

Les Règles du Netball

Edition 2020 en français

Non à la vente ou la reproduction



Non à la vente ou la reproduction

CONTENU

1	Introduction	6
2	Définitions	7
3	Spécifications techniques	13
	3.1 Le terrain et les zones adjacentes	14
	3.2 Les poteaux de but	18
	3.3 Le ballon	19
4	Durée du match	20
	4.1 Les temps de jeu	20
	4.2 La prolongation	20
5	Participants au match	22
	5.1 L'équipe	22
	5.2 Les officiels de match	24
	5.3 Les officiels techniques	27
6	Procédures de match	29
	6.1 Les procédures arbitrales	29
	6.2 Les procédures des officiels d'équipe	31
7	Sanctions	32
	7.1 Les types de sanctions	32
	7.2 L'avantage	34
8	Contrôler le jeu	35
	8.1 L'organisation pour commencer le jeu	35
	8.2 La passe centrale	36
	8.3 En dehors des limites du terrain	38

8.4	La remise en jeu	40
8.5	L'entre-deux	41
8.6	Les infractions quand le ballon n'est pas en jeu	43
9	Pendant le match	44
9.1	Les remplacements et les changements d'équipe	44
9.2	Les joueurs en retard	44
9.3	Les arrêts	45
9.4	Jouer le ballon	47
9.5	Les distances de passe	49
9.6	Le jeu de jambe	50
9.7	Le hors-Jeu	51
10	Marquer un but	53
10.1	Les exigences pour marquer un but	53
10.2	Les exigences pour prendre un tir	53
11	Obstruction	54
11.1	L'obstruction sur un joueur qui a la possession du ballon	54
11.2	L'obstruction sur un joueur qui n'a pas la possession du ballon	55
12	Contact	56
12.1	Le contact et le « jeu loyal »	56
12.2	L'interférence	56
13	Gestion du jeu	58
13.1	Les décisions pouvant être prises par les arbitres	58
13.2	Fautes de jeu	60
13.3	Comportement des officiels d'équipe et des joueurs remplaçants	62

Notes explicatives

Annexe A Directives de match	64
Annexe B Gestes d'arbitrage	72
Annexe C Terminologie d'arbitrage	80
Annexe D Variations pour d'autres niveaux de jeu	81

Non à la vente ou la reproduction

1. INTRODUCTION

Le Netball est un jeu excitant, rapide et technique, un combat loyal. Il s'agit d'un jeu dans lequel deux équipes de sept joueurs chacune essayent de conserver ou d'acquérir la possession du ballon.

L'équipe qui est en possession du ballon, en courant, en sautant, en lançant et en attrapant, tente de passer le ballon dans le cercle de but adverse en marquant un but, tandis que l'équipe adverse utilise des mouvements et des stratégies défensives pour empêcher cela et pour gagner la possession. L'équipe avec le plus grand nombre de buts marqués à la fin du match est le gagnant du match.

Les joueurs ont des zones précises dans lesquels ils peuvent se déplacer. Le jeu redémarre après chaque but, par une possession alternée des deux équipes.

Les règles sont basées sur les valeurs fondamentales de l'égalité des chances, du fair-play, du respect des compétences de l'adversaire et de la sécurité.

- C'est la responsabilité des joueurs de s'assurer qu'ils soient physiquement et techniquement préparés d'une manière qui leur permet de jouer le jeu, de se conformer aux règles et d'y participer en toute sécurité de manière sportive et loyale. Ceci inclut aussi de se conformer aux décisions des arbitres et d'ajuster le jeu en conséquence
- C'est la responsabilité de ceux qui entraînent ou qui enseignent le jeu de s'assurer que les joueurs sont préparés d'une manière qui assure la conformité des règles du jeu ainsi que la compréhension des comportements sportifs et des pratiques sécuritaires.
- C'est la responsabilité des arbitres d'appliquer les règles du jeu avec impartialité, équité et uniformité.
- C'est la responsabilité des organismes de contrôle à tous les niveaux de s'assurer que le jeu est mené et développé en conformité avec un comportement discipliné et sportif.

Alors que le Netball s'est d'abord développé comme un jeu principalement joué par les femmes et les filles, il est maintenant joué par les garçons et les filles, par les femmes et les hommes.

Les règles sont écrites pour des compétitions internationales. Des variations de certaines règles peuvent être localement faites pour des joueurs de différents niveaux ou pour satisfaire à d'autres conditions (voir l'Annexe D).

INF publie les règles du Netball en plusieurs langues. S'il y a divergence dans la formulation, le texte en anglais fait autorité.

Copyright © 2020 Fédération Internationale de Netball.

Tous les droits sont réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, conservée dans un système de stockage ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, sans l'autorisation écrite

préalable de la Fédération internationale de Netball, ni être autrement distribuée dans toute autre forme de reliure ou de couverture à part celle dans laquelle elle est publiée.

2. DEFINITIONS

A

(Astride the transverse line) **A cheval sur la ligne transversale**: se tenir debout avec un pied dans le tiers-but et un pied dans le tiers central.

(At the team bench) **Sur le banc d'équipe**: sur ou immédiatement à côté (y compris derrière ou devant) du banc d'équipe.

(Attacking team) **Équipe en attaque**: l'équipe qui est en possession du ballon.

B

(Bench player) **Joueur remplaçant**: un joueur qui au cours d'un match est à un moment donné sur le banc d'équipe.

(Bench zone) **Zone de banc**: zone immédiatement extérieure au terrain où sont situés le banc officiel, les bancs d'équipes et le banc des arbitres (tout ceci du même côté du terrain).

(Breaking) **Invasion**: l'entrée anticipée d'un joueur dans un tiers avant que le coup de sifflet ne soit donné pour la passe centrale.

C

(Caution) **Mise en garde**: informer un joueur au sujet d'une infraction et /ou de son comportement.

(Controlling umpire) **Arbitre de contrôle**: arbitre qui à un moment donné contrôle la moitié de terrain où le jeu se déroule.

