénalty doivent être marqués dans l'axe longitudinal du terrain, à 2,50 m devant le poteau de façon visible depuis le centre du terrain. Pour la dimension recommandée du point de pénalty, voir les notes en italiques.



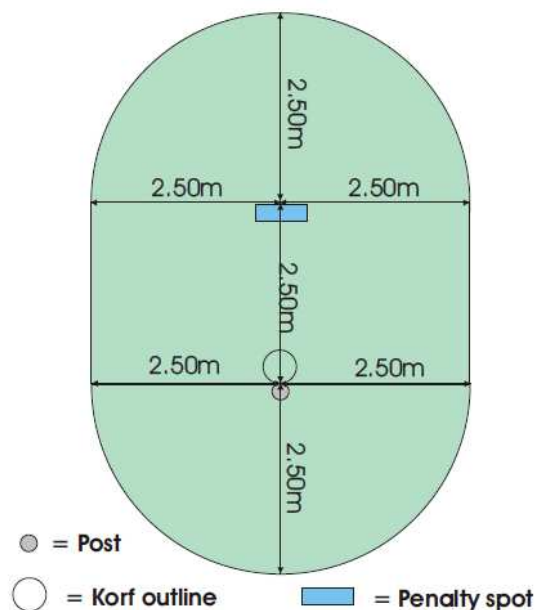
Une zone pour les pénaltys peut être marquée sur le sol autour de chaque panier. Ces zones peuvent être désignées soit par une couleur unie (contrastant avec les autres lignes et la surface du champ) ou par lignes fixes sur le terrain montrant les limites de la zone.

La zone du pénalty est une zone de 2.5m dans toutes les directions, à partir du point de pénalty, du poteau et de tout point d'une ligne imaginaire entre le point de pénalty et le poteau.

La zone de coup-franc est un cercle de 2.5m de rayon, mesuré à partir du côté du point de pénalty qui est le plus éloigné du poteau.



Zone du coup-franc = La zone ombrée indique la zone où aucun joueur ne peut se trouver pendant la réalisation d'un coup-franc, sauf le joueur qui va jouer le coup-franc qui doit se tenir immédiatement derrière le point de pénalty. Le joueur qui va jouer le coup-franc ne doit pas toucher le point de pénalty ou la zone ombrée foncée jusqu'à ce que le ballon ait quitté ces mains. Pour savoir quand les attaquants et défenseurs peuvent entrer dans la zone, et comment un attaquant est autorisé à mettre le ballon en jeu, voir §3.10c.



Zone du pénalty = La zone ombrée indique la zone où aucun joueur ne peut se tenir pendant la réalisation d'un pénalty, sauf le joueur qui le tire, qui doit se tenir immédiatement derrière le point de pénalty. Aucun autre joueur ne peut entrer dans la zone ombrée jusqu'à ce que le ballon ait quitté les mains du joueur qui tire le pénalty.

Note : toutes les distances sont mesurées par rapport à l'extérieur des lignes.

La zone ombrée foncée indique une zone située entre une ligne imaginaire passant par le bord du point de pénalty qui est parallèle à la ligne centrale, et le poteau. Le joueur qui prend le coup-franc ou le pénalty ne doit pas toucher le sol dans cette zone jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main(s).

(Note: Si le cercle du coup-franc est marqué sur le terrain comme un solide de couleur, il n'est pas nécessaire d'avoir cette zone plus sombre dans une autre teinte ou couleur. elle est montrée plus sombre simplement pour illustrer les règles.)

### § 1.3 – Poteaux

Les poteaux avec un diamètre extérieur de 4,5 à 8,0 cm sont fixés perpendiculairement dans ou sur le terrain, dans les deux zones en un point situé à mi-chemin entre les deux lignes de touche et à 1/6 de la longueur du terrain de jeu depuis la ligne de fond.

Lorsqu'il n'est pas possible de fixer le poteau dans le sol, il doit être fixé sur un socle en métal suffisamment lourd et large (ex : 80cm de diamètre et 1cm d'épaisseur). La base doit être complètement plate.

La connexion du poteau dans, ou sur, le sol doit être telle que les joueurs ne peuvent pas trébucher, ou être blessés par celle-ci, en passant ou en tombant près de celle-ci. En particulier, les bases doivent reposer à plat sur le sol. Les liaisons transversales à la base ne sont pas autorisées.

*Lorsque des socles sont utilisés, l'épaisseur maximale doit être de 1cm, et on doit tenter de maintenir la stabilité du poteau, par exemple en fixant le socle sur le sol avec par exemple du scotch.*

*Les règles d'une compétition peuvent prescrire ou permettre des poteaux plus petits (le haut du panier peut être à moins de 3,5 m au-dessus du sol, exemple pour des matchs entre très jeunes joueurs).*

*Les poteaux peuvent avoir des embouts carrés pour faciliter la connexion du panier ou de la base.*

*Les poteaux doivent être ronds et peuvent être en bois massif, en tube de métal ou en matière synthétique. Si la matière synthétique doit être utilisée, le comportement de ce matériau doit ressembler à celle du bois massif ou un tube de métal*

## **§ 1.4 – Paniers**

Un panier sera fixé à chaque poteau et orienté en direction de la ligne médiane, et le bord supérieur du panier se situera, en tout endroit, à 3,50 m au-dessus du niveau du sol.

Les paniers sont de forme cylindrique, sans fond. Ils ont une hauteur de 23,5 - 25 cm, un diamètre intérieur compris entre 39 et 41 cm en haut du panier et 40 – 42 cm en bas du panier. L'anneau en haut du panier doit avoir une épaisseur de 2 à 3 cm de largeur.

Le panier doit être en matériel synthétique approuvé (PVC). Ils doivent être similaire et de couleur jaune. La fixation des paniers doit répondre aux conditions suivantes :

- elle ne peut permettre le moindre mouvement,
- le poteau ne doit pas dépasser le bord du panier,

*Avec le panier en matière synthétique, la couleur jaune approuvée par l'IKF est Ral 1023 (Traffic yellow).*

*Si la couleur jaune ne contraste pas suffisamment avec le sol, le règlement de la compétition peut prescrire ou permettre une autre couleur approuvée.*

*Le règlement de la compétition peut autoriser de la publicité sur le panier. Cette publicité doit respecter les règles IKF.*

*Lorsque les paniers PVC ne peuvent être utilisés, le règlement de la compétition peut autoriser les paniers en osier.*

*Avec les paniers en osier, si un support métallique est utilisé sous le panier, il doit être conforme avec :*

- aucune saillie supérieure à 1 cm ne peut se présenter tant à l'intérieur qu'à l'extérieur,
- si un support métallique est utilisé sous le panier, côté poteau, que sur un quart, au plus, du pourtour du panier;
- si des bandes métalliques sont utilisées contre la face externe, elles ne sont autorisées que sur un tiers, au plus, du pourtour du panier; aucune saillie supérieure à 1 cm ne peut se présenter tant à l'intérieur qu'à l'extérieur,

## **§ 1.5 – Ballon**

Le Korbball se joue avec un ballon rond (Ballon N°5) qui a été approuvé par l'IKF. Le ballon doit être d'au moins 2 couleurs.

Sa circonférence est comprise entre 68 et 70,5 cm, et le poids du ballon doit être compris entre 445 g et 475g inclus.

Il doit être gonflé à la pression prescrite sur l'enveloppe du ballon, de sorte que lorsqu'il est lâché sur la surface de jeu d'une hauteur de 1,80 m mesurée à partir du dessous du ballon, il doit rebondir à une hauteur mesurée au sommet du ballon comprise entre 1,10 m et 1,30 m.

L'enveloppe extérieure colorée est un ballon sur lequel est imprimé un motif d'une autre couleur que la couleur de base du ballon. Ce motif doit être aussi symétrique que le ballon, tout en tournant, ne perde pas l'effet visuel d'être rond.

*L'enveloppe extérieure du ballon est fabriquée à partir de cuir ou d'autres matériaux approuvés. Aucun matériel ne doit être utilisé dans sa construction qui pourrait s'avérer dangereux pour les joueurs. La surface du ballon ne doit pas être lisse, les joueurs devraient avoir une bonne prise en main, par exemple, par les coutures de la balle. Les indications de pression du ballon doit être indiqué en bar, mais une indication supplémentaire est autorisée. Quand on utilise un matériau synthétique, l'enveloppe extérieure doit ressembler à un ballon en cuir, à tous égards. L'IKF, de temps à autre, doit décider quels sont les matériaux approuvés, et tout matériau approuvé doit être certifié.*

*Lors des matchs de jeunes, les règles peuvent permettre l'utilisation d'un ballon de taille N°4 (circonférence de 64.0 à 66.0 cm – poids de 370 à 390 g), ou pour les très jeunes joueurs, un ballon de taille N°3 (circonférence de 59.0 à 60.0 cm – poids de 310 à 330 g).*

*L'IKF approuve des ballons à 2 niveaux :*

- *Match international standard*
- *Approuvé IKF*

*Les règles des compétitions peuvent décrire lequel de ces types de ballons sont utilisés*

*Un ballon « Match international standard » désigne un ballon qui doit être utilisé pour un match international.*

## **§ 1.6 – Équipement des joueurs et officiels**

Les joueurs de chaque équipe doivent être vêtus d'une tenue sportive uniforme, qui se distingue suffisamment de celle de l'équipe adverse.

L'arbitre et son assistant doivent être vêtus d'une tenue qui se distingue des deux équipes.

Il est interdit aux joueurs de porter des objets pouvant causer des blessures au cours de la rencontre.

Tous les objets qui pourraient s'avérer dangereux pendant le jeu sont interdits, par exemple, lunettes sans monture, bracelets, colliers, boucles d'oreilles et bagues. Ils doivent être soit supprimés ou protégé avec du scotch d'une manière telle qu'ils ne sont plus dangereuses.

*Les règles de compétition peuvent obliger les équipes à avoir des maillots numérotés.*

*Les joueurs et officiels doivent avoir des chaussures de sports appropriés*

## **§ 1.7 – Équipement pour le « shot clock »**

L'horloge du « shot clock » doit être placée à une hauteur supérieure à 0,9m dans un endroit clairement visible à l'extérieur de la surface de jeu et vers le milieu de chaque bord du terrain. L'horloge doit être contrôlée par la table de marque.

*Le règlement de la compétition doit déterminer la hauteur maximale autorisée.*

*Le règlement de la compétition doit préciser dans quels matchs cet appareil doit être utilisé.*

*Le règlement de la compétition peut également prévoir que plus d'un « shot-clock » à chaque extrémité est utilisé ; Si c'est le cas, chaque appareil doit faire face au centre de la zone vers laquelle il est placé.*

*Tous les « shot-clock » doivent être placé en dehors de la zone de bordure du terrain, mentionné au §1.1 des règles du jeu.*

## CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS AU JEU

### § 2.1 – Les joueurs

Le terme « joueurs » comprend les joueurs et joueuses sauf si la différence est expressément stipulée.

#### a) Nombre et répartition

Le match est disputé par deux équipes, chacune étant constituée de 4 joueurs et 4 joueuses. 2 joueurs et 2 joueuses de chaque équipe sont répartis dans chaque zone.

#### b) Équipes incomplètes

Si l'une ou les deux équipes sont incomplètes, la rencontre peut débuter ou continuer, selon une répartition soumise à la condition suivante : il ne peut être aligné dans aucune des zones moins de 3 joueurs d'une des équipes.

De même, dans aucune des zones ne peuvent se trouver 2 joueurs et 1 joueuse d'une équipe opposés à 1 joueur et 2 joueuses de l'autre équipe.

Normalement, la même équipe de départ est maintenue tout au long du match. Si, toutefois, en fonction des circonstances de jeu, en raison de l'abandon ou de l'expulsion d'un joueur, l'arbitre peut, à la demande d'un entraîneur et après avoir consulté l'autre entraîneur, permettre un changement. Il ordonnera un changement lorsque cela est nécessaire pour se conformer aux conditions mentionnées ci-dessus ou lorsque le nombre de joueurs avec un adversaire direct est moins que nécessaire.

Si une équipe n'a pas aligné un joueur, ou qu'il est manquant pour de bonnes raisons (par exemple, une blessure ou parce que la partie adverse n'a pas une équipe complète), il a toujours le droit de porter ce joueur dans la zone appropriée où il appartient (sauf si, dans des cas exceptionnels et conformément aux § 2.1 b ci-dessus, il doit être placé dans une autre zone).

Quand une équipe a moins de six joueurs ou si les conditions mentionnées ci-dessus concernant les joueurs masculins et féminins ne peuvent être respectées, le jeu est arrêté.

*Le match ne peut pas continuer lorsque, l'équipe A est composée de 4 hommes et 2 femmes, alors que l'équipe B est composée de 4 femmes et 2 hommes.*

*Si il est possible de satisfaire aux conditions de plus d'une façon, alors l'arbitre décide, après avoir demandé l'avis des deux entraîneurs, lequel des changements possibles sera adopté. Il doit essayer de donner un avantage à aucune des 2 équipes et essayer de faire le moins de changements possible. En l'absence d'un entraîneur, le capitaine devra être consulté et a le droit de réaliser un changement dans sa composition de départ.*

#### c) Remplacement de joueurs

Le règlement de la compétition doit décrire le nombre de remplacements autorisés sans la permission de l'arbitre, si un joueur remplacé peut revenir en jeu et dans ce cas, quand et de quelle manière les remplacements doivent être effectués.

Il y a 2 possibilités – un joueur remplacé est autorisé à revenir en jeu (scenario A) et un joueur remplacé ne peut pas revenir en jeu (scenario B).

A. Le règlement de la compétition autorise un joueur remplacé à revenir en jeu

Lorsque le règlement de la compétition autorise un joueur remplacé à revenir dans le match, il est recommandé que le nombre maximum de changements autorisés soit 8.

