

FEDERATION SPORTIVE DE
JORKYBALL®

REGLES
OFFICIELLES

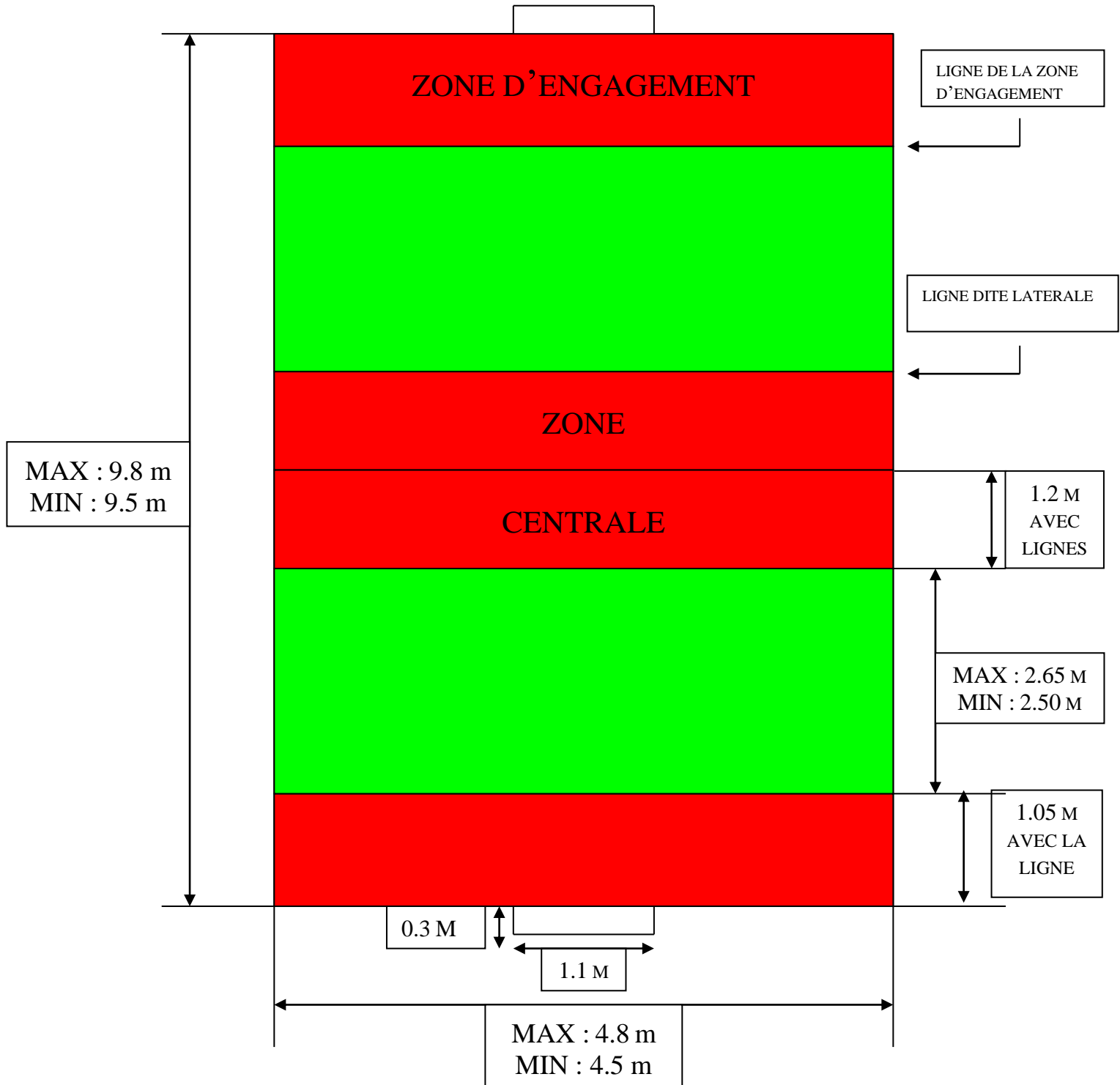
SEPTEMBRE 2001

ATTENTION : CES REGLES SONT PROTEGEES PAR DEPOT. LEUR UTILISATION EST RESERVEE AUX ASSOCIATIONS AFFILIEES A LA FEDERATION SPORTIVE DE JORKYBALL.

LOI I

Le terrain

Le terrain de jeu et ses particularités seront établies conformément au plan ci-après :



1. Dimensions.

Le terrain de jeu est un parallélépipède composé de 4 parois (2 frontons et 2 latéraux) qui définissent le périmètre, un filet au plafond, un gazon synthétique avec marquages et 2 buts découpés dans chaque fronton.

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

Longueur : 9,80 m maximum ; 9,50m minimum

Largeur : 4,80m maximum ; 4,50m minimum

Hauteur : 3,10m maximum ; 2,70 minimum

2. Les buts.

A la base de chacun des deux frontons délimitant les côtés courts du terrain de jeu sont encastrés les buts.

Un filet fixé derrière le court permet de récupérer le ballon dans chaque but.

Il doit être placé de manière à ne pas gêner les joueurs.

Les buts ont la forme d'un carré de 1,10 m d'arête.

3. Marquage.

Le terrain de jeu est marqué par des traces visibles, suivant le schéma ci-dessus.

Une ligne droite continue allant d'une paroi latérale à l'autre, large de 10 cm appelée ligne médiane, partage le terrain en deux parties égales.

A l'intérieur de chacune de ces deux parties égales, deux lignes droites allant d'une paroi latérale à l'autre, large de 5 cm sont tracées.

L'une est placée à 1,10 m de la ligne médiane.

L'autre est placée à 1 m du fronton où se trouve le but.

Au centre de la ligne médiane est placé le point de coup franc.

Au centre des lignes latérales se trouvent les points de penalty.

Les lignes de jeu appartiennent aux zones rouges .

4. Zone d'engagement.

Les zones d'engagements sont situées devant chaque but. Elles mesurent 1.05 m de long sur la totalité de la largeur.

5. L'éclairage.

Article 1 - Règlement d'éclairage des terrains de Jorkyball :

Les installations d'éclairage doivent :

- permettre un déroulement normal du jeu,
- donner aux joueurs une parfaite vision du jeu,

- assurer aux arbitres le contrôle des actions du jeu et une entente parfaite avec leurs juges de lignes,
- assurer aux spectateurs une parfaite visibilité.

La qualité de cet éclairage est caractérisée par :

- les niveaux d'éclairage horizontal et vertical,
- l'uniformité de ces éclairages,
- le degré d'éblouissement produit par les sources,
- l'aspect visuel du terrain (luminance de l'aire de jeu).

Article 2 - Niveaux d'éclairage horizontal :

L'éclairage horizontal moyen de référence à prendre en considération est la moyenne arithmétique des valeurs mesurées au niveau du sol en chacun des points (nombre de point à déterminer) du plan type du terrain annexé au présent règlement (fig. 1).

