



RÈGLEMENTS OFFICIELS

DU

SPORT KIN-BALL®

RÈGLEMENTS OFFICIELS

DU

SPORT KIN-BALL®

Organisme reconnu par :



Octobre 2009
ISBN 2-922288-24-2
Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec
Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Canada

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

Dans ce document, le générique masculin est utilisé dans le but d'alléger le texte et l'utilisation de la forme masculine désigne aussi bien les femmes que les hommes.

KIN-BALL QUÉBEC

Téléphone (418) 832-7007

Télécopieur (418) 832-7088

Téléphone sans frais 1-800-636-3052

5314 avenue des Belles-Amours, bureau 102
Charny (Québec) G6X 1P2

TABLE DES MATIÈRES

	Page
Article 1. Déroulement Général	6
Article 2. Installation et matériel	6
2.1 Limites de la surface de jeu et dimension	6
2.2 Aménagement physique	7
2.3 Équipement technique	7
Article 3. Équipes, rôles et devoirs	8
3.1 Les rôles et devoirs de l'entraîneur, de l'aide-entraîneur et du soigneur	8
3.2 Le rôle du capitaine de l'équipe	8
3.3 Rôles et devoirs du joueur	9
Article 4. Les officiels	10
4.1 L'arbitre en chef	10
4.2 L'arbitre adjoint	11
4.3 Utilisation des brassards d'arbitres	11
4.4 Le marqueur	11
4.5 Le chronométrateur	11
Article 5. Durée et déroulement de la partie	12
5.1 Durée de la partie	12
5.2 Déroulement de la partie	13
Article 6. Définitions	14
6.1 Appellation	14
6.2 Lancer	14
6.3 Déplacement	14
6.4 Passe	14
6.5 Calcul de la distance de 1,83 mètres (6 pieds)	14
6.6 Contact	15
6.7 Possession	15
6.8 Contrôle	15
Article 7. Règlements de jeu	15
7.1 Faute d'appellation	15
7.2 Manque un contact	17
7.3 Échapper	17
7.4 Extérieur	17
7.5 Pente descendante	18
7.6 Lancer trop court	19
7.7 Reprise de jeu	20
7.8 Faute de temps	21
7.9 Marcher	22
7.10 Déplacement Illégal	23
7.11 Emprisonnement du ballon	23
7.12 Deux fois même frappeur	23

7.13 Ballon tenu par l'encolure	24
7.14 Offensive Illégale	24
7.15 Défensive Illégale	25
7.16 Avertissements	25
7.17 Calcul du pointage	28
Article 8. Règles reliées au temps	28
8.1 Temps de jeu	28
8.2 Temps mort	29
Article 9. Interprétations	29
9.1 Résumé des points concernant la passe	29
9.2 Résumé des points concernant le déplacement offensif	30
9.3 Résumé des points concernant le temps mort	30
Article 10. Procédures d'arbitrage	31
10.1 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à un arbitre	31
10.2 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à deux arbitres	32
10.3 Procédure d'arbitrage des avertissements	33
10.4 Procédure d'arbitrage des changements	33
10.4 Procédure d'arbitrage des temps mort	33
<u>Annexe A Charte d'esprit sportif</u>	35
<u>Annexe B Catégorie par niveau</u>	36
<u>Annexe C Catégorie par âge</u>	37
<u>Annexe D Gestuelle d'arbitrage</u>	38
<u>Annexe E Attribution des points cumulés</u>	47
<u>Annexe F Règlements spécifiques par catégorie</u>	49

Article 1. Déroulement Général

Une rencontre de sport KIN-BALL® se déroule entre trois équipes sur un terrain où prennent place quatre joueurs par équipe. L'objectif de ce sport est d'attraper le ballon, avec n'importe quelle partie du corps, avant qu'il ne touche le sol lorsque son équipe est nommée. L'équipe qui a attrapé le ballon relance à une autre équipe et le jeu se poursuit tant qu'il n'y a pas de faute commise. Lors d'une faute commise par une équipe selon les règles de jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.

La ou les équipes qui auront le plus grand nombre de points à la fin du temps réglementaire sera ou seront désignées vainqueur(s).

Le sport KIN-BALL®, tel que décrit, se pratique en équipes mixtes ou non.

Article 2. Installation et matériel

2.1 Limites de la surface de jeu et dimensions

La surface de jeu est délimitée par les murs, le plancher, le plafond ainsi que par les obstacles fixes qui se trouvent dans le gymnase. La grandeur de la surface de jeu peut varier selon la dimension du gymnase jusqu'à concurrence de 21,40 mètres par 21,40 mètres (70 pieds x 70 pieds). Si la surface de jeu est délimitée par des lignes, celles-ci doivent être tracées de la même couleur, continues et avoir une largeur minimum de 5 centimètres (2 pouces).

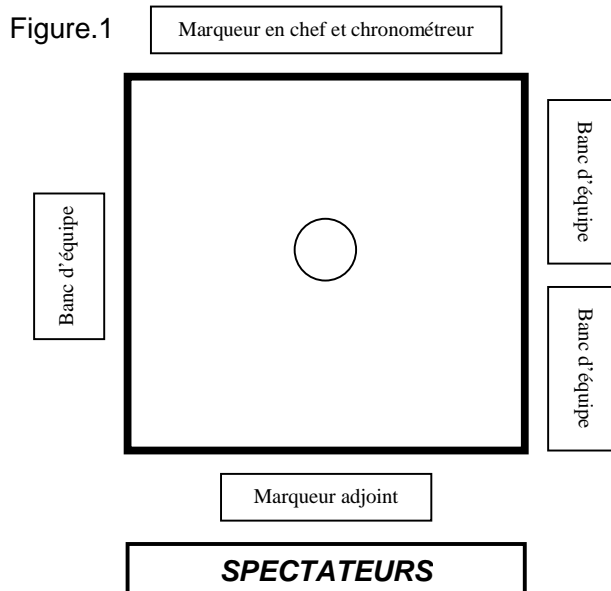
- a) Pour les grandes compétitions officielles de Kin-Ball Québec, ici appelée KBQ, les dimensions doivent être de 21,40 mètres par 21,40 mètres (70 pieds x 70 pieds) à partir des lignes ou des murs délimitant le terrain.
- b) Pour toutes autres compétitions provinciales, KBQ a le pouvoir d'approuver les terrains de jeux existants.

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

- c) Pour toutes compétitions régionales, les associations régionales de kin-ball, ici appelées ARKB, ont le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants.

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

2.2 Aménagement physique



2.3 Équipement technique

- a) Chaque plateau de compétition doit disposer de deux ballons de 48 pouces, rencontrant les normes de KBQ.
- b) Dossards identifiés aux trois couleurs officielles, soit : bleu, gris et noir, répondants aux normes de KBQ.
- c) Un tableau de pointage répondant aux normes de KBQ. Ce tableau doit être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.
- d) Un souffleur répondant aux normes de KBQ.
- e) Une feuille officielle de marqueur de KBQ doit être remplie avant, pendant et après la rencontre (voir annexe G).
- f) Un chronomètre électronique ou électrique de type Galab. Le chronomètre doit être placé de manière à être clairement visible pour les spectateurs et toute personne impliquée dans le jeu.
- g) Un élément sonore pour indiquer le début et la fin d'une période ou d'une partie. Ce signal sonore peut faire partie intégrante du chronomètre ou en être totalement indépendant (exemple : trompette, sirène à air comprimé).
- h) Un dé à six faces identifiées à chacune des trois couleurs officielles à raison de deux faces par couleur.

Article 3. Équipes, rôles et devoirs

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

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

3.1 Les rôles et devoirs de l'entraîneur, de l'aide-entraîneur et du soigneur

- a) Ils doivent se conformer ainsi que leur équipe, à toutes les règles du jeu et de la charte d'esprit sportif. En conséquence, son comportement tombe sous la juridiction de l'arbitre.
- b) Ils doivent voir au bon fonctionnement de leur équipe, tant au banc que sur le jeu.
- c) Ils doivent posséder une philosophie du franc-jeu.
- d) Ils doivent savoir se contenir face aux événements lors du jeu.
- e) Ils doivent pouvoir apaiser le comportement de leurs joueurs face aux décisions de l'arbitre.
- f) Ils doivent superviser le travail de leur capitaine.
- g) L'entraîneur peut demander un temps mort.
- h) Ils ne peuvent porter de protêt.
- i) Seuls les entraîneurs, les aide-entraîneurs et les soigneurs, dont les noms sont inscrits sur la feuille de marqueur, sont autorisés à rester debout pendant la rencontre. Ceux-ci doivent demeurer à l'avant ou à l'arrière de leur banc d'équipe.

Si une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision des arbitres ou tout événement survenant pendant la rencontre, elle peut procéder de la façon suivante :

- Le plus tôt possible après l'incident, soit immédiatement si le ballon est « *mort* », soit à la prochaine faute, l'entraîneur peut demander un temps mort pour en faire l'observation à l'arbitre, toujours d'une façon calme et courtoise.
- L'arbitre pourra expliquer sa décision ou bien, si cela est nécessaire, prendre tout le temps voulu pour corriger la situation.

