

ANNEXE II

ANNONCES VERBALES DE L'ARBITRE

En cas d'explications de l'arbitre pendant un match, l'arbitre doit expliquer les situations en utilisant, en principe, les annonces verbales suivantes.

Uniquement si c'est nécessaire, l'arbitre peut choisir d'autres annonces verbales pour expliquer l'interruption ou sa décision, demander aux autres officiels de clarifier une situation ou désigner des interprètes.

Toutes les annonces doivent être faites clairement et à voix haute pour qu'elles soient entendues par tous les participants, particulièrement par les joueurs et les membres de l'équipe.

Durant une situation de coup-franc, l'arbitre doit annoncer s'il s'agit du premier, deuxième ou troisième coup-franc

1/ ANNONCES CONCERNANT LE JEU OFFENSIF :

- a) Si la balle sort (franchit une ligne de côté) pendant une passe entre équipiers : « Sortie, Balle perdue » « out loss of ball »
- b) S'il y a infraction à la règle des 8 secondes : « Huit Secondes n°...(Numéro du dernier joueur qui touche le ballon), Coup Franc contre... (Nom de l'équipe) ; "Eight seconds, number , penalty against..." »
- c) Si un ballon passe de mains en mains : « Ballon Passé de Mains en Mains n°...(numéro du joueur qui transmet le ballon), Coup Franc contre...(nom de l'équipe) ; « penalty against... »
- d) Si la balle sort pendant une action offensive **et il y a un besoin de clarifier** : "Sortie" ; « Out »
- e) Si un joueur effectue une action avec la balle pendant une interruption de jeu ou si la balle est tirée avant le début du jeu : « Balle perdue » ; « Loss of ball »
- f) Si un joueur franchit la ligne de but ou de côté alors qu'il est en train de tirer : « Pied en Dehors, Balle Perdue » ; « your feet is out : loss of ball »
- g) Si le même joueur tire quatre fois de suite ou davantage : « Quatrième Tir n°...(numéro du joueur concerné), Coup Franc contre... (nom de l'équipe) ; « Fourth Throw number , penalty against... »
- h) Si le ballon touche une des cordes à l'intérieur du terrain lors d'un tir ou rebondit au dessus d'une ficelle : « Corde, n°... (numéro du tireur), Coup Franc contre... (Nom de l'équipe) ; « Cord number, penalty against... »
- i) Si un joueur touche une des cordes : « Corde, n°... (numéro du joueur concerné), Coup Franc contre... (Nom de l'équipe). « Cord number, penalty against... »

2/ ANNONCES CONCERNANT LE JEU DEFENSIF

- a) Si un tir de coup franc ou de penalty a été stoppé : "Bloqué" ; « Blocked »
- b) Si un ballon s'immobilise dans la zone de jeu de l'équipe en défense, **et il y a un besoin de clarifier** : "Balle pour... (Nom de l'équipe)" ; « Ball for »
- c) Si le ballon, après une action défensive ou un rebond sur le but, repasse la ligne médiane à l'intérieur du terrain : "Balle retour" ; « Ball over »

- d) En cas de défense non autorisée : “Défense illégale, numéro...(numéro du joueur concerné), ...(Type de pénalité : avertissement, coup franc) contre...(nom de l'équipe)” ; « Illegal Defense, number,... »
- e)
- f) Si un joueur touche une corde : “corde n°... (numéro du joueur concerné), coup franc contre...(nom de l'équipe). « cord number, penalty against »