Lorsqu'un joueur remplacé est autorisé à revenir en jeu, les conditions suivantes doivent s'appliquer :

- Sauf ce qui est prévu en dessous, les joueurs doivent avoir joué à la fois dans la zone d'attaque et dans la zone de défense avant d'être admissibles à être remplacé.
- Un remplacement peut uniquement avoir lieu lors d'un changement de zones, et le remplaçant doit rentrer dans la zone d'attaque. (Cela signifie que la première fois que cette disposition peut être utilisée sera au deuxième changement de zones, c'est à



dire après quatre buts dans le match). Les joueurs remplacés de cette façon sont autorisés à revenir en jeu lors d'un remplacement à un « changement de zone »

- Exceptions :
  - 1) Une équipe peut demander et faire jusqu'à deux changements tactiques à tout moment pendant une interruption de jeu. Ces changements doivent être considérés comme faisant partie du nombre maximal de changements autorisés (à savoir une partie des 8 ci-dessus). Un joueur qui se fait remplacer à l'aide de cette disposition ne peut pas revenir sur le match
  - 2) Dans le cas de blessure, le joueur blessé peut être temporairement remplacé tandis que le traitement continue. Si le joueur blessé est apte à reprendre alors il est autorisé à reprendre la place de son remplaçant temporaire. Ce changement temporaire est considéré comme l'un des 8 remplacements autorisés et en outre il doit retourner au plus tard lors de la première interruption dans le jeu trois (3) minutes (« de temps de jeu réel ») après avoir quitté le terrain. S'il n'est pas apte à revenir dans ce délai alors le changement sera considéré comme l'un des deux changements tactiques mentionnés dans l'exception 1 ci-dessus.
- Un joueur remplacé ne peut pas être utilisé comme un changement tactique lors du même arrêt de jeu que lorsqu'il quitte le terrain pour être remplacé. C'est-à-dire que le jeu doit recommencer et le joueur a la possibilité de rentrer sur le terrain sur changement tactique au prochain coup de sifflet de l'arbitre pour arrêter le jeu.

Un joueur expulsé par l'arbitre peut être remplacé par l'un des remplaçants. Ce remplacement est considéré comme l'un des 2 remplacements tactique mentionné dans l'exception 1 ci-dessus. Si le joueur expulsé n'est pas remplacé, l'équipe doit être considérée comme avoir utilisé l'un des remplacements tactique mentionnés ci-dessus et en plus l'équipe ne peut pas faire d'autres remplacements du même sexe que le joueur expulsé avant que ce remplacement (du joueur expulsé) ne soit fait.

Si le nombre maximum de changements tactiques (2) ou le nombre maximal de changements totaux autorisés (8) a déjà été atteint, alors le joueur expulsé, ou en cas de blessure corporelle ne leur permettant pas de poursuivre le match, peuvent encore être remplacés avec la permission de l'arbitre.

#### B. Le règlement de la compétition n'autorise pas un joueur remplacé à revenir en jeu

Lorsqu'un joueur remplacé n'est pas autorisé à revenir en jeu, les conditions suivantes doivent s'appliquer :

- Au maximum, 4 joueurs d'une équipe peuvent être remplacés sans l'accord de l'arbitre.
- Un joueur remplacé ne peut plus reprendre part au jeu.
- Un remplacement ne peut avoir lieu seulement pendant un arrêt de jeu.
- Un joueur expulsé par l'arbitre peut être remplacé par l'un des remplaçants. Si les 4 remplacements n'ont pas été effectués ; ce remplacement sera compté comme l'un d'entre eux, et les conséquences mentionnées au-dessus du fait de ne pas remplacer un joueur expulsé doivent s'appliquer
- Si le nombre maximum de remplacements a déjà été effectués, alors le joueur expulsé, ou en cas de blessure corporelle ne leur permettant pas de poursuivre le match, peuvent encore être remplacés avec la permission de l'arbitre

Le règlement de la compétition doit décrire si un joueur remplacé peut revenir sur le terrain ou pas, et peut varier comme ceci :

- Le nombre de remplacements que peut effectuer une équipe sans l'autorisation de l'arbitre (il est admis que le règlement de la compétition ne donne aucune limite au nombre de remplacements qui peuvent être réalisés.
- le temps maximum qu'un joueur blessé dispose pour reprendre le jeu sans être comptabilisé comme un changement tactique. (le délai commence à partir du moment où l'arbitre siffle la reprise du jeu après le remplacement temporaire).

*Le règlement de la compétition peut faire varier le nombre de joueurs par équipe qui peuvent être remplacés sans l'approbation de l'arbitre.*

*L'entraîneur doit informer l'arbitre de son intention de remplacer un joueur. Le remplacement par lui-même n'est pas une raison valable pour interrompre le jeu.*

*Le temps nécessaire pour le remplacement ne doit pas faire partie de la durée du match (voir § 3.1 c)*

*Le remplacement doit s'effectuer rapidement. Le gain de temps pour réaliser le remplacement peut être puni en accord avec § 3.6 g.*

*Le joueur remplacé doit quitter le terrain de jeu avant que le joueur remplaçant entre sur le terrain.*

*Si les remplacements n'étaient pas disponibles, alors les zones de départ doivent être modifiées en accord avec le § 2.1 b afin de permettre au match de continuer. Si les joueurs blessés qui n'ont pas été remplacés reviennent en jeu, ou si les remplaçants deviennent disponibles, alors les zones de départ sont remises en place.*

*Le règlement de la compétition peut prescrire que le remplacement demandé par le coach doit être demandé via la personne qui gère le score (§ 2.4 b)*

## **§ 2.2 – Capitaine, entraîneur, remplaçants et autres personnes attachées à l'équipe**

### **a) Le capitaine**

Un joueur de chaque équipe est capitaine.

Il (ou elle) porte un brassard, ou scotch, bien visible d'une couleur contrastée au maillot sur la partie supérieure du bras (ou sur une épaule pour les maillots sans manches).

Il représente son équipe et est responsable du comportement de ses joueurs.

En l'absence de l'entraîneur, il informe l'arbitre de tout changement dans son équipe, il peut demander un temps mort, il prend les responsabilités et tâches de l'entraîneur. Il a le droit d'attirer l'attention de l'arbitre sur quelque chose qu'il pense nécessaire pour le bon déroulement de la rencontre.

L'approche doit être faite d'une manière raisonnable et de bonne foi et pas trop souvent.

Le capitaine doit rester le capitaine pendant tout le match et peut uniquement céder son rôle s'il ne prend plus part au match. Dans ce cas, l'un des autres joueurs doit être désigné comme le capitaine.

*L'abus du droit d'attirer l'attention de l'arbitre pour tout ce qu'il pense souhaitable dans l'intérêt du bon déroulement du match et/ou critique de l'arbitre doit être considéré comme mauvaise conduite et peut être puni par un carton jaune ou rouge.*

### **b) L'entraîneur et l'entraîneur adjoint**

Chaque équipe est autorisée d'être accompagnée par un entraîneur.

L'entraîneur doit s'asseoir sur le banc de touche alloué à son équipe, et il n'est pas autorisé à rentrer sur le terrain de jeu sans la permission de l'arbitre.

L'entraîneur est autorisé à donner des instructions à ses joueurs de son banc, et d'une manière qui ne perturbe pas les autres. Les règles de la compétition peuvent également permettre à l'entraîneur de quitter le banc, afin de donner des instructions aux joueurs de son équipe. Cela doit être fait du même côté du terrain que l'emplacement de son banc, tout en restant en dehors du terrain de jeu.

L'entraîneur peut quitter le banc temporairement pour réaliser une des tâches suivantes :

- Pour demander et/ou utiliser un temps-mort (Voir § 3.1b)
- Pour demander et exécuter un remplacement (Voir § 2.1c)
- Lorsqu'un changement dans la formation est nécessaire en accord avec § 2.1b pour informer l'arbitre et l'entraîneur de l'équipe adverse lequel de ces attaquants ne pourra pas shooter (voir § 3.6q)

Le règlement de la compétition peut également permettre à chaque équipe d'avoir un entraîneur adjoint. Un entraîneur adjoint prend les tâches de l'entraîneur énumérées au-dessus, lorsque l'entraîneur n'est plus présent. Jusque-là, il doit rester assis en tout temps sur le banc attribué à son équipe.

S'il n'y a pas d'entraîneur présent ni d'entraîneur adjoint, les tâches du dessus reviennent au capitaine (voir § 2.2a)

*Une équipe ne peut avoir qu'un entraîneur. Il doit se faire connaître avant le match de l'arbitre.*

*Si l'entraîneur prend part au match en tant que joueur, il ne peut plus être considéré comme entraîneur, et ces droits d'entraîneur n'existent plus.*

*Durant un temps mort, l'entraîneur et son équipe doivent rester sur ou à proximité du banc alloué à cette équipe.*

*Le règlement de la compétition peut déterminer si les équipements de communication peuvent être utilisés dans la zone du banc.*

### **c) Remplaçants et autres personnes**

Les remplaçants et toutes les personnes autorisées à être assises sur le banc sont considérés comme membre de l'équipe. En dehors des circonstances mentionnées ci-dessous, ils doivent tous rester assis sur le banc pendant le match.

Les remplaçants ne peuvent quitter le banc que pour s'échauffer.

Un membre du staff médical est autorisé à quitter le banc pour examiner/soigner un joueur blessé. Il ne peut rentrer sur le terrain qu'avec l'accord de l'arbitre.

Un joueur qui a été remplacé est autorisé à s'asseoir sur le banc. Par contre, un joueur expulsé (carton rouge) n'est pas autorisé à s'asseoir sur le banc et doit quitter l'aire de jeu.

*Sauf si c'est décrit dans les règles de la compétition, le nombre maximum de remplaçants autorisés à s'asseoir est de 8. Le maximum d'autres personnes rattachées à l'équipe autorisées à s'asseoir sur le banc, en plus de l'entraîneur est de 4.*

*Les remplaçants et toutes les personnes considérées comme membres de l'équipe doivent rester assises sur le banc. Aucune autre personne ne peut s'asseoir sur le banc.*

*Le règlement de la compétition peut déterminer si une personne purgeant une suspension disciplinaire est autorisée à s'asseoir sur le banc comme l'une des 4 autres personnes, et, si non, où une telle personne peut être située pendant un match.*

## **§ 2.3 – L'arbitre**

L'arbitre dirige le jeu.

*Le contrôle du jeu dépend de lui, et lui seul.*

Sa tâche consiste à :

### **a) Décider de la conformité du terrain, du matériel et des conditions de jeu, et faire attention à tout changement qui pourrait intervenir pendant le match**

Les raisons d'une annulation peuvent être :

- un sol très glissant
- Présence d'eau sur le sol,
- Obstacles dangereux dans la salle.

*L'arbitre doit s'assurer avant le match que la salle et le terrain sont appropriés, que les dimensions du terrain, les lignes, les points de pénalty, les poteaux, et les paniers satisfont aux exigences (Chapitre 1) et que tout permet le commencement du match. Il ne doit pas tolérer le désordre à cet égard.*

*L'arbitre doit être conscient de sa responsabilité à propos de blessures et de maladies que les joueurs pourraient subir en raison de conditions défavorables de l'aire de jeu. Il peut supposer que les joueurs sont en bonne santé. Il doit également veiller à ce qu'aucun matériel dangereux ne soit porté par les joueurs.*

### **b) Faire respecter les règles de jeu**

L'arbitre sanctionne les fautes, sauf si de ce fait l'équipe non fautive doit en subir un désavantage, alors l'arbitre peut choisir de jouer l'« avantage » et de ne pas punir la faute.

L'arbitre doit sanctionner les infractions aux règles à tout moment du match, même lorsque le jeu a été interrompu.

*Règles de l'avantage : Si l'équipe qui ne commet pas la faute garde la possession de la balle après une faute, et l'équipe qui commet la faute se retrouve dans une position défavorable, alors l'arbitre devra normalement ne pas arrêter le match, notamment lorsque la sanction devrait seulement être une remise en jeu.*

*Lorsque le ballon sort en touche, l'arbitre ne pourra laisser un avantage.*

*Après une faute qui serait sanctionnée par un pénalty, si l'équipe qui subit la faute tire au panier immédiatement et que l'arbitre siffle après que le ballon ait quitté les mains du joueur, alors les conditions du § 3.2 b et c sont applicables, le panier sera accepté s'il est marqué et le pénalty ne sera pas sifflé. Par contre, il y aura pénalty si le shoot est manqué.*

*Décision en cas de doute – pour exemple :*

*- deux adversaires pensent avoir le ballon en même temps. L'arbitre doit décider qui a eu le ballon en premier ou, si il ne peut décider il fera un lancer d'arbitre (§ 3.8)*

*- un joueur empêche d'attraper le ballon car une personne du public s'en est saisi alors que le ballon était encore en jeu. Si, d'après l'arbitre, le joueur aurait normalement pu saisir le ballon, alors le ballon sera rendu au joueur concerné. En cas de doute, l'arbitre fera un lancer d'arbitre (§ 3.8)*

*Sanctionner la faute la plus sérieuse lorsque deux fautes sont commises simultanément – pour exemple :*

*- pendant la réalisation d'un coup franc, un défenseur est à l'intérieur des 2,5m (à partir du point de pénalty), et 2 attaquants sont à moins de 2,5m l'un de l'autre sans essayer de tirer avantage de la situation. Dans ce cas, l'arbitre sanctionne la faute du défenseur.*

*- pendant la réalisation d'un coup franc, des joueurs des 2 équipes sont à la même distance incorrecte du point de pénalty. Dans ce cas, l'attaquant est pénalisé.*

### **c) Il doit utiliser les gestes officiels pour indiquer clairement ses décisions.**

Les signes officiels que doit utiliser l'arbitre sont en annexe à ces règles.

*Après le coup de sifflet pour une infraction, l'arbitre devra normalement d'abord indiquer s'il s'agit d'une remise en jeu ou d'un coup-franc, et quelle est l'équipe qui a subi cette infraction en indiquant la direction. Ensuite il devra indiquer le type d'infraction.*

### **d) Il intervient lorsque l'une des 2 parties bénéficie d'un avantage injustifié provenant de circonstances n'appartenant pas au jeu.**

*Exemple :*

*- l'arbitre gêne un défenseur, ce qui permet à l'attaquant d'obtenir une chance de marquer*

*- le défenseur tombe à la suite d'une collision accidentelle entre l'attaquant et le défenseur*

*lorsqu'aucun des joueurs n'a commis une faute.*

*Dans ces cas, l'arbitre arrête le jeu et permet au défenseur de reprendre sa position. Le ballon reste en possession de l'attaquant.*

### **e) Signaler le début, l'interruption et la reprise du match et les temps morts par un coup de sifflet.**

Au début et à la reprise du jeu, l'arbitre sifflera dès que le joueur prenant le lancer en charge sera prêt et que les règles imposées (§ 3.9 et 3.10) sont respectées.