3.2 Le rôle du capitaine de l'équipe

- a) Représente son équipe sur le jeu. Il est le seul joueur habilité à s'adresser à l'arbitre pour obtenir des informations **essentiels** sur l'application ou l'interprétation des règles. Ceci doit être fait de manière courtoise, sporadique et seulement lorsque le ballon est « *mort* ».

Un ballon est considéré comme « mort » lorsqu'une faute a été commise, lors d'un temps mort ou d'un arrêt de jeu par l'arbitre pour une raison quelconque.

Le capitaine d'équipe peut, en temps opportun, aller sur le terrain de jeu pour demander des informations essentielles à l'arbitre s'il était hors du jeu à ce moment.

- b) Si pendant une partie le capitaine doit cesser de jouer (blessure) et n'est plus en mesure d'assumer son rôle, l'entraîneur devra désigner à l'arbitre en chef un autre joueur comme capitaine de l'équipe pour le reste de la partie.
- c) Le capitaine d'équipe est identifié grâce à une bande de cinq cm sur deux et demie cm (barrette), de couleur blanche, placée à gauche au-dessus de la poitrine ou par la lettre « c » apposée sur le dossard au même endroit.
- d) Il doit veiller au bon fonctionnement de la cellule en jeu (ordre de lanceur, position, esprit d'équipe, etc.).
- e) Il doit posséder une philosophie de franc-jeu.
- f) Il doit pouvoir apaiser un ou des joueurs en jeu.
- g) Il peut demander un temps mort.

3.3 Rôles et devoirs du joueur

- a) Il doit connaître les règles du jeu et les appliquer.
- b) Il doit accepter avec esprit sportif les décisions des arbitres. En cas de doute, seul le capitaine en jeu peut demander des éclaircissements.
- c) Il doit se conduire avec esprit sportif et d'après les principes suivants :
 - Adopter une conduite courtoise à l'égard des arbitres et des adversaires.
 - Éviter les actions ou attitudes visant à influencer les décisions des arbitres.
 - Éviter toutes actions et attitudes visant à retarder le jeu.
 - Ne peut demander des explications à l'arbitre (à l'exception du capitaine).
 - Ne peut contester les décisions de l'arbitre.
 - Ne peut loger de protest.

Article 4. Les officiels

4.1 L'arbitre en chef

- a) Il doit appliquer toutes les règles de jeu.
- b) Il est responsable de la feuille de marqueur et y enregistre tout ce qui est nécessaire au déroulement du jeu.
- c) Il est responsable de vérifier la conformité du terrain ainsi que du bon fonctionnement de l'équipement qui sera utilisé pour la partie
- d) Il doit décerner et enregistrer sur la feuille de match les avertissements mineurs et majeurs.
- e) Il doit choisir au hasard l'équipe qui doit commencer la partie (voir 5.2a).
- f) C'est à lui que revient la décision finale sur tout le jeu. Sa décision ne peut être discutée par aucun des joueurs ou entraîneurs.
- g) Il a le droit de demander un temps mort pour quelque raison que ce soit.
- h) Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifié dans ces règlements.



Commentaire :

L'arbitre a le devoir de rapporter à l'organisateur de la compétition tout point litigieux, en dehors de la réglementation, survenu pendant une rencontre.

- i) L'équipement des arbitres comprend :
 - Une veste jaune officielle portée par dessus un chandail dont les manches sont noires.
 - Pour les arbitres niveau 2, un chandail rouge officiel dont les manches sont noires.
 - Pour les arbitres niveau 3, un chandail jaune officiel dont les manches sont noires.
 - Des chaussures de sport.
 - Un sifflet.
 - Un écusson identifiant un arbitre en chef niveau 3.
 - Des brassards bleu et gris aux couleurs officielles.
 - Un carton jaune et un carton rouge
- j) Il a le pouvoir de disqualifier une équipe ou un joueur si, après l'avoir averti(e), celle-ci ou celui-ci refuse de jouer ou de continuer la partie ou si, par ses actes, elle ou il empêche la rencontre de se dérouler.
- k) Les arbitres ont pouvoir de décision pour les infractions commises aux règles, soit sur le terrain, soit en dehors de celui-ci. Toutefois, la signature de l'arbitre en chef au bas de la feuille de marqueur d'une rencontre met fin à la relation des arbitres avec cette rencontre.

Donc, si pendant la période se situant entre la fin du temps de jeu et la signature de la feuille de marqueur, les joueurs, l'entraîneur, l'aide-entraîneur ou le soigneur font preuve d'une conduite antisportive, l'arbitre en chef notera l'incident sur la feuille de marqueur. Les avertissements durant cette période seront considérés comme majeurs et uniquement les points d'esprit sportif seront déduits.

- l) Si l'arbitre en chef se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.
- m) Il doit vérifier l'équipement des joueurs et refuser tout objet pouvant être dangereux pour les joueurs sur le jeu (protection rigide, montre, bijoux, casquette, etc.).

4.2 L'arbitre adjoint

- a) Il est présent à partir du niveau 3 d'arbitre pour du jeu de haut calibre. Il assiste l'arbitre en chef pour l'application des règles.
- b) C'est à l'arbitre adjoint que revient la tâche de lancer le dé officiel lors du tirage au sort.
- c) Si l'arbitre adjoint se blesse lors de la rencontre et ne peut reprendre ses fonctions, il peut être remplacé.

4.3 Utilisation des brassards d'arbitres

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

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

4.4 Le marqueur

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

4.5 Le chronométrateur

- a) Il est responsable du chronométrage du temps de la partie et des périodes.
- b) Il est responsable du chronométrage du temps entre les périodes.
- c) Il signale à l'arbitre en chef tout problème relié au temps.
- d) Il démarre le chronomètre de jeu lors de la mise au jeu de l'arbitre.

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



Commentaire :

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

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

Article 5. Durée et déroulement de la partie

5.1 Durée de la partie

- a) Une partie de sport KIN-BALL® est constituée de trois périodes de temps identique qui peut varier selon le type de compétition.
- b) Un temps d'arrêt de deux minutes est alloué entre chaque période. L'équipe ayant le moins de points recommence avec le ballon. S'il y a égalité entre deux ou trois équipes, un tirage au sort avec le dé officiel sera effectué entre les équipes concernées (voir 5.2a).



Commentaire :

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

1. Pour une grande compétition officielle : la décision sera prise par KBQ.
2. Pour une compétition provinciale : la décision sera prise par KBQ.
3. Pour une compétition régionale : la décision sera prise par une ARKB.
4. Pour une rencontre locale : la décision sera prise par une ARKB ou une organisation locale.

Les modèles à privilégier sont :

Catégorie	# période	Temps par période	Repos
Novice	2	8 minutes	2 minutes
Atome	2	8 minutes	2 minutes
Inter	2	8 minutes	2 minutes
Inter AA	2	10 minutes	2 minutes
Secondaire	2	10 minutes	2 minutes
Adulte	2	10 minutes	2 minutes
Junior AAA	3	10 minutes	2 minutes
Senior AAA	3 à 7	7 minutes	2 minutes

5.2 *Déroulement de la partie*

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

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

- b) Mise au jeu : La mise au jeu signale le lancer de début de partie ou de période. Elle doit s'effectuer du point central du terrain.
- c) Une fois la mise au jeu effectuée, le jeu se poursuit tant qu'une faute n'est pas commise. L'équipe en possession du ballon effectuera une appellation et procèdera au lancer.
- d) La réception du lancer doit se faire avec n'importe quelle partie du corps, sans que le ballon ne touche le sol délimité par les limites de la surface de jeu, incluant les obstacles fixes se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur de la surface de jeu.
- e) Le ballon est considéré « en jeu » s'il est en contact avec la ligne de démarcation de la surface de jeu. Au moment du contact avec le sol, le ballon est considéré « hors jeu » si ce contact n'est pas à l'intérieur des limites du terrain ou en contact avec la ligne de démarcation de la surface de jeu.
- f) Lorsqu'une faute est commise, les équipes non-fautives recevront un point.
- g) Les changements de joueurs sont permis lors d'une faute ou d'une blessure seulement.
- h) Remise au jeu : La remise au jeu se produit après qu'il y ait eu un arrêt de jeu signalé par l'arbitre.

Le point de remise au jeu est l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu.

Une fois le ballon replacé par l'arbitre au point de remise au jeu, l'équipe en possession a dix secondes pour mettre en place une formation adéquate de remise en jeu.

La formation est considérée comme adéquate pour une remise au jeu dès que trois joueurs sont en contact avec le ballon, sauf si l'équipe en possession du ballon adopte une formation offensive stratégique (feinte).

Lors d'une remise au jeu, l'équipe fautive peut reprendre le ballon dans une périphérie de deux diamètres de ballon, soit 2,44 mètres (8 pieds) du point de remise au jeu.

Une équipe en possession du ballon peut se déplacer après les deux coups de sifflet de la remise au jeu.

- i) Fin de la partie ou de la période : la fin de la partie ou de période est indiquée par le son du chronomètre et/ou le signal de l'arbitre. Le ballon est considéré comme « mort » dès le son du chronomètre et/ou le signal de l'arbitre.

✍ Interprétations :

- ♦ Le ballon est considéré en jeu si l'équipe nommée échappe le ballon ou commet une faute selon les règles de jeu avant le son du chronomètre, même si l'arbitre en chef n'a pas eu le temps nécessaire pour siffler et annoncer la faute.
- ♦ Le ballon est considéré comme « mort » si une faute est commise en même temps ou après le son du chronomètre.