Article 3 – Conditions d'installation :

A déterminer par la fédération lors de votre ouverture

Article 4 - Obligation d'Indice de Protection des projecteurs :

A déterminer suivant la réglementation en vigueur

Article 5 – Conditions d'homologation :

Avant le début des travaux, les clubs doivent obligatoirement déposer un dossier complet à la Fédération comportant :

- plan d'ensemble des installations à l'échelle 2 cm/m,
- plan de la herse et du mât (avec les hauteurs exactes) (si accepté par la fédé.)
- une note, indiquant le niveau d'éclairage horizontal moyen de référence prévu et l'inclinaison maximum de l'axe optique des projecteurs (si accepté par la fédé.).

LOI II

LE BALLON

Le ballon est sphérique. L'enveloppe extérieure est en feutrine ou en une autre matière approuvée. Il sera cousu main. Seuls les ballons référencés JORKYBALL® peuvent être utilisés pour la pratique du Jorkyball®. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

Le ballon a une circonférence de 49 cm au plus et de 48 cm au moins. Il pèse au début de la partie 180 g au plus et 160 g au moins. La pression devra être égale à 0.6 – 1, 1 atmosphère (600 – 1, 100 g/cm) au niveau de la mer. Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

LOI III

Nombre de joueurs

1- Composition de l'équipe

Une équipe est composée de 5 joueurs.

La composition se fait comme suit :

- deux joueurs jouent le premier set avec un attaquant et un défenseur.
- ils doivent rester dans cette composition durant tout le premier set (la position des joueurs ne peut être changer en cours de set pour quelques raisons que ce soit).

Lors du second set ils doivent obligatoirement permuter, l'attaquant passe défenseur et vice – versa.

Un joueur peut faire son entrer avant le début de chaque set et doit obligatoirement prendre le poste que devait occuper dans ce set le joueur remplacé.

La compétition se dispute entre deux équipes formées chacune de deux joueurs maximum sur le terrain et la partie ne peut commencer ou se poursuivre si l'une des deux (ou les deux) équipes se retrouvent avec un seul joueur.

Chaque équipe doit avoir un capitaine pour toute la durée de la compétition.

Un membre de l'équipe (dirigeant ou capitaine) doit se présenter à l'arbitre au moins 15 mn avant l'heure du coup d'envoi de la rencontre.

De plus il doit être muni de la liste nominative des joueurs, des dirigeants (s'il y en a) et de l'entraîneur qui prennent part à la compétition avec leurs licences.

Pour le troisième set (compétition féminine) ou le cinquième set (compétition masculine), la composition de l'équipe est libre.

En cas de blessure constatée par l'arbitre, rentrera un joueur qui n'aura pas fait le set précédent.

2- Le rôle des joueurs

Le défenseur :

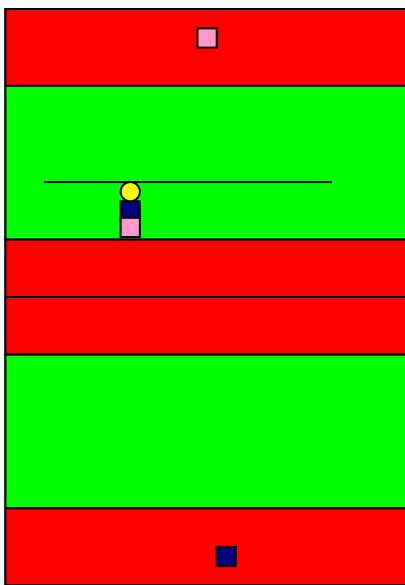
- Lorsqu'il n'est pas en possession du ballon son aire de jeu s'étend de sa zone d'engagement (comprise) à la ligne médiane.
- Lorsqu'il est en possession du ballon (et ou qu'il se trouve sur le terrain) sa zone de jeu s'étend de sa zone d'engagement (comprise) à la ligne latérale adverse (ligne de penalty) (cf. LOI IX).
- Il fait les engagements (cf. LOI VIII).
- Il peut marquer à n'importe quel moment ou qu'il soit (suivant les règles) en s'aidant des parois ainsi que du filet.
- Il ne peut pas se servir de ses mains pour jouer (sauf pour se protéger du ballon ou d'un adversaire).

- **Il ne peut pas jouer le ballon lorsqu'il se trouve dans le dos de son adversaire.**

L'attaquant :

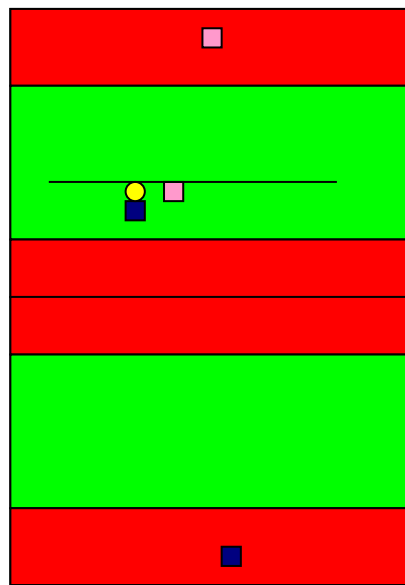
- Il peut évoluer librement de sa zone d'engagement (comprise) à celle de ses adversaires (non comprise).
- Il tire les coups francs et les penaltys (cf. LOI XII et LOI XIII).
- Il ne peut pas se servir de ses mains pour jouer (sauf pour se protéger du ballon ou d'un adversaire).
- Il ne peut pas jouer le ballon lorsqu'il se trouve dans le dos de son adversaire.

Fig.3-2-1



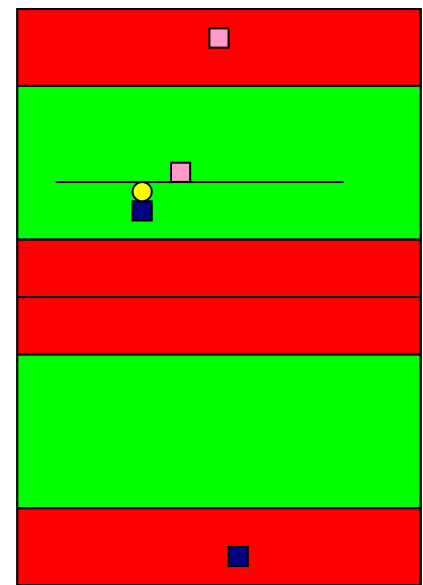
Faute

Fig.3-2-2



Pas de faute

Fig.3-2-3



Pas de faute

LOI IV

Equipement des joueurs

L'équipement de base obligatoire d'un joueur comprend : un maillot, un short, des chaussettes, des chaussures et une coquille.

1. Le maillot.

Les maillots des joueurs doivent comporter un numéro ou une lettre différent(e) pour chaque joueur et les deux équipes doivent porter des maillots de couleurs différentes.

Tous les joueurs appartenant à une même équipe doivent avoir un équipement identique (maillots, shorts et chaussettes de la même couleur).

Le numéro ou la lettre doit être indiqué à côté de son nom contresigné par le propre joueur sur la liste à présenter à l'arbitre avant le début de la rencontre.