Le jeu doit être arrêté :

- quand un panier a été marqué

- lorsqu'une faute doit être sanctionnée

- dans le cas d'un avantage injustifié

- lorsqu'un entre-deux doit être joué

- dans le cas d'un joueur blessé

- lorsque des mesures doivent être prises en raison de l'évolution des circonstances telles que le sol, le matériel ou les joueurs ou en cas de mauvaise conduite.

- à la fin de la première mi-temps du match

Le jeu doit se terminer :

- à la fin du temps réglementaire

- lorsqu'il est impossible de continuer le match, dû à des changements des conditions de jeu (le sol, le matériel ou les joueurs)

*L'arbitre doit siffler brièvement et vigoureusement.*

*Pour savoir comment le temps mort est géré, voir les notes du §3.1 b.*

*Le règlement de la compétition doit déterminer combien de temps est autorisé pour traiter un joueur blessé sur le terrain.*

*En cas de saignement, le joueur doit quitter le terrain immédiatement et ne pourra pas revenir tant que le saignement n'aura pas été arrêté.*

*Quand une personne a été désignée responsable de la gestion du temps, en conformité avec le § 2.4 et le règlement de la compétition indique que le temps de jeu réel est utilisé pour tout ou partie de chaque mi-temps (c'est à dire que le chrono doit être arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre § 3.1), c'est la personne responsable de la gestion du temps qui donne le signal de fin de chaque mi-temps.*

#### **f) Agir contre l'inconduite des joueurs, de l'entraîneur, des remplaçants et des autres membres de l'équipe.**

Dans le cas de mauvaise conduite, l'arbitre peut donner un avertissement formel à l'une des personnes mentionnées ci-dessus (carton jaune), ou il peut l'envoyer loin de l'aire de jeu (carton rouge).

En plus des avertissements officiels mentionnés ci-dessus, l'arbitre peut avertir un joueur, entraîneur, remplaçant ou toute autre personne attachée à une équipe qu'il doit changer son comportement.

Si pendant le match, il s'agit d'un cas d'inconduite grave, alors la personne concernée sera expulsée.

En ce qui concerne l'entraîneur, l'arbitre a également le pouvoir de lui interdire de quitter le banc sans sa permission pendant le reste du match.

*Exemples de mauvais comportement :*

- frapper, donner un coup de pied à un adversaire
- Répétition de fautes, notamment après un avertissement
- bouger volontairement le poteau pendant un shoot
- lancer intentionnellement le ballon contre la jambe d'un adversaire (voir les notes §3.6 a)
- L'énoncé d'insultes
- faire des remarques à l'arbitre sur sa connaissance des règles
- sortir du terrain sans en avertir l'arbitre
- retarder la reprise de position après un temps mort et ne pas avertir l'arbitre d'un remplacement

*Le fait que les 2 équipes retardent intentionnellement le jeu peut être considéré comme faute grave (voir § 3.6 g). Dès que l'arbitre s'est aperçu de ce type de jeu, il émet un avertissement aux deux capitaines simultanément. Si après cet avertissement, les 2 équipes continuent de jouer de la même manière, l'arbitre est habilité à arrêter le match.*

*L'arbitre peut considérer toute action antisportive comme une faute grave (Exemple : protestation, ou geste démonstratif contre l'arbitre)*

*Pendant le match, l'arbitre peut mettre une sanction administrative en mettant un carton jaune au joueur, entraîneur, remplaçant, ou toute autre personne attachée à l'équipe.*

*L'arbitre peut faire quitter le terrain à un joueur en lui infligeant un carton rouge. Une personne est directement expulsée s'il a commis une très grave mauvaise conduite. Dans tout cas grave de mauvaise conduite, un carton rouge est immédiatement indiqué si la personne avait déjà reçu un carton jaune pour mauvaise conduite.*

*Une personne expulsée doit quitter l'aire de jeu. La personne concernée doit prendre possession dans les tribunes ou quitter le complexe sportif.*

*Si un joueur, qui a déjà reçu un carton jaune, reçoit un second carton jaune, il est expulsé. Dans ce cas l'arbitre montre d'abord un carton jaune et immédiatement après il montre un carton rouge.*

*Les règles de la compétition doivent indiquer quand la fonction de l'arbitre commence et quand elle se termine, à l'égard des événements qui peuvent être sanctionnés par un carton. Pour les matchs IKF, le match commence dès que la feuille de match est remise, jusqu'à ce que la feuille soit signée par l'arbitre et les capitaines en fin de match.*

*Une faute réalisée en dehors de cette période peut tout de même être signalé à l'autorité appropriée. Si une faute a lieu avant le match ou pendant la mi-temps, le carton jaune ou rouge doit être montré au joueur. Le capitaine et l'entraîneur des 2 équipes doivent en être informés avant la reprise de la mi-temps.*

*Si les règles de la compétition le permettent, un carton jaune ou rouge peut être distribué pour toute faute qui a lieu immédiatement après le match.*

*Sauf indication contraire dans les règles de la compétition, ce sera jusqu'au moment où la feuille de match (avec la liste de tous les cartons indiqués avant, pendant ou immédiatement après le match) est signée par le capitaine et l'arbitre. Jusqu'à la signature de la feuille de match par un représentant de l'équipe concernée (c'est à dire le capitaine), il peut être distribué un carton à la personne concernée et le faire enregistré sur la feuille de match*

*Un entraîneur ou un remplaçant qui a reçu un carton rouge ne peut prendre part au match et doit quitter le banc de touche.*

#### **g) Agir contre les perturbations du public**

*S'il l'estime nécessaire, il peut faire avertir le public, annuler la rencontre ou l'arrêter avant la fin du temps réglementaire.*

*Dans ce cas, l'arbitre demandera aux capitaines d'arrêter. En cas de récidive, l'arbitre peut suspendre ou annuler le match, si les circonstances l'exigent.*

#### **§ 2.4 – Le chronométrateur et la table de marque**

*Si possible, un chronométrateur doit être nommé.*

*Si possible, une personne à la table de marque doit être nommée.*

*Quand le jeu a été arrêté, le chronométrateur peut aussi adresser à l'arbitre un signal sonore afin de l'avertir qu'une des équipes a demandé un temps mort ou un changement de joueur.*

*a) Là où c'est possible, un chronométrateur doit être désigné.*

*Sauf dans les cas où le règlement de la compétition indique que la gestion du temps du match sera la responsabilité du chronométrateur (§ 3.1), la tâche du chronométrateur consiste à prévenir l'arbitre juste avant la fin de chaque mi-temps.*

*L'arbitre a la responsabilité de vérifier que le chrono est arrêté et démarré correctement, en conformité avec la règle.*

*L'arbitre assistant peut opérer en tant que chronométrateur.*

*b) Là où c'est possible, une personne qui gère le score sera désignée.*

*La tâche de cette personne est d'enregistrer le score du match.*

*Le règlement de la compétition peut exiger que les demandes pour temps morts et remplacements passent via la personne qui gère le score et non directement à l'arbitre.*

*c) Quand le jeu a été arrêté, le chronométrateur peut aussi adresser à l'arbitre un signal sonore afin de l'avertir qu'une des équipes a demandé un temps mort ou un changement de joueur.*

*Quand un tel signal sonore est utilisé, la personne qui gère le score fera un signe pour indiquer si c'est un temps mort ou un remplacement qui a été demandé, et par quelle équipe la demande a été faite.*

## **§ 2.5 – L'arbitre assistant**

Pour chaque rencontre, il y a un arbitre assistant dont la tâche consiste à assister l'arbitre dans le contrôle du déroulement du jeu.

L'arbitre assistant utilise un drapeau pour attirer l'attention de l'arbitre quand le ballon est sorti et quand une faute est commise à proximité de lui. L'arbitre peut demander à l'assistant de l'aider dans d'autres tâches prédéfinies.

L'arbitre indique à l'assistant les positions qu'il doit occuper. Pendant le jeu, l'assistant peut se placer dans l'aire de jeu (§ 1.1) ou en dehors du terrain de jeu.

L'arbitre assistant est autorisé à entrer sur le terrain de jeu pour une courte période, mais seulement après en avoir eu l'autorisation de l'arbitre.

L'arbitre a le droit de destituer un assistant de ses fonctions et - si possible - de lui désigner un remplaçant.

*Le règlement de la compétition peut inclure l'utilisation ou non d'un arbitre assistant.*

*Il doit de préférence avoir la même tenue vestimentaire que l'arbitre*

*Le règlement de la compétition peut inclure l'utilisation d'autres moyens de communication (microphone, etc ...)*

*En cas de doute, l'arbitre demande l'opinion de l'arbitre assistant et peut modifier sa décision tant qu'il n'a pas repris le jeu.*

*Les autres tâches qui peuvent être faite par l'assistant :*

- *Chronométrateur*
- *De prévenir l'arbitre de mauvaise conduite des joueurs, entraîneurs, remplaçants ...*
- *D'attirer l'attention de l'arbitre sur des fautes qui sont hors de sa vision*
- *D'attirer l'attention de l'arbitre sur des demandes des entraîneurs, listées au §2.2 b*

## CHAPITRE 3 – LE JEU

### § 3.1 – Durée du jeu et temps morts

#### a) Durée

La durée du match et de la mi-temps doit être déterminée dans les règles de la compétition.

*Un règlement de compétition doit déterminer la durée du match et de la mi-temps. Il peut également autoriser le « jeu en temps effectif ». Pour les matchs lors desquels le temps effectif n'est pas utilisé, la durée recommandée est de 2 x 30 minutes.*

*Une durée plus courte est recommandée pour les matchs de jeunes joueurs.*

*La durée recommandée de la mi-temps est au maximum 10 minutes*

Des interruptions anormales du jeu doivent être décomptées du temps de jeu. Ceci inclut les temps-morts (voir ci-dessous b) et le temps pris pour les remplacements.

*Si l'arbitre l'estime suffisamment importante, toute perte de temps, en 1ère ou 2ème mi-temps, occasionnée par une infraction au § 3.6 g, ou par une influence extérieure (y compris les soins aux blessés), peut être jugée comme étrangère au cours du jeu et il prolongera d'autant le temps de jeu de la mi-temps.*

*Quand une personne est désignée pour la gestion du chrono, conformément au § 2.4, les règles de la compétition peuvent exiger que la fin de chaque mi-temps se fasse sur le signal sonore du chronométreur et non par un coup de sifflet de l'arbitre.*

*De plus, le règlement de la compétition peut exiger que pendant une période à la fin de chaque mi-temps, le chrono soit arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre pour arrêter le jeu. Cette période ne doit pas excéder 5 minutes. Le chrono sera redémarré quand l'arbitre siffle pour reprendre le jeu, sauf pour prendre un penalty.*

*En cas de penalty le chrono sera redémarré :*

*a) après un but marqué – avec l'engagement*

*b) après un penalty raté, lors de la première touche du ballon par un joueur.*

#### b) Temps morts

Un temps mort est un arrêt de jeu de 60 secondes, qui n'est pas compris dans la durée du match. Le nombre de temps-mort doit être déterminé dans les règles de la compétition.

*Le règlement de la compétition peut faire varier le nombre de temps-mort autorisés par équipe.*

*D'autres dispositions peuvent être insérées dans les règles de la compétition concernant les niveaux de jeu et les groupes d'âge dans lesquelles le droit de faire une demande de temps-mort peut être utilisé.*

*Seul l'entraîneur (ou le capitaine s'il n'y a pas d'entraîneur) peut demander un temps mort à l'arbitre et seulement lors d'un arrêt de jeu.*

*Le règlement de la compétition peut exiger qu'une demande de temps mort par un coach doive se faire via la personne qui gère le score (§ 2.4b)*

*L'entraîneur (ou le capitaine) fait une demande de temps mort à l'arbitre et la confirme en faisant un signe « T » avec les 2 mains.*

Après le temps mort, le jeu reprend à l'endroit et de la manière dont il serait reparti s'il n'y avait pas eu de temps-mort.

*L'arbitre indique le début du temps-mort en faisant un « T » avec ces mains, et en sifflant en même temps.*

*Après 45 secondes, l'arbitre siffle pour indiquer que les 2 équipes doivent reprendre leurs positions. Le jeu doit reprendre 60s après le début du temps-mort.*

*Dans le cas d'un joueur blessé, le traitement de la blessure sur le terrain devra être achevé avant que le temps mort puisse être autorisé. Pendant le traitement de la blessure, les joueurs doivent rester dans leur zone, et l'entraîneur doit rester sur son banc.*

*Un temps-mort se termine par une reprise du match avant qu'un nouveau temps-mort puisse être accordé.*



### **c) Remplacement**

Le temps nécessaire pour réaliser un remplacement de joueurs ne fait pas parti du temps de jeu.

*Comme les remplacements ne font pas partie du temps de jeu, le chronomètre est arrêté au moment où un entraîneur voit sa demande de remplacement acceptée par l'arbitre. Le chronomètre doit redémarrer au moment du coup de sifflet pour le redémarrage du match. Dans le cas où un carton rouge est montré à un joueur, le chronomètre doit cesser uniquement si l'entraîneur demande un changement.*

### **§ 3.2 – Buts**

#### **a) Comment marquer :**

Excepté les cas mentionnés en c), une équipe marque un panier quand :

- le ballon est complètement passé à travers le panier situé dans la zone d'attaque de cette équipe
- il est certain que le ballon serait passé entièrement à travers le panier s'il n'avait pas été renvoyé par la frappe d'un défenseur par-dessous le panier.

Si le ballon est envoyé dans son propre panier, il compte pour un panier pour l'équipe adverse.