(Co-umpire) **Co-arbitre**: arbitre qui à un moment donné ne contrôle pas le jeu.

(Court surround) **Zone autour du terrain**: la zone qui entoure le terrain de jeu.

D

(Defending team) **Équipe en défense**: l'équipe qui n'a pas la possession du ballon.

(During play) **Pendant le jeu**: à tout moment pendant une période / mi-temps excepté quand le temps de jeu est arrêté.

E

(Event organiser) **Organisateur de l'événement:** personne(s) responsable(s) de l'organisation du match.

(Extra time) **Prolongation:** une période de temps supplémentaire utilisée quand un vainqueur est requis en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire.

F

(Failure to take the court) **Défaillance d'entrer sur le terrain:** une équipe a moins de 5 joueurs présents sur le terrain au début d'une période de jeu ou une équipe tarde à regagner le terrain après un arrêt.

(Fake pass) **Fausse passe:** le joueur fait une action de passe, mais il ne libère pas le ballon.

(Field of play) **Champ de jeu:** zone constituée du terrain de jeu et de la zone autour du terrain.

(Free pass) **Passé libre:** sanction pour infraction mineure.

(Full-time) **Fin du temps de jeux réglementaire:** la fin du temps de jeu spécifié pour un match (60 minutes) prolongation exceptée.

G

(Game) **Jeu:** le jeu de netball.

(Goal end) **Direction d'attaque:** la limite du terrain où une équipe tire au but.

(Good sportsmanship) **Bon esprit sportif:** niveau de comportement qui répond aux normes d'éthique généralement acceptées dans le sport, y compris les règles du jeu, l'autodiscipline, la maîtrise de soi et le respect des adversaires et des officiels.

H

(Half-time) **Mi-temps:** l'intervalle entre la deuxième et la troisième période et pendant la prolongation entre les deux mi-temps.

I

(INF) **INF:** la Fédération Internationale de Netball.

(Infringement) **Infraction:** action contraire aux règles qui peut être pénalisée par un arbitre.

(International play) **Jeu international:** match entre deux pays qui jouent pour des points au classement INF.

(Interval) **Intervalle**: période de temps entre des périodes de jeu successives.

L

(Landing foot (one foot landing)) **Pied d'atterrissage (atterrissage sur un pied)**: le pied sur lequel un joueur atterrit en premier après avoir attrapé le ballon ou sur lequel il est en appui au sol quand il attrape le ballon.

(Landing foot (two feet landing)) **Pied d'atterrissage (atterrissage sur deux pieds)**: le pied qui NE bouge pas en premier quand un joueur étant sur ses deux appuis attrape le ballon ou quand après avoir attrapé le ballon il atterrit simultanément sur les deux pieds.

(Late player) **Joueur en retard**: un joueur qui n'est pas prêt à jouer sur le terrain au début d'un match ou lorsque le match doit être repris après un arrêt ou un intervalle.

M

(Major infringement) **Infraction majeure**: infraction aux règles de contact ou d'obstruction, lorsque le poteau de but est déplacé par un défenseur de manière à interférer avec un tir au but, lorsqu'un défenseur dévie une balle de sa trajectoire descendante vers l'anneau, lorsqu'un joueur entre sur le terrain à un moment non-autorisé ou infraction à la règle du jeu antisportif.

(Match) **Match**: compétition entre deux équipes qui jouent selon les règles du jeu.

(Match officials) **Officiels de match**: deux arbitres et un arbitre de réserve.

(Minor infringement) **Infraction mineure**: violation des règles régissant le jeu avec le ballon, le jeu de jambes, la passe au centre, le hors-jeu et d'autres règles liées.

N

(Natural body stance) **Attitude corporelle naturelle**: position stable et verticale, debout ou en mouvement, qui peut inclure des légers mouvements de bras pour la stabilité ou pour l'élan.

O

(Official bench) **Banc officiel**: lieu où les marqueurs et les chronométreurs sont situés pendant un match.

(Opponent) **Adversaire**: joueur de l'équipe adverse.

P

(Pass) **Passer**: action d'un joueur en lançant, frappant ou en faisant rebondir le ballon vers un autre joueur, en laissant tomber le ballon ou en posant le ballon sur le sol et puis en retirant ses mains.

(Penalty pass) **Passer de pénalité**: sanction pour une infraction majeure. Un Goal Shooter ou un Goal Attack effectuant une passe de pénalité dans le cercle de but peut faire une passe ou peut tirer au but.

(Period of play) **Période de jeu**: un quart-temps pendant un match ou une mi-temps pendant la prolongation.

(Pivot) **Pivoter**: un mouvement quand le joueur qui a la possession du ballon pivote soit sur le talon, soit sur la pointe du pied d'atterrissage tout en maintenant le contact avec le sol.

(Playing enclosure) **Enceinte de jeu**: la zone constituée du terrain, de la zone autour du terrain et de la zone de banc.

(Playing time) **Temps de jeu**: le temps écoulé d'une période /mi-temps qui n'inclut pas les arrêts.

(Possession) **Possession**: un joueur tient le ballon d'une ou de deux mains.

(Primary care person) **Personne responsable des premiers soins**: un officiels d'équipe qui est qualifié pour diagnostiquer et traiter les blessures ou les maladies (par exemple, un médecin ou un physiothérapeute).

R

(Reckless) **Imprudence**: sans penser ou se soucier des conséquences d'une action.

(Reserve umpire) **Arbitre de réserve**: un officiel de match assis sur le banc des arbitres qui lors d'un match est prêt à remplacer un arbitre en cas de maladie/blessure.

(Retaliation) **Vengeance**: Réaction inappropriée d'un joueur à l'action/aux actions d'un autre joueur.

S

(Sanction) **Sanction**: les mesures prises par un arbitre (passe libre ou passe de pénalité) contre un joueur fautif, un officiel de l'équipe ou un remplaçant.