Article 6. Définitions

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

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

- Il faut que celui ou ceux qui ont l'intention d'envoyer le ballon à l'équipe adverse entre en contact avec celui-ci. Les gestes qui causent le contact et le mouvement du ballon seront considérés comme le geste initial. Le lancer se termine lorsque le geste initial du lanceur est terminé.
- Toutefois, si la défensive entre en contact avec le ballon après le début du geste initial et avant la fin de celui-ci, le ballon appartiendra à la défensive. Par contre, le lanceur peut toujours terminer son mouvement.

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

6.4 Passe : Action de faire voyager le ballon dans les airs d'au moins un joueur à au moins un autre joueur. Pour être considéré comme une passe, il faut que le joueur à l'origine du mouvement du ballon soit en contrôle de ce dernier, que le geste de faire voyager le ballon soit fait de façon intentionnelle, que le contact avec le ballon soit interrompu et qu'il y ait un ou plusieurs destinataires à cette passe. Il revient à l'arbitre de déterminer si un joueur est un destinataire acceptable.

6.5 Calcul de la distance de 1,83 mètre (6 pieds) :

L'arbitre calcule cette distance à partir de l'extrémité du ballon le plus près du joueur en défensive.

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

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

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

Article 7. Règlements de jeu

7.1 Faute d'appellation

a) En tout temps, les lancers doivent être précédés du mot « Omnikin », suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe qui doit attraper le ballon (exemple : Omnikin noir). En outre, il ne faut pas entendre de prolongement de couleur au moment du lancer.

En jeu, pour être prise en considération, l'appellation complète doit être faite **avant** le lancer et **après** qu'il y ait eu un contact au ballon. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant qu'il y ait eu un contact.

b) Lors d'une mise ou remise au jeu, l'appellation complète doit être faite **après** les deux coups de sifflet de l'arbitre pour être prise en considération. L'appellation doit être reprise si elle est faite avant les deux coups de sifflet. La prononciation de l'appellation doit être juste. Il faut entendre clairement chaque mot séparément.



Commentaire :

Lors du lancer, les joueurs de la cellule offensive peuvent communiquer entre eux en autant que cela ne nuisent pas à l'appellation ni au bon déroulement du jeu.

c) Un ou deux joueurs peut ou peuvent appeler Omnikin suivi obligatoirement de la couleur de l'équipe choisie. Par contre, lors de l'appellation, on ne doit entendre qu'un seul joueur et un seul mot à la fois.

d) On ne peut appeler qu'une seule couleur **après** avoir prononcé Omnikin.

Les exemples suivants constituent des appellations **acceptées** après qu'il y ait eu un contact au ballon ou après les deux coups de sifflets, lors d'une mise ou remise au jeu :

- Omnikin-noir Omnikin-noir (lancer)
- Gris-Omnikin-gris (lancer)
- Omnikin-noir « mot » (lancer)
- Bleu-Omnikin-noir (lancer)
- Omnikin-gris-gris (lancer)
- Omni-Omnikin-bleu (lancer)
- Omni-noir Omnikin-gris (lancer)

Les exemples suivants constituent des **fautes** d'appellation, lorsqu'ils sont dits après qu'il y ait eu un contact au ballon ou après les deux coups de sifflet, lors d'une mise ou remise au jeu :

- Omnikin-bleu Omnikin-gris (lancer)
- Omnikin-Omnikin-noir (lancer)
- Omnikin-gris-bleu (lancer)
- Omnikin « Nom d'un joueur » bleu (lancer)
- Omnikin-vert (lancer)
- Omnikin-noir-Omnikin (lancer)

Faute d'appellation pour Attaque injustifiée

Une équipe ne peut appeler une équipe ayant deux points de différence ou plus avec elle, à moins que l'équipe nommée soit celle en tête.

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

Dans le cas où l'équipe qui appelle est à égalité en tête, elle doit appeler celle qui lui est égale à moins que l'autre équipe ne tire de l'arrière que par un point.

Pour qu'il y ait faute d'appellation pour attaque injustifiée, l'appellation doit pouvoir être prise en considération.

L'arbitre décernera une faute d'appellation pour attaque injustifiée immédiatement après l'appellation. La faute d'appellation pour attaque injustifiée ne s'applique pas dans la dernière minute de jeu de la partie.

Tableau 2

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

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

16	12	12	Aucune possibilité d'attaque injustifiée
15	15	14	Aucune possibilité d'attaque injustifiée

7.2 Manque un contact

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

- ♦ *Si la trajectoire du ballon est modifiée par une partie du corps (dos, tête ou autre) d'un joueur de la cellule offensive après que le lancer ait été effectué, l'arbitre signalera une faute pour manque un contact étant donné que lors du dernier contact au ballon, les quatre joueurs n'avaient pas de contact corporel avec celui-ci.*
- ♦ *Un transport est le fait d'accompagner le ballon lors d'un lancer, alors qu'au moins un des quatre joueurs de l'équipe n'est plus en contact corporel avec celui-ci.*

7.3 Échapper

Suite à un lancer, pour que le ballon soit considéré comme échappé le ballon doit toucher le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain et une des conditions suivantes doivent être remplies :

- Le lancer doit avoir libéré au moins 1,83 m (6 pieds) et avoir eu une partie de sa trajectoire avec une pente ascendante ou nulle. Si le lancer ne respecte pas ces conditions, pour être considéré comme échappé un joueur de l'équipe nommé doit d'abord être entré en contact avec le ballon avant qu'il ne touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.
- Une équipe est en contrôle du ballon et que ce dernier touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain avant qu'il n'ait été lancé, il y aura échapper.
- Une équipe en possession du ballon effectue une passe de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.

7.4 Extérieur

Pour que le ballon soit considéré comme extérieur il doit avoir été en contact soit avec le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe. L'équipe qui se verra sanctionner d'une faute d'extérieur sera celle en possession du ballon lorsque celui-ci touchera le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.

Le lancer doit se faire à l'intérieur des limites de la surface de jeu. Toutefois, dans le cas où une ligne délimite la surface de jeu, la prise d'élan initiale pour exécuter un lancer peut se faire à l'extérieur des limites de jeu. Cependant, une partie du corps de chacun des membres de la cellule en jeu doit être à l'intérieur et en contact avec la surface de jeu lorsqu'en contact avec le ballon.

Un joueur est considéré extérieur lorsqu'aucune partie de son corps n'est en contact avec la surface de jeu ou avec la ligne délimitant la surface de jeu lors du contact avec le ballon à moins que son corps soit entièrement à l'intérieur de la surface de jeu.

Si un joueur de l'équipe nommée est à l'extérieur des limites de terrain et qu'il récupère le ballon tout en n'ayant aucune partie du corps en contact avec l'intérieur ou sur la limite délimitant la surface de jeu il y aura extérieur.

Lors d'une remise au jeu, les joueurs de l'équipe à l'offensive ayant un contact avec le ballon sont responsables d'avoir au minimum une partie du corps à l'intérieur et en contact avec la surface de jeu.

Si un joueur prend son impulsion à l'intérieur ou **sur une ligne** délimitant la surface de jeu, il peut alors entrer en contact avec le ballon. Cependant, ce joueur ne doit plus être en contact avec le ballon au moment où il reprend contact uniquement avec l'extérieur des limites de la surface de jeu.

En situation de passe, il y aura une faute pour extérieur si une équipe en possession du ballon le lance de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.

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

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

7.5 Pente descendante

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

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

Figure 2 : Lancers considérés pente descendante.

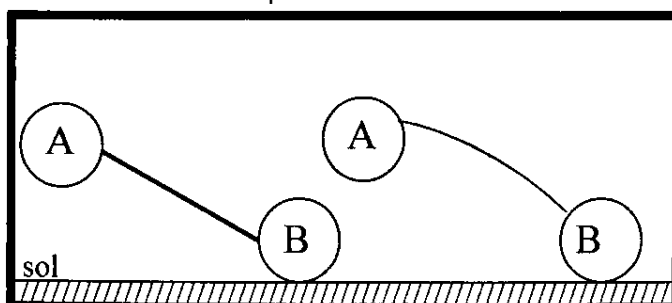
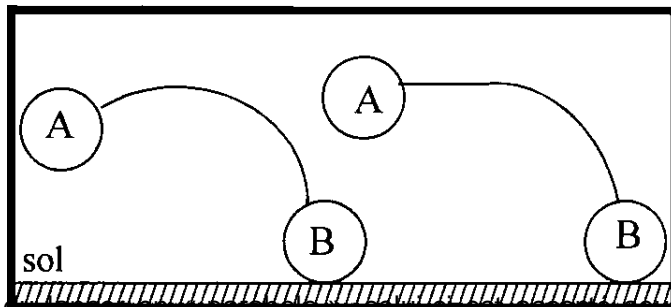
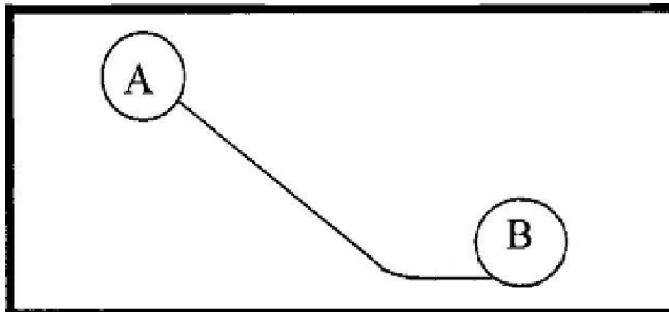


Figure 3 : Lancers acceptés.