#### **b) Infraction antérieure**

Excepté les cas mentionnés en c), si le ballon a quitté les mains de l'attaquant et qu'il était hors de portée de n'importe quel défenseur, le panier compte même lorsque l'arbitre a déjà sifflé pour une infraction commise par un défenseur.

#### **c) Paniers refusés**

L'arbitre n'accorde pas le but dans les circonstances suivantes :

- il a sifflé (ou le signal a retenti) la fin de la première ou de la deuxième mi-temps, à moins qu'au moment du coup de sifflet, le ballon a quitté les mains de l'attaquant et était hors de portée de n'importe quel autre joueur
- il a vu une infraction commise par les attaquants mais n'a pas sifflé avant que le ballon ne passe à travers le panier,
- la balle est passée au travers du panier suite à un tir parti de la zone de défense de l'équipe attaquante ou directement sur un lancer franc ou une remise en jeu
- il a observé auparavant un avantage injustifié en faveur des attaquants,
- le ballon est lancé par-dessous à travers le panier et retombe à nouveau dans le panier.

*Si l'arbitre a vu une infraction commise par l'équipe qui attaque, mais qu'il n'a pas sifflé cette infraction avant que le ballon rentre dans le panier, il peut encore refuser le panier et punir l'infraction*

#### **d) L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match**

### **§ 3.3 – Dispositions**

#### **a) Choix de l'équipe de départ**

Les règles de la compétition doivent désigner dans quel panier chaque équipe attaquera en 1<sup>ère</sup> mi-temps. Les équipes doivent organiser et placer leurs joueurs dans les deux zones en fonction des conditions du règlement de la compétition.

En l'absence de règlement pour la compétition, ou de toute indication dans ces règles, chaque équipe va informer l'arbitre des joueurs qui vont jouer en attaque en début de match, et un tirage au sort sera effectué pour désigner quelle équipe doit donner le coup d'envoi.

*Dans les tournois IKF, un tirage au sort a lieu pour décider quelle équipe va attaquer sur quel panier en 1ère mi-temps. Dans les matchs amicaux IKF, l'équipe qui reçoit choisit.*

*Dans les tournois IKF, chaque équipe déclare en avance à l'arbitre ou au jury quels sont les joueurs qui vont être :*

- dans la 1ère zone d'attaque*
- dans la 1ère zone de défense*
- dans les remplaçants*

*Sauf accord des 2 côtés, le même principe s'applique pour les matchs amicaux internationaux.*

*Lorsque les 2 équipes ont des équipes incomplètes, alors le capitaine de l'équipe qui n'a pas l'engagement en 1ère mi-temps doit placer ces joueurs de manière que le nombre de joueurs sans opposants direct soit le plus petit possible.*

## **b) Changement dans la disposition**

A l'exception des conditions prévues au §2.1 b, la même disposition des joueurs est maintenue pendant tout le match.

*Voir §2.1 b*

## **§ 3.4 - Changements de zones et de buts**

Chaque fois que 2 buts sont inscrits, le rôle des joueurs changent. Les attaquants deviennent défenseurs et les défenseurs deviennent attaquants, et ceci est obtenu par un changement de zones de tous les joueurs. Il n'y a pas de changement de rôle à la mi-temps, mais uniquement un changement de côté.

*Le règlement de la compétition peut stipuler d'autres règles. Exemple dans des matchs de jeunes joueurs ou dans des tournois où la durée des matchs est beaucoup plus courte*

## **§ 3.5 – Engagement**

L'engagement s'effectue par un des joueurs d'attaque, à partir d'un point situé tout près du milieu de la ligne médiane :

- à l'engagement du match par l'équipe désignée en accord avec le règlement de la compétition (ou par le vainqueur du tirage au sort si, selon le §3.3, un tirage au sort a déterminé quelle équipe attaquait sur quel panier.
- au début de la 2<sup>ème</sup> mi-temps par l'équipe qui n'a pas donné le coup d'envoi de la 1<sup>ère</sup> mi-temps,
- après chaque but valable par l'équipe contre laquelle a été marqué le but.

L'engagement est réalisé par un attaquant à partir d'un point dans sa zone, proche du centre du milieu du terrain.

Les règles de la remise en jeu (voir § 3.9) s'appliquent ici.

*Dans les tournois IKF, l'équipe qui a gagné le tirage au sort utilisé au §3.3 a réalisera l'engagement au début du match. Dans les matchs amicaux IKF, l'équipe qui reçoit engagera au début du match.*

## **§ 3.6 – Infractions aux règles de jeu**

Les infractions aux règles sont divisées en :

- a) infractions faites par les défenseurs
- b) infractions faites par les attaquants

**Les infractions par les défenseurs** sont divisées en :

**a) infractions légères** – sanctionnés par une remise en jeu

Les infractions légères sont :

1. Infractions techniques (comme le « marché », toucher le ballon du pied ou retarder le jeu)

2. infractions physiques qui ne sont pas faites dans le but d'interrompre l'attaque et où il n'y a pas de contact incontrôlé

**b) infractions lourdes** – sanctionnées par un coup franc

Les infractions lourdes sont :

1. infractions physiques avec contact incontrôlé (comme enlever le ballon des mains de l'adversaire en frappant, pousser, se cramponner ou tenir un adversaire à distance)
2. infractions qui ont pour but d'interrompre l'attaque ou qui résultent dans une interruption de l'attaque

**c) les infractions répétées qui gênent l'attaque**, de façon non sportive - sanctionnées par un penalty (§ 3.11 a, explication B)

**d) les infractions très lourdes** qui enlèvent une chance de marquer - sanctionnées par un penalty (§ 3.11 a, explication A)

**Les infractions par les attaquants** sont divisées en :

**a) infractions légères** – sanctionnés par une remise en jeu

**b) de très graves infractions** qui ont pour conséquence d'enlever une chance de marquer pour l'équipe qui attaque dans l'autre zone - sanctionnés par un penalty en faveur de cette attaque.

Les organisations nationales peuvent décider, dans leur règlement de compétition, s'ils souhaitent faire la distinction entre infractions légères et lourdes par les défenseurs, et à quel niveau de jeu ou groupe d'âge.

*Quand une organisation nationale ne fait pas la distinction entre infractions légères et lourdes par les défenseurs, toutes les infractions sont jugées comme infractions lourdes, mais, dans ce cas, le coup franc sera effectué de l'endroit de l'infraction et non du point penalty.*

*Si l'infraction a été commise envers une certaine personne (§ 3.6 h, i, j, k, l et parfois m), le coup franc est effectué à l'endroit où cette personne se trouvait.*

**Il est interdit**, pendant le jeu :

**a) De toucher le ballon du pied ou de la jambe.**

- une infraction par **un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**
- une infraction par **un défenseur est sanctionnée par une remise en jeu si le contact avec la jambe ou le pied n'était pas intentionnel.**
- une infraction par **un défenseur est sanctionnée par un coup franc quand le contact avec jambe ou pied était intentionnel**, donnait lieu à un avantage, ou de ce fait la défense interrompt le bon déroulement de l'attaque

Par jambe on entend la partie en dessous du genou.

Si, de l'avis de l'arbitre, le ballon est envoyé délibérément sur la jambe d'un adversaire alors l'adversaire ne doit pas être considéré comme ayant violé cette règle. Au lieu de cela, le lanceur doit être considéré comme fautif et une remise en jeu doit être sifflée contre lui. En outre, si le lanceur répète l'infraction, un arbitre peut donner au joueur concerné un carton jaune.

**b) De frapper le ballon avec le poing**

- **une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**
- **une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc**

*Frapper le ballon avec le poing serré est punissable, même si effectivement le ballon est touché par le poignet ou le dos de la main.*

**c) De saisir, attraper ou appuyer sur le ballon lorsqu'une partie du corps autre que les pieds touche le sol**

**Cette infraction est sanctionnée par une remise en jeu**

*Lorsqu'un joueur déjà en possession du ballon tombe, alors il est autorisé à se relever après sa chute avec le ballon, ou à jouer dans sa position « au sol ».*

**d) De se déplacer avec le ballon**

Un changement de position avec la possession du ballon est uniquement permis dans les 3 cas suivants :

- 1. Au moment de la prise du ballon, le joueur est à l'arrêt.**

Dans ce cas, il peut bouger une jambe à souhait, à condition que l'autre pied reste en place comme pied de pivot. Il peut changer de pied de pivot à condition que sa position initiale ne change pas.

*D'une position à l'arrêt, un joueur ne peut pas bouger un pied et lever l'autre pied avant que le ballon soit sorti des mains, en particulier en essayant de marquer un but. Il est permis de sauter à condition que la jambe de pivot juste avant le saut soit utilisée comme pied d'appui pour ce saut. Si, après le saut, le joueur atterrit avec le ballon encore en mains, et il se trouve dans la même position qu'avant son saut, on ne considère pas cela comme « marché »*

**2. Au moment de la prise du ballon, le joueur est en course ou en saut**, il s'arrête d'abord et lance ensuite le ballon ou tire.

Dans ce cas, il faut que le joueur s'efforce réellement de s'arrêter immédiatement après s'être rendu maître du ballon.

Après l'arrêt, les conditions énoncées sous 1) sont d'application.

**3. Après la prise du ballon en course ou en saut**, le joueur le relance ou tire avant de s'être arrêté complètement.

Dans ce cas, le joueur n'est pas autorisé à être encore en possession du ballon au moment où il pose le pied sur le sol pour la 3ème fois après avoir reçu le ballon.

**Cette infraction est sanctionnée par une remise en jeu**

*Un joueur prenant un long lancer à partir d'une position stationnaire est autorisé à placer un pied en avant et soulever l'autre pied à la fin du mouvement de lancer avant que le ballon ait quitté les mains.*

*En se prononçant sur la question de savoir si un joueur a tout fait pour s'arrêter etc, l'arbitre doit tenir compte de l'état du terrain, ainsi que la vitesse et la capacité technique du joueur.*

*Lorsque le joueur saisit la balle alors qu'il est en contact avec le sol, ce contact doit être considéré comme la première fois que le joueur a placé un pied sur le sol après avoir reçu la balle.*

#### **e) De jouer seul**

Il est question de jouer seul lorsqu'un joueur évite consciemment de jouer collectivement, donc lorsqu'il tente, avec le ballon, de gagner un autre endroit bien plus favorable pour lui, sans l'aide d'un autre joueur.

L'infraction n'est pas punissable lorsque :

1. le joueur ne change pas sa position de manière appréciable.
2. Le jeu individuel n'est pas intentionnel.

**Cette infraction est sanctionnée par une remise en jeu.**

*Exemples de « jeu seul » :*

*- le joueur lance le ballon avec l'intention de le récupérer plus loin. Ce n'est pas permis même s'il lance le ballon contre un autre joueur ou contre le poteau. D'autre part, quand un joueur essaie de passer le ballon à un autre joueur mais que ce dernier ne parvient pas à attraper le ballon, alors le premier joueur est autorisé à récupérer le ballon.*

*- le joueur pousse le ballon et court derrière.*

*Exemples de « jeu seul » non sanctionné :*

*- il n'est pas sanctionné lorsque le joueur ne change pas sa position. Exemple : un joueur, qui ne bouge pas, peut se passer le ballon d'une main à l'autre ou faire rebondir le ballon.*

*- Pousser le ballon plus loin n'est pas sanctionné lorsque le ballon n'a pas pu être saisi directement. Dans l'autre sens, lorsque le ballon aurait pu être saisi plus tôt, le fait de le pousser plus loin et de s'en saisir après est interdit.*

*- Il arrive souvent que deux adversaires contestent le ballon soit en sautant ou pendant une course à côté de l'autre dans une position courbée. Si l'un des joueurs a une avance suffisante, il pourra dans la plupart des cas, être en mesure de se saisir du ballon tout de suite. Si cette avance n'est pas suffisante, il est permis de pousser la balle dans une direction favorable pour s'en saisir par la suite. Il est autorisé de tirer d'une position obtenue de cette manière. Dans un tel duel, il est possible que le ballon doit être touché plusieurs fois avant qu'il soit finalement saisi par l'un des joueurs. La même chose peut se produire quand un joueur essaie de garder la*

*balle dans les limites de sa zone. L'arbitre ne sifflera que lorsqu'il pense que le ballon aurait pu être saisi plus tôt.*

*Il est clair que l'arbitre doit prendre en considération les capacités techniques des joueurs.*

#### **f) De passer le ballon à un partenaire de la main à la main**

Donner le ballon à un autre joueur de son équipe de la main à la main signifie que le deuxième joueur reçoit le ballon sans qu'il ait un déplacement libre dans l'air ou qu'il était libre sur le terrain.