3/ AUTRES ANNONCES

- a) Avant chaque mi-temps et dès qu'une interruption est prolongée, l'arbitre doit demander aux joueurs s'ils sont prêts à commencer le jeu ou à reprendre en demandant : « prêt ? » ; L'arbitre doit être certain que les joueurs sont prêts avant de débiter le jeu ; « Ready »
- b) Si la situation de jeu n'est pas très claire pour les joueurs, mais que le match n'est pas interrompu : “Jouez” ; « play »
- c) S'il y a un temps mort d'un arbitre : “Temps Mort Arbitre ” ; « Official time out »
- d) Dès l'accord d'un temps mort d'une équipe : “Temps mort pour ... (Nom de l'équipe concernée)” ; « team time out for... »
- e) En cas de temps mort médical : “Temps mort médical pour ... (Nom de l'équipe concernée)” ; « Medical time out for »
- f) Dès l'accord d'un remplacement : “Changement pour... (Nom de l'équipe concernée), n° ... sort, n° ... entre (Numéros des joueurs concernés)” ; « Substitution for..., number out..., number in »
- g) Dès qu'un but est marqué : “But pour ...(Nom de l'équipe qui a marqué), ... à ... (score du moment)” ; « Goal for »
- h) Si un troisième coup franc est imposé contre la même équipe : “Troisième coup franc, penalty contre...(Nom de l'équipe concernée) ; « Third penalty, team penalty against... »
- i) En cas de conduite antisportive d'un joueur : “Conduite antisportive n°... (Numéro du joueur ou nom de l'équipe), ... (Annonce de la sanction : avertissement, coup franc, penalty ou autres pénalités) contre ... (Nom de l'équipe)” ; « Unsportmentlike conduct, number ...”
- j) En cas de conduite antisportive sur le banc de touche : “Penalty de banc, ... (Type de pénalité : avertissement, penalty ou autres pénalités) contre ... (Nom de l'équipe)”. « Bench penalty »

ANNEXE IV

RECLAMATIONS

1/ GENERALITES

Concernant la réclamation, les règles générales de l'IBSA doivent être appliquées.

2/ FORMATION DU COMITE DE RECLAMATION

Les membres du comité de réclamation doivent être désignés avant le début du tournoi.

Le comité de réclamation est constitué de :

- a) Un représentant des organisateurs,
- b) L'arbitre principal ou un autre arbitre si celui-ci est impliqué par la réclamation,
- c) Un officiel représentant de l'IBSA.

3/ FRAIS DE RECLAMATION

Le coût d'une réclamation doit être déterminé par l'organisateur en conformité avec le représentant officiel de l'IBSA. Les équipes participantes doivent être informées du montant, ainsi que de la monnaie, au moment de l'invitation à la compétition.

Si la réclamation, en totalité ou en partie, est accordée par le comité, le montant total doit être restitué à l'équipe, sinon, la somme revient au sous-comité de Torball.

4/ ANNONCE D'UNE RECLAMATION

Une réclamation doit être annoncée par l'entraîneur ou le capitaine au marqueur au moment de la signature de la feuille de match. En même temps, le coût de la réclamation doit être déposé.

Les réclamations ne se référant pas au match ou à son résultat doivent être annoncés avant le début du tournoi ou du match.

5/ ROLE DU MARQUEUR

Le marqueur doit :

- a) enregistrer l'annonce de la réclamation sur la feuille de match ;
- b) enregistrer l'heure exacte de l'annonce de la réclamation ;
- c) recevoir le montant de la réclamation ;
- d) informer immédiatement l'arbitre principal de l'annonce d'une réclamation.

6/ DEBUT D'UNE RECLAMATION

6.1. La réclamation doit être remise en main propre à l'arbitre principal, dans les 30 minutes après l'annonce, sous une forme écrite et dans une langue officielle reconnue par l'IBSA. Si la réclamation n'est pas donnée dans les temps à l'arbitre principal, celle-ci sera annulée et la somme déposée sera perdue.

6.2. La forme écrite de la réclamation doit contenir au minimum les points suivants :

- a) Une courte description de la raison de la réclamation ;

- b) Une brève description des effets sur le jeu et l'explication du désavantage de l'équipe protestante ;
- c) L'énumération des preuves tels que les témoins ou les objets ;
- d) Suggérer une décision au comité de réclamation. Cependant, au moment de la décision, le comité de réclamation n'est pas obligé de se limiter à cette suggestion ;
- e) La signature de l'entraîneur de l'équipe protestante.

7/ CONVOCATION DU COMITE DE RECLAMATION

L'arbitre principal doit informer immédiatement les membres du comité de réclamation de l'annonce. Dès que la réclamation rédigée est transmise à l'arbitre principal, il doit convoquer le comité de réclamation dès que possible et la présenter pour discuter et délibérer.