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

Figure 4 : Le lancer parabole est accepté.



⇒ Si un lancer produit une pente descendante et qu'un joueur d'une équipe non nommée est touché en premier par le ballon, une des possibilités suivantes se produit :

- Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si la trajectoire du ballon est modifiée.
- Il y aura pente descendante si la trajectoire du ballon n'est pas modifiée.
- Il y aura obstruction volontaire (voir 7.1b) si le joueur n'a pas tenté l'effort maximum pour éviter d'être touché par le ballon.



Commentaire :

La trajectoire d'un ballon est modifiée quand la ligne parcourue par le ballon est brisée.

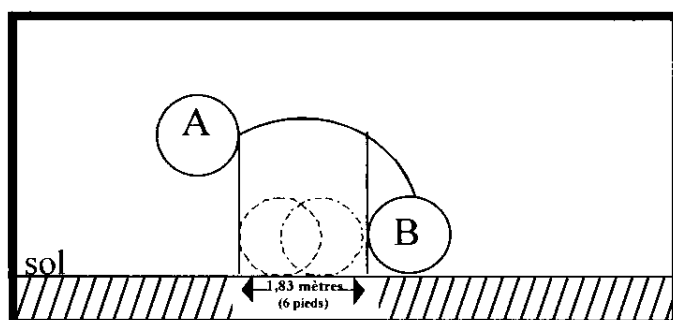
7.6 Lancer trop court

a) Distance minimale que le ballon doit parcourir :

Le ballon doit libérer au minimum 1,83 mètre (6 pieds) au sol. Pour se faire, il doit être possible de placer une fois et demie le diamètre du ballon (1,83 mètre (6 pieds)) au sol entre le ballon de départ A et celui d'arrivée B (voir figure 5).

Un lancer est considéré comme un lancer trop court lorsque le lancer ne libère pas 1,83 mètre (6 pieds) (voir figure 5) et qu'aucun joueur de l'équipe nommée ne touche au ballon avant que celui-ci n'ait touché le sol à l'intérieur ou sur les limites de la surface de jeu.

Figure 5 : Distance minimale que le ballon doit parcourir.



7.7 Reprise de jeu

Description Reprise de Jeu :

Une reprise de jeu ne modifie pas le pointage des équipes.

Pour déterminer le point de remise au jeu et l'équipe qui sera en possession du ballon, deux possibilités peuvent survenir :

- 1) Si l'incident qui a provoqué la reprise de jeu (voir obstruction involontaire) s'est produit avant que l'équipe appelée puisse contrôler* le ballon, l'équipe qui était à l'offensive demeure en possession du ballon et le point de remise au jeu demeure le même.

Interprétation :

*Contrôler : l'équipe est en contrôle du ballon quand l'arbitre juge que celle-ci est en mesure de l'immobiliser.

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

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

Obstruction Involontaire :

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

Il y aura obstruction involontaire et reprise de jeu si un joueur de l'équipe non nommée positionné à plus de 1,83 mètre (6 pieds), ou l'arbitre touche, au ballon en premier et modifie la trajectoire de celui-ci, et ce, même si l'équipe nommée récupère le ballon. Le ballon est considéré en jeu si la trajectoire du ballon n'est pas modifiée.

Le ballon est considéré en jeu si l'équipe nommée touche le ballon en premier et que celui-ci rebondit ensuite sur un joueur d'une équipe non nommée ou sur l'arbitre.

 *Interprétation :*

- *Ces deux dernières règles s'appliquent également si le joueur de l'équipe non-nommée ou l'arbitre se situe à l'extérieur des limites du terrain.*

Si un joueur de l'équipe non nommée est à l'extérieur des limites de terrain, qu'il touche au ballon en premier et le fait dévié, l'arbitre sifflera une obstruction involontaire ou volontaire (selon le cas).

Il peut y avoir obstruction involontaire et reprise de jeu si, suite au premier contact, un joueur de l'équipe nommée se voit obstruer involontairement par un joueur d'une équipe adverse ou l'arbitre et est incapable de rejoindre le ballon.

En situation de passe, il y aura reprise de jeu si le joueur adverse se situant à plus de 1,83 mètre (6 pieds), au moment de la passe, touchant au ballon, a tenté un effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.

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

7.8 Faute de temps

- a) Lors d'une mise ou remise au jeu, l'équipe en possession du ballon a cinq secondes après les deux coups de sifflet de l'arbitre pour effectuer le lancer.

 *Commentaire :*

Ce délai de cinq secondes ne s'efface pas après avoir prononcé l'appellation. Le ballon doit avoir été lancé dans un délai de cinq secondes.

- b) Suite au lancer dès l'établissement du premier contact d'un joueur de l'équipe nommé, l'équipe aura 10 secondes pour effectuer un lancer.

7.9 Marcher

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

Le marcher partiel

Lors d'une réception à un ou deux joueurs, il est permis de se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le troisième joueur de la même équipe touche le ballon. Seul le joueur établissant le troisième contact devra conserver un pied de pivot. Si plusieurs joueurs établissent le troisième contact de façon simultanée, tous ces joueurs devront respecter un pied de pivot.

Le marcher complet

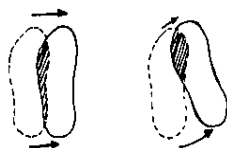
Lors d'une réception à un ou deux joueur(s), il est permis de se déplacer sur le terrain jusqu'à ce que le troisième joueur de la même équipe touche le ballon. Après trois contacts, donc trois joueurs différents, les joueurs qui sont ou qui entreront en contact avec le ballon devront respecter un pied de pivot.

Pour les deux règles du marcher les joueurs en contact corporel avec le ballon, qui ont au moins un pied au sol, ont droit à un pivot. Par contre, les joueurs ayant toute autre position au sol, soit sur le dos, soit sur le ventre, etc., n'ont plus le droit de déplacer les surfaces du corps en bas des hanches lorsque celles-ci sont en contact avec le sol. Ils peuvent ajouter des parties du corps au sol, mais ne peuvent enlever celles en bas des hanches.

Les schémas suivants représentent des pieds de pivot acceptés.



Les schémas suivants représentent des pieds de pivot refusés.



Un **pivot** a lieu lorsqu'un joueur en contact corporel avec le ballon déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction, alors que l'autre pied, appelé **pied de pivot**, maintient une même partie du dessous du pied en contact continu avec le sol, avec ou sans rotation, sans se déplacer.

:

- Choix du pied de pivot : Tous les joueurs devant respecter un pied de pivot, peuvent utiliser le dessous de l'un ou l'autre de ses pieds comme

pied de pivot. Dès que l'un des pieds est déplacé, l'autre devient le pied de pivot.

- Si le troisième contact a lieu dans les airs, le premier pied à toucher le sol sera considéré comme le pied de pivot.

7.10 Déplacement illégal

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

Une équipe doit, lorsqu'elle effectue un déplacement suite à une remise au jeu, effectuer un déplacement rectiligne et unidirectionnel. De plus, le lancer doit être réalisé à l'intérieur de la périphérie de deux diamètres du point de remise au jeu.

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

7.11 Emprisonnement du ballon

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

7.12 Deux fois le même frappeur

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

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

Tableau 1 Droit de lancer à nouveau

<i>Fautes</i>	<i>Droit de lancer à nouveau</i>	
	<i>Oui</i>	<i>Non</i>
<i>Extérieur</i>		X
<i>Deux fois le même lanceur</i>		X
<i>Lancer trop court</i>		X
<i>Pente descendante</i>		X

<i>Échappé</i>		X
<i>Lancer non réglementaire</i>		X
<i>Offensive Illégale</i>	X	
<i>Manque un contact</i>	X	
<i>Reprise de jeu</i>	X	
<i>Défensive illégale</i>	X	
<i>Joueur(s) en trop sur le terrain</i>	X	
<i>Faute d'appellation</i>	X	
<i>Échappé par la cellule</i>	X	
<i>Faute de temps</i>	X	
<i>Marcher</i>	X	
<i>Avertissement mineur ou majeur</i>	X	
<i>Déplacement illégal du ballon</i>	X	
<i>Emprisonnement du ballon</i>	X	
<i>Ballon tenu ou retenu par l'encolure</i>	X	

7.13 *Ballon tenu part l'encolure*

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

7.14 *Offensive Illégale*

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

- a) Un joueur en offensive effectue un lancer en frappant ou poussant le ballon avec une partie du corps située en bas des hanches.
- b) Un joueur en offensive ralentit, bloque ou entre en contact avec un joueur en défensive situé à l'extérieur de son axe corporel.
- c) Un joueur à l'offensive brise sa ligne de course et entre en contact avec un joueur se situant à 1,83 mètre (6 pieds) ou moins du ballon dans le but de provoquer une faute pour défensive illégale.
- d) Le frappeur provoque un contact avec un joueur en défensive en utilisant l'un de ses bras et qu'il frappe ensuite avec l'autre.