**Cette infraction est sanctionnée par une remise en jeu**

*Si deux joueurs de la même équipe se saisissent du ballon en même temps, et qu'un des 2 lâche le ballon, ça ne peut pas être considéré comme une faute.*

#### **g) De freiner inutilement le jeu**

*Ceci inclut :*

- 1. attendre longtemps avant de faire une passe,*
- lancer le ballon loin en dehors du terrain ou frapper le ballon du pied lorsque le jeu a été arrêté,*
- 3. renvoyer le ballon de la zone d'attaque vers la zone de défense sans que ce soit pour relancer une action d'attaque,*
- perdre du temps lors d'un changement de joueur, lors d'un changement de zone ou lors de la reprise des positions après un temps mort,*
- 5. faire trop circuler le ballon sans intention de porter le ballon en zone d'attaque,*
- 6. faire trop circuler le ballon sans intention de créer des occasions de tir,*
- 7. ignorer intentionnellement d'évidentes occasions de tir.*
- 8. Placement et maintien du ballon entre les cuisses*

*Lorsque le temps réel n'est pas utilisé, et qu'il existe des exemples de mauvaise conduite (par exemple, lancer le ballon loin en dehors du terrain, ou donner un coup de pied dans le ballon lorsque le jeu a été arrêté), ou lorsqu'il y a une perte de temps lors des changements de côté ; alors l'arbitre est autorisé à ajouter du temps pour compenser le temps perdu.*

Des exemples sont donnés en dessus

**Cette infraction est sanctionnée par une remise en jeu.**

*Les arbitres, dans leur décision de considérer un joueur coupable ou non de freiner le jeu, doivent avoir présents à l'esprit les points suivants :*

- 1. le niveau technique des joueurs (comme dans les § 3.6 d et e),*
- 2. le score et l'avancement du match,*
- 3. le degré de volonté des adversaires de tout faire pour empêcher les occasions de tir et reprendre le ballon.*

*Ceci signifie qu'un arbitre ne siffle pas immédiatement pour arrêter le jeu quand, dans les dernières phases d'un match serré, l'équipe gagnante décide de jouer plus prudemment et de ne pas prendre de grands risques. Ceci s'applique également lorsque l'arbitre donne à l'équipe attaquante du temps pour s'adapter au jeu stratégique de l'équipe défensive qui essaie de forcer leurs adversaires à tirer en devenant moins actif en défense, et qui accepte le risque d'un but, dans l'espoir que le tir manqué donnera une meilleure chance de prendre le contrôle de la balle. Dans les deux cas, cependant, le jeu ne peut pas continuer uniquement concentré sur le maintien de la possession du ballon. Dans le jeu de l'équipe attaquante, des actions visant à créer et à utiliser les chances de tir doit rester reconnaissable.*

*Si les deux équipes, avec un score égal, retarde le jeu à tour de rôle, ou semblent accepter le score tel qu'il est sans ambitions de le changer, l'arbitre doit avertir les deux capitaines que cette forme de jeu est considérée comme une mauvaise conduite, et si volonté continue, selon la note d'orientation du § 2.3 f, le match sera arrêté. Ce genre de situation se produira uniquement lorsque les deux équipes sentent que la situation leur offre un avantage.*

#### **h) De frapper, prendre ou bousculer le ballon hors des mains d'un adversaire.**

Le critère est que l'opposant doit avoir la balle raisonnablement sous contrôle. Ce contrôle peut exister dans la tenue de la balle avec une ou deux mains et aussi en laissant la balle posée sur la paume ou les doigts.

***Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu***

***Une infraction par un défenseur est sanctionnée par une remise en jeu en cas d'infraction légère et par un coup franc en cas d'infraction lourde***

#### **i) De pousser, retenir ou écarter un adversaire**

Toute gêne dans la liberté de mouvement d'un adversaire est interdite, que cette gêne soit volontaire ou non.

Cette interdiction vaut pour tout adversaire et indépendamment de l'endroit où se trouve le ballon et même si celui-ci se trouve dans l'autre zone.

Cette règle n'oblige pas un joueur à laisser la place à un autre joueur, c'est-à-dire que chaque joueur est autorisé à se positionner comme il lui plaît. Il sera sanctionné uniquement quand il se déplace si vite dans la course d'un adversaire qu'une collision devient inévitable.

***Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu***

***Une infraction par un défenseur est sanctionnée par une remise en jeu en cas d'infraction légère et par un coup franc en cas d'infraction lourde***

*Exemples d'infractions :*

*- Pousser*

*- Retomber sur quelqu'un qui est immobile après un saut*

*- empêcher un adversaire de se tenir debout ou de sauter*

*- écarter les bras ou jambes afin de faire faire un chemin plus long à un adversaire*

*- un joueur ne doit pas se déplacer soudainement dans la course d'un adversaire de façon à ce que cette adversaire ne puisse éviter la collision.*

*La répétition de ces infractions peut amener l'arbitre à accorder un pénalty (§ 3.11 a, explication B)*

*De l'autre côté un attaquant doit essayer d'éviter la collision avec le défenseur. Lorsque l'attaquant cours vers un défenseur pour le déséquilibrer ou afin qu'il ne soit plus en position de défense avec son bras ou son épaule, alors l'attaquant viole les règles (§ 3.6 i)*

*Lorsqu'un joueur ne peut pas suivre son adversaire car un autre adversaire se positionne dans le chemin du joueur, ce dernier adversaire viole les règles (§ 3.6 i)*

*Il arrive souvent que deux joueurs se touchent dans un effort pour saisir le ballon. Ce contact sera puni s'il est le résultat de l'imprudence ou de maintien hors tension. Dans ces cas, l'arbitre doit décider qui est à blâmer. Cela peut être soit le joueur à qui le ballon est passé, ou son adversaire qui a tenté de l'intercepter. Le soi-disant «saut à la ligne" doit être uniquement puni si l'adversaire a été entravé dans les mouvements de son corps. Aucune infraction n'est commise lorsque le défenseur tape le ballon avant qu'il est venu à la portée de l'attaquant. D'autre part, une infraction est commise si le défenseur, debout à côté ou derrière l'attaquant, pèse sur lui, l'entrave à la capture puis tape le ballon.*

#### **j) De gêner trop lourdement un adversaire dans son action**

Il s'agit ici d'un adversaire en possession du ballon. Le joueur en position défensive peut essayer de rendre plus difficile la transmission du ballon dans la direction désirée et provoquer son lancer contre sa main ou son bras, ou de bloquer le ballon c'est-à-dire d'amener son bras dans la trajectoire décrite par le ballon.

Il est toutefois défendu :

- de gêner l'adversaire dans la liberté de ses mouvements, et plus particulièrement, de bloquer le mouvement du bras au lieu du ballon,

- de frapper en direction du ballon ou du bras qui le lance, c'est-à-dire que le bras ou la main du joueur en position défensive ne peut être avancé en direction du ballon au moment du contact avec celui-ci.

*A la suite de mouvements inattendus de l'adversaire, il peut souvent se produire des situations au cours desquelles la liberté de mouvement est gênée. De tels cas ne sont pas punissables pour autant que le joueur qui défend s'efforce de rétablir au plus vite la liberté de mouvement de son adversaire.*

*Lorsque le bras et la main d'entrave sont amenés dans la trajectoire du bras de lancement pour tenter de contrer le ballon, aucune infraction n'est possible lorsque le joueur qui gêne la passe touche le ballon après qu'il ait déjà quitté la main du lanceur.*

*Si le contact est établi lorsque le ballon est toujours sur la main du lanceur alors aucune faute est commise lorsque le bras obstruction ou la main est au repos. D'autre part, une infraction est commise lorsque le bras se déplace vers le ballon et fait contact avec la balle avant que le ballon est lancé. Si la balle a déjà été lancé, c'est à dire que le ballon a quitté les mains de l'adversaire, il ne doit pas être considérée comme une violation de cette règle*

*Toutefois, si l'action de gêne est faite d'une manière dangereuse, par exemple vers la face de l'adversaire, l'action devrait être sanctionnée en vertu du § 3.6 u.*

*Si le contact est léger et que la passe n'est pas affectée défavorablement, alors l'arbitre peut appliquer la règle de l'avantage et permettre au jeu de continuer.*

*Une action forte doit être prise lorsque l'obstruction dégénère en "frapper" même lorsque la touche n'échoue pas (sauf lorsque les résultats d'une chance de marquer à la suite de la touche: l'arbitre devra ensuite attendre le résultat et avertir le joueur fautif plus tard).*

**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**  
**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par une remise en jeu en cas d'infraction légère et par un coup franc en cas d'infraction lourde**

**k) De gêner un joueur de sexe opposé dans le lancer du ballon**  
**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**  
**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc**

*La règle peut être brisée uniquement lorsque le joueur qui est en possession du ballon est en train d'essayer de le jeter. Toute action qui entrave le lancer doit être considérée comme un obstacle. Toute distance supérieure l'addition des longueurs des bras des deux joueurs concernés signifie qu'il n'y a pas d'entrave et donc pas d'infraction.*

**l) De gêner un opposant déjà gêné par un autre joueur**  
**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**  
**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc**

*Comme dans § 3.6 k la règle peut être brisée uniquement lorsque le joueur qui est en possession du ballon est en train d'essayer de le jeter. Toute action qui entrave le lancer doit être considérée comme un obstacle. Lorsque deux défenseurs empêchent un attaquant qui est en possession du ballon, l'arbitre doit observer attentivement pour voir si le défenseur qui a été le premier à entraver satisfait aux conditions du § 3.6 n. S'il le fait et l'attaquant tire, il n'est pas question de rompre § 3.6 l (voir la note d'orientation pour § 3.6 n). Toutefois, si le défenseur qui a été le premier à entraver ne remplissait pas les conditions du § 3.6 n et le tir ou la passe à un autre attaquant en position de marquer, échoue en raison de l'obstruction par plus d'un défenseur, alors un pénalty être attribué.*

**m) De jouer en dehors de sa zone**  
**Une infraction est sanctionnée par une remise en jeu**

Un joueur est considéré hors de sa zone lorsqu'il touche les lignes de délimitation, la ligne médiane ou le sol situé au-delà ou s'il prend son appel pour sauter à partir du sol extérieur à sa zone. Par « jouer » on entend aussi bien toucher le ballon que gêner un adversaire

*Si un joueur hors de sa zone touche le ballon, l'endroit de ce contact sera le lieu de l'infraction.*

*La règle concernant la touche du ballon par un joueur en contact avec une ligne concerne les lignes de délimitation et la ligne médiane.*

*Pour une touche de ballon extérieure au terrain, voir § 3.7.*

*Dans le cas d'entrave illégale, le remise en jeu doit être prise conformément au § 3.9 b à l'endroit où l'obstruction s'est produite.*

Il est cependant permis :

1. de s'emparer ou taper le ballon par-dessus une des lignes tant que le joueur reste dans sa zone,
2. de taper le ballon alors que le joueur est en l'air à l'extérieur de sa zone (pour autant que l'élan soit pris de sa propre zone),
3. de gêner un adversaire de l'autre zone tant que le joueur reste dans sa propre zone.

#### **n) De tirer en position « couverte »**

L'essai de tir est considéré comme « couverte » si le défenseur répond à chacune des conditions suivantes :

1. il doit "activement" essayer d'empêcher le départ du ballon, **et**
2. en plus d'essayer activement d'empêcher le départ du ballon, il doit :
  - i. se trouver à une longueur de bras de l'attaquant
  - ii. avoir le visage tourné vers l'attaquant, et
  - iii. il doit se trouver plus près du poteau que l'attaquant,

Si l'attaquant est si près du poteau que le défenseur ne peut pas être plus près alors la condition iii) peut être considérée comme remplie si le défenseur et l'attaquant sur des côtés opposés au poteau et toutes les autres conditions sont remplies.

#### **Une infraction est sanctionnée par une remise en jeu**

*La règle du couvert est basée sur la volonté d'éviter des mouvements de la main et du bras récompensés par un but, et d'encourager les joueurs à coopérer pour atteindre des positions libres desquelles on peut shooter.*

*La règle fait clairement apparaître qu'un shoot ne peut être considéré "couvert" si :*

1. le défenseur n'essaye pas de bloquer le départ du ballon (le simple fait de lever le bras est insuffisant)
2. Le corps du défenseur est plus loin du poteau que celui de l'attaquant. Ceci ne suffit pas lorsque la main ou le bras du défenseur est plus proche du poteau.
3. Le défenseur est plus loin qu'à une distance de bras
4. Le défenseur est dos à l'attaquant et ne le regarde pas en face
5. Le défenseur n'est pas au courant que l'attaquant a le ballon en possession (shoot très rapide, façon volley)

*La règle ne précise pas que le défenseur doit effectivement être en mesure de faire obstacle à la balle. Par exemple, lorsque l'attaquant est beaucoup plus grand que le défenseur, l'attaquant va probablement toujours être en mesure de tirer de manière à ce que le défenseur ne puisse pas bloquer le ballon. La balle doit être considérée comme défendu si le défenseur remplit chacune des conditions prévues au § 3.6 n.*

*Il en va de même lorsque l'attaquant, après avoir sauté, tire ou frappe le ballon par-dessus les bras du défenseur.*

*Si un attaquant déjà défendu par un défenseur dans les conditions mentionnées, tire après qu'un 2<sup>ème</sup> défenseur tente de défendre, il n'est pas question de faute au § 3.6 l. L'attaquant est sanctionné pour avoir tiré en position « couverte »*

*Les cas suivants doivent attirer l'attention :*

*- un attaquant reçoit le ballon alors qu'il est dos au panier et le défenseur est derrière lui et plus proche du poteau. Si l'attaquant tire de cette position (à l'arrière), alors le défenseur satisfait toutes les conditions du § 3.6 n, le tir doit être considéré comme défendu.*



*- le fait que le défenseur touche le ballon sur un shoot n'est pas une raison pour déterminer une position défendue. Le critère est que le défenseur doit être à portée d'une longueur de bras à l'instant du déclenchement du shoot.*

*- un attaquant tire en perçée, alors que le défenseur est derrière lui. Il n'y a pas « couvert ». Le défenseur est autorisé à contrer le ballon par derrière, mais s'il viole la règle § 3.6 j (percuter un adversaire), un pénalty sera accordé si le tir échoue.*

*- un attaquant est statique dans une position défendue. Si l'attaquant se déplace à l'arrière (pas / saut) sans enfreindre la règle du « marcher » (§ 3.6 d) et tire, et que le défenseur tente de suivre le déplacement de l'attaquant, en essayant de bloquer le tir, alors le tir doit être considéré comme défendu, même si l'attaquant est pendant un court temps en dehors de la distance de bras.*

#### **o) De tirer au panier après avoir « coupé » le long d'un autre attaquant**

Le « coupé » se produit lorsqu'un défenseur, se trouvant en position de défense, ne peut plus défendre l'attaquant du fait que celui-ci a choisi un chemin qui passe si près d'un autre attaquant que le défenseur risque d'entrer ou entre en collision avec ce dernier attaquant et doit de ce fait abandonner sa position de défense.

Le « coupé » se produit aussi lorsqu'un défenseur, se trouvant en position de marquage à moins d'une distance de bras de son attaquant, ne peut plus « marquer » son attaquant du fait que celui-ci a choisi un chemin qui passe si près d'un autre attaquant que le défenseur risque d'entrer ou entre en collision avec ce dernier attaquant et doit de ce fait abandonner sa position de marquage à une longueur de bras.

Le « coupé » en lui-même n'est pas une infraction, uniquement le tir après « coupé » est une infraction.