8/ ELABORATION DE LA DECISION

Le comité de réclamation peut prendre les mesures nécessaires pour clarifier le problème et pour rechercher la décision la plus juste.

Ces mesures incluent :

- la vérification des enregistrements écrits/notes ;
- l'interrogatoire de personnes comme les officiels de tournoi, les joueurs, les membres de l'équipe, etc. ;
- Le contrôle des objets listés en preuve.

9/ DECISION

9.1. Le comité de réclamation doit prendre une décision dès que possible en prenant en considération les conséquences de la réclamation.

9.2. Dans la décision du comité de réclamation, la suggestion de l'équipe protestante doit être prise en compte.

En plus, le comité est autorisé à prendre d'autres décisions qui n'ont pas été demandées. Ceci peut inclure :

- l'annonce d'un avertissement ;
- l'acceptation ou le refus d'un ou plusieurs buts ;
- l'exécution d'un certain nombre de tirs aux buts ;
- la répétition de situations de jeu (ex : situation de coup franc) ;
- la répétition de plusieurs minutes de jeu, de la moitié ou de la totalité du match ;
- l'annulation du match et la détermination d'un résultat ;
- etc.

Pour prendre la décision, l'incident menant à la réclamation, son résultat aussi bien que le score actuel doit être pris en compte pour parvenir à une décision justifiée.

9.3. La décision doit être prise par la majorité des votes dans le comité de réclamation. Elle doit être représentée à l'unanimité au public.

9.4. la décision prise par le comité est définitive.

9.5. L'équipe protestante, l'équipe impliquée par la réclamation ainsi que les officiels du tournoi, sont les premiers informés oralement de la décision prise ; celle-ci doit être faite dans une langue officielle reconnue par l'IBSA.

Une copie écrite de la décision, ainsi qu'un court résumé des raisons, peuvent être préparés après la fin du tournoi et envoyés (par courrier) à l'équipe protestante, l'organisateur et l'IBSA.

ANNEXE V

PARTIE I : EXPLICATIONS

Dans cette partie de l'annexe V, les explications ou descriptions de certaines règles peuvent être trouvées.

Le contenu de l'annexe V est décidé par le sous-comité de Torball de l'IBSA.

Les explications suivantes concernant les règles :

1.3.3.3.: Si un arbitre suspecte un joueur de voir malgré les patchs et les lunettes, il peut prendre toutes les mesures nécessaires pour corriger cela comme par exemple : changer les patchs ou les lunettes, ajouter des patchs...Il n'est pas nécessaire de prendre en considération le degré de vision actuel du joueur.

1.3.3.4.: Les remplaçants doivent porter les lunettes (et patchs en international) à partir du moment où le changement est demandé par l'entraîneur. Quand le changement est demandé par le capitaine de l'équipe ou demandé par l'arbitre, le remplaçant doit immédiatement mettre ses lunettes. Une infraction à cette règle est pénalisée par un coup-franc contre le joueur remplaçant.

3.2.3. : Marqueur : 3.2.3.f. et Annexe IV / point 4 :

f) Après le jeu, la feuille de match doit être présentée à l'arbitre et au capitaine ou responsable de l'équipe pour signatures. Si un entraîneur ou capitaine ne signe pas la feuille de match lui-même et n'annonce pas de réclamation immédiatement après le match, ceci est alors considéré comme une acceptation de la feuille de match.

3.2.4. : Chronométrateur : 3.2.4.b

b) « Le chronométrateur doit garder le temps comme temps réel de jeu » signifie que le chronomètre doit être stoppé à chaque fois que le jeu est interrompu. Durant les situations de coups francs et pénaltys, le chronomètre est arrêté.

4.1.3. : Les membres de l'équipe doivent rester dans la zone d'entraîneur durant l'intégralité du match.

Quand l'équipe change de côté, les membres de l'équipe changent de zone d'entraîneur.

Les membres d'équipe autorisés à rester dans la zone d'entraîneur :

- maximum trois remplaçants
- maximum trois autres personnes : entraîneur, accompagnateur, médecin, kiné, etc...

4.2.2. : Signal et approbation de changement :

L'entraîneur doit indiquer son souhait d'un changement à l'arbitre en lui indiquant par un signe des mains.