(Set) **Prête à être effectuée**: une sanction est prête à être effectuée une fois que le joueur qui prend la sanction est correctement positionné avec la balle; dans le cas d'une passe de pénalité, le pénalisé doit également être correctement positionné.

(Scorers) **Marqueurs**: les responsables techniques chargés de tenir la feuille de marque y compris l'évidence des passes centrales et des détails des joueurs sur le terrain.

(Shot) **Tir**: un Goal Shooter ou un Goal Attack dirige le ballon vers l'anneau en tentant de marquer un but.

(Simultaneous) **Simultané**: se produit exactement en même temps.

(Substitution) **Remplacement**: quand un joueur se déplace depuis le banc de son équipe pour remplacer un joueur sur le terrain.

T

(Team) **Équipe**: jusqu'à douze joueurs (dont sept joueurs au maximum sont sur le terrain à tout moment) et jusqu'à cinq officiels.

(Team bench) **Banc d'équipe**: lieu où pendant le match sont situés les officiels de l'équipe et tous les joueurs qui ne sont pas sur le terrain.

(Team change) **Changement d'équipe**: quand sur le terrain les joueurs changent de positions de jeu.

(Team officials) **Officiels d'équipe**: jusqu'à cinq personnes au maximum dont au moins une d'entre elles est une personne responsable des premiers soins.

(Technical officials) **Officiels techniques**: marqueurs, chronomètres et tout autre officiel spécifié pour l'événement.

(Timekeepers) **Chronomètres**: officiels techniques chargés de maintenir un compte-rendu précis du temps de jeu (notamment en signalant aux arbitres quand le jeu devrait se terminer), des intervalles et des arrêts de jeu.

U

(Umpires' bench) **Banc d'arbitres**: le lieu où sont assis les arbitres lorsqu'ils ne sont pas sur le terrain et où est assis l'arbitre de réserve pendant le match.

Les mesures - les abréviations suivantes sont utilisées:

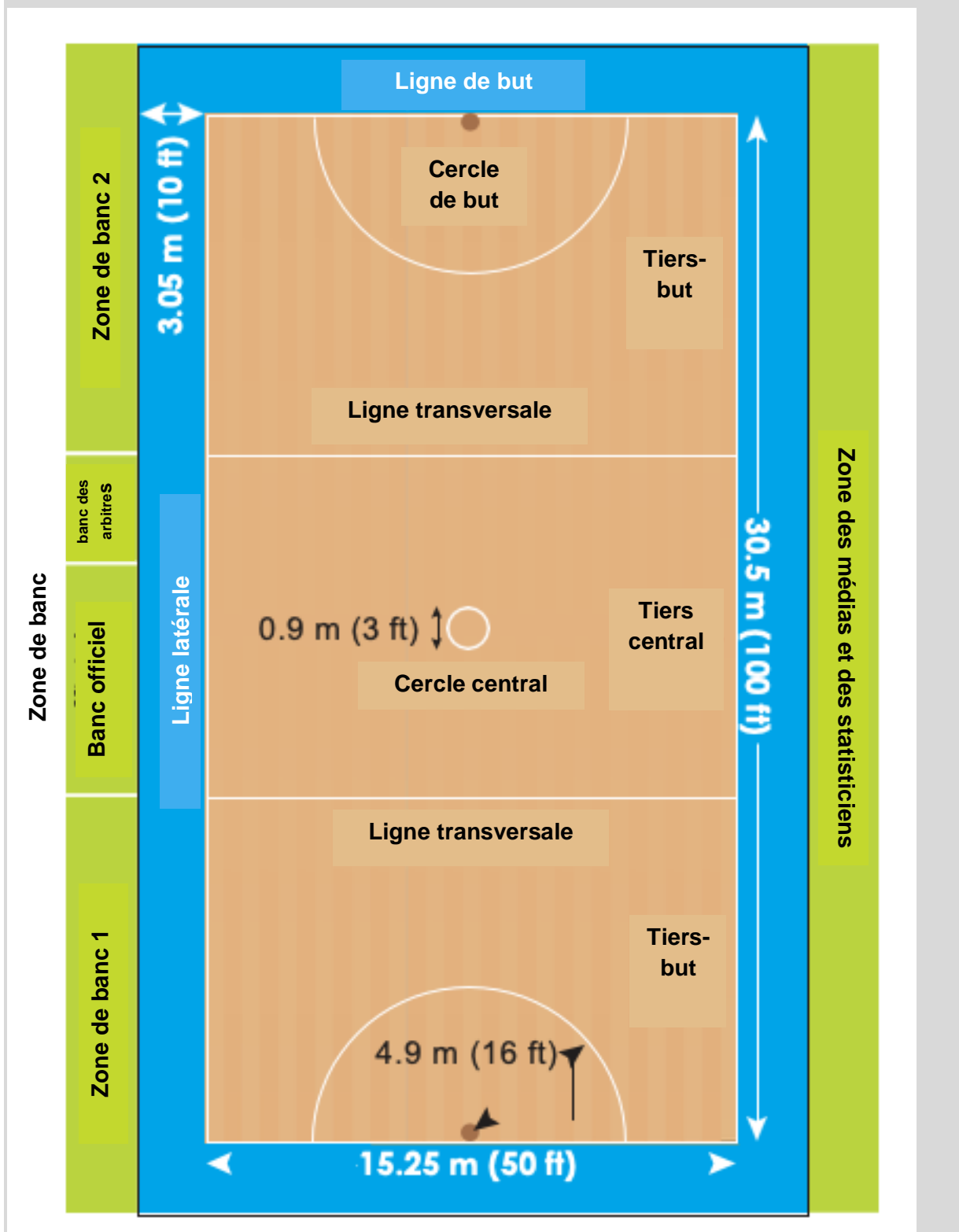
cm	centimètres
ft	pieds
g	grammes
in	pouces
kPa	kilopascals
m	mètres
mm	millimètres
oz	onces
psi	livres par pouce carré