2. Les chaussures.

Seules sont autorisées les chaussures de sport en salle (type handball, volley-ball...), les baskets (type running...) et les chaussures de foot en salle.

Sont interdites les chaussures de football à crampons ainsi que les stabilisées, les chaussures de ville...

Un joueur qui sera équipé de chaussures non autorisées ne pourra prendre part au jeu.

3. La coquille.

La protection des parties génitales (pour les garçons) par une coquille qu'utilise les gardiens de handball (par exemple) est obligatoire.

L'arbitre est obligé de vérifier avant toutes rencontres que tous les joueurs sur le terrain sont munis d'une coquille.

Tout joueur n'ayant pas de coquille ne pourra prendre part au match.

4. Autres.

Un joueur ne doit pas porter d'objets qui peuvent constituer un danger pour lui ou pour les autres joueurs (ex : montre, bague, bracelet, boucles d'oreille, lunettes...).

Il est interdit de porter des tenues de jeu «distrayées» ou «à caractère politique ou religieux».

Les joueurs portant des lunettes, lentilles sont autorisés à jouer avec des protections.

L'arbitre doit veiller à ce que cette règle soit bien appliquée pour la sécurité de chacun.

5. Les sanctions.

Tout joueur enfreignant cette Loi doit être enjoint par l'arbitre de quitter le terrain pour mettre son équipement en ordre ou pour aller chercher toute partie d'équipement manquante dès que le jeu est arrêté.

Si le joueur ne s'exécute pas l'arbitre ne peut l'autoriser à reprendre la partie.

6. Cas de jeu.

Si au cours d'une action de jeu un joueur vient à perdre une partie (ou tout) de son équipement l'arbitre arrête la partie pour permettre au joueur de retrouver une tenue correcte.

Si cela survient lorsqu'un but est marqué (notamment perte d'une chaussure), l'arbitre est seul juge d'accorder ou non ce but s'il estime que la perte d'une partie (ou tout) de l'équipement n'a en rien changé le cours du jeu.

LOI V

L'arbitre

Un arbitre est désigné pour diriger chaque match. Son autorité et l'exercice des pouvoirs qui lui sont conférés par les Lois du jeu commencent dès sa nomination et dès son entré dans le complexe ou se tiend la compétition.

Son droit de pénalisation s'étend aux infractions commises pendant une suspension temporaire du jeu et pendant toute la durée de la compétition. Ses décisions, à propos de questions de faits survenus, dans le courant de la partie, sont sans appel, pour autant que cela concerne le résultat du match.

Il veille à l'application des Lois du Jeu.

Il s'abstient de pénaliser où, en le faisant, il croit favoriser l'équipe ayant commis la faute.

Il prend note de ce qui se passe, remplit les fonctions de chronométreur pendant les temps morts et entre les sets.

Il a le pouvoir discrétionnaire d'arrêter le jeu pour toutes infractions aux Lois, de suspendre ou d'interrompre définitivement la partie chaque fois qu'il l'estime nécessaire en raison des éléments, de l'intervention des spectateurs ou autres motifs. En pareil cas, il fait parvenir un rapport détaillé des faits à l'organisme compétent.

A partir du moment où il entre dans le complexe où doit se dérouler la compétition, il peut adresser un avertissement et sortir un carton jaune à tout joueur ayant une mauvaise tenue ou attitude inconvenante. En pareil cas, il fait parvenir un rapport détaillé des faits à l'organisme compétent.

Il ne permet à personne, en dehors des joueurs, de pénétrer sur le terrain de jeu sans son autorisation.

Il arrête la partie s'il estime qu'un joueur est sérieusement blessé.

Il exclut définitivement du terrain et sort un carton rouge à tout joueur, qui à son avis, est coupable de conduite violente ou de brutalité, tient des propos injurieux ou grossiers ou continue à se conduire de manière inconvenante après avoir reçu un avertissement.

Il donne le signal de la reprise du jeu après tout arrêt (engagement, coup franc, penalty).

Il décide si le ballon fourni pour le match, répond aux exigences de la Loi II.

Absence de l'arbitre

Si à l'heure fixée pour le commencement de la compétition, l'arbitre désigné n'est pas présent près du terrain de jeu, les équipes doivent l'attendre pendant 30 mn. Si l'absence se prolonge au-delà de ce temps, d'un commun accord, les deux équipes concernées confieront la direction de la compétition à n'importe quel arbitre, facilement joignable et qui peut arriver dans un temps très court.

En cas de désaccord, chaque équipe devra proposer un arbitre et un tirage au sort désignera l'arbitre qui officiera. Cet accord devra être formalisé sur un document rédigé par l'arbitre suppléant et signé par lui et par les deux capitaines.

L'équipe qui refuse la direction de l'arbitre choisi selon les modalités précédemment décrites doit se considérer en effet comme déclarant forfait à la compétition.

Accident de l'arbitre

Au cas où l'arbitre ne peut mener à bien la direction d'une compétition suite à un accident, il peut être remplacé par un autre arbitre ou un membre licencié localisé selon les règles indiquées dans l'article précédent dans la partie logiquement applicable à cette hypothèse. La compétition reprend par une remise en jeu, (engagement), effectué par l'équipe qui a marqué la dernière.

Le jeu reprend à l'endroit où il s'était arrêté (score) et dans les mêmes conditions qu'avant l'incident (mesures disciplinaires, cartons...).

Les clubs ont l'obligation de garantir le respect de l'arbitre de la part de leurs propres licenciés (joueurs, dirigeants et entraîneurs) et du public, ainsi que de sa protection durant et après la compétition afin de permettre le bon déroulement de ses fonctions propres dans les meilleures conditions de sécurité et de pérennité.

Objets nécessaires pour diriger la compétition

L'arbitre doit être en possession, avant le début de chaque compétition des objets suivants :

- Deux cartons, un rouge et l'autre jaune
- Une pièce ou tout autre objet qui pourrait lui servir au tirage au sort pour l'attribution de l'engagement.
- Une feuille de match officielle et un stylo pour prendre des notes sur les faits importants qui se dérouleront lors de la compétition.
- Un sifflet avec lequel il interviendra dans le déroulement de la rencontre.
- Une montre ou un chronomètre pour vérifier l'heure de présentation des équipes, pour gérer la durée des mi-temps, des temps morts et des arrêts de jeu.

Impraticabilité du terrain de jeu

L'arbitre peut interrompre une partie ou ne pas la faire débiter s'il estime que la sécurité des joueurs n'est plus assurée (terrain inondé ou enneigé...) ou qu'il ne peut plus effectuer son rôle dans de bonne condition pour le jeu et pour les joueurs (mauvaise visibilité).

Il peut interrompre une partie lorsque le vent devient assez violent pour empêcher le ballon de rester stable lors des remises en jeu.