#### ***Une infraction est sanctionnée par une remise en jeu***

Le « coupé » est également sanctionnable lorsque l'attaquant qui fait le « coupé » passe d'abord le ballon à un partenaire pour améliorer sa position, puis tire au panier après une remise de son coéquipier.

*Si le défenseur n'est pas à une distance de bras de l'attaquant quand l'attaquant court proche d'un équipier, alors il n'y a pas « coupé » et le tir est autorisé.*

*Lorsqu'un défenseur ne peut pas suivre un attaquant à cause d'un déplacement délibéré d'un autre attaquant dans a course du défenseur, alors le coupé « revient au §3.6 i et une remise en jeu est sifflée contre l'attaquant, que le 1<sup>er</sup> attaquant tire ou non après le « coupé »*

#### **p) De marquer de la zone de défense ou directement sur coup franc ou remise en jeu.**

#### ***Une infraction est sanctionnée par une remise en jeu sous le panier***

#### **q) De tirer au panier sans adversaire direct**

Cette situation survient lorsqu'il ne se trouve que trois joueurs en défense opposés à quatre joueurs de l'attaque adverse.

Dans ce cas, l'entraîneur de l'équipe en attaque désignera à l'arbitre ainsi qu'à l'entraîneur de l'équipe adverse, le joueur à considérer comme « attaquant passif » ne tirant pas au panier.

L'entraîneur est autorisé à changer sa décision pendant le match, mais seulement après en avoir avisé l'arbitre et l'autre entraîneur à un arrêt de jeu (l'arbitre a sifflé pour une infraction, un but...).

Ce changement d'attaquant est seulement autorisé 2 fois entre un changement de zones.

Un joueur sans adversaire direct peut prendre en charge un lancer de pénalité.

#### ***Une infraction est sanctionnée par une remise en jeu***

L'avantage numérique de l'attaque peut être causé par le fait qu'une équipe était incomplète au début du match, ou en raison d'une ou plusieurs sorties sur blessures, etc .., ou car un joueur a été expulsé par l'arbitre et n'a pas été remplacé.

*Si un joueur qui joue sans adversaire personnel jette le ballon et touche le panier, alors c'est considéré comme un tir et c'est sanctionné selon cette règle.*

#### **r) D'influencer un tir en bougeant le poteau**

*Le panier est accordé si le ballon rentre après qu'un défenseur ait bougé le poteau. Le panier compte même si l'arbitre a déjà sifflé pour cette infraction contre le défenseur.*

*Un pénalty est accordé si le mouvement du poteau par un défenseur a peut-être empêché un panier. Le pénalty est accordé car une chance de marquer a été perdu.*

*Si un attaquant bouge le poteau et que le ballon rentre, une remise en jeu est accordée à la défense.*

*Si un attaquant bouge le poteau et que le ballon ne rentre pas alors l'arbitre ne doit pas siffler sauf si le rebond du ballon va dans une direction favorable pour l'attaquant. Dans ce cas, une remise en jeu est accordée à la défense.*

*Si le poteau est volontairement bougé par un défenseur sans enlever une chance de panier, et avec comme conséquence que le ballon heurte le poteau ou le panier et ensuite revient dans les mains d'un défenseur, l'arbitre doit accorder une remise en jeu à l'attaque.*

*L'arbitre ne siffle pas lorsque le poteau est bougé par un défenseur et que le ballon passe de telle façon que le mouvement du poteau n'a pas influencé sur le résultat du shoot.*

#### **s) D'agripper le poteau pour sauter, courir ou prendre un élan**

**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**

**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc**

*Exemples :*

- Aller plus haut au cours d'un saut*
- Pour changer de direction rapidement*
- S'appuyer sur le poteau pour s'éloigner rapidement*

#### **t) D'enfreindre les règles imposées pour le coup franc ou le lancer de pénalité**

**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**

**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc ou la reprise du penalty (voir § 3.11 c)**

*L'infraction peut être commise par :*

- le joueur qui réalise l'action en touchant le point de pénalty ou le sol entre le poteau et le point de pénalty (voir dessin §1.2)*
- le joueur qui réalise l'action (exemple en prenant trop de temps pour le jouer)*
- un joueur de l'équipe qui réalise la remise en jeu (en ne respectant pas les distances)*
- un adversaire (exemple : rentrer dans les 2,5m, influencer le résultat d'un pénalty)*

#### **u) De jouer de façon dangereuse**

**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une remise en jeu**

**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc**

*Un exemple de cette règle est le fait pour un attaquant de forcer son défenseur, qui est à une distance de bras de l'attaquant, de percuter en vitesse un autre attaquant. Le défenseur ne doit pas savoir où se tient l'autre attaquant ou doit le voir trop tard. Par contre si le défenseur percute l'attaquant en sachant exactement où se trouve l'autre attaquant, c'est le défenseur qui sera sanctionné.*

*Lorsqu'un petit contact a lieu, et qu'il n'influence pas le jeu et pour lequel le défenseur devrait être puni, l'arbitre peut décider de laisser le jeu continuer (règle de l'avantage).*

*Tout en jugeant dans quelle situation on se trouve, l'arbitre doit prendre en compte le niveau technique et tactique des joueurs et la rapidité avec laquelle l'attaquant se déplace vers l'autre attaquant. Quand une petite collision a lieu, laquelle n'influence pas la poursuite du jeu et pour laquelle le défenseur devrait être puni, l'arbitre peut décider de laisser le jeu continuer ("règle de l'avantage").*

#### **v) De gêner un adversaire qui effectue une remise en jeu**

Ceci arrive dans les situations suivantes :

- un joueur empêche un adversaire de faire la remise en jeu*
- un joueur de l'autre équipe touche le ballon avant son entrée en jeu, en voyageant 2.5m à partir du lieu de la remise en jeu.*

**Une infraction par un attaquant est sanctionnée par une nouvelle remise en jeu ou peut être jugée comme mauvaise conduite.**

**Une infraction par un défenseur est sanctionnée par un coup franc ou peut être jugée comme mauvaise conduite.**

*Puisqu'il est interdit de gêner le joueur qui effectue la remise en jeu et que le ballon doit faire un trajet minimum de 2,50 m, les arbitres doivent s'assurer qu'il n'y a pas de gêne.*

*Gêner n'inclut pas seulement gêne active, mais aussi passive quand l'adversaire se situe si près du joueur qui effectue la remise en jeu de façon que le ballon ne peut pas être remis en jeu rapidement.*

*Une gêne passive a lieu lorsque l'adversaire empêche le ballon d'être rapidement mis en jeu en se tenant debout à moins d'une distance de bras devant le joueur qui effectue la remise en jeu, mais sans bouger ces bras ou son corps pour bloquer la passe. S'il bouge ces bras ou son corps pour tenter de bloquer la passe, alors ce n'est plus une gêne passive mais une gêne active.*

### § 3.7 – Sortie du ballon

Le ballon est sorti dès qu'il entre en contact avec :

- l'une des lignes de délimitation du terrain
- le sol, une personne, un objet situé hors des limites.
- Le plafond ou un objet au-dessus du terrain de jeu

Dans le cas d'une sortie de ballon, la remise en jeu, sanction pour l'équipe qui touchait le ballon en dernier, sera effectuée suivant les conditions indiquées en § 3.9.

Le terrain de jeu n'est pas en trois dimensions ; Il est donc permis de frapper le ballon, où que ce soit, revenir dans le terrain de jeu, à condition que le ballon n'a pas touché les éléments énumérés au-dessus, et que la règle §3.6 m n'est pas été violé.

*Dans le cas d'une sortie de ballon ou dans le cas où le § 3.6m aurait été transgressé sur ou en dehors des limites de la zone de jeu, la remise en jeu après sortie de ballon sera effectuée près de la ligne extérieure et près de l'endroit où le ballon ou le joueur fautif traversait la ligne.*

*Il ne peut y avoir d'avantage sur une sortie en touche du ballon.*

*Quand un ballon touche le plafond ou un objet au-dessus du terrain de jeu, une remise en jeu après sortie de ballon sera effectuée près d'une ligne extérieure et le plus près possible de l'endroit où le ballon a touché le plafond ou l'objet.*

*Si le ballon touche un spectateur ou un objet dans le champ de jeu, alors l'arbitre accordera un lancer d'arbitre (entre-deux) (§ 3.8), sauf si il est certain que le ballon serait sorti. Dans ce cas, une sortie de balle est désignée. Quand la personne effectuant la remise en jeu, après sortie de ballon, touche la ligne ou la zone de jeu après le coup de sifflet de l'arbitre pour effectuer la remise en jeu et avant que le ballon soit sorti de ses mains, l'arbitre donne une sortie de ballon à l'autre équipe.*

### § 3.8 – Lancer d'arbitre

Lorsque 2 adversaires s'emparent du ballon en même temps, l'arbitre interrompt le jeu et procède à un lancer d'arbitre (entre-deux). Il agit de même lorsque le jeu doit être repris sans qu'aucune des équipes ne puisse légitimement prétendre à la possession du ballon.

*L'administration d'un lancer d'arbitre est effectuée comme suit:*

*Pour ce lancer, l'arbitre désigne 2 joueurs de la zone concernée, de même sexe et pour autant que possible de taille égale. Les deux joueurs prennent position de part et d'autre de l'arbitre, le défenseur se plaçant en premier.*

*Après le lancer, les 2 joueurs ne pourront capter le ballon qu'après qu'il ait atteint son point le plus haut.*

*Les autres joueurs doivent observer une distance de 2,50 m et ne pourront intervenir que lorsque le ballon aura été touché par l'un des 2 joueurs ou lorsque le ballon aura touché le sol.*

*En dehors du cas où deux adversaires attrapent le ballon en même temps, un lancer d'arbitre s'effectue également si :*

- le ballon touche un spectateur ou un objet dans le terrain de jeu (sauf si il est clair qu'une équipe aurait pris possession du ballon, ou si le ballon serait sorti)
- aucune équipe n'avait la possession du ballon lorsque le match a été interrompu.

### § 3.9 – Remise en jeu

#### a) Quand donner une remise en jeu

Une remise en jeu est attribuée à l'équipe adverse après une violation de l'équipe attaquante ou d'une petite infraction de l'équipe en défense après que l'arbitre ait indiqué que l'une des règles du § 3.6 a été violée.

*Après qu'un but ait été accordé, le jeu reprend toujours par un engagement conformément au § 3.5. Toute violation des § 3.6 g, explications 2 et 4 dans les notes, ne sera pas pénalisée par un coup-franc ou une remise en jeu de l'adversaire.*

## **b) Lieu de la remise en jeu**

La remise en jeu est effectuée du lieu où l'infraction a été commise. Si l'infraction a été commise contre une personne (§ 3.6 h, i, j, k, l et parfois m), alors la remise en jeu est prise de l'endroit où cette personne était debout.

*Si un joueur touche le ballon alors qu'il touche une ligne, la remise en jeu aura lieu dans l'autre zone près du point où il touchait la ligne.*

*Si le ballon est touché lorsque le joueur est dans l'autre zone, alors le lieu où il a touché le ballon sera le lieu où la remise en jeu sera jouée.*

## **c) Comment réaliser une remise en jeu**

A partir du moment où le joueur, qui va réaliser la remise en jeu, a, ou peut prendre le ballon l'arbitre doit siffler la remise en jeu. Le joueur qui fait la remise en jeu a, à partir du coup de sifflet de l'arbitre, 4 secondes pour remettre le ballon en jeu. Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent pas le gêner.

Le ballon est considéré en jeu quand il a parcouru au moins 2,5m à partir du lieu de la remise en jeu (mesuré au niveau du sol). Aucun joueur des 2 équipes ne peut toucher le ballon tant qu'il n'a pas parcouru 2,5m depuis le lieu de la remise en jeu.

Si le joueur qui réalise la remise en jeu n'a pas remis le ballon en jeu en moins de 4 secondes, alors l'arbitre sifflera une remise en jeu pour l'équipe adverse.

Le joueur qui réalise la remise en jeu n'a pas le droit de marquer directement sur la remise en jeu. Il ne peut marquer seulement quand le ballon a été remis en jeu et a été touché par un autre joueur. C'est sanctionné par une remise en jeu pour la défense sous le poteau.

Lorsque le joueur qui va réaliser la remise en jeu touche une ligne du terrain, ou l'autre zone, après que l'arbitre ait sifflé pour indiquer que la remise en jeu pouvait être effectuée et avant que le ballon soit parti de ces mains, alors l'arbitre doit donner une remise en jeu pour l'équipe adverse (voir § 3.6m) ou une touche (voir § 3.7)

Une remise en jeu peut être recommencée si elle est réalisée avant que l'arbitre ait sifflé.

*Empêcher la préparation d'une remise en jeu ou essayer d'empêcher la réalisation d'une remise en jeu est punissable suivant § 3.6v et peut aussi être traité comme mauvaise conduite.*

## **§ 3.10 – le coup franc**

### **a) Attribution du coup franc**

Après une infraction **lourde par la défense** signalée par l'arbitre (§ 3.6), un coup franc est accordé à l'équipe adverse.

### **b) Endroit du coup franc**

Le coup franc doit être pris par un joueur de la zone d'attaque, juste derrière le point penalty.

*Dans les gymnases avec indications de la zone penalty, il sera possible d'indiquer le demi-cercle devant les poteaux avec une ligne de 3-5 cm de large. La ligne appartient à la zone du cercle avec un rayon de 2,50 m.*

*Dans les gymnases où cette zone penalty n'est pas indiquée, nous suggérons de voir avec le propriétaire de tracer un cercle avec un rayon de 2,50 m (avec une ligne de 3-5cm de large) ou de réaliser un cercle en pointillés ou du matériel à fixer mais qui peut être enlevé. (Par exemple bande adhésive de 3- 5 cm de large) La ligne fait partie du cercle avec un rayon de 2,50 m.*

*Aucun joueur, à l'exception du joueur qui effectue le coup franc, ne peut se trouver à l'intérieur du cercle pendant la prise du coup-franc.*

### **c) Prise en charge du coup franc**

La personne qui prend en charge le coup-franc doit avoir un pied juste derrière le point de pénalty, et l'autre pied doit être placé n'importe où dans la zone derrière le point de pénalty (la zone ombrée la plus clair représentée dans le diagramme du §1.2)

Il ne doit pas toucher le point de pénalty ou une partie de la zone ombragée sombre sur le diagramme du coup-franc au §1.2 avec son autre pied (ou toute partie de son corps) avant que le ballon est quitté ces mains.