Si le souhait de changement vient du capitaine de l'équipe, il doit l'indiquer à l'arbitre par un signe des mains ou en l'appelant.

S'il y a un échange de balle entre la demande de changement et son acceptation par l'arbitre, la demande de changement doit être répétée ; sinon, le changement n'est pas considéré de nouveau comme souhaité.

4.4.1.2.. : Signal et approbation d'un temps-mort d'équipe :

Si l'arbitre pense que l'équipe opposée est perturbée par l'appel du capitaine ou du coach, cela doit être pénalisé par une conduite antisportive selon la règle 6.4.

S'il y a un échange de balle entre la demande de temps-mort et son acceptation par l'arbitre, la demande de temps-mort doit être répétée ; sinon, celui-ci n'est pas considéré de nouveau comme souhaité.

4.4.1.3. Début, durée, et fin du temps mort d'équipe :

L'arbitre interrompt le jeu par un coup de sifflet et annonce clairement le temps mort en nommant le nom de l'équipe ayant demandé le temps mort.

Le temps mort de l'équipe commence après que l'arbitre ait nommé le nom de l'équipe et dure 30 secondes.

10 secondes avant la fin du temps mort, une annonce doit être faite de façon audible

A la fin du temps mort, tous les membres de l'équipe doivent avoir quittés le terrain. Une infraction à cette règle est considérée comme une conduite antisportive.

(cf rajout au règlement du championnat de France 2010-2011)

4.4.1.4. : Nombre de membres de l'équipe :

Durant un temps mort, seul deux membres du banc de touche sont autorisés à entrer sur le terrain. Si un membre de l'équipe qui entre sur le terrain lors d'un temps mort est un remplaçant, il n'a pas besoin de porter son masque, ses lunettes ou ses patchs.

5.1.2. : Durée réelle de jeu, arrêt du chronomètre :

Si le jeu est interrompu par un coup de sifflet de l'arbitre, le chronomètre doit être arrêté. Le décompte du temps reprend après le coup de sifflet de l'arbitre.

Exception : durant une situation de coup franc ou pénalty, le chronomètre est arrêté.

5.1.3. : Interruption du jeu :

Pendant une interruption du jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à effectuer une action avec la balle, la balle devant rester avec le joueur qui l'avait en premier au moment de l'interruption excepté si la balle est donnée à l'arbitre.

Le joueur peut prendre le ballon, peut bouger à l'intérieur de son aire de jeu avec le ballon dans ses mains, mais il n'est pas autorisé à effectuer une action avec la balle, c'est-à-dire il n'est pas autorisé à faire une passe ou passer le ballon de mains en mains à un autre joueur ; la conséquence directe de cela serait une balle perdue.

5.2.3. : Absence au tirage au sort :

Si une équipe manque le tirage au sort et l'inscription de la composition d'équipe, cela est pénalisé par un pénalty

Avant le début du match, la composition de l'équipe doit être annoncée, et le pénalty exécuté.

Le pénalty de banc doit être effectué avant que l'arbitre débute le match. Pour ce pénalty, la règle 6.3.3. (pénalty de banc après la fin du temps de jeu) doit être appliquée de façon analogue, cela signifie que :

- Les infractions au règlement concernant le jeu offensif ne sont pas pénalisés ; le tir devient non valable et il ne doit pas être répété ;
- Les infractions au règlement concernant le jeu défensif, le pénalty doit être répété si aucun but n'a été marqué.

Le tir de pénalty pour absence au tirage au sort ne doit pas être compté pour la règle du « quatrième tir ».

5.3.6. : Balle morte (en jeu offensif) :

Si, pendant le jeu offensif, le ballon est immobile à l'intérieur de l'aire de jeu, et quelle que soit la raison, la règle des 8 secondes s'applique.

Cela peut résulter d'une passe incorrecte, d'un tir incontrôlé ou toute autre situation similaire.

5.3.7. : Tir avant le début du match :

Si un joueur tir avant le début officiel du jeu, cela est considéré comme un tir non valide, et il en résulte une balle perdue. Toutefois, ce tir est comptabilisé et enregistré comme un tir effectué par le tireur.