7.15 **Défensive Illégale**

Il y aura faute pour défensive illégale :

- a) Si une équipe en défensive compte plus de deux joueurs à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) du ballon **au moment du lancer**. Dans le cas où les deux équipes en défensive sont en situation de défensive illégale au moment du lancer, la faute sera décernée à l'équipe nommée.
- b) Si un joueur en défensive se positionnant à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon bloque, dévie ou ralentit le geste initial du frappeur.
- c) Si au moment du lancer, un joueur en défensive de l'équipe non-nommée se positionnant à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon, est atteint par le ballon en premier et que la trajectoire est modifiée avant qu'il ne touche le sol.
- d) Si en situation de passe, un joueur en défensive se positionnant à 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon touche au ballon au moment de la passe et que l'arbitre juge que cette obstruction bloque, dévie ou ralentit l'exécution de la passe.
- e) Si, lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,83 mètres (6 pieds) et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralentit, bloque ou dévie la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.
- f) Si un joueur se positionnant à moins de 1,83 mètres (6 pieds) du ballon bloque ralentit ou fait dévier la course d'un joueur à l'offensive désirant se rendre au ballon.
- g) Si avant l'exécution du lancer, alors que l'équipe à l'offensive est en contrôle du ballon, un joueur se situant à moins de 1,83 mètre (6 pieds) déplace le ballon.
- h) Si au moment du début du geste initial du frappeur, un joueur en défensive touche au ballon.
- i) Si un joueur en défensive ne respecte pas l'axe corporel d'un joueur à l'offensive et qu'il y a contact entre ces deux joueurs.

7.16 **Avertissements**

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

Le premier avertissement mineur ou majeur résulte en un point aux deux autres équipes. De plus, le joueur ayant entraîné l'avertissement se voit sanctionner d'un avertissement personnel.

Avertissement verbal

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

Une équipe recevra un avertissement verbal pour avoir retarder la partie si elle dépasse le temps de 10 secondes alloué pour effectuer un changement ou pour présenter une formation adéquate pour une remise au jeu.

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

Avertissement mineur

a) Conduite antisportive : Est considéré comme conduite antisportive le fait de :

- Ne pas respecter les décisions de l'arbitre.
- Ne pas respecter ses coéquipiers, les adversaires, les entraîneurs, les spectateurs, etc.
- Ne pas adopter un langage approprié (sauf 6.3.1 a) et b).
- Chercher à commettre délibérément une faute.

b) Obstruction volontaire entre deux joueurs :
Est considéré comme obstruction volontaire entre deux joueurs le fait de bloquer, tenir, pousser ou accrocher un joueur.

Est également considéré comme obstruction volontaire le fait d'empêcher la progression d'un joueur et/ou la formation de la position offensive d'équipe au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses pieds, de son corps ou encore en utilisant des moyens brutaux.

Un joueur qui provoque un contact avec un joueur adverse de façon délibérée, se verra sanctionner d'un avertissement mineur pour obstruction volontaire entre deux joueurs. De plus si l'arbitre juge qu'il y avait risque de blessure, le joueur fautif sera sanctionné d'un avertissement majeur pour acte ou parole avec l'intention de blesser.

Voir points Offensive et Défensive Illégale pour interprétation à l'intérieur de 1,83 mètre (6 pieds)

c) Obstruction volontaire entre un joueur et le ballon :
Un joueur qui entre en contact avec le ballon de façon volontaire sans que le ballon ne soit destiné à son équipe, nuisant ainsi au bon déroulement du jeu, recevra un avertissement mineur pour obstruction volontaire entre un joueur et le ballon. Tout joueur n'ayant pas tenté l'effort maximum, selon

ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'être touché par le ballon, sera fautif d'une obstruction volontaire.

Voir point Défensive Illégale pour interprétation à l'intérieur de 1,83 mètre (6 pieds)

En situation de passe, il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse touchant au ballon n'a pas tenté d'éviter le contact avec le ballon, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'être touché.

À son deuxième avertissement mineur, le joueur est expulsé et l'équipe continue sans lui, toujours à quatre joueurs.

Avertissement Majeur

- a) Tout signe ou commentaire vulgaire* à l'égard de quiconque de la part d'un joueur, d'un entraîneur, d'un aide-entraîneur ou d'un soigneur.
 - **Vulgaire** : *on entend par vulgaire ce qui est contraire à la politesse et aux usages courants d'une société.*
- b) Un acte ou parole avec intention de blesser.
- c) Un avertissement décerné après la fin du temps de jeu et avant la signature de la feuille de marqueur (voir article 4.1 k).
- d) Le lancer ne doit pas être fait dans l'intention de blesser. C'est-à-dire que le ballon ne doit pas être dirigé directement sur un joueur, en haut des épaules, de façon puissante. La décision revient à l'arbitre en chef de juger s'il y a intention de blesser ou non, donc avertissement majeur ou pas, selon le cas.



Commentaire :

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

Tout autre avertissement sera considéré comme mineur ou verbale.

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

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

Si une équipe se retrouve à trois joueurs après l'expulsion d'un membre de son équipe, elle est automatiquement disqualifiée pour la partie en cours.

Avertissements répétés

Lors du deuxième, troisième ou quatrième avertissement à une même équipe, les équipes non fautives marquent chacune cinq points. Le quatrième avertissement à une même équipe entraîne l'expulsion de celle-ci et la partie continue avec deux équipes.

N.B. Pour l'attribution des points d'esprit sportif, un avertissement majeur correspond à deux avertissements mineurs (voir annexe E).

7.17 Calcul du Pointage

- a) L'équipe totalisant le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante. S'il y a égalité en ronde préliminaire d'un tournoi, aucune période supplémentaire n'est prévue et des points sont attribués selon la méthode présentée à l'annexe E. Si une partie débute à deux équipes ou doit se terminer à deux équipes, un écart de 15 points sur le système de pointage en dernière période de partie met fin à la rencontre.



Commentaires :

Pour des compétitions ou ligues officielles, il peut y avoir une période supplémentaire pour départager les équipes lors des rondes finales.

KBQ peut approuver une période supplémentaire pour les grandes compétitions provinciales.

Une ARKB peut approuver une période supplémentaire lors des compétitions régionales relevant de leur territoire.

- b) La formule de supplémentaire est :

Faire une période sans limite de temps où la première équipe à atteindre cinq points sur le système de pointage sera déclarée gagnante.

Advenant le cas où deux équipes terminent la prolongation à égalité, refaire une période de prolongation entre ces deux équipes où la première des deux équipes à inscrire 5 points sur le système de pointage sera déclarée gagnante.

Une équipe ayant un avertissement lors de la prolongation se voit retrancher les points d'esprit sportif prévus et donne un ou cinq points sur le système de pointage à l'autre équipe selon le cas.

Article 8 : Règles reliées au temps

8.1 Temps de jeu

Le chronomètre de jeu s'arrête seulement lors de cas spécifiques comme une blessure ou dans tout autre cas où l'arbitre décidera d'interrompre le jeu.

Le chronomètre de jeu ne s'arrête pas lorsqu'il y a faute.

8.2 Temps mort

- a) Chaque équipe bénéficie d'un temps mort de 30 secondes par période.
- b) Le temps mort peut être demandé seulement par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe.
- c) Aucun temps mort ne peut être accordé dans les deux dernières minutes précédant la fin d'une période ou de la partie.
- d) La demande d'un temps mort doit être faite à l'arbitre lorsque le ballon est considéré comme « mort ». Toutes les équipes peuvent alors demander leur temps mort.
- e) Pendant un temps mort, les joueurs sont autorisés à quitter le terrain et à s'asseoir sur leur banc d'équipe.
- f) Lorsqu'un temps mort est demandé par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe, il est toujours d'une durée de trente secondes.
- g) Si un temps mort est demandé par l'arbitre, mais pas dans les deux dernières minutes d'une période ou d'une partie, et que cela nécessite un arrêt de jeu supérieur à 30 secondes, l'excédant de 30 secondes sera repris à la fin de la période ou de la partie, selon le cas.

Article 9 : Interprétations

9.1 Résumé des points concernant la PASSE

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

- 1) Le ballon est considéré en jeu s'il touche un joueur d'une équipe adverse ou l'arbitre sans modifier sa trajectoire.
- 2) Si le ballon touche un joueur d'une équipe adverse causant une modification de la trajectoire du ballon, il y a cinq options :
 - Il y aura obstruction volontaire au ballon si le joueur adverse se situant à plus de 1,83 mètre (6 pieds), touchant au ballon, n'a pas tenté d'éviter le contact avec le ballon, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.
 - Il y aura reprise de jeu si le joueur adverse se situant à plus de 1,83 mètre (6 pieds), au moment de la passe, touchant au ballon, a tenté un effort maximum, selon ses capacités et/ou selon le jugement de l'arbitre en chef, pour éviter d'être touché.
 - Il y aura défensive illégale si en situation de passe, un joueur en défensive, se situant dans une périphérie de 1,83 mètres (6 pieds), touche au ballon au moment de la passe et que l'arbitre juge que cette obstruction bloque, dévie ou ralentit l'exécution de la passe.