Non à la vente ou la reproduction

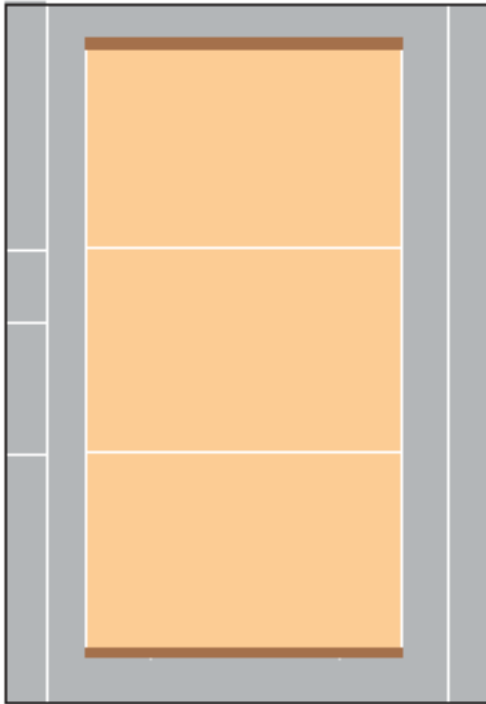
3. SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Non à la vente ou la reproduction

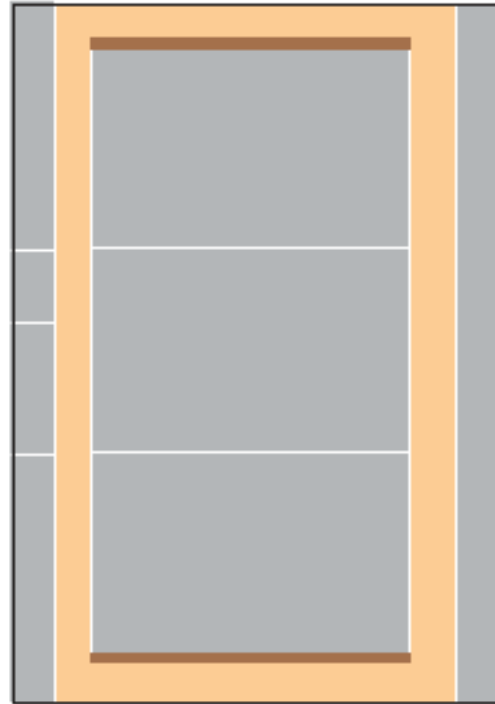
3.1 LE TERRAIN ET LES ZONES ADJACENTE



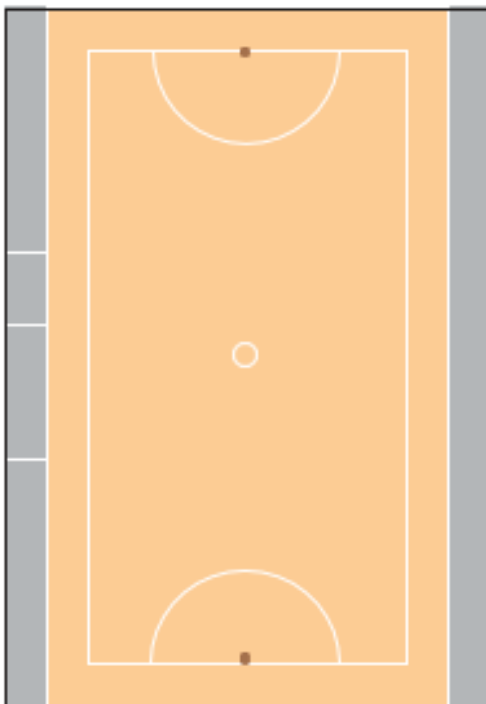
Terrain



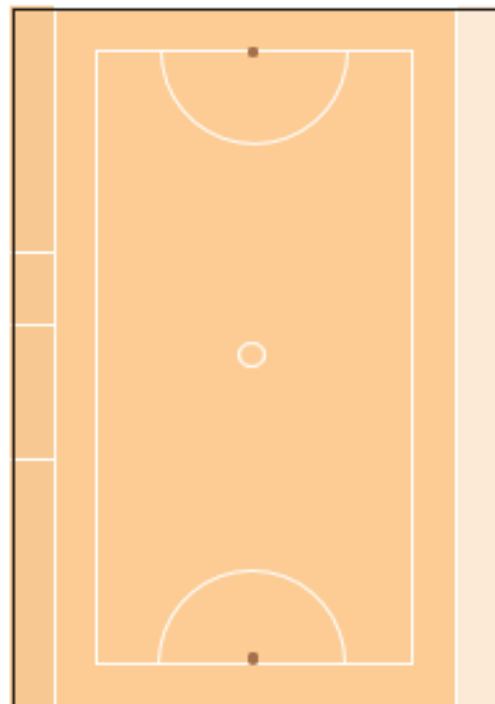
Zone autour du terrain



Champ de jeu



Enceinte de jeu



3.1.1 Le terrain

Le terrain est de forme rectangulaire et il est plane et ferme. La surface doit être en bois (de préférence en bois élastique), mais peut être d'une autre matière si c'est sans danger pour y jouer dessus.

- (i) Les deux côtés les plus longs sont appelés lignes latérales et mesurent 30,5 m (100 pi).
- (ii) Les deux côtés les plus courts sont appelés lignes de but et mesurent 15,25 m (50 pi).
- (iii) Deux lignes parallèles aux lignes de but divisent le terrain en trois zones égales. Ces lignes sont appelées lignes transversales. La zone centrale est appelée le tiers central et les deux zones d'extrémité sont les tiers-but.
- (iv) Un cercle de 0,9 m (3 pi) de diamètre est situé au centre du terrain. Ceci est appelé le cercle central.
- (iv) Un cercle de but se trouve à chaque extrémité du terrain. Ceci est un demi-cercle d'un rayon de 4,9 m (16 pi) dont le centre est le point médian de l'extérieur de la ligne de but.
- (vi) Toutes les lignes (de préférence blanches) sont de 50 mm (2 po) de large et font partie de la zone du terrain qu'elles décrivent.