5.5.1. : Passe de la balle :

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.

5.5.3. : Ballon passé de mains en mains :

Donner la balle directement dans les mains d'un autre joueur n'est pas autorisé. Une infraction à cette règle est pénalisée par un coup-franc envers le joueur ayant passé la balle.

6. Infraction au règlement

6.1.1 Infractions et pénalités:

Chaque fois qu'une règle n'est pas respectée, cela est considéré comme une infraction au règlement et doit être pénalisé par une balle perdue, un coup franc ou un penalty. La première infraction doit être traitée en premier, et les autres après.

6.1.2. Infractions simultanées:

Quand des 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 qu'une équipe défensive perd ses droits pour le tir suivant, ou que le tir d'une équipe offensive n'est pas valable. L'équipe adverse récupère la balle.

Il y a balle perdue dans les cas suivants :

- a) Passer une balle durant une interruption de jeu (Rule 5.1.3.);
- b) balle sortie Durant une phase offensive (Rule 5.3.1.);
- c) pied en dehors de la ligne du but ou de la ligne de côté (Rule 5.3.4.);
- d) tir prématuré (Rule 5.3.7.);
- e) balle retour (Rule 5.4.6.);
- f) balle morte durant le jeu défensif (Rule 5.4.5.);
- g) passe incorrecte (Rule 5.5.2.2.).

6.2.4. : Exécution d'un tir de coup franc :

Pour les tirs de coup franc, les règles pour le tir, c'est-à-dire les 5.3., 5.5. et 5.6. doivent être appliquées. Cela signifie que par exemple :

- La balle peut être passée à l'intérieur de l'équipe après le début, qui est signalé par un coup de sifflet de l'arbitre ;
- Le quatrième tir consécutif d'un joueur est pénalisé ;
- La règle des 8 secondes doit être appliquée.

6.3. Coup Franc / Pénalty

Si les règles ne sont pas respectées, l'arbitre doit siffler un coup franc ou un pénalty.

Le troisième coup franc contre une équipe durant le temps de jeu est un pénalty jeu

- a) Lors d'un coup franc le joueur pénalisé doit quitter le terrain et son équipe doit défendre avec seulement deux joueurs.
- b) Lors d'un pénalty, l'équipe pénalisée doit défendre avec seulement un joueur. De la même façon l'équipe attaquante doit avoir seulement un joueur sur le terrain.

6.3.1. Arrêt du chronomètre:

Dès que l'arbitre a interrompu le jeu par un coup de sifflet, le chronomètre doit être arrêté. Les tirs de coup francs et penalty sont exécutés en dehors du temps de jeu, mais comptabilisés. Le décompte du temps reprend après un coup franc ou pénalty, lorsque l'arbitre siffle la reprise du jeu..

6.3.2. Début et fin d'un coup franc et pénalty:

Le coup franc ou pénalty commence à l'annonce de l'arbitre.

La situation de coup franc ou pénalty commence avec un coup de sifflet de l'arbitre et prend fin :

- a) quand l'arbitre signale une infraction au règlement par une annonce verbale ou un coup de sifflet
- b) quand l'arbitre signale un but par deux coups de sifflets;
- c) quand l'arbitre signale qu'une balle est bloquée en disant "balle bloquée";
- d) quand la balle est sortie et que l'arbitre le signale en disant "balle sortie".

6.3.3. Coup franc / Pénalty après le temps de jeu:

Un coup franc ou pénalty survenus durant le temps de jeu, doit être exécuté même si le temps de jeu est terminé.

Les fautes d'attaque ne sont plus pénalisées, le tir est invalide.

a) Un coup franc doit être joué s'il y a une faute de défense, à condition que le but ne soit pas marqué (règle de l'avantage). S'il s'agit d'un troisième coup franc, un pénalty doit être défendu. Les fautes après le temps de jeu n'entrent pas dans le décompte du 4^{ème} tir.

b) Un pénalty doit être joué s'il y a une faute de défense, à condition que le but ne soit pas marqué (règle de l'avantage). Les fautes après le temps de jeu n'entrent pas dans le décompte du 4^{ème} tir.