Réclamations et réserves techniques :

<p>RECLAMATION RELATIVES A L'IDENTITE ET A LA QUALIFIQUATION DES JOUEURS</p>
<p>Avant le match</p>
<p>Elles peuvent concerner tous les joueurs inscrits sur la feuille de match. Elles doivent être écrites sur la feuille de match par le capitaine réclamant ou par le délégué du club réclamant. Elles sont obligatoirement signées par le capitaine réclamant. L'arbitre en donne connaissance à l'équipe adverse.</p>
<p>Après le match</p>
<p>Des réserves peuvent être faites même après le match pour fraude, pour fausse licence. L'arbitre retiendra la ou les licences contestées et les joindra à la feuille de match. L'arbitre ne doit jamais s'opposer à une quelconque réclamation mais doit signaler dans son rapport le moment où la réclamation a été faite et les conditions dans lesquelles elle a été formulée.</p>
<p>RESERVES TECHNIQUES</p>
<p>Avant le match, bien évidemment, elles ne peuvent pas concerner les interventions techniques ou administratives de l'arbitre. Elles sont inscrites par le capitaine réclamant. Elles doivent être formulées à l'arbitre</p>
<p>PAR QUI ?</p>
<p>par le capitaine plaignant</p>
<p>QUAND ?</p>
<p>A l'arrêt de jeu qui a motivé la décision contestée. Si elles concernent un fait sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu, elles seront formulées au premier arrêt de jeu.</p>
<p>COMMENT ?</p>
<p>Elles devront se faire obligatoirement en présence des deux capitaines. L'arbitre notera l'énoncé de la réserve sur sa carte d'arbitrage, l'heure, le score acquis au moment.</p>
<p>Les réserves techniques ne seront jamais inscrites sur la feuille de match à la mi-temps. L'arbitre les inscrira à l'issue du match en présence des deux capitaines.</p> <p>S'il y a un ou des refus de signature (chaques personnes concernées doit signer) l'arbitre le signalera sur la feuille de match .</p>

LOI VI

Les juges de lignes

Deux juges de ligne peuvent être désignés. Ils ont pour mission de signaler, sous réserve de décision de l'arbitre :

- Les pénétrations de l'attaquant dans la zone d'engagement.
- Les fautes de pied du défenseur à l'engagement.
- Si le ballon a bien franchi la ligne de but.

Les juges de ligne doivent se trouver sur chaque ligne d'engagement.

L'arbitrage à trois

La commission centrale des arbitres renouvelle aux arbitres et aux juges de ligne que l'arbitrage d'un match n'est pas l'œuvre d'un seul homme, mais celle d'une équipe de trois.

S'il est bien entendu que seul l'arbitre central doit prendre les décisions de ce qui se passe sur le terrain, il n'en demeure pas moins que les juges de ligne sont, pour lui, des auxiliaires avec lesquels il doit étroitement collaborer.

En conséquence, avant le match, l'arbitre doit donner à ses juges de ligne des directives nécessaires à cette collaboration.

L'arbitre doit tenir compte des signalisations qui lui sont faites par ses juges de ligne. Celles-ci doivent être justifiées et ne pas être faites avec insistance pour le cas où l'arbitre jugerait ne pas avoir à intervenir.

Il est particulièrement recommandé aux juges de ligne de signaler immédiatement à l'arbitre tout fait important qui aurait pu lui échapper, en particulier des pénétrations de la part des attaquants alors que le ballon est déjà de l'autre côté ou des voies de faits ou agressions commises à son insu.

Dans ce cas, l'arbitre ne doit pas hésiter, après avoir consulté son ou ses collaborateurs, à prendre les sanctions imposées par les Lois du jeu.

Commentaire

L'usage correct du sifflet et des signaux manuels approuvés par l'arbitre et par les juges de ligne suffit pour indiquer clairement une décision.

L'arbitre n'est pas tenu (et cela n'est pas utile non plus) d'expliquer ses décisions aux joueurs ou aux spectateurs. Toute tentative de le faire peut créer de la confusion, de l'incertitude et du retard.

Tous les signaux utilisés par l'arbitre doivent être simples, clairs et instinctifs. Ils visent à assumer une direction efficace du match et un jeu continu dans la mesure du possible ; leur but est d'indiquer ce que doit être la prochaine action dans le jeu ; mais non de la justifier.

L'arbitre

Il suffit de tendre le bras dans la direction vers laquelle «le coup » doit être frappé, et avec l'autre bras d'indiquer l'endroit d'où doit être tiré le «coup »

Le juge de ligne

Il lève le bras pour signaler toutes les fautes qu'il voit et avec l'autre indique la nature de la faute commise :

- Il tend le bras face à lui et l'agite de bas en haut pour une pénétration de l'attaquant dans la zone d'engagement.
- Il tend le bras face à lui et lui fait faire un petit arc de cercle de droite à gauche pour un retour en zone.

LOI VII

Durée de la partie

Un match est terminé lorsqu'une équipe a remporté trois sets (compétition masculine) ou 2 sets (compétition féminine).

Chaque set se joue en sept buts, sans avoir besoin de deux buts d'écart (le premier qui arrive à 7 remporte le set), à l'exception du cinquième ou les deux buts d'écart sont nécessaires (ex : 7/5).

Si cet écart n'est pas réalisé au 21^{ème} but (ex : 11/10), le set est adjugé après 5 penaltys tirés, par les attaquants (du dernier set) de chaque équipe à tour de rôle, à l'équipe qui en aura marqué le plus.

L'équipe qui a marqué le 21^{ème} but engagera la séance de penaltys.

S'il y a encore égalité à l'issue de cette séance de penaltys, la première équipe qui rate, avec égalité de tirs, aura perdu le match.

Chaque set est interrompu par une mi-temps de 2 minutes.

Chaque équipe est autorisée à prendre un temps mort par set d'une durée d'1 minute (à prendre en une seule fois).

Lors de ces temps morts seul l'entraîneur de chaque équipe est autorisé à pénétrer sur le court

Durant le set ainsi que les temps morts les joueurs doivent rester sur le court, ils ne seront autorisés à sortir qu'avec l'accord de l'arbitre.

LOI VIII

L'engagement

Au début de la partie

Le choix des camps et du coup d'envoi est tiré au sort au moyen d'une pièce de monnaie .
L'équipe favorisée par le sort a le droit de choisir, soit son camp, soit le coup d'envoi.
L'autre équipe peut choisir son camp si l'adversaire a choisi l'engagement.
Au signal de l'arbitre, le jeu commence par un engagement.

Après un but marqué

Le jeu reprend de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par le défenseur de l'équipe qui vient de marquer le but.

Au début de chaque set (excepté le premier)

Les équipes changent de camp et le coup d'envoi est donné par l'équipe qui a reçu l'engagement lors du set précédent.

Après tout arrêt temporaire (temps mort compris)

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire, l'arbitre redonne le ballon à l'équipe qui a marqué le dernier but même si elle n'était plus en possession de la balle lors de cet arrêt.

Engagement

C'est un coup de pied donné par le défenseur dans la direction du camp adverse au ballon placé sur la ligne d'engagement ou à l'intérieur de la zone d'engagement.

Pour que l'engagement soit validé le pied d'appui du défenseur doit être dans la zone d'engagement (ligne comprise) et le ballon doit dépasser la ligne médiane sans toucher terre.