3.1.2 La zone autour du terrain

La zone autour du terrain est rectangulaire dans sa forme extérieure et elle entoure le terrain. La distance entre la limite extérieure de cette zone et les lignes de but et les lignes latérales est de 3,05 m (10 pi).

3.1.3 Le champ de jeu

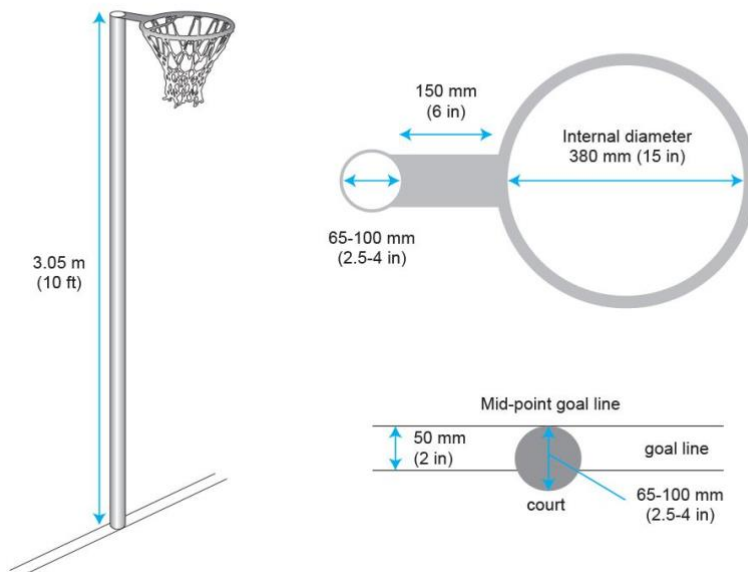
Le champ de jeu est de forme rectangulaire et est composé du terrain et de la zone autour du terrain. Pendant le jeu il n'y a que les joueurs titulaires et les arbitres qui sont autorisés sur le champ de jeu.

3.1.4 L'enceinte de jeu

- (i) Une zone de banc est située à proximité immédiate du champ de jeu. Le banc officiel, le banc des arbitres et les bancs d'équipe sont tous situés d'un côté du terrain dans la zone de banc.
- (ii) L'enceinte de jeu se compose du champ de jeu et de la zone de banc. Lors d'un match l'accès à l'enceinte de jeu est limité aux personnes munies d'une accréditation officielle pour l'événement.
- (iii) Si souhaité, sur le côté opposé du terrain une zone équivalente peut également être incluse dans l'enceinte de jeu. Cette zone doit être utilisée par les médias et au besoin par d'autres officiels techniques.

Non à la vente ou la reproduction

3.2 LES POTEAUX DE BUT



Internal diameter = **Diamètre interne**

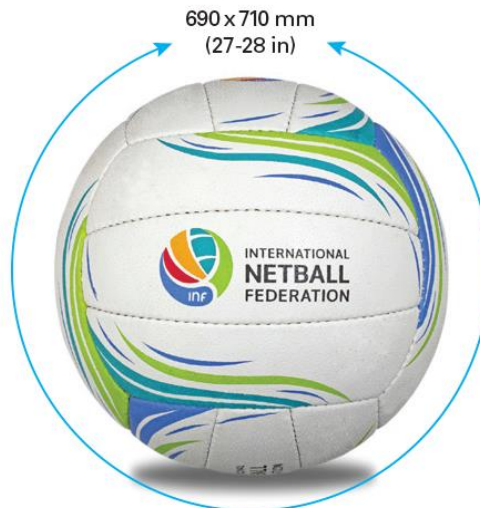
Mid-point goal line = **Point médian de la ligne de but**

Un poteau de but est placé au milieu de chaque ligne de but. Il se compose des éléments suivants:

- (i) Une perche verticale métallique de 65-100 mm (2,5-4 po) de diamètre et de 3,05 m (10 pi) de hauteur. La perche est:
 - (a) Insérée dans le sol ou accrochée sous le plancher pour qu'il y ait un minimum de mouvement en cas de chocs et pour qu'elle reste stable.
 - (b) Placée de manière que son derrière soit sur le bord extérieur de la ligne de but.
 - (c) Recouverte d'un rembourrage d'épaisseur uniforme pas plus de 50 mm (2 po) d'épaisseur qui s'étend sur toute sa longueur.
- (ii) Un anneau métallique horizontal en tige d'acier de 15 mm (5/8 in) de diamètre avec un diamètre interne de 380 mm (15 in).
- (iii) Une barre métallique horizontale d'une longueur de 150 mm (6 in), faisant saillie depuis le bord avant de la partie supérieure du mât, dans laquelle l'anneau est fixé.

- (iv) Un filet (de préférence blanc) monté sur l'anneau, clairement visible et ouvert en haut et en bas. La longueur minimale du filet est de 380 mm (15 in) et la longueur maximale est de 457 mm (18 in).

3.3 LE BALLON



- (i) Le ballon de match qui est de forme sphérique:
 - (a) mesure 690-710 mm (27-28 po) de circonférence et pèse 400-450 g (14-16 oz).
 - (b) est confectionné en cuir, en caoutchouc ou en matière synthétique appropriée.
 - (c) est gonflé à une pression de 76-83 kPa (11-12 psi).
- (ii) Le même ballon de match est utilisé tout au long d'un match sauf si les arbitres demandent son remplacement. Un ballon de remplacement doit se trouver sur le banc officiel et les arbitres pourront demander son utilisation.
- (iii) Avant le début du jeu les arbitres vérifient tous les ballons de match.

4. DURÉE DU MATCH

4.1 LE TEMPS DE JEU

- (i) Un match se joue en quatre périodes d'une durée de 15 minutes de jeu chacune, avec un intervalle de 4 minutes entre la première et la deuxième et entre la troisième et la quatrième période. La mi-temps est de 12 minutes (sauf, avec l'accord de l'organisateur de l'événement et des deux équipes, la mi-temps peut durer 8 minutes).