6.3.4. Exécution du tir :

Un coup franc / penalty doit être exécuté selon les règles du tir (règle 5.3., 5.5., 5.6.). Cela signifie qu'au delà de ces règles :

- la balle peut être passée durant un tir de coup franc,
- les règles du 4^{ème} tir et des 8 secondes s'appliquent durant un coup franc / pénalty.

6.3.5. Exécution de la défense : joueur impliqué et position:

6.3.5.1.: En cas de coup franc,

le joueur ayant cause la faute, doit sortir du terrain et ne peut entrer sur le terrain qu'une fois que l'arbitre ait clairement signifié la fin de l'action (règle 6.3.2.). L'équipe défensive est soumise aux règles de défense (règle 5.4.)

=> le joueur qui se trouve en dehors du terrain ne peut rentrer qu'à l'annonce de l'arbitre : toute infraction à cette règle sera considérée comme une défense illégale et un coup franc sera appliqué

6.3.5.2. En cas de Pénalty,

- les deux équipes choisissent un joueur sur le terrain; tous les autres joueurs doivent quitter le terrain jusqu'à la fin de la situation de pénalty;
- les joueurs doivent rester sur le tapis central jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre; après le coup de sifflet les deux joueurs peuvent utiliser leurs aires jeu pour le tir ou la défense;
- si une faute de défense est effectuée, et si le but n'est pas marqué, le pénalty doit être répété (règle 5.7). Les tirs répétés, ne sont pas comptabilisés pour la règle du 4^{ème} tir.

6.3.6. Interdiction de changement ou de temps mort:

Après qu'un coup franc / pénalty ait été signalé, les équipes ne sont pas autorisés à effectuer un changement ou un temps mort.

6.3.7. Cas de coups franc / pénalty:

6.3.7.1. Les infractions suivantes sont pénalisées par un coup franc :

- a) la balle touche les ficelles ou passe au dessus des ficelles (règle 5.3.1.);
- b) un joueur touche une ficelle (règle 5.3.5. and 5.4.4.b);
- c) lors du 4ème tir successif (et les tirs suivants au-delà du 4ème) d'un même joueur (règle 5.3.3.);
- d) balle morte dans l'aire de jeu offensif (règle 5.3.6.);
- e) défense illégale (règle 5.4.4.);
- f) passé de main à la main (règle 5.5.3.);
- g) règle des 8 secondes (règle 5.6.);
- h) toucher ses lunettes, ou patchs sans permission de l'arbitre (règle 1.3.3.);
- i) conduite anti sportive (règle 6.4.).

6.3.7.2. Les infractions suivantes sont pénalisées par un pénalty:

- a) troisièmes coups francs (règle 6.3.);
- b) conduite antisportive sévère ou répétée par un joueur (règle 6.4.);
- c) chaque coup franc contre un membre du banc de touche se trouvant dans l'aire d'entraîneur (règle 6.4.);
- d) absence au triage au sort (règle 5.2.3.).

6.4. Conduite antisportive

6.4.1. Personne concernée:

Toute personne impliquée dans le tournoi et présente dans la salle, peut être "accusée" de conduite antisportive, par exemple des joueurs, des membres d'équipes, des officiels, des organisateurs ou spectateurs.

6.4.2. Exemples de conduite antisportive:

Les infractions suivantes sont considérées comme des conduites antisportives :

- a) insulte envers un arbitre, un officiel ou tout autre personne impliquée dans l'organisation ;
- b) jurons, cris de rage, geste obscène ;
- c) distraction de l'équipe adverse par des bruits inutiles ou dérangeants;
- d) coaching illegal ;
- e) touché de lunette ou de patchs sans permission ;
- f) retarder de façon évidente le jeu (exception faite de la règle des 8s);
- etc.....

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 :

- a) 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) ;
- b) En cas de conduite antisportive de membre de l'équipe dans l'aire d'entraîneur : avertissement, penalty d'équipe, exclusion du gymnase ; ce pénalty est toujours considéré comme un pénalty supplémentaire
- c) En cas de conduite antisportive d'une personne non impliquée dans l'équipe : avertissement, exclusion du gymnase.