Lors de l'engagement les quatre joueurs doivent se trouver dans leur zone d'engagement respective. Ils peuvent sortir de cette zone une fois que le ballon aura franchit la ligne médiane.

Le défenseur ne peut effectuer l'engagement que sur invitation de l'arbitre (coup de sifflet, ou autre).

On peut marquer un but sur l'engagement.

Sanction

En cas d'infraction, l'engagement est donné à l'équipe adverse.

LOI IX

La zone centrale

Elle est délimitée de part et d'autre d'une ligne dite latérale.

La question réside dans le fait de savoir à quel moment le défenseur peut-il ou ne peut-il pas franchir la ligne médiane et donc d'aller au bout de cette zone centrale ?

En aucun cas le défenseur ne pourra se retrouver dans la zone « libre » de l'adversaire (zone verte).

Le défenseur lorsqu'il est en possession du ballon peut jouer librement jusqu'à la ligne latérale adverse (sinon il ne peut dépasser la ligne médiane).

Lorsque l'on dit ne pas dépasser une ligne ce n'est pas seulement le fait de mettre le pied dans la zone interdite mais de franchir avec n'importe quelle partie de son corps un mur imaginaire issu de cette ligne.

Cas ou le défenseur peut franchir la ligne médiane

Fig.9-1

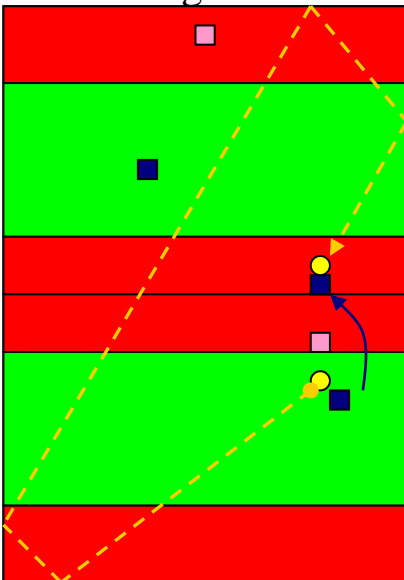


Fig.9-2

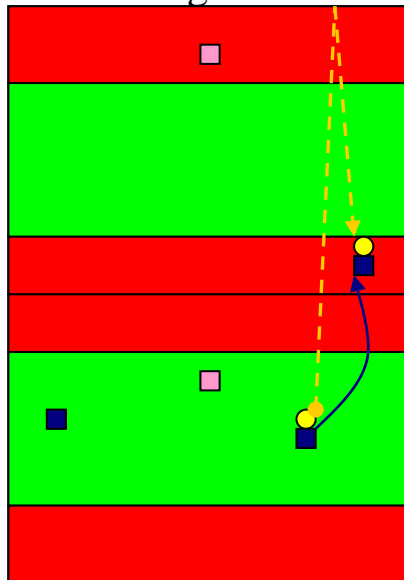


Fig.9-3

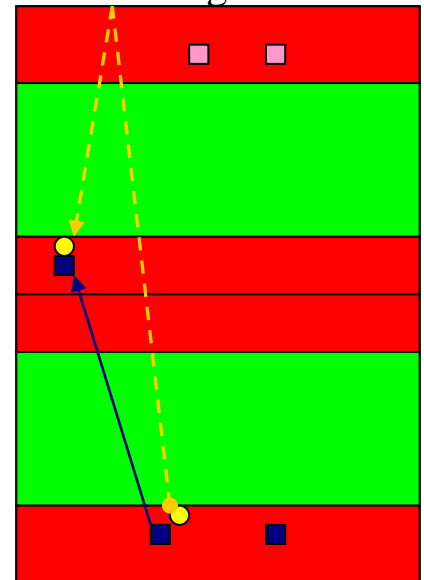


Fig.9-4

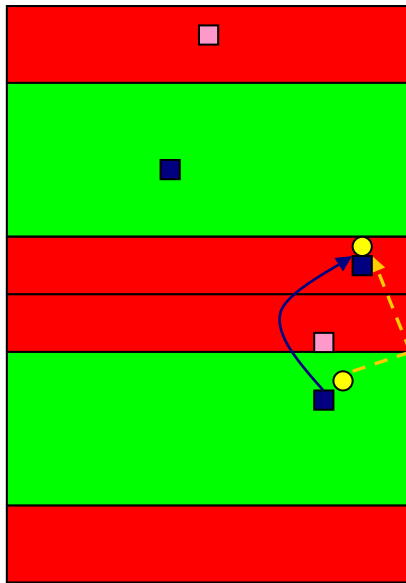
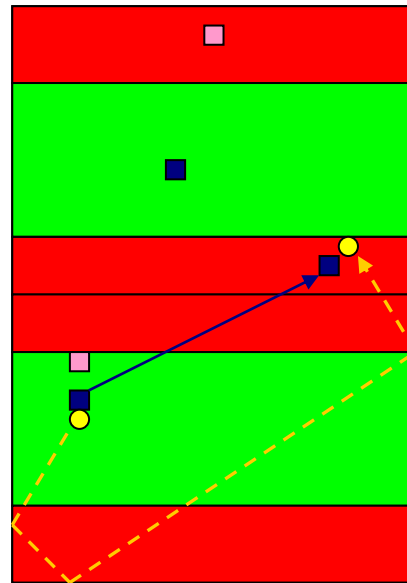


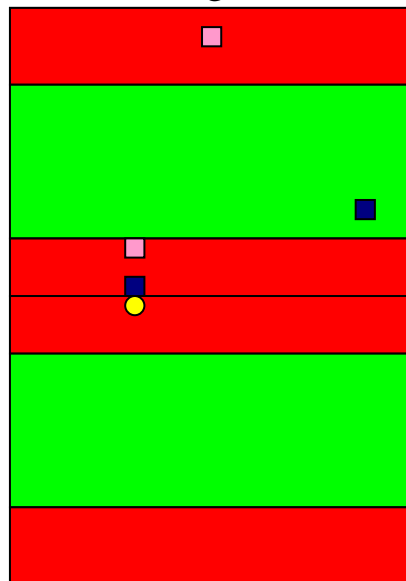
Fig.9-5



Ces phases sont possibles uniquement dans le cas où aucun autre joueur ne touche le ballon.

Sachant que lorsqu'il est en possession du ballon le défenseur peut évoluer librement jusqu'à la ligne latérale adverse il peut donc se retrouver dans la situation de la Fig.9-6 sans qu'il y ait faute.