Au moment où le joueur prenant en charge le coup franc a ou peut prendre le ballon dans ses mains, l'arbitre lève un bras verticalement et indique avec 4 doigts de sa main levée qu'il va siffler la reprise du jeu dans moins de 4 secondes.

Pendant la période de préparation, l'arbitre peut punir n'importe quelle infraction.

A la suite de la levée du bras, deux cas sont possibles :

**A :**

- 1 - Tous les joueurs autres que celui qui tire le coup-franc doivent être en dehors du cercle du coup-franc
- 2 - les partenaires du joueur prenant en charge le coup franc, qui doivent être en dehors du cercle du coup-franc, sont aussi à une distance d'au moins 2,50 m les uns et les autres.

Dès que la situation ci-dessus existe pendant ce temps de préparation de 4 secondes, l'arbitre sifflera pour la reprise du jeu.

Le joueur prenant en charge le coup franc doit remettre le ballon en jeu en moins de 4 secondes après le coup de sifflet de reprise du jeu.

Si ce joueur n'a pas remis le ballon en jeu pendant ce délai, alors l'arbitre sifflera et accordera une remise en jeu pour la partie adverse.

Les adversaires doivent respecter la condition 1 tant que le preneur du coup franc n'a pas nettement bougé le ballon ou fait clairement un mouvement du bras ou de la jambe.

Les partenaires du preneur du coup franc doivent respecter les conditions 1 et 2 tant que le ballon n'a pas été remis en jeu.

Le ballon est remis en jeu quand l'une des 3 conditions suivantes se produit dans les 4 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre pour la réalisation du coup-franc:

1. soit un joueur de l'équipe qui défend touche le ballon,
2. le ballon a clairement parcouru une distance d'1 mètre dans l'air (mesurée parallèlement au sol) et un partenaire du joueur qui prend le coup-franc touche le ballon alors qu'il a les 2 pieds en contact avec le sol en dehors de la zone du coup-franc,
3. le ballon sort complètement de la zone du coup-franc.

Le joueur prenant en charge le coup franc n'est pas autorisé à marquer directement.

Il ne peut marquer que lorsque le ballon s'est déplacé librement dans l'espace et a été touché par un autre joueur.

Ceci est sanctionné par une remise en jeu en faveur de la défense sous le panier.

**B :**

Lorsque les joueurs ne respectent pas les conditions 1 et 2 mentionnées ci-dessus, en A, pendant les 4 secondes où l'arbitre a le bras levé, celui-ci sifflera deux fois rapidement ; la première fois pour indiquer que le jeu a repris et la seconde fois pour arrêter le jeu et **sanctionner le fautif comme suit :**

- si l'infraction est commise par un membre de l'équipe en défense, le coup franc sera repris. Quand la défense récidive sur le même coup franc, un penalty sera accordé.
- Si l'infraction est faite par un attaquant, une remise en jeu sera accordée à la défense.

Si des joueurs des 2 équipes se trouvent dans les 2,5 m, l'arbitre sanctionnera le joueur qui est le plus près de l'endroit où le coup franc est effectué. Si l'arbitre considère que des joueurs des 2 équipes se tiennent à la même distance non réglementaire, c'est l'attaque qui sera sanctionnée.

L'arbitre est le seul juge pour décider si le ballon a bien "voyagé dans l'air" sur une distance d'au moins 1 mètre, est sorti complètement de la zone du coup-franc ou lorsque chaque période de 4 secondes est terminée.

Le coup-franc doit être retiré s'il est pris avant le coup de sifflet de l'arbitre.

*L'arbitre peut toujours punir un contrevenant pour une infraction survenant pendant le temps de préparation d'un coup-franc. Si le fautif est un défenseur, il peut donner à l'attaquant un nouveau coup-franc. Si le fautif est un attaquant, il peut donner une remise en jeu à l'équipe adverse.*

*L'arbitre doit faire attention d'arrêter toutes fautes de contact, lorsque les joueurs prennent leurs positions pour un coup franc, en particulier à côté du poteau. Aucun joueur n'est autorisé « d'enfourcher » le poteau en*

*mettant un pied de chaque côté du poteau. Les joueurs doivent choisir de se mettre d'un côté ou de l'autre du poteau. Aussi, les joueurs ne peuvent pas mettre un pied entre les jambes d'un adversaire afin d'empêcher l'adversaire d'entrer dans le cercle.*

*L'arbitre doit garder une emprise stricte sur les conditions concernant le temps de réalisation du coup-franc et la distance. Dans le même temps qu'il lève le bras, l'arbitre peut indiquer aux joueurs, ou leur dire, qu'ils doivent prendre leur distance. L'arbitre n'a pas à attendre pendant quatre secondes complètes avant de souffler dans son sifflet pour reprendre le jeu. Il doit le faire dès qu'il est convaincu que les joueurs sont à la bonne distance.*

*Si un défenseur vient à plusieurs reprises dans la distance prescrite, l'arbitre peut attribuer un pénalty (voir § 3.11 explication B) ou, dans un cas extrême, traiter l'infraction comme une mauvaise conduite.*

*Dès que l'arbitre a sifflé pour la réalisation du coup-franc, donnant ainsi au tireur du coup-franc quatre secondes pour mettre le ballon en jeu, les adversaires peuvent entrer dans le cercle de mise au jeu dès que le tireur bouge le ballon ou fait un mouvement visible du ballon, d'un bras ou d'une jambe. Ce n'est pas grave si ce mouvement conduit effectivement à une passe ou est une feinte.*

*L'arbitre est le seul juge de savoir si les conditions de mise en jeu du ballon ont été respectées et aucune plainte ou discussion peuvent être faites concernant son jugement sur les distances et les temps mentionnés dans la règle (soit pendant ou après un match). Cela inclut les terrains où le cercle de mise au jeu n'est pas indiqué par une ligne continue mais par une ligne ou des points sur un cercle imaginaire.*

*Les règles de la compétition peuvent prescrire que la période de quatre secondes pour le placement des joueurs peut être adaptée pour des rencontres entre de très jeunes joueurs.*

*Gêner la préparation du coup-franc ou tenter d'empêcher la prise du coup-franc peut être considérée comme mauvaise conduite en cas de récidive.*

### **§ 3.11 – Pénalty**

#### **a) Attribution d'un pénalty**

Un pénalty est attribué dans les situations suivantes :

- A. Des infractions qui donnent lieu à la perte d'une occasion réelle du but pour un attaquant  
Dans ce cas, l'arbitre doit immédiatement siffler un pénalty
- B. Des infractions répétées par le défenseur qui empêchent l'attaque d'obtenir des occasions de marquer. Dans de tels cas, l'arbitre peut attribuer un pénalty

*Exemples de cas où un arbitre DOIT accorder un pénalty contre un défenseur :*

- Un homme défend sur une femme qui a une chance de marquer, ou vice-versa.
- un joueur empêche un adversaire dans une position libre pour tirer en, par exemple, le poussant.
- un joueur a une chance de marquer et un coéquipier est empêcher de lui passer le ballon

*correctement à cause de :*

- défense incorrecte d'un adversaire (§3.6 j)
- par un adversaire lui enlevant le ballon des mains (§3.6 h)
- pousser par un adversaire (§3.6 i)
- gêner par un adversaire de sexe opposé (§3.6 k)
- défendu par 2 adversaires (§3.6 l)
- un défenseur influence négativement le tire en bougeant le poteau (§3.6 r)
- l'équipe qui défend rentre pour la seconde fois dans les 2,5m lors du même coup franc.

*Un pénalty doit aussi être accepté si les fautes des § 3.6 h, i, j, k ou l sont commises par un joueur dans l'autre zone et que ça enlève une chance de marquer.*

*Exemples de cas où un arbitre PEUT accorder un pénalty contre un défenseur :*

- pousser, accrocher un adversaire pour l'empêcher de se libérer (§ 3.6 i)

- entrave incorrect, l'empêchant ainsi de passer le ballon (§ 3.6 j)
- enlever le ballon des mains de l'adversaire (§ 3.6 h)
- répétée l'empiètement dans les 2,50 m lors de la prise d'un coup-franc avant que le joueur qui prend le coup-franc ne déplace le ballon (voir la note du § 3.10 c)
- répété le fait de ne pas être à au moins 2,50 m du lieu d'un coup-franc dans les 4 secondes du temps de préparation pour le coup-franc.

#### **b) Emplacement du lancer de pénalité**

Le lancer doit être tenté par un attaquant, juste derrière le point de pénalty (§ 1.2).

#### **c) Prise en charge du lancer**

Le joueur qui tire le pénalty doit avoir un pied immédiatement derrière le point penalty et l'autre pied doit être placé dans la zone derrière le point de pénalty (la zone ombragée claire sur le diagramme du §1.2). Il ne doit pas toucher le point de pénalty ou la zone ombragée sombre du diagramme du coup-franc au §1.2 avec son autre pied (ou toute partie de son corps) avant que le ballon n'ait quitté ces mains.

Tous les autres joueurs doivent rester en dehors de la zone du pénalty, indiquée au §1.2 jusqu'à ce que le ballon ait quitté les mains du joueur tirant le pénalty.

L'équipe adverse, l'entraîneur et les membres du banc de touche de l'équipe doivent s'abstenir de toute action ou commentaires qui pourraient perturber la personne qui tire le pénalty.

Si nécessaire, la première ou la deuxième mi-temps seront prolongées pour permettre la prise d'un pénalty **et de constater qu'il y ait but ou non.**

Le pénalty sera retiré s'il est tiré avant le coup de sifflet de l'arbitre.

Le pénalty peut uniquement être tiré par un joueur de la zone d'attaque.

La règle des 4 secondes, qui est utilisée pour les autres formes de remise en jeu, n'est pas applicable pour le pénalty.

Il est permis de marquer directement sur un pénalty

*Le fait qu'une distance de 2,50 m doit être respectée dans toutes les directions à partir de la ligne imaginaire reliant le poste au le point de penalty signifie que les autres joueurs doivent être en dehors de la surface de réparation défini au § 1.2 (voir dessin).*

*Au cours d'un pénalty, l'équipe adverse, y compris l'entraîneur et les autres personnes sur le banc de l'équipe, ne doit pas perturber le joueur qui tire le pénalty. Il es conseillé d'attendre jusqu'à ce que le calme soit présent.*

*Les tentatives visant à interférer avec la prise correcte du pénalty se traduira par un nouveau pénalty accordé lorsque la première tentative a échoué. Ceci peut être considéré comme mauvais comportement, en particulier lorsque c'est répété.*

*La stipulation du § 3.10c qui dit que les adversaires peuvent se déplacer dans la distance prescrite dès que la personne qui tire le coup-franc a bougé le ballon, un bras ou une jambe, ne s'applique pas dans le cas d'un pénalty.*

*Tout le monde doit respecter la distance de 2,50 m jusqu'à ce que le ballon ait quitté les mains du joueur tirant le pénalty. Si un défenseur se déplace trop rapidement dans la distance prescrite, le pénalty doit être retiré en cas d'échec. Quand un attaquant se déplace trop rapidement dans la distance prescrite, le pénalty est refusé et la défense doit jouer une remise en jeu.*

*L'arbitre est le seul juge pour savoir si les conditions de mise en jeu du ballon ont été respectées et aucune plainte ou discussion peuvent être faites concernant son jugement sur les distances mentionnées dans la règle (soit pendant ou après un match). Cela comprend les terrains où l'a zone de pénalty est indiqué par une ligne en pointillés à la place d'une ligne continue ou même par des points sur une zone imaginaire.*



### § 3.12 – Dépasser le temps alloué dans une attaque (shot clock)

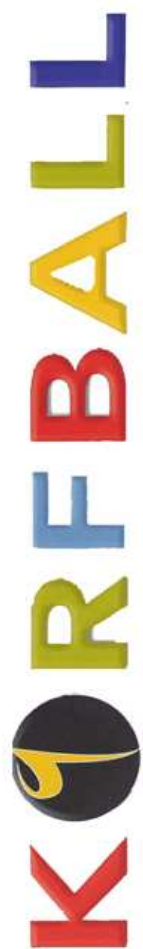
Une équipe en attaque à 25 secondes pour toucher le panier avec un shoot ou pour marquer. Ce temps est indiqué par une « shot clock » (chrono). Le dépassement du temps est indiqué par le signal sonore du chrono, et à ce moment le jeu est arrêté. Après un dépassement du temps, l'arbitre doit accorder une remise en jeu à la défense, à l'endroit où l'attaquant avait le ballon en mains au moment du signal sonore, ou juste avant.

