

LE REGLEMENT DE TORBALL

(Valable depuis le 1^{er} Janvier 2010. En France à compter de Septembre 2010)

0. GENERALITES

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

1. TERRAIN, EQUIPEMENT DU JEU ET EQUIPEMENT DES JOUEURS

1.1. Terrain

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

1.2. Equipement du jeu

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

1.3. Equipement des joueurs

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

1.4. Contrôle de l'équipement

2. CLASSIFICATION, QUALIFICATION

2.1. Classification et divisions

- 2.1.1. Classification des joueurs
- 2.1.2. Divisions

2.2. Qualification

3. OFFICIELS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

3.1. Les officiels

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

3.2. *Devoir des officiels*

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

4. EQUIPE, REMPLACEMENT, ENTRAINEUR, TEMPS MORT

4.1. *Equipe*

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

4.2. *Remplacement*

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

4.3. *Conseils de l'entraîneur*

4.4. *Temps morts*

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

5. DEROULEMENT DU JEU

5.1. *Durée du jeu, arrêt du chronomètre, Mi-temps*

- 5.1.1. Durée du jeu
- 5.1.2. Durée réelle du jeu, Arrêt du chronomètre
- 5.1.3. Interruption du jeu
- 5.1.4. Pause entre les deux mi-temps

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

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

5.3. *Jeu offensif*

- 5.3.1. Tir
- 5.3.2. Joueurs autorisés
- 5.3.3. Quatrième tir
- 5.3.4. Pied en dehors
- 5.3.5. Touché de ficelles
- 5.3.6. Balle morte
- 5.3.7. Tir prématuré

5.4. *Jeu défensif*

- 5.4.1. Joueurs autorisés
- 5.4.2. Placement des joueurs
- 5.4.3. Position du corps
- 5.4.4. Défense illégale

- 5.4.5. Balle morte
- 5.4.6. Balle retour
- 5.4.7. Balle sortie

5.5. *Passes à l'intérieur d'une équipe*

- 5.5.1. Passer la balle
- 5.5.2. Passe incorrecte
- 5.5.3. Ballon passé de mains en mains
- 5.5.4. Communication entre les joueurs

5.6. *Règle des 8 secondes*

5.7. *Règle de l'avantage*

5.8. *Définitions*

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

6. INFRACTIONS AU REGLEMENT

6.1. *Généralités*

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

6.2. *Balle Perdue*

6.3. *Coup franc et penalty*

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

6.4. *Conduite antisportive*

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

7. PROLONGATIONS, TIRS AUX BUTS

7.1. *Prolongations*

- 7.1.1. Raisons
- 7.1.2. Prolongation du jeu
- 7.1.3. Temps mort d'équipe, remplacements
- 7.1.4. Temps de jeu, « but en or »
- 7.2. Tirs aux buts
- 7.2.1. Raisons

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

8. ORGANISATION DE TOURNOIS

8.1. *Participation*

8.2. *Schéma des équipes*

8.3. *Répartition des poules, tours préliminaires*

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

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

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

8.5. *Phase finale*

- 8.5.1. Demi-finales
- 8.5.2. Finales

8.6. *Détermination du classement*

- 8.5.1. Points
- 8.5.2. Différence de buts
- 8.6.3. Buts marqués
- 8.5.3. Match direct
- 8.5.4. Tirs aux buts

8.7. *Forfait*

8.8. *Forfait avant la fin du jeu ; Elimination du tournoi*

8.9. *Détermination des meilleures équipes offensive et défensive*

- 8.9.1. Meilleure attaque
- 8.9.2. Meilleure défense

8.10. *Nombre de matchs*

8.11. *Comité de réclamations*

8.12. *Exceptions des règles*

ANNEXE I – Schémas Techniques

ANNEXE II – Annonces verbales de l'arbitre

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

ANNEXE III – Feuilles de matchs

ANNEXE IV – Réclamations

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

ANNEXE V –

Partie 1 : Explications

Partie 2. : Exemples

0. GENERALITES

0.1. Caractéristiques du jeu

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

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

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

0.2. Champ d'application du règlement

Ces règles s'appliquent à toutes les associations affiliées à l'IBSA (International Blind Sports Association). Il est composé d'un règlement plus cinq annexes :