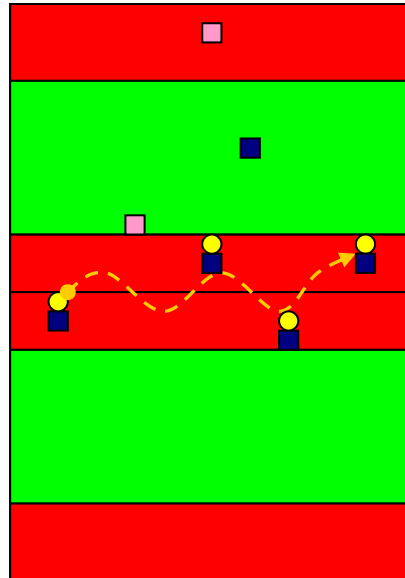
Fig.9-6



C'est à dire que le ballon se trouve encore dans sa moitié de terrain alors que le défenseur a franchit la ligne médiane et comme il est en possession du ballon la ligne médiane n'intervient plus dans la limite de sa zone de jeu (il peut évoluer librement jusqu'à la ligne latérale adverse).

Comme il peut évoluer librement jusqu'à la ligne latérale, lorsqu'il est en possession du ballon il peut donc aller et venir comme bon lui semble (voir Fig.9-7).

Fig.9-7



Lorsque le défenseur s'est libéré du ballon derrière la ligne médiane il doit obligatoirement revenir immédiatement dans sa moitié de terrain (temps de réaction accordé ~ 2 secs).

Cas où le défenseur ne peut pas franchir la ligne médiane

Fig.9-8

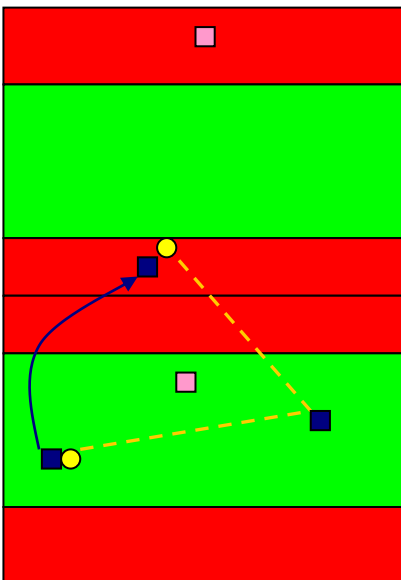


Fig.9-9

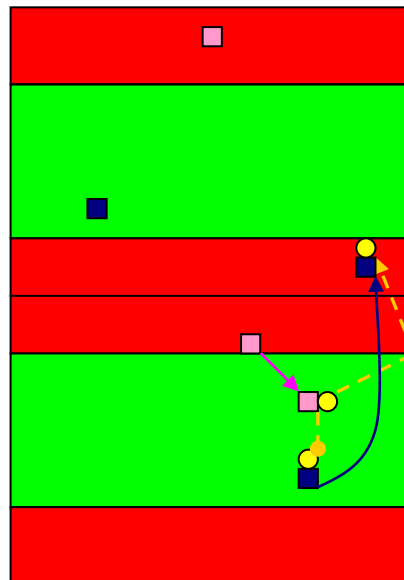
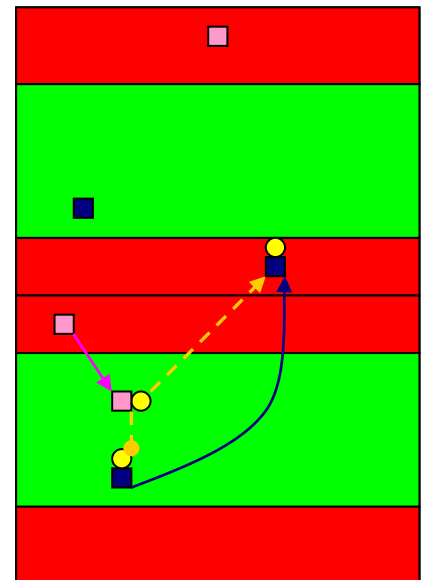


Fig.9-10



A partir du moment où le ballon est contrôlé volontairement ou involontairement par un autre joueur le défenseur ne peut dépasser la ligne médiane que s'il récupère le ballon avant cette ligne médiane.

LOI X

But marqué

Sauf les exceptions prévues par les Lois du jeu, un but sera validé lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne de but qui s'étend entre les montants et sous la barre transversale du but sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe adverse. Le but sera considéré comme valable si c'est un joueur qui met le ballon dans son propre but volontairement ou non et avec n'importe quelle partie de son corps (main y comprise).

La ligne de but est donc la limite entre la zone d'engagement et l'intérieur du but, elle se trouve à 1 M de la ligne de la zone d'engagement.

Si, au moment où le ballon va pour entrer dans le but, mais avant qu'il ne dépasse entièrement la ligne de but, tout corps étranger touche le ballon de façon à ce qu'il change sa trajectoire (en passant sa main ou son pied à travers le filet...), L'arbitre devra faire abstraction de cette obstruction et accorder le but si celui-ci était entré de toute façon. Sinon il donnera un engagement à l'équipe qui aura marqué le dernier but valable.

Si, au cours d'une action de jeu, le ballon se dégonfle et entre dans le but (le ballon étant gonflé avant de pénétrer dans le but), le but ne sera pas accordé. Car le ballon a cessé d'être en jeu dès l'instant où, dans l'opinion de l'arbitre, il n'est plus conforme aux prescriptions de la Loi II. L'arbitre redonnera le ballon à l'équipe ayant marqué le dernier but valable.

Si le ballon, qui allait infailliblement pénétrer dans les filets, est arrêté de la main volontairement par un joueur défendant mais qu'il n'a pas franchi entièrement la ligne de but, le but n'est pas comptabilisé puisqu'il n'a pas franchi entièrement la ligne de but et la faute de main sera sanctionnée de 3 essais de penaltys (cf. Loi XIV).

Dans une action de jeu, un joueur défendant touche le ballon de la main qui pénètre tout de même dans le but, l'arbitre accordera le but et non un penalty par application de l'avantage.

Le défenseur peut sur un engagement marquer un but en accord avec la Loi VIII.

L'arbitre pourra demander l'avis du juge de ligne afin de savoir si le ballon a franchi la ligne de but.

LOI XI

Retour en zone

Le retour en zone s'applique au ballon et non à un joueur et seulement dans la zone d'engagement. (seul dans cette zone peut être sifflé un retour en zone).

Dès que le ballon est en jeu aucun retour dans la zone d'engagement de celui-ci n'est autorisé.

Toutefois il est possible de jouer avec le fronton pour se dégager.