1. Le chrono est mis à 25 secondes quand un attaquant prend possession du ballon.
2. Le chrono est remis à 25 secondes quand le ballon touche le panier après un shoot.
3. Le chrono est arrêté et remis à 25 secondes quand un défenseur prend possession du ballon, quand l'arbitre accorde un but et à la fin de la mi-temps.
4. a. Le chrono est arrêté et remis à 25 secondes quand l'arbitre siffle pour une des situations suivantes :
  - Pour une faute punie par un coup franc (effectué immédiatement derrière le point penalty)
  - une remise en jeu (toutes fautes du § 3.6 des règlements de korfbal)
  - un penalty (§ 3.11 des règlements de Korfbal)
  - Suite à une interruption du jeu suite à une blessure du défenseur.
4. b. Quand l'arbitre a recommencé le jeu par un coup de sifflet, le chrono sera redémarré quand un attaquant a pris possession du ballon, à la suite de la remise en jeu du ballon par le tireur d'un coup franc, d'une remise en jeu ou d'un pénalty (voir respectivement § 3.10, 3.9 et 3.11)  
*Pour cela, le moment de la saisie du ballon est utilisé pour décider quand le chrono sera redémarré.*
5. a. Le chrono est arrêté quand l'arbitre siffle pour arrêter le jeu pour d'autres circonstances que celles décrites ci-dessus en point 4.  
*Exemple : une sortie de ballon, un entre deux, blessure d'attaquants ou situations d'avantage non raisonnables.*
5. b. Le chrono sera redémarré quand un attaquant aura pris possession du ballon suite au redémarrage du match après le signal de l'arbitre. Dans ces circonstances, le chrono est redémarré avec le temps restant qui était indiqué à l'arrêt du jeu. Néanmoins, pour une interruption de jeu à cause de blessure d'un défenseur (voir point 4 ci-dessus), le chrono est remis à 25 secondes et sera redémarré au moment où un attaquant prendra possession du ballon.  
*Pour cela, le moment de la saisie du ballon est utilisé pour décider quand le chrono sera redémarré.*
6. Quand un attaquant passe le ballon direct, ou indirectement via un défenseur, à un équipier qui se trouve en zone de défense, le chrono ne sera pas arrêté et ne sera pas remis à 25 secondes quand un attaquant prendra possession du ballon suite à une telle situation.
7. L'arbitre accordera le but si, lorsque le signal retentit, le ballon avait déjà quitté les mains de l'attaquant qui tire, qu'il était en direction du panier et était hors de portée de n'importe quel autre joueur, et que le ballon traverse le panier.

*Le règlement de la compétition doit préciser dans quel match cette règle devra être utilisée.*

*Le règlement de la compétition peut également détailler la durée du shot-clock, (spécialement pour les matchs de jeunes joueurs). Il est recommandé que ce temps soit un multiple de 5 secondes avec un temps minimum de 20 secondes, et pas plus long que 40 secondes.*

*Si ce n'est pas clair que le ballon ait touché le panier dans le temps autorisé, l'arbitre doit indiquer qu'il a vu le ballon toucher le panier en utilisant le signal d'un bras levé avec un point fermé.*



SPORT IN THE MIXED ZONE

**International  
Korfball  
Federation**

**Gestuels  
d'arbitrage  
Korfbal  
2011**

### §2.1c



#### **Remplacement d'un joueur :**

L'arbitre lève ses mains au-dessus de sa tête et avec l'index de chaque main fait un mouvement d'avant en arrière.

### §3.1a



#### **L'arrêt du temps de jeu :**

L'arbitre lève le bras sur lequel il porte sa montre et avec l'autre main indique l'arrêt de son chronomètre.

Pour indiquer la reprise du chronomètre, il fait le même signal, et redémarre son chronomètre.

### §3.1b



#### **Temps mort :**

Pour indiquer l'attribution d'un temps mort l'arbitre fait un signe « T » avec ses deux mains.

### §3.4



#### **Changement de zone après deux buts:**

Après deux buts l'arbitre fait un mouvement circulaire avec un doigt au-dessus de la tête.

### §3.6a



#### **Pied :**

L'arbitre touche l'extérieur de la jambe en dessous du genou avec une main. La jambe peut être levée.

### §3.6b



#### **Ballon frappé :**

L'arbitre lève un bras plié, forme un poing et déplace légèrement le bras vers le bas

### §3.6c



#### **Saisir, attraper ou appuyez sur la balle quand une partie du corps autre que les pieds touche le sol :**

L'arbitre se penche vers le bas du terrain et touche le sol.

### §3.6d



#### **Marcher :**

L'arbitre met les deux bras devant son corps et fait un mouvement circulaire avec les 2 mains.

### §3.6e



#### **Jouer seul :**

Déplacer la main de haut en bas en mimant le rebond du ballon.

### §3.6g



#### **Anti-jeu :**

L'arbitre montre sa montre avec son doigt pour montrer l'anti-jeu.

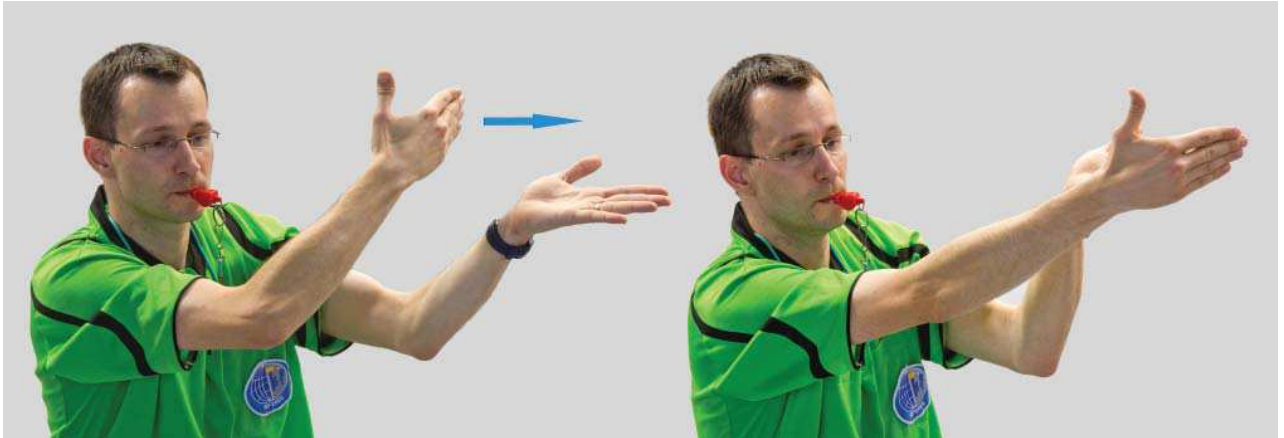
### § 3.6f



#### **Passer la balle de main à main :**

L'arbitre commence avec ses bras à l'avant de son corps avec les deux mains verticales et fait un mouvement de rotation avec les deux bras en indiquant le passage de la balle de main à main.

### § 3.6H



**Frapper, prendre ou enlever la balle de la main d'un adversaire :**

L'arbitre lève un de ses bras avec la paume de la main vers le haut. Avec l'autre main, il fait un vaste mouvement fait voir que la balle est prise de la main de son adversaire. Le signal peut être fait au-dessus du niveau de l'épaule lorsque la règle est enfreinte tout en sautant

### § 3.6i



**Pousser, s'accrocher à, ou repousser un adversaire :**

L'arbitre met ses deux mains vers l'avant et fait le geste d'avant en arrière pour montrer que le joueur a été poussé.

### § 3.6i



**Pousser, s'accrocher à, ou repousser un adversaire :**

**Bloquer :** l'arbitre écarte les 2 bras avec les mains pointées vers le bas.

### § 3.6j



**Gêner l'adversaire de façon excessive :**

**Bloquer le mouvement du bras :**

L'arbitre lève un bras vers le haut et tape avec l'autre main sur le bras.

### § 3.6j



**Gêner l'adversaire de façon excessive :**

L'arbitre fait un mouvement avec les deux bras, comme pour enlacer une personne.

### § 3.6j



**Gêner l'adversaire de façon excessive :**

Toucher un joueur sur le corps : L'arbitre tape sur sa poitrine avec une main et désigne le joueur fautif avec l'autre.

§ 3.6m / § 3.7



**Jouer à l'extérieur de la zone :**

L'arbitre bouge le bras, avec la main à plat, en avant et en arrière le long de la ligne

§ 3.6n



**Tir en position de « couvert » :**

L'arbitre lève son bras en position de défense.

§ 3.6o



**Tir après avoir coupé :**

L'arbitre forme une croix avec ses avant-bras.

§ 3.6u



**Jeu dangereux :**

L'arbitre met un de ses avant-bras devant lui avec la paume de la main ouverte et avec le poing de l'autre main tape contre la paume de sa main en regardant le joueur fautif.



### § 3.6r

**Influencer un tir en bougeant le poteau**

### § 3.6s

**S'appuyer sur le poteau pour sauter, courir ou afin de s'éloigner rapidement.**

L'arbitre se dirige vers le poteau et le saisit.



### § 3.8



**Entre – deux :**

L'arbitre lève les pouces des deux mains au – dessus de sa tête.

### § 3.9



**Remise en jeu :**

L'arbitre indique avec une main ou la remise en jeu doit avoir lieu et indique la direction avec l'autre bras.

### § 3.9 / § 3.10



#### **Règle des 4 secondes :**

#### **Violation de la règle des 4 secondes :**

L'arbitre lève la main montrant 4 doigts levés.

Le même signal est également donné lors d'un coup-franc pour indiquer qu'il va siffler la reprise du jeu, au plus tard dans 4 secondes.

### § 3.10



#### **Coup franc :**

#### **Non-respect des 2.5m après le coup de sifflet :**

L'arbitre bouge la paume de ses deux mains, l'une vers l'autre.

**Remarque :** même signe pour indiquer, en cas de pénalty, qu'un joueur est rentré dans la zone à respecter avant que le ballon ne soit sorti des mains de la personne qui prend le pénalty et lorsque le ballon n'a pas fait 2.5m lors d'une remise en jeu.

### § 3.10



#### **Coup franc :**

L'arbitre lève le bras avec une main ouverte et désigne le point de penalty. Ce signe doit être précédé du signe de la faute commise.

**Remarque :** lorsque le point de pénalty n'est pas utilisé comme lieu de reprise, l'arbitre pointe le lieu où le coup-franc sera tiré.

### § 3.11



#### **Penalty :**

Penalty direct : L'arbitre montre le point de penalty avec un bras tendu et en sifflant.

### § 3.11



#### **Penalty pour fautes répétées :**

L'arbitre montre le point de penalty avec un bras tendu et lève l'autre main en montrant 2 doigts, en regardant le fautif.

### § 3.12



#### **Signal du Shot-clock :**

Le signal d'un bras levé avec un poing fermé doit être utilisé pour indiquer à l'opérateur du shot-clock, chaque fois que cela peut ne pas être évident, que le ballon a touché le panier dans le délai imparti.



#### **Direction de jeu :**

L'arbitre lève le bras avec la paume de la main ouverte pour indiquer le sens du jeu.



#### **Avantage :**

L'arbitre lève les deux bras dans le sens du jeu.

# Annexe :

## Définitions des mots et phrase utilisés dans le règlement

- En essayant de bloquer le ballon :
  - utilisation des bras et/ou mains d'une manière admise pour empêcher une passe ou un tir.
- Une longueur de bras :
  - la longueur du bras (d'un défenseur) est mesurée dans chaque position (verticale, plié, tout en restant au sol ou en ayant sauté) jusqu'à l'adversaire.
    - Cette distance est utilisée (mesurée du défenseur à son attaquant) comme l'une des 4 conditions pour décider si un shoot est « couvert »
- Frapper le ballon :
  - Mouvement d'un bras rapidement vers la balle de telle sorte que le contact a lieu avec le ballon avant qu'il ait quitté les mains de l'adversaire.
- Contact (contrôlé) :
  - Manière admissible de contact entre les joueurs menant à aucun avantage pour un joueur sur le joueur adverse.
- Coupé :
  - manière de jouer lorsqu'un défenseur, qui est en position de défense à une distance de bras, ne peut pas suivre l'attaquant car ce dernier prend un chemin si proche d'un autre attaquant que le défenseur entre en collision avec cet autre attaquant, ou est susceptible d'entrer en collision avec ce second attaquant, et est donc contraint de renoncer à sa position de défense ou d'empêcher de maintenir une distance de bras.
- Passer le ballon de main à main :
  - manière non autorisée de passer le ballon à un joueur de sa propre équipe, lorsque le ballon ne devient pas libre dans l'air ou sur le sol.
- Gêne :
  - Manière (autorisée) d'empêcher le lancement ou la capture du ballon par un adversaire
    - Pour la gêne pendant le « coupé », voir le « coupé »
    - Pour la gêne utilisant l'espace libre, voir « tenir un adversaire pendant l'occupation ou le maintien d'une position »
- Gêner un adversaire du sexe opposé :
  - manière non autorisée de gêner un adversaire du sexe opposé est d'essayer de prendre le ballon si la distance entre les 2 joueurs est inférieure que l'addition des longueurs de bras des 2 joueurs
- Gêner un adversaire qui est déjà gêné par un autre joueur
  - Non autorisé de gêner un adversaire à 2, lorsqu'il tente de faire une passe ou d'utiliser l'espace libre

- Tenir éloigner un adversaire pendant l'occupation d'une place
  - Façon autorisée d'utiliser son corps pour le maintien d'une position, si l'adversaire peut éviter une collision.
  - Façon non autorisée d'utiliser son corps pour le maintien d'une position, si l'adversaire ne peut pas éviter une collision.
  
- Tenir éloigner un adversaire pendant la prise de possession du ballon
  - Façon non autorisée d'utiliser son corps pour prendre possession du ballon, en plaçant son corps entre le ballon et son adversaire
  
- Infraction :
  - une action illégale qui, selon les règles du jeu, doit être punie. Les infractions suivantes sont distinguées :
    - Infraction (Physique) – Fait par contact physique
    - Infraction (Technique) – Qui n'est pas fait par contact physique
    - Infraction (légère) – Infraction Technique ou Physique qui ne vise pas à perturber l'attaque et où il n'y a pas non plus de contact incontrôlé
    - Infraction (lourde) – Infraction physique avec contact incontrôlé ou une infraction qui vise à perturber une attaque ou que le résultat perturbe l'attaque.
    - Infraction (très lourde) – Infraction légère ou lourde dont la conséquence est la perte d'une chance de marquer un panier
  
- Zone libre d'obstacle
  - La zone appartenant à l'aire de jeu appelée "zone frontalière" (à l'intérieur d'au moins 1 m; extérieure d'au moins 2 m) où aucun obstacle (ce qui peut nuire; quelque chose qui obstrue, retient ou provoque des problèmes) sont autorisés, sauf pour les bancs et les personnes qui sont autorisées à s'asseoir dessus.
  
- Pied de pivot
  - Le pied sur lequel un joueur doit se maintenir en place tout en déplaçant son autre jambe ou tourner autour de son corps
  
- Jouer d'une manière dangereuse
  - Façon de jouer qui est dangereuse pour un autre joueur
  
- Possibilité de tir avec une grande possibilité de marquer
  - Possibilité de tirer à partir d'une position libre.