- Il y aura échappé si l'équipe en possession du ballon lance de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur les limites du terrain.
- Il y aura une faute pour extérieur si une équipe en possession du ballon le lance de façon délibérée sur un joueur d'une équipe adverse après quoi le ballon touche le sol à l'extérieur des limites de jeu ou alors en contact avec un obstacle fixe.
- Il y aura reprise de jeu automatique si le ballon touche l'arbitre en premier, causant ainsi une modification de la trajectoire du ballon.

9.2 Résumé des points concernant le Déplacement Offensif

- 1) Il y aura défensive illégale si, lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement ralentit, bloque ou dévie la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.
- 2) Il y aura faute pour déplacement illégal du ballon si, lors d'un déplacement offensif à un ou deux joueurs, un joueur en défensive se situant à l'extérieur d'une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) du ballon au moment de l'amorce du déplacement est atteint par le ballon, ou par un joueur. Le joueur en défensive doit toutefois faire un effort pour éviter d'être touché.
- 3) Le jeu se poursuivra si lors d'un déplacement de ballon à un ou deux joueurs par la cellule offensive, un joueur en défensive se situant dans une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) et moins du ballon au moment de l'amorce du déplacement touche au ballon ou à un joueur mais ne ralentit, ne bloque ou ne dévie pas la course d'un ou des joueurs de l'équipe à l'offensive.

9.3 Résumé des points concernant le Temps Mort

- a) Chaque équipe bénéficie d'un temps mort de 30 secondes par période.
- b) Le temps mort peut être demandé seulement par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe.
- c) Aucun temps mort ne peut être accordé dans les deux dernières minutes précédant la fin d'une période ou de la partie.
- d) La demande d'un temps mort doit être faite à l'arbitre lorsque le ballon est considéré comme « mort ». Toutes les équipes peuvent alors demander leur temps mort.
- e) Pendant un temps mort, les joueurs sont autorisés à quitter le terrain et à s'asseoir sur leur banc d'équipe.
- f) Lorsqu'un temps mort est demandé par l'entraîneur ou le capitaine d'une équipe, il est toujours d'une durée de trente secondes.

- g) Si un temps mort est demandé par l'arbitre, mais pas dans les deux dernières minutes d'une période ou d'une partie, et que cela nécessite un arrêt de jeu supérieur à 30 secondes, l'excédant du 30 secondes sera repris à la fin de la période ou de la partie, selon le cas.

Si un temps mort est demandé par l'arbitre dans les deux dernières minutes d'une période ou d'une partie, le temps sera repris en totalité à la fin de la période ou de la partie, selon le cas.

Si du temps de jeu doit être repris, il y aura arrêt de jeu au signal sonore et remise au jeu pour reprendre le temps avec l'équipe en contrôle du ballon à l'endroit où elle se situait au moment du signal sonore.

- h) Les temps morts non utilisés dans une période ne peuvent être reportés plus tard dans la rencontre.



Commentaires :

Lors de blessure légère, l'arbitre ne demandera pas de temps mort si le joueur blessé est prêt à rejouer rapidement (dix secondes) sans recevoir des soins ou est remplacé immédiatement. Dans le cas contraire, l'arbitre demandera un temps mort.

Lors d'une blessure sérieuse, l'arbitre doit demander un temps mort et arrêter le chronomètre de jeu.

Article 10 : Procédures d'Arbitrage

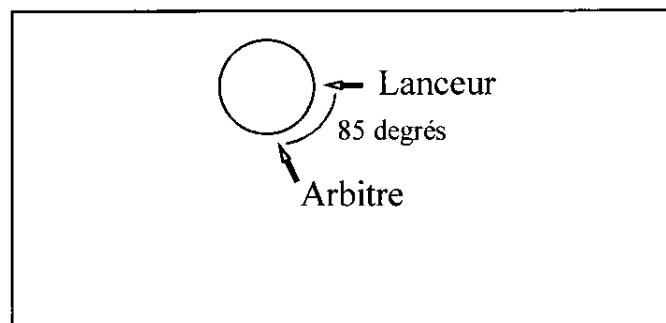
10.1 Procédure d'Intervention pour système d'arbitrage à un arbitre

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



Commentaires :

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



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

10.2.1 Procédure d'Intervention pour Arbitre en Chef

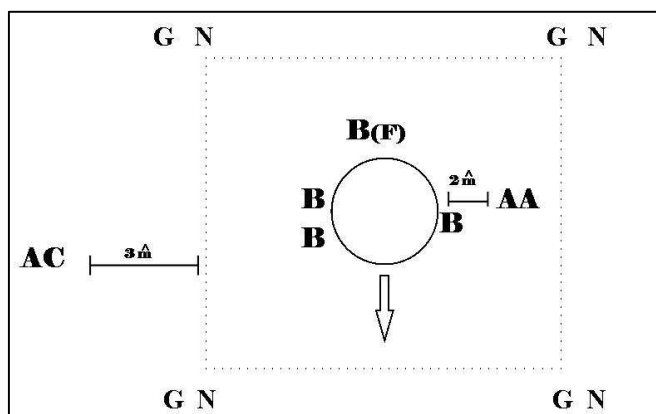
- 1- Être à la bonne position.
- 2- Autoriser l'arbitre adjoint par un signe de main (pointe le ballon à distance) à effectuer la mise ou remise au jeu.
- 3- Siffler la faute.
- 4- Signaler et annoncer la faute et ce en identifiant l'équipe (brassards) face au marqueur.
- 5- Vérifier et confirmer d'un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

10.2.2 Procédure d'Intervention pour l'Arbitre Adjoint

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



Commentaires : voir positionnement



10.3 Procédure d'arbitrage des Avertissements

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

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

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

Appliquer la procédure prévue à l'article 8.2 g) en fonction du temps restant à disputer à la période.

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

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

Appliquer la procédure prévue à l'article 8.2 g) en fonction du temps restant à disputer à la période.

10.4 Procédure d'arbitrage des changements

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

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

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

10.5 Procédure d'arbitrage pour un temps mort

- a) L'arbitre annonce le début d'un temps mort par un coup de sifflet continu, face au chronométreur et en pointant le brassard de l'équipe qui le demande.
- b) L'arbitre doit inscrire le temps mort sur la feuille de marqueur officiel.
- c) Après 20 secondes, il siffle un coup de nouveau pour rappeler les équipes au jeu.
- d) Dix secondes plus tard, il siffle la remise au jeu.

- e) Après les 30 secondes, si le ballon n'est pas soutenu par au moins un joueur, l'arbitre donnera un avertissement verbal à l'équipe ayant retardé le déroulement de la partie. S'il y a récurrence de la même équipe dans la même partie, cette équipe se verra attribuer un avertissement mineur.



Commentaires :

L'arbitre n'a pas à attendre que toutes les équipes soient à leur place sur le jeu. Lorsque les 30 secondes du temps mort sont écoulées, il doit effectuer la remise au jeu. Par contre, si l'équipe en possession du ballon est prête avant la fin du temps mort, l'arbitre devra tout de même attendre la fin des 30 secondes avant d'effectuer la remise au jeu.

ANNEXE A : CHARTE D'ESPRIT SPORTIF

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

- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est d'abord et avant tout observer strictement tous les règlements : c'est ne jamais chercher à commettre délibérément une faute;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est respecter l'officiel. La présence d'officiels ou d'arbitres s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. Ils méritent entièrement le respect de tous;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est accepter toutes les décisions de l'arbitre sans jamais mettre en doute son intégrité;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est reconnaître dignement la défaite sans vouloir s'en prendre aux adversaires;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est reconnaître les bons coups, les bonnes performances de l'adversaire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est refuser de gagner par des moyens illégaux et par la tricherie;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est vouloir se mesurer à un opposant dans l'équité. C'est compter sur son seul talent et ses habiletés pour tenter d'obtenir la victoire;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est encourager ses coéquipiers autant suite à une erreur qu'à une bonne performance;
- **Faire preuve d'esprit sportif**, c'est garder sa dignité en toute circonstance : c'est démontrer que l'on est maître de soi. C'est refuser que la violence physique ou verbale prenne le dessus.

L'ESPRIT SPORTIF ÇA COMPTE !

ANNEXE B : CATÉGORIE PAR NIVEAU

SECTEUR SCOLAIRE PRIMAIRE :

1 ^e -2 ^e année :	⇒	novice
3 ^e -4 ^e année:	⇒	atome
5 ^e -6 ^e année :	⇒	inter
5 ^e -6 ^e année:	⇒	inter AA
5 ^e -6 ^e année :	⇒	inter élite

SECTEUR SCOLAIRE SECONDAIRE :

1 ^{er} -2 ^e secondaire	⇒	benjamin féminin
	⇒	benjamin masculin
3 ^e -4 ^e secondaire	⇒	cadet féminin
	⇒	cadet masculin
5 ^e secondaire	⇒	juvénile féminin
	⇒	juvénile masculin

SECTEUR CIVIL :

(Pour qu'un joueur puisse évoluer dans une de ces catégories, il doit être âgé d'au minimum 12 ans à la date du tournoi ou de l'événement. Les catégories ne sont pas établies en fonction de l'âge de l'athlète, mais plutôt selon le calibre de l'équipe).