Cas où il y a retour en zone

Fig.11-1

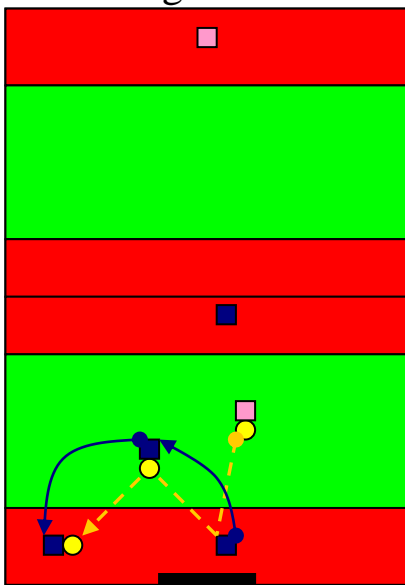


Fig.11-2

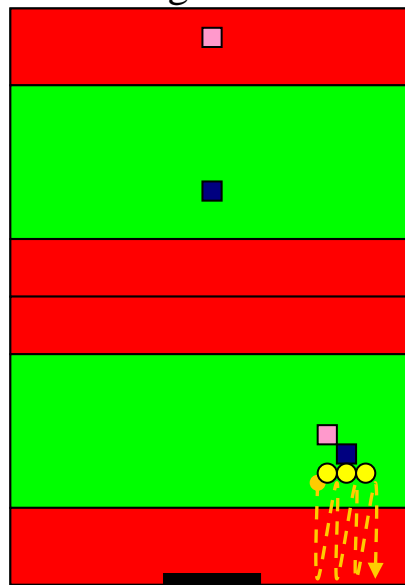


Fig.11-3

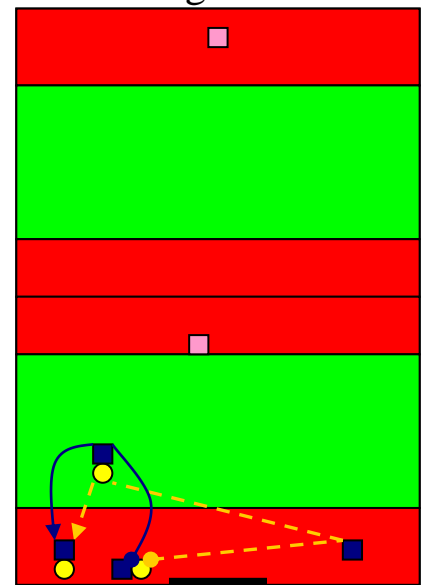
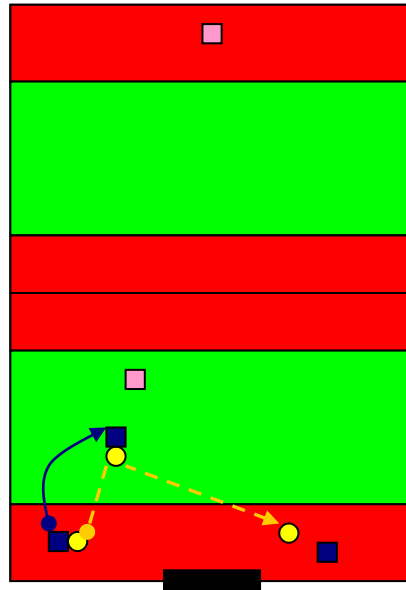
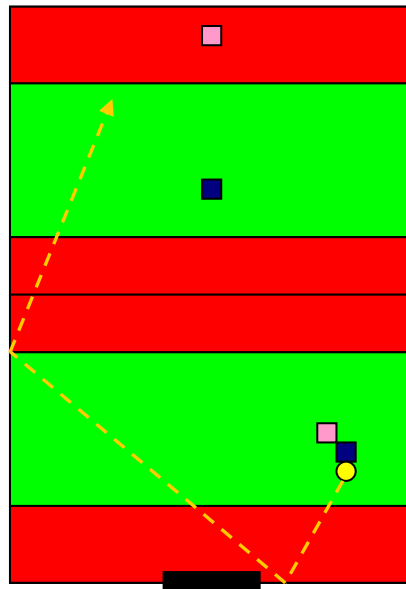


Fig.11-4



Cas ou il n'y a pas retour en zone



LOI XII

Coup franc

Lors d'un coup franc le défenseur défendant doit toujours avoir les talons à plat sur sa ligne de la zone d'engagement. Il peut bouger dès lors que le ballon est mis en mouvement par l'attaquant (seule personne habilitée à tirer les coups francs).

L'attaquant qui tire le coup franc doit avoir à tout moment, lors de sa prise d'élan, au minimum un pied entier dans la zone située entre la ligne médiane et « sa » ligne latérale.

Le ballon est placé au centre de la ligne médiane.

Le coup franc doit toujours être frappé vers l'avant, le ballon est remis en jeu lorsqu'il touche une paroi ou le défenseur.

L'attaquant défendant doit se trouver derrière la ligne médiane, dos à la paroi en face de l'arbitre.

Le ballon est remis en jeu lorsqu'il touche une paroi ou le défenseur adverse.

LOI XIII

Penalty

Lors d'un penalty le défenseur défendant doit toujours avoir les talons à plat sur sa ligne de sa zone d'engagement. Il ne peut bouger dès lors que le ballon a été mis en mouvement par l'attaquant (seule personne habilitée à tirer les coups francs).

L'attaquant qui tire le penalty doit avoir à tout moment, lors de sa prise d'élan, au minimum un pied entier dans la zone située entre la ligne médiane et la ligne latérale adverse.

Le ballon est placé au centre de la ligne latérale adverse.

Le penalty doit toujours être frappé vers l'avant, le ballon est remis en jeu lorsqu'il touche une paroi ou le défenseur.

L'attaquant défendant doit se trouver derrière la ligne médiane, dos à la paroi en face de l'arbitre.

Dans certain cas l'arbitre peut ordonné série de 3 penaltys. L'attaquant a trois chances pour marquer un but. La série s'arrêtant lorsqu'un but a été marqué.

LOI XIV

Fautes et incorrections

Voici un énoncé des fautes qui donne un coup franc :

Un joueur pénètre avec n'importe quelle partie de son corps, et pour n'importe quelle raison (sauf si on le pousse volontairement ou non), dans une zone qui lui est interdite par les Lois du jeu.

Lorsque le défenseur reste après la ligne médiane après s'être débarrassé du ballon (temps de réaction).

Un joueur lève le pied :

- Quelle que soit sa hauteur si c'est proche d'un adversaire

L'attaquant touche le ballon de la main.

Un joueur ne doit pas toucher le ballon s'il est derrière son adversaire.

Tous les contacts volontaires, et tous les contacts involontaires qui modifient l'action de jeu.

Lorsqu'un joueur effectue un retour en zone.

Lorsqu'un joueur a une attitude incorrecte envers l'arbitre, ses adversaires, ses coéquipiers, les médias, les délégués ou le public.

Tout joueur qui manifeste un geste de mauvaise humeur sur le terrain :

- Coup de poing (ou coup de pied) sur les parois,
- Taper dans le ballon violemment (forme de protestation...)
- Taper violemment dans un joueur à bout portant.

Lorsqu'un joueur immobilise le ballon.

Lorsque le ballon reste plus de 7 secondes dans sa moitié de terrain sans la quitter.

Lorsque les deux pieds d'un joueur quitte le sol autrement que pour faire une action de jeu qui respecte les Lois du jeu (une tête, un tir...).

Lorsqu'un joueur met un genou, une main ou une fesse à terre et qu'il fait action de jeu (soit-il touche le ballon, soit-il est dans la course de celui-ci et empêche sa progression naturelle ou voulue).

Lorsqu'un joueur pose les mains sur les parois pour s'aider dans son action de jeu (sauf dans le cas d'une chute ou d'un déséquilibre).