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

0.3. Décisions et application du règlement

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

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

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

1. TERRAIN, EQUIPEMENT DU JEU ET EQUIPEMENT DES JOUEURS

1.1. Terrain

1.1.1. Dimensions du terrain :

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

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

1.1.2. Aire d'équipe :

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

1.1.3. Zone neutre :

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

1.1.4. Aire d'entraîneur :

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

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

1.1.5. Aire des spectateurs :

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

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

1.1.6. Modifications interdites:

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

1.2. Equipement du jeu

1.2.1. Balle :

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

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

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

1.2.2. Cordes et clochettes :

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

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

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

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

1.2.3. Tapis d'orientation :

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

Dans chaque zone de jeu, 3 tapis sont disposés de sorte que leur longueur soit parallèle à la ligne de but. Le tapis central est positionné au centre du terrain à 20 cm en avant de la ligne de but. Les deux autres tapis sont situés de chaque côté du tapis central de façon à ce que l'arrière des tapis latéraux soit aligné avec l'avant du tapis central (à 1.20 m de la ligne de but). Les largeurs externes des tapis latéraux bordent les lignes de côté (schéma annexe I).

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

1.2.4. Buts :

Le but mesure 7 m de large, 1.30 m de hauteur (mesure prise sous la barre transversale en son milieu avec une tolérance de plus ou moins 2 cm de chaque côté) et doit avoir une profondeur d'au moins 25 cm (voir schéma annexe I).

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

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

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

1.2.5. Table des officiels :

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

1.3. Equipement des joueurs

1.3.1. Tenue :

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

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

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

1.3.2. Rembourrage :

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

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

1.3.3.1. Tous les joueurs sur le terrain doivent utiliser des patches sur les deux yeux et, en plus, porter des lunettes opaques. Ceux-ci doivent être fixés de telle sorte que le joueur ne puisse rien voir ; son acuité visuelle réelle n'est pas prise en considération.

1.3.3.2. Avant le début du jeu (ou mi-temps/prolongation), l'arbitre vérifie rapidement que tous les joueurs portent correctement leurs patches et leurs lunettes opaques. Après ce contrôle, un joueur qui souhaite ajuster ses lunettes doit en demander la permission à l'arbitre (voir règle 1.3.3.5. et 1.3.3.6.).

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

1.3.3.4. Les remplaçants doivent porter correctement les patches et les lunettes opaques dès l'annonce du changement. Avant de sortir de la zone d'entraîneur, ils doivent être prêts pour un contrôle de l'arbitre.

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

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

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

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

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

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

1.3.4. Interdiction d'aides visuelles et de prothèses :

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

1.3.5. Vêtements spécifiques de protection :

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

1.4. Equipement des joueurs

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

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

2. CLASSIFICATION, QUALIFICATION

2.1. Classification et divisions

2.1.1. Classification des joueurs :

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

2.1.2. Divisions :

Les tournois sont organisés en deux catégories : Masculine et Féminine.

2.2. Qualification

Avant un tournoi, chaque joueur doit fournir la preuve :

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

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

3. OFFICIELS ET DEVOIRS DES OFFICIELS

3.1. Les officiels

3.1.1. Nombre d'officiels :

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

3.1.2. Emplacement des officiels :

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

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

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

3.2. Devoir des officiels

3.2.1. Arbitre :

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

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

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

Ses devoirs sont les suivants :