⇒	A féminin
⇒	A mixte
⇒	A masculin
⇒	AA féminin
⇒	AA mixte
⇒	AA masculin
⇒	AAA féminin
⇒	AAA mixte
⇒	AAA masculin

ANNEXE C : CATÉGORIE PAR ÂGE

Au 30 septembre de l'année de classification

SECTEUR SCOLAIRE PRIMAIRE :

1 ^e -2 ^e année (<i>novice</i>)	⇒	6-7-8 ans
3 ^e -4 ^e année (<i>atome</i>)	⇒	8-9-10 ans
5 ^e -6 ^e année (<i>inter</i>)	⇒	10-11-12 ans
5 ^e -6 ^e année (<i>inter élite</i>)	⇒	10-11-12 ans

SECTEUR SCOLAIRE SECONDAIRE :

1 ^{er} -2 ^e secondaire (<i>benjamin</i>)	⇒	12-13-14 ans
3 ^e -4 ^e secondaire (<i>cadet</i>)	⇒	14-15-16 ans
5 ^e secondaire (<i>juvénile</i>)	⇒	16-17-18 ans

SECTEUR CIVIL :

A féminin A mixte A masculin	⇒	12 ans et plus
AA féminin AA mixte AA masculin	⇒	12 ans et plus
AAA féminin AAA mixte AAA masculin	⇒	12 ans et plus

ANNEXE D : GESTUELLE D'ARBITRAGE

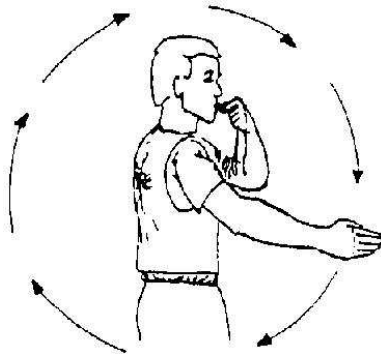
Les signaux d'arbitrage qui suivent doivent être connus parfaitement de tous les arbitres et utilisés dans toutes les rencontres.

Il est important que ces signaux soient également connus des marqueurs et des chronométreurs.

Ces signaux sont les seuls signaux officiels reconnus par KBQ.

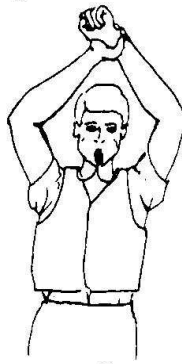
1. Début de la partie ou de la période

Avec le bras, trois rotations au niveau de l'épaule vers l'avant, puis pointer le banc de l'équipe partante, toujours en gardant le coup de sifflet.



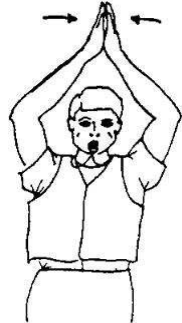
2. Fin de la période

Face à la table du chronométreur, l'arbitre en chef lève les bras au-dessus de la tête, et avec une main prend son poignet de l'autre bras, toujours en gardant le coup de sifflet.



3. Fin de la partie

Face à la table du chronométreur, l'arbitre en chef lève le bras au-dessus de la tête et tape dans les mains, trois fois, toujours en gardant le coup de sifflet.



4. Temps mort

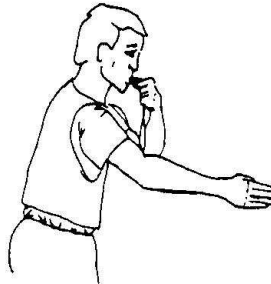
Face à la table du chronométreur, l'arbitre en chef place les doigts de la main au centre de l'autre main, à la hauteur de la poitrine et indique l'équipe qui demande le temps mort, toujours en gardant le coup de sifflet.



Pour les quatre premiers signaux, le coup de sifflet est continu (deux à trois secondes).

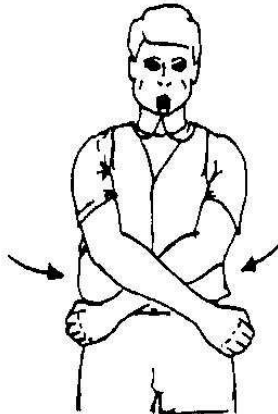
5. Mise ou remise au jeu

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



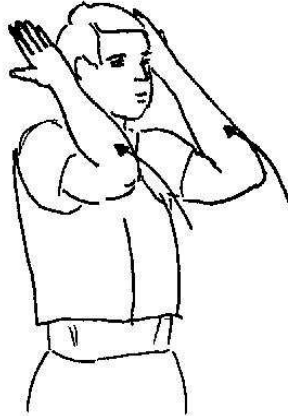
6. Droit de reprise (reprise de jeu)

L'arbitre siffle un seul coup. Les bras tendus et croisés à la hauteur de la taille, l'arbitre les décroise d'un seul mouvement (deux fois) et pointe le brassard de l'équipe qui doit reprendre le jeu.



7. Hors terrain (extérieur)

L'arbitre siffle un seul coup. Il fléchit les coudes en ramenant les paumes en arrière des épaules et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



8. Joueur(s) en trop sur le terrain

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



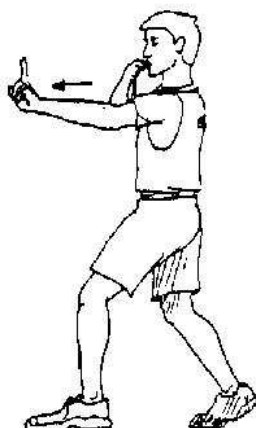
9. Défensive illégale

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



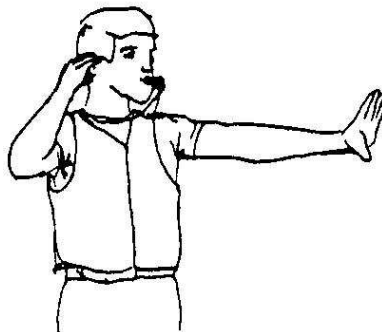
10. Omission d'un joueur de toucher le ballon (manque un contact)

L'arbitre siffle un seul coup. L'index de la main pointe vers le haut, et d'un seul mouvement, l'arbitre déplie le bras vers l'avant puis le ramène. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



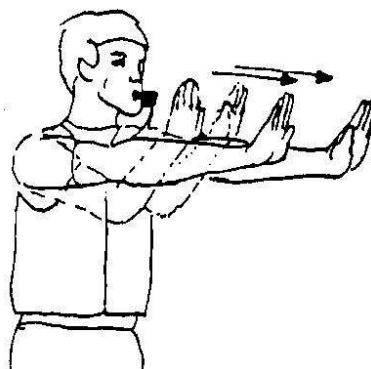
11. Confusion dans l'appellation (faute d'appellation)

L'arbitre siffle un seul coup. Le bras en extension vers l'avant et la main ouvre et ferme rapidement (en forme de bec). Simultanément, l'autre main est portée à l'oreille. L'arbitre pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



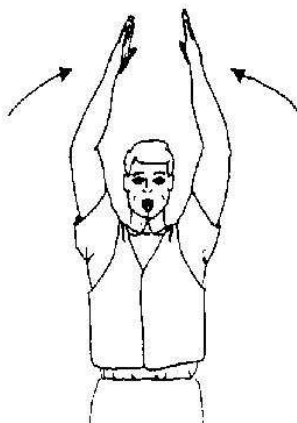
12. Deux fois le même lanceur

L'arbitre siffle un seul coup. Flexion et extension des avant-bras vers l'avant. Les mains sont en hyper extension, par la suite, l'arbitre pointe le brassard de l'équipe fautive.



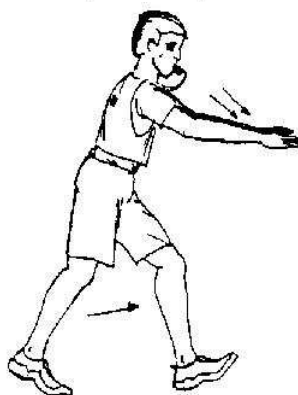
13. Lancer trop court

L'arbitre siffle un seul coup. Les bras sont en extension le long du corps. L'arbitre ramène les bras au-dessus de la tête (les mains ne se touchent pas, paumes se faisant face). Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



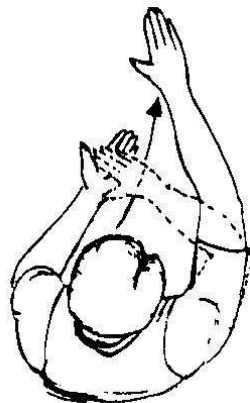
14. Pente descendante

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



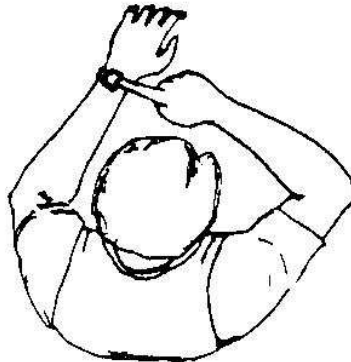
15. Ballon échappé ou non attrapé

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



16. Faute de temps

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



17. Marcher avec le ballon

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



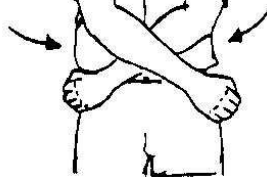
18a) Obstruction involontaire entre deux joueurs