Lorsqu'un joueur fait obstruction de son corps

Fig.15-1

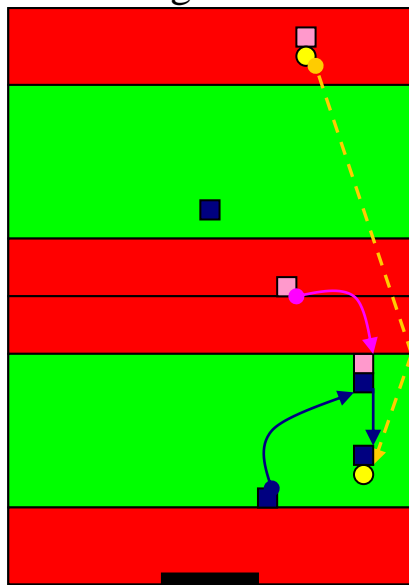
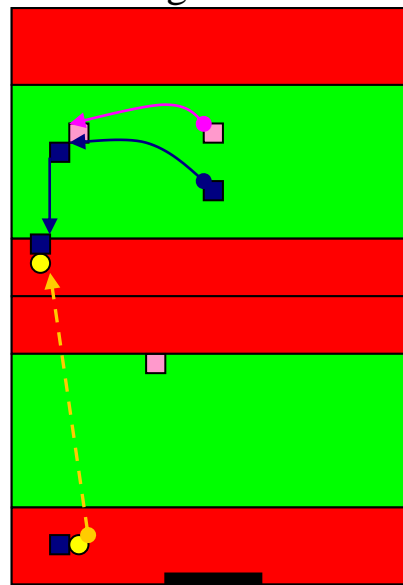


Fig.15-2



Dans les deux cas le joueur met son corps en opposition au sens du jeu (l'attaque) pour protéger le ballon alors qu'il ne le joue pas. Il s'en assure la maîtrise en empêchant l'adversaire de pouvoir le jouer et ensuite seulement il le joue. Noter que dans chaque cas le joueur fautif avait la possibilité de faire autrement pour que ce ballon soit jouable par tout le monde. En effet le ballon était devant lui dans le sens du jeu. Il passe volontairement derrière le ballon de façon à empêcher l'adversaire de le jouer sans commettre une faute.

Lorsqu'un joueur recule avec le ballon dans le sens du but qu'il attaque (s'apparente à une obstruction)

Le fait de progresser en protéger le ballon en le plaçant entre une paroi et son corps.

Le passage en force :

- Si le joueur défenseur est immobile lorsque le joueur attaquant vient le percuter. L'arbitre doit le sanctionner d'un passage en force.
- Si le joueur défenseur est en mouvement avec le joueur attaquant et qu'il percute celui-ci alors l'arbitre sifflera soit un contact soit une obstruction suivant la nature de la faute en application des Lois du jeu.

La roulette est interdite **en progression** lorsque le joueur se trouve de côté ou dos au but qu'il doit attaquer. Cela engendre soit un passage en force, soit une protection abusive du ballon (obstruction).

Si un joueur se sert de ses bras pour maintenir son adversaire à distance (en défense comme en attaque).

Lorsque c'est le défenseur qui tire une pénalité.

Lorsqu'un joueur défend ses buts en positionnant sa ou ses mains sur les montants des buts.

Lorsqu'un joueur défend ses buts en positionnant ses épaules en-dessous de la hauteur de la barre transversale. Cependant, la flexion reflexe occasionnée au cours d'un arrêt est autorisée.

Lorsqu'un joueur défend ses buts en faisant pénétrer une partie de son corps à l'intérieur du but.

Situation qui n'engendre pas une pénalité

Si un joueur tente une reprise de volée ou un autre geste technique qui nécessite de lever le pied au-dessus de la ceinture l'arbitre ne sifflera faute que s'il estime que l'intégrité physique d'un joueur adverse n'est pas mise en cause.

Un joueur peut subtiliser le ballon à son adversaire, lorsque celui-ci est dos au but qu'il attaque, s'il respecte les Lois du jeu :

- S'il ne le touche pas (pas de contacts).
- S'il ne lui passe pas son pied entre les jambes...

La talonnade est autorisée si elle ne génère strictement aucun risque de coup pour l'adversaire, sinon elle est sanctionnée d'un coup franc par l'arbitre (geste qui reste à son appréciation).

Fautes qui donne un penalty :

Lorsqu'un joueur touche le ballon involontairement de la main dans sa moitié de terrain (à l'appréciation de l'arbitre s'il juge que cela a influencé le jeu)

Lorsqu'une faute volontaire (tacle, coup de pied à l'adversaire...) est commise n'importe où sur le terrain (l'attaquant a alors trois essais pour transformer son penalty. Cf. Loi XIII).

Fautes qui donne l'engagement à l'adversaire

Perte de l'engagement

Lorsque le pied d'appuis du défenseur sort de la zone d'engagement.

Lorsque le défenseur engage sans attendre le coup de sifflet de l'arbitre.

Lorsque l'attaquant sort de la zone d'engagement avant que son défenseur n'ait effectué l'engagement.

Lorsque l'engagement est effectué par l'attaquant.

Lorsque le ballon touche le sol avant la ligne médiane.

Lorsque l'attaquant de l'équipe qui va engager n'est pas dans sa zone d'engagement au moment de celui-ci

Lorsque le ballon n'est pas entièrement dans la zone d'engagement.

Perte d'une pénalité

Lorsque l'attaquant tire sans attendre le coup de sifflet de l'arbitre.

Lorsqu'il n'a pas au minimum un pied entier dans la zone d'élan correspondant à la pénalité (cf. Lois XII et XIII).

LOI XV

Les Pénalités

Tableau des retards :

Sont pénalisées les équipes qui ne sont pas sur le terrain à l'heure de l'engagement :

- Jusqu'à 15 minutes de retard : 1 set donné à l'adversaire (7-0)

Au-delà de 15 minutes de retard : match perdu,

- Sauf imprévu et ayant prévenu les organisateurs au moins 30 minutes avant le début du match ou de l'heure du rendez-vous.
- Sauf cas de force majeure (si c'est un cas de force majeure on ne peut imposer un délai pour prévenir mais ils doivent téléphoner dès qu'ils le peuvent.

Les cartons :

Actes de brutalités : 1 carton jaune = 1 but à l'adversaire

2 cartons jaunes = 1 carton rouge (exclusion) = set en cours perdu

Injures envers les arbitres, joueurs, public, médias ou autres : carton rouge = set en cours perdu

Si le joueur qui reçoit le carton jaune n'est pas en train de jouer, un but de pénalité contre son équipe est attribué à l'équipe adverse.

Si le joueur qui reçoit le carton rouge n'est pas en train de jouer, il est exclu du match et le set en cours est perdu pour son équipe.

Les sanctions peuvent être prises à la fin du match et influés sur celui-ci, si on apporte la preuve de l'infraction commise (réunion entre le ou les arbitres et le délégué de la compétition ainsi qu'un membre de la commission de discipline qui ne devra avoir aucun lien avec les clubs concernés).