- a) Il doit vérifier les équipements des joueurs et du terrain,
- b) Il doit s'assurer qu'il n'y ait pas de spectateurs sur le terrain ou près des buts et des zones d'entraîneurs,
- c) Avant chaque mi-temps et durant le jeu, il doit vérifier que les joueurs des deux équipes, portent correctement leurs patches et leurs lunettes,
- d) Il doit annoncer le nom et la position des équipes qui se rencontrent et laquelle des deux engagera,
- e) Avant le début du match, il doit inviter les spectateurs à rester silencieux, et ceci dans une langue compréhensible pour les spectateurs,
- f) En cas de remue-ménage ou bruit gênant, il doit immédiatement interrompre le jeu et faire en sorte qu'il disparaisse. Les applaudissements et encouragements sont autorisés pendant les interruptions de jeu,
- g) Il doit surveiller les actions offensives et défensives ainsi que les passes afin qu'elles soient en conformité avec les articles qui leur sont propres,
- h) Il indique le début de chaque mi-temps en annonçant "prêt", donne la balle à l'équipe qui engage et siffle trois fois,
- i) Il doit siffler au début de la partie ou au cours du jeu seulement si le ballon est sous contrôle du joueur, (cf rajout règle dans le règlement du championnat de France 2010-2011)
- j) Il détermine la validité d'un but et, dans ce cas, siffle deux fois,
- k) Il doit indiquer toute autre interruption de jeu (sauf but marqué ou fin de mi-temps) par un coup de sifflet et en expliquer les raisons ; la reprise du jeu est de nouveau indiqué par un autre coup de sifflet,
- l) Il doit arrêter chaque mi-temps par trois coups de sifflet dès que le chronométrateur signale la fin du temps réglementaire par un clair avertissement sonore,
- m) Il doit signer la feuille de match après la fin de la rencontre,
- n) Pour tout ce qui concerne le jeu, l'arbitre prend la décision finale.

3.2.2. Juge de but :

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

Le juge de but a les devoirs suivants :

Il indique, en levant la main, que la balle **a entièrement traversé** la ligne de but,

Il prévient l'arbitre lorsque le ballon est sorti ou s'il a touché le sol en dehors du terrain,

Il doit donner le ballon :

Au joueur défensif le plus proche quand pendant l'attaque, le ballon sort des limites du terrain ou si l'arbitre déclare une balle comme « balle morte »,

Au juge de but de l'équipe adverse si le ballon sort, lorsqu'il est passé d'un joueur à un autre dans une même équipe ou dans une action offensive,

Il aide les joueurs, sur demande de l'arbitre, à se replacer sur le terrain, en particulier suite à un coup franc ou penalty,

Il doit accompagner les joueurs entre le terrain et la zone d'entraîneur en cas de remplacement.

3.2.3. Marqueur :

Le marqueur a plus particulièrement les tâches suivantes :

- a) Avant le début du jeu, il doit contrôler toute information concernant le tournoi et les joueurs inscrits sur la feuille de match. Si une donnée est manquante, il doit la compléter,
- b) Il doit enregistrer les buts marqués par chaque équipe et afficher le score du moment,
- c) Il doit enregistrer les temps morts de chaque équipe et le nombre de changements de joueurs. Il doit informer l'arbitre d'un non respect du règlement à ce sujet,
- d) Il doit enregistrer chaque tir des joueurs et prévenir l'arbitre dès qu'un même joueur tire quatre fois de suite ou plus, en annonçant « Quatrième tir »,
- e) Il doit enregistrer les coups francs de chaque équipe et prévenir l'arbitre du troisième coup franc d'une même équipe pour signaler un penalty, en annonçant « Troisième coup franc, Penalty »,
- f) Dès la fin du match, il doit présenter la feuille de match à l'arbitre et aux entraîneurs/capitaines pour recueillir leurs signatures avant de la signer lui-même,
- g) Il doit enregistrer l'annonce d'une réclamation, y compris son heure, la réception de ses frais et entamer la procédure décrite en annexe IV.

3.2.4. Chronométrateur :

Le chronométrateur a les devoirs suivants :

Contrôler le temps du jeu et signaler la fin de chaque mi-temps par un fort signal sonore bien distinct du sifflet de l'arbitre. Lorsque ce signal se fait entendre, le match est interrompu et plus aucune action ne compte,

Chronométrer le temps effectif de jeu en déclenchant et en arrêtant le chronomètre à chaque coup de sifflet de l'arbitre (le chronomètre est à l'arrêt pendant une situation de coup franc ou de penalty),

Annoncer haut et fort la dernière minute de jeu de la deuxième mi-temps, en évitant de perturber une action de jeu,

Chronométrer les tirs suivant la règle des huit secondes et signaler à l'arbitre toute infraction en annonçant : "Huit secondes",

Émettre un signal sonore audible 10 secondes avant la fin d'un temps mort et signaler à l'arbitre la fin de ce temps mort,

Émettre un signal sonore audible 30 secondes avant la fin de la pause entre les deux mi-temps.