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



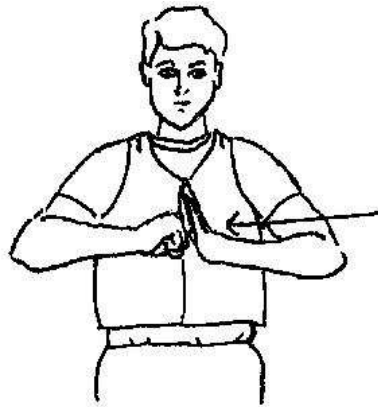
18b) Obstruction involontaire entre un joueur et le ballon

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



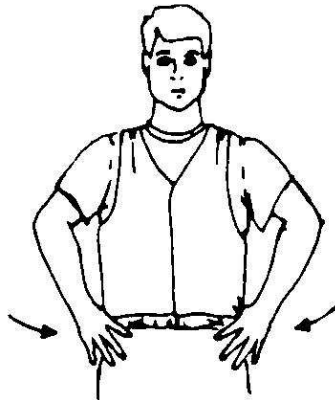
18c) Obstruction volontaire entre deux joueurs

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



18d) Obstruction volontaire entre un joueur et le ballon

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



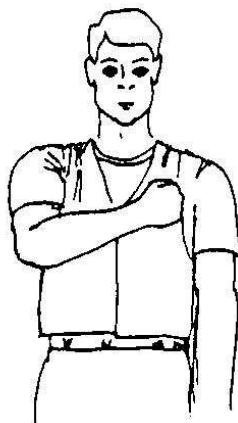
18e) Conduite antisportive

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



18f) Acte ou parole avec intention de blesser quiconque

L'arbitre siffle un seul coup. Le poing frappe l'avant de l'épaule et pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main. Cette faute entraîne un avertissement majeur au joueur fautif.



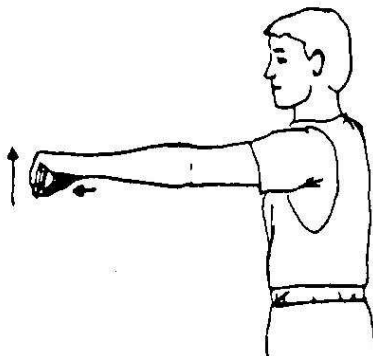
19. Offensive illégale

L'arbitre siffle un seul coup. Il croise les avant-bras, poings fermés vers le haut à la hauteur de la poitrine. Il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



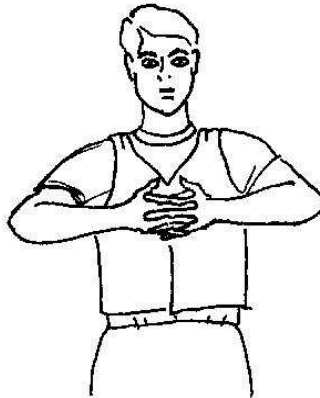
20. Ballon tenu ou retenu par l'encolure

L'arbitre siffle un seul coup; avec la main, l'arbitre fait le geste de soulever un objet en ouvrant et fermant la main. La main pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive.



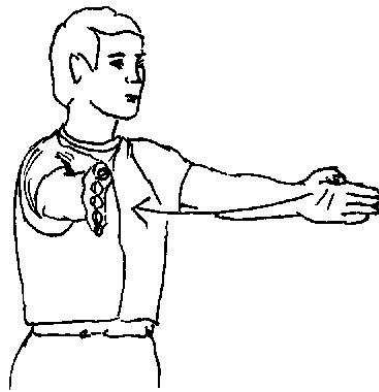
21. Emprisonnement du ballon

L'arbitre siffle un seul coup. Avec les deux bras, l'arbitre fait un cercle devant lui en entrelaçant les doigts, il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



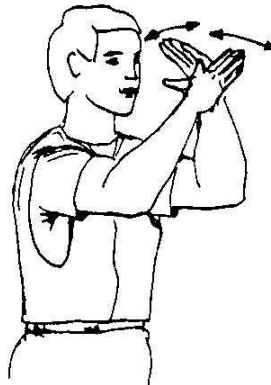
22. Déplacement illégal du ballon

L'arbitre siffle un seul coup. Les deux bras en extension parallèles au sol devant la poitrine. Les paumes collées, un bras reste fixe et l'autre bras s'éloigne parallèle au sol, il pointe ensuite le brassard de l'équipe fautive d'une main.



23. Changement(s) de joueur

Aucun coup de sifflet. Avec les deux mains au-dessus de la tête, flexion latérale arrière-avant, les paumes se faisant face.



ANNEXE E : ATTRIBUTION DES POINTS CUMULÉS

Ce système d'attribution des points est utilisé pour des équipes qui évoluent dans des ligues ou lors de tournois. Il s'agit d'attribuer un certain nombre de points pour les périodes gagnées ainsi que pour les trois positions finales.

Période :

Après chacune des périodes, un point est attribué à l'équipe en première position. S'il y a double ou triple égalités en première position, aucun point n'est accordé.

Partie :

Après la partie, 18 points sont répartis aux trois équipes selon le tableau suivant:

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

Si la partie se déroule à deux équipes, l'attribution des points sera faite de la façon suivante :

Une équipe se mérite dix points si elle gagne la partie seule. L'équipe perdante reçoit six points si l'écart avec l'équipe gagnante est de 14 points et moins à la fin de la dernière période de la partie et deux points si un écart de 15 points sur le système de pointage en dernière période de partie met fin à la rencontre.

En cas d'égalité, les deux équipes cumulent 7 points.

La troisième équipe absente ne cumulera aucun point pour cette partie.

Esprit sportif :

Après chacune des parties, des points sont accordés à chacune des équipes selon le nombre d'avertissement.

Toutes les équipes débutent avec cinq points. Au premier avertissement mineur, un point est retranché. À tous les avertissements suivants, des points seront déduits selon le tableau suivant :

Pour l'attribution des points d'esprit sportif, un avertissement majeur correspond à deux avertissements.

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

À noter que les points identifiés dans cette annexe sont des points cumulés pour la ligue ou le tournoi et non des points ajoutés au système de pointage. Les points additionnés au système de pointage sont décrits à l'article 6.

ANNEXE F : RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES PAR CATÉGORIES

Catégories Primaires

- Pour toutes les catégories primaires (atome, inter, inter AA et inter AAA) : la frappe à un bras est strictement interdite. Les lancers acceptés sont ceux à deux bras (lancer mains liées ou lancer poussé) et le lancer poussé à un bras (aucun bruit au contact du ballon). L'arbitre signalera une faute pour offensive illégale, si cette procédure n'est pas respectée.
- Pour toutes les catégories primaires (atome, inter, inter AA et inter AAA) aucun joueur en défensive n'est autorisé à se trouver à l'intérieur d'une périphérie de 1,83 mètre (6 pieds) du ballon **au moment du lancer**. Si l'arbitre juge qu'un joueur se situe à l'intérieur de cette périphérie lors du lancer, une faute pour défensive illégale sera signalée.
- Pour les catégories primaires participative (atome et inter) la règle du marcher ne s'applique pas
- Pour la catégorie inter AA la règle du marcher partiel s'applique.
- Pour la catégorie inter AAA la règle du marcher complet s'applique.

Catégories Secondaires Réguliers et Adulte A

- Pour les catégories secondaires réguliers et Adulte A, la règle du marcher partiel s'applique.
-

Catégories Secondaires AAA, Adultes AA et AAA

- Pour les catégories secondaires AAA, Adulte AA et AAA, la règle du marcher complet s'applique.

Réseaux AAA

- Temps chronométré

Lorsque le temps est chronométré (dernière minute de la partie dans les réseaux de développement et dernière minute de chaque périodes dans les réseaux Senior AAA) et qu'un problème de chronométrage survient, les options suivantes sont à considérer :

- 1) Si le chronomètre cesse de fonctionner alors que le temps était arrêté, les arbitres prendront un temps mort et replaceront le temps restant au chronomètre et procéderont ensuite à la remise au jeu.
- 2) Si le chronomètre cesse de fonctionner alors que le jeu est en cours, l'arbitre sifflera immédiatement un temps mort qui arrêtera le jeu. Une fois le temps restant replacé sur le chronomètre, l'arbitre signalera une reprise de jeu et l'équipe qui avait le contrôle du ballon en dernier devra reprendre le ballon au centre du terrain.

- 3) Si le chronométreur omet de repartir le temps au moment de la remise au jeu, les deux situations suivantes peuvent survenir :
- Si l'arbitre se rend compte immédiatement du problème c'est-à-dire qu'aucun changement de possession n'est survenu, ce dernier sifflera alors un temps mort qui arrêtera le jeu. Une fois le temps restant replacé sur le chronomètre, l'arbitre signalera une reprise de jeu.
 - Si l'arbitre ne se rend pas compte du problème immédiatement et qu'au moins un changement de possession est survenu, dès que l'arbitre se rend compte du problème, il sifflera immédiatement un temps mort qui arrêtera le jeu. L'arbitre évaluera ensuite combien de temps s'est écoulé et le retranchera du temps indiqué par le chronomètre au moment de la dernière remise au jeu. L'arbitre signalera ensuite une reprise de jeu et l'équipe qui avait le contrôle du ballon en dernier devra reprendre le ballon au centre du terrain.
- Dans les réseaux Senior AAA, la règle du « Deux fois même frappeur » ne s'applique pas.