1 ^{ère} période	intervalle	2 ^{ème} période	mi-temps	3 ^{ème} période	intervalle	4 ^{ème} période
15 minutes	4 minutes	15 minutes	12 (ou 8) minutes	15 minutes	4 minutes	15 minutes

- (ii) Après chaque période les équipes changent de direction d'attaque.
- (iii) Une période de jeu ne doit pas dépasser le temps de jeu spécifié, sauf si une équipe bénéficie d'une passe de pénalité dans le cercle de but qu'elle attaque juste avant que le chronométreur ne signale la fin du jeu, l'arbitre sifflera pour mettre fin à la période de jeu et avisera les joueurs que le temps est prolongé pour que la passe de pénalité soit effectuée.
- (iv) Un intervalle peut être prolongé par les arbitres pour une situation d'urgence.

4.2 LA PROLONGATION

Avant le début d'un match l'organisateur de l'événement peut informer les équipes et les arbitres qu'en cas de score égal à la fin du temps réglementaire, il y aura une prolongation pour déterminer le vainqueur. Il sera également précisé la durée de chaque mi-temps. La procédure suivante sera appliquée:

- (i) Il y a un intervalle de 4 minutes à la fin du temps réglementaire.

- (ii) La prolongation sera constituée de deux mi-temps d'une durée égale, ne dépassant pas les 7 minutes chacune, avec un intervalle d'1 minute entre les deux mi-temps. Les équipes changent la direction d'attaque à la mi-temps.

égalité après le temps réglementaire	intervalle	1 ^{ère} période	mi-temps	2 ^{ème} mi-temps
un gagnant est exigé	4 minutes	ne dépasse pas les 7 minutes	1 minute	ne dépasse pas les 7 minutes

- (iii) Dans chaque mi-temps la première passe centrale est effectuée par l'équipe en droit de la passe centrale qui doit suivre.
- (iv) En cas d'égalité à la fin de la prolongation, un signal visuel sera placé au niveau du banc officiel pour indiquer que le jeu continuera jusqu'à ce qu'une équipe mène par deux buts d'écart.

la fin de la prolongation	le match se termine
le score est à égalité	une équipe mène par

5. PARTICIPANTS AU MATCH

5.1 L'ÉQUIPE

- (i) Avant le début du match, les noms de tous les joueurs et de tous les officiels de l'équipe doivent être fournis aux marqueurs. Chaque équipe nomme un joueur comme capitaine.
- (ii) Au cours d'un match, à tout moment, il peut y avoir un minimum de cinq et un maximum de sept joueurs sur le terrain, l'un d'eux doit jouer en tant que Centre.
 - a) Si une équipe n'a pas 5 joueurs disponibles, les arbitres attribueront le match à l'équipe adverse.
 - b) Si une équipe a plus de 7 joueurs sur le terrain, les joueurs supplémentaires sont immédiatement renvoyés du terrain.

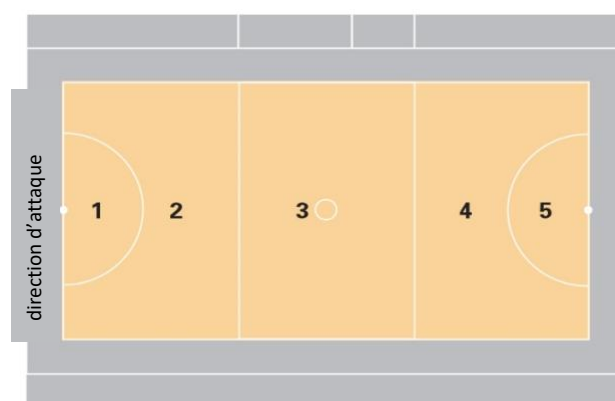
Sanction : Passe de pénalité à l'endroit où se trouvait le ballon avant que le match ne soit arrêté et un joueur de l'équipe pénalisée autorisé dans l'aire de jeu doit se tenir en dehors du jeu.

- (iii) Chaque équipe se voit attribuer un banc d'équipe où les officiels de l'équipe et les joueurs remplaçants sont situés pendant le jeu. Pendant le jeu les joueurs remplaçants ne peuvent quitter le banc d'équipe que pour une raison valable (par exemple pour s'échauffer).

5.1.1 Les joueurs

- (i) Pendant un match les joueurs doivent porter:
 - (a) Une tenue de jeu enregistrée et des chaussures de sport convenables (les semelles à crampons ne sont pas autorisées).
 - (b) Les initiales de la position de jeu de 150 mm (6 po) de haut qui doivent être clairement visibles et portées au-dessus de la taille, devant et derrière.
- (ii) Les positions de jeu et les initiales sont:

Goal Shooter (GS), Goal Attack (GA), Wing Attack (WA), Centre (C), Wing Defence (WD), Goal Defence (GD) et Goal Keeper (GK).
- (iii) Sur le terrain tous les joueurs ont des zones spécifiques dans lesquelles ils sont autorisés à jouer. (voir le tableau ci-dessous)



Position	zones de jeu				
Goal Shooter	1	2			
Goal Attack	1	2	3		
Wing Attack		2	3		
Centre		2	3	4	
Wing Defence			3	4	
Goal Defence			3	4	5
Goal Keeper				4	5

- (iv) Les joueurs ne peuvent pas porter tout ce qui pourrait les mettre en danger eux-mêmes ou les autres joueurs, spécifiquement:
- (a) Pas de parure ou de bijoux autre qu'une alliance qui doit être couverte avec du ruban adhésif.
 - (b) Un bracelet médical d'alerte peut être porté à condition que celui-ci soit couvert avec du ruban adhésif.
 - (c) Les ongles doivent être courts et lisses.
 - (d) Les cheveux doivent être convenablement attachés.
- (v) Rôle du capitaine:
- (a) Avant le début du match, les deux capitaines effectuent le tirage au sort pour le choix de la direction d'attaque ou de la première passe centrale et en avisent les marqueurs et les arbitres du résultat.