4. EQUIPE, REMPLACEMENT, ENTRAINEUR, TEMPS MORT

4.1. Equipe

4.1.1. Nombre de joueurs :

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

Nombre de joueurs au minimum :

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

4.1.3. Membres de l'équipe :

Les membres de l'équipe doivent passer le match entier à l'intérieur de l'aire d'entraîneur du côté de leur équipe.
Quand l'équipe change de camp, les membres de l'équipe doivent également changer d'aire d'entraîneur.

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

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

4.2. Remplacement

4.2.1. Nombre de remplacements :

Pendant un match (les deux mi-temps comprises), chaque équipe a droit jusqu'à trois remplacements.
Les remplacements opérés pendant la pause entre les deux mi-temps ne sont pas comptabilisés.

4.2.2. Signal et accord d'un remplacement :

Chaque changement de joueur doit être annoncé à l'arbitre par le capitaine de l'équipe ou par l'entraîneur lorsque l'équipe est en possession du ballon ou après un coup franc, par un signe des mains, ou en indiquant à haute voix "changement". L'arbitre doit donner son accord pour un changement sans délai ; cependant, il ne peut donner son accord qu'à l'équipe en possession de la balle (excepté après une situation de coup franc, voir règles 6.2.6. et 6.3.6.).

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

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

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

4.2.4. Blessures, Remplacements en cas de blessures :

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

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

4.2.5. Aide pendant les remplacements :

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

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

4.3. Conseils de l'entraîneur

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

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

4.4. Temps morts

4.4.1. Temps mort d'équipe :

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

4.4.1.2. Signal et accord de temps mort :

Chaque temps mort doit être indiqué à l'arbitre par le capitaine de l'équipe ou par l'entraîneur lorsque l'équipe est en possession du ballon ou après une situation de coup franc, avec un signe des mains ou en annonçant « temps mort ».

L'arbitre doit donner son accord pour un temps mort si l'équipe est en possession de la balle (excepté après une situation de coup franc, voir règles 6.2.6. et 6.3.6.).

4.4.1.3. Début, durée et fin du temps mort :

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

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

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

A la fin du temps mort, tous les membres accompagnateurs doivent être sortis du terrain sans nouvel appel. Si ce n'est pas le cas, ce sera considéré comme une conduite antisportive.

4.4.1.4. Nombre de membres de l'équipe autorisés :

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

4.4.2. Temps mort arbitre :

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

4.4.3. Balle à l'arbitre :

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

Pour reprendre le jeu, l'arbitre, après un coup de sifflet, doit donner (de façon audible) le ballon à l'équipe qui attaque.

5. DEROULEMENT DU JEU

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

5.1.1. Durée du jeu :

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

5.1.2. Durée réelle du jeu, Arrêt du chronomètre :

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

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

5.1.3. Interruption du jeu :

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

5.1.4. Pause entre les deux mi-temps :

La pause entre les deux mi-temps dure deux minutes. 30 secondes avant la fin de la pause, le chronométrateur doit émettre un signal sonore.

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

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

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

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

5.2.2. Inscription des membres de l'équipe :

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

5.2.3. Absence au tirage au sort :

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

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

5.3. Jeu offensif

5.3.1. Tir :

Si une balle est passée, ou un but contre son camp effectué, cela n'est pas considéré comme un tir.

5.3.2. Joueurs autorisés :

Tous les joueurs présents sur le terrain peuvent lancer la balle. **L'équipe attaquante n'est pas autorisée à faire du bruit délibérément de façon à perturber les autres joueurs (conduite antisportive).**

5.3.3. Quatrième tir :

Un joueur n'est autorisé à tirer successivement que trois fois. Un quatrième tir successif ou plus du même joueur est une infraction au règlement et entraîne un coup franc contre le tireur.

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

5.3.4. Pied en dehors :

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

5.3.5. Touché de ficelles :

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

5.3.6. Balle morte :

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

5.3.7. Tir prématuré :

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

5.4. Jeu défensif

5.4.1. Joueurs autorisés :

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

5.4.2. Placement des joueurs :

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

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

5.4.3. Position du corps :

5.4.3.1. Restrictions concernant la position du corps :

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

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

5.4.4. Défense illégale :

Une défense illégale a lieu quand :

Le placement du joueur est incorrect (violation de la règle 5.4.2.) ;

La position du corps est incorrecte (violation de la règle 5.4.3.) ;

Une ficelle est touchée par un joueur en défense ;

Les joueurs en défense se touchent ou se tiennent les uns aux autres de façon intentionnelle (formation en chaînes).

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

5.4.5. Balle morte :

A partir du moment où la balle entre dans la zone de jeu des joueurs en défense, la balle devra être contrôlée en 8 secondes, sans quoi la balle sera considérée comme balle perdue (et rendue à l'adversaire)

5.4.6. Balle retour :

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

5.4.7. Balle sortie :

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

5.5. Passes à l'intérieur d'une équipe

5.5.1. Passer la balle :

Passer la balle à l'intérieur de l'aire de jeu de l'équipe est autorisé si la passe a lieu en conformité avec la règle des 8 secondes.

Précision Annexe V : Passer la balle (la faire rouler, la lancer, même plusieurs fois) à l'intérieur de l'aire d'équipe est autorisé mais est soumis à la règle des 8 secondes.

Secouer la balle, la laisser tomber ou toute autre action similaire, ayant pour le but de troubler l'équipe adverse est considérée comme une conduite antisportive et doit être pénalisée selon la règle 6.4.

5.5.2. Passe incorrecte :

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

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

Si la balle traverse la ligne de but pendant une passe, le but est comptabilisé (but contre son camp).

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

5.5.3. Ballon passé de mains en mains :

Passer la balle directement dans la main d'un autre joueur n'est pas permis.

En cas d'infraction à cette règle, il est imposé un coup franc contre le joueur qui a fait la passe.

5.5.4. Communication entre les joueurs :

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

5.6. Règle des 8 secondes

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

5.7. Règle de l'avantage

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

5.8. Définitions

5.8.1. Ballon traversant la ligne :

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

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

5.8.2. But, But contre son camp :

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

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

- pendant une interruption de jeu ;
- à cause d'une passe incorrecte de l'extérieur (par l'arbitre, les juges de but ou autres personnes) ;
- après être sortie (ligne de côté ou plafond) ;
- aussi longtemps que la balle reste dans les mains du tireur (pas de but contre son camp ; voir règle 5.8.1.).

5.8.3. Balle sortie :

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

5.8.4. Balle morte :

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

La distinction doit être faite entre

- une balle morte en jeu offensif (voir règle 5.3.6.) ;
- une balle morte en jeu défensif (voir règle 5.4.5.) ;
- une balle morte lors d'une passe (voir règle 5.5.2.1. et 5.5.2.2.).

6. INFRACTIONS AU REGLEMENT

6.1. Généralités

6.1.1. : Infractions et sanctions :

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

6.1.2. Infractions simultanées :

Quand les infractions se produisent en même temps ou au sein d'un même jeu offensif, la pénalité la plus sévère doit être imposée.

6.1.3. : Infractions pendant l'attaque et la défense :

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

6.1.4. : Coup franc « séparé » :

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

6.2. Balle perdue

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

Une balle perdue s'ensuit dans les cas suivants :

- a) Une action de jeu pendant une interruption (règle 5.1.3.) ;
- b) Balle sortie pendant un jeu offensif (règle 5.3.1.) ;
- c) Mettre le pied en dehors de la ligne de but ou de côté (règle 5.3.4.) ;
- d) Le tir prématuré (règle 5.3.7.) ;
- e) La balle retour (règle 5.4.6.) ;
- f) La passe incorrecte (règle 5.5.2.2.).

6.3. Coup franc et penalty

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

En cas de coup franc, le joueur pénalisé doit sortir du terrain et l'équipe défensive doit garder le but avec un joueur en moins.

6.3.1. Arrêt du chronomètre :

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

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

La situation de coup franc ou de pénalty débute avec l'annonce de l'arbitre.

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

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

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

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

Les infractions au règlement du jeu offensif ne sont pas pénalisées, le tir devient non valable.

- a) Avec une infraction au règlement de l'équipe défensive, le coup franc doit être répété si le but n'a pas été marqué (voir règle 5.7.). Si le coup franc répété est un troisième coup franc, il doit être exécuté comme un penalty. Les tirs répétés ne sont pas comptabilisés pour la règle du «quatrième tir ».
- b) Avec une infraction au règlement de l'équipe défensive, le penalty doit être répété si le but n'a pas été marqué (voir règle 5.7.). Les tirs répétés ne sont pas comptabilisés pour la règle du «quatrième tir ».