- (b) Pendant un intervalle le capitaine a le droit de consulter les arbitres pour la clarification de toute règle. Tout joueur qui a besoin d'une clarification peut accompagner le capitaine.
- (c) Les arbitres peuvent demander au capitaine de parler à tout joueur sur le terrain dont le comportement est une source de préoccupation.
- (d) Dans le cas où le capitaine n'est pas sur le terrain, un autre capitaine sur le terrain sera indiqué aux arbitres.

5.1.2 Les officiels d'équipe

- (i) Une équipe peut avoir jusqu'à cinq officiels d'équipe. Ceci inclus un entraîneur et au moins une personne responsable des premiers soins.
- (ii) Une personne responsable des premiers soins:
 - (a) doit être qualifiée pour diagnostiquer et traiter les blessures ou les maladies (par exemple, un médecin ou un physiothérapeute).
 - (b) doit porter une identification spécifiée par l'organisateur de l'événement (par exemple une banderole au bras).
 - (c) ne doit pas avoir d'autres rôles (y compris celui de joueur).
 - (d) est autorisée sur le terrain lors d'un arrêt pour la blessure / maladie d'un joueur ou pour des problèmes de saignement.
 - (e) doit informer les arbitres si un joueur est trop malade / blessé pour être évacué du terrain dans les 30 secondes et / ou si une assistance supplémentaire est nécessaire.

5.2 LES OFFICIELS DE MATCH

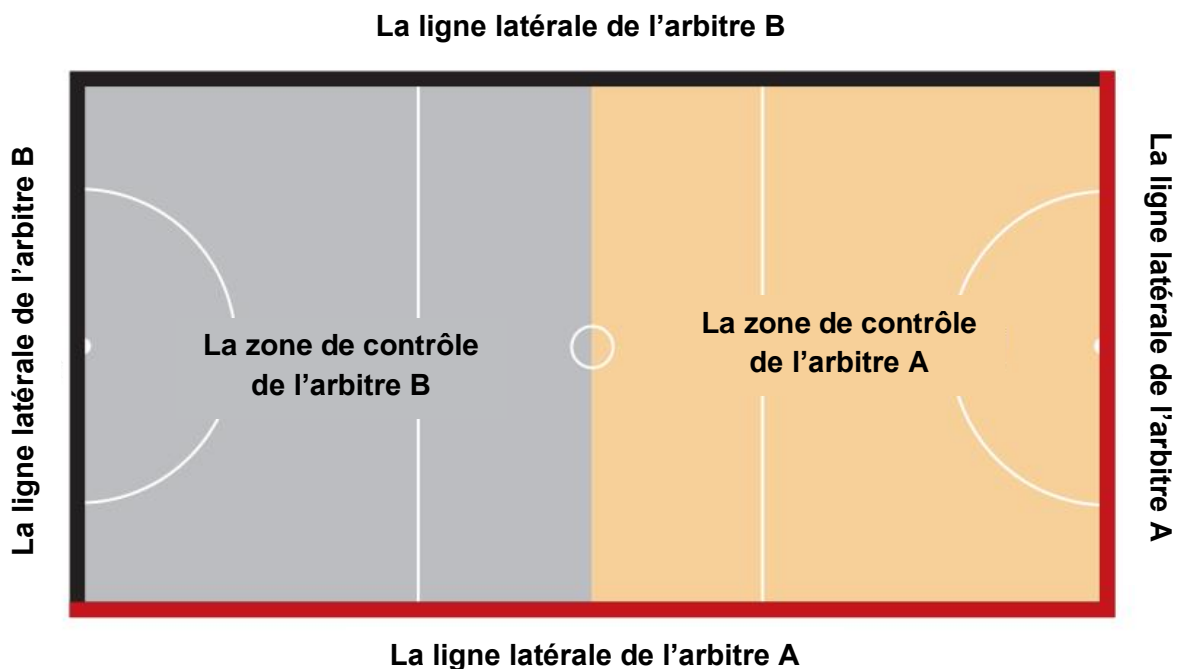
Les officiels de match sont les deux arbitres et l'arbitre de réserve.

- (i) Les officiels de match:
 - (a) Portent des vêtements qui sont distincts des tenues de jeu des équipes, et des chaussures de sport appropriées.
 - (b) Sont responsables de s'assurer que le champ de jeu (y compris les buts) et le ballon sont conformes à la Règle 3 avant le début et tout au long du match.
 - (c) Avant le début du jeu, vérifient les joueurs sur le terrain afin de s'assurer qu'ils répondent aux exigences de la [Règle 5.1.1 (i) et (iv)].

5.2.1 Les arbitres

Les arbitres contrôlent un match selon les Règles et décident de tout ce qui n'est pas couvert par ces règles. Leurs décisions sont définitives et sont données sans appel.

- (i) Après que les capitaines avisent les arbitres du résultat du tirage au sort pour la direction d'attaque ou pour la première passe centrale, les arbitres font un tirage au sort entre eux pour le contrôle de la direction d'attaque. L'arbitre qui remporte le tirage, contrôle la ligne latérale la plus proche du banc officiel et la direction d'attaque vers la droite en faisant face au terrain. Chaque arbitre contrôle la même moitié de terrain pendant tout le match.
- (ii) Le coup de sifflet d'un arbitre:
 - (a) Démarre et met fin à chaque période / mi-temps.
 - (b) Redémarre le jeu après un but marqué.
 - (c) Indique quand une infraction est pénalisée.
 - (d) Peut être utilisé pour indiquer quand le ballon est en dehors des limites du terrain si une clarification est nécessaire.
 - (e) Signale quand les chronométreurs doivent arrêter le temps suite à un arrêt de jeu et quand le reprendre.
- (iii) Les arbitres travaillent en coopération et peuvent faire appel l'un à l'autre pour des décisions. Un arbitre doit se tenir prêt à tout moment dans l'éventualité d'un tel appel.
- (iv) Chaque arbitre contrôle et donne des décisions pour une moitié de terrain, y compris pour la ligne de but, sauf comme prévu dans (v) et (vi) ci-dessous et la Règle 6.1.1 (v). A cet effet, la longueur du terrain est divisée en deux en passant par le centre du terrain d'une ligne latérale à l'autre.