6.3.4. Exécution du tir :

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

6.3.5. Joueur concerné et défense :

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

L'équipe défend en accord avec la règle 5.4.

6.3.5.2 En cas de pénalty,

Choix du joueur : L'équipe défensive sélectionne un défenseur parmi les joueurs sur le terrain. Ils peuvent aussi sélectionner le joueur qui a commis la faute. Les autres joueurs doivent sortir du terrain jusqu'à la fin de la situation de pénalty.

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

Défense du pénalty : La défense du pénalty doit être exécutée en accord avec la règle de défense (spécialement les règles 5.4.3. et 5.4.4.).

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

6.3.6. Interdiction de changement et de temps mort :

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

6.3.7. Cas des coups francs ou des pénaltys :

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

- a) Le ballon touche ou rebondit au-dessus d'une ficelle (règle 5.3.1.) ;
- b) Touché de la ficelle par un joueur (règle 5.3.5. et 5.4.4.b) ;
- c) Le quatrième tir successif et les suivants d'un joueur (règle 5.3.3.) ;
- d) La balle morte pendant une action offensive (règle 5.3.6.) ;
- e) La défense illégale (règle 5.4.4.) ;
- f) Le ballon passé de mains en mains (règle 5.5.3.) ;
- g) La règle des 8 secondes (règle 5.6.) ;
- h) L'ajustement des patchs ou des lunettes opaques sans permission (règle 1.3.3.) ;
- i) La conduite antisportive (règle 6.4.).

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

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

6.4. Conduite antisportive

6.4.1. Personnes concernées :

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

6.4.2. Types de conduites antisportives :

Les comportements suivants sont considérés comme antisportifs :

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

6.4.3. Sanctions :

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

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

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

Types possibles de sanctions :

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

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

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

7. PROLONGATIONS, TIRS AUX BUTS

7.1. Prolongations

7.1.1. Raisons :

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

7.1.2. Prolongation du jeu :

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

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

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

7.1.3. Temps mort d'équipe, remplacements :

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

7.1.4. Temps de jeu, « but en or » :

Dès que le premier but « but en or » est comptabilisé, le jeu est terminé.

Si aucun but n'est comptabilisé, la durée des prolongations est de 4 minutes de temps réel de jeu, divisée en deux mi-temps chacune. Il y a une pause de 2 minutes entre les mi-temps.

7.2. Tirs aux buts

7.2.1. Raisons :

Les tirs aux buts sont exécutés si :

Après un tournoi, un classement doit être effectué,

Après prolongation dans une finale, demi-finale, ou match de classement, il y a encore une égalité (règle 8.4.2., 8.5.1., 8.5.2.).

7.2.2. Annonce des joueurs :

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

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

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

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

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

7.2.4. Nombre des tirs :

Chaque équipe doit exécuter trois tirs et défendre alternativement.

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

7.2.5. Exécution des tirs :

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

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

7.2.5.3. Les joueurs doivent exécuter les tirs et la défense dans l'ordre préalablement annoncé.

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

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

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

7.2.6. Détermination du gagnant :

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

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

8. ORGANISATION DE TOURNOIS

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

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

8.1. Participation

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

8.2. Schéma des équipes

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

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

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

8.3. Répartition des poules, tours préliminaires

8.3.1. Une poule :

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

8.3.2. Deux poules ou plus :

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

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

8.3.3. Classement dans la poule :

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

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

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

8.4. Second « Round Robin » et match de classement

8.4.1. Second « Round Robin » :

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

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

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

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

8.4.2. Match de classement :

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

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

8.5. Phase finale

8.5.1. Demi-finales :

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

8.5.2. Finales :

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

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

8.6. Détermination du classement

8.6.1. Points :

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

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

8.6.2. Différence de buts :

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

8.6.3. Buts marqués :

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

8.6.4. Match direct :

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

8.6.5. Tirs aux buts :

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

8.7. Forfait

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

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

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

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

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

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

8.9. Détermination des meilleures équipes offensive et défensive

8.9.1. Meilleure attaque :

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

8.9.2. Meilleure défense :

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

8.10. Nombre de matchs

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

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

8.11. Comité de réclamations

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

8.12. Exceptions à ces règles

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