- (v) Chaque arbitre prend toutes les décisions qui concernent la remise en jeu sur une ligne latérale, y compris les infractions commises par le joueur effectuant la remise en jeu ou tout adversaire qui défend sur ce joueur. Si la sanction est donnée dans la moitié du co-arbitre, le co-arbitre reprend le contrôle dès que la sanction a été prise.
- (vi) Chaque arbitre peut arrêter le temps de jeu pour la blessure / maladie d'un joueur, pour un saignement, pour une faute de jeu, pour une situation d'urgence ou pour d'autre circonstance appropriée.
- (vii) Pour des incidents moins importants, les arbitres peuvent, sans arrêter le temps de jeu, conseiller aux joueurs de changer leur comportement.
- (viii) Les arbitres peuvent arrêter le temps de jeu pour parler aux joueurs au sujet de leur comportement.
- (ix) Les arbitres peuvent arrêter le temps de jeu pour solliciter le Capitaine afin qu'il parle à tout joueur sur le terrain dont le comportement est source de préoccupation.

5.2.2 L'arbitre de réserve

L'arbitre de réserve:

- (i) Remplace un arbitre, qui tombe malade ou qui se blesse pendant un match. Avant de remplacer un arbitre, l'arbitre de réserve doit être au courant des mises en gardes, avertissements, suspensions ou éliminations qui ont déjà été donnés par les arbitres et les raisons de ces décisions.

- (ii) Peut aider les arbitres pendant toutes les procédures d'avant match ou pendant les intervalles.
- (iii) Pendant le match il est assis sur le banc des arbitres.
- (iv) Supervise un joueur suspendu pendant la période de suspension et informe le joueur quand la période de suspension est écoulée.

5.3 LES OFFICIELS TECHNIQUES

Les officiels techniques sont les deux marqueurs, les deux chronométreurs et d'autres officiels désignés pour l'événement. Seuls les marqueurs et les chronométreurs sont assis sur le banc officiel.

5.3.1 Les marqueurs

Les marqueurs sont conjointement responsables de tenir proprement la feuille de marque.

- (i) Avant le début du jeu les marqueurs enregistrent les noms de tous les joueurs (y compris les positions de jeu pour le début du jeu) et des responsables d'équipe.
- (ii) Au cours du match, les marqueurs:
 - (a) Enregistrent les changements de joueurs et / ou de positions.
 - (b) Enregistrent les buts marqués par chaque équipe ainsi que tout tir raté.
 - (c) Tiennent une évidence de la passe centrale prise par chaque équipe.
 - (d) Appellent la passe centrale à la demande d'un arbitre.
 - (e) Signalent la direction d'une passe centrale suite à un arrêt.
 - (f) Informent les arbitres si la passe centrale indiquée est erronée [Règle 6.1.1(iv) (b)].
 - (g) Enregistrent chaque mise en garde, avertissement, suspension et élimination.

5.3.2 Les chronomètres

Les chronomètres sont conjointement responsables d'assurer que chaque période de jeu et chaque intervalle soient d'une durée règlementaire. Les chronomètres:

- (i) Préviennent les arbitres à 30 secondes et à 10 secondes du début d'une période / mi-temps.
- (ii) Commencent à chronométrer lorsque le jeu est lancé par le coup de sifflet de l'arbitre.
- (iii) Lorsque le temps de jeu spécifié pour une période / mi-temps est écoulé, informent les arbitres dont le coup de sifflet met fin au jeu.
- (iv) Arrêtent le temps de jeu et ils le redémarrent lorsque l'arbitre le demande.
- (v) Préviennent les arbitres à 10 secondes de la fin d'un arrêt pour blessure / maladie ou pour saignement.
- (vi) Chronomètrent la période de suspension de 2 minutes de jeu pour un joueur suspendu et avisent l'arbitre de réserve lorsque le temps est écoulé.

Non à la vente ou la reproduction

6. PROCEDURES DE MATCH

6.1 LES PROCÉDURES ARBITRALES

6.1.1 Les procédures pour la passe centrale

Le jeu commence par une passe centrale au début de chaque période / mi-temps et après chaque but marqué.

- (i) Les arbitres informent les équipes à 30 secondes et à 10 secondes du début d'une période / mi-temps.
- (ii) La première passe centrale de chaque période / mi-temps est démarrée par l'arbitre qui contrôle la moitié de terrain de l'équipe qui doit faire la première passe centrale.
- (iii) Pendant une période / mi-temps la passe centrale est démarré par l'arbitre qui contrôle la direction d'attaque du dernier but marqué.
- (iv) Immédiatement qu'un but est signalé les deux arbitres indiquent la direction de la prochaine passe centrale:
 - (a) En cas de désaccord, les arbitres font appel aux marqueurs.
 - (b) Dans le cas où les deux arbitres n'indiquent pas la bonne direction de la passe centrale, les marqueurs aviseront les arbitres en utilisant un signal audible.
- (v) L'arbitre qui contrôle la passe centrale est responsable de pénaliser toute infraction du Centre qui fait la passe centrale et du n'importe quel adversaire qui défend cette passe (si une sanction est donnée dans la moitié du co-arbitre, le co-arbitre prend le contrôle une fois que la sanction est attribuée).

6.1.2 Les procédures pendant le jeu

Les arbitres se déplacent le long de la ligne latérale et derrière la ligne de but pour voir le jeu et pour prendre des décisions. Pendant le jeu ils se tiennent en dehors du terrain, sauf pour effectuer un entre-deux.

- (i) Les arbitres:
 - (a) Lorsqu'ils pénalisent une infraction, ils donnent un coup de sifflet, indiquent l'infraction en utilisant la terminologie correcte [Annexe C], énoncent la sanction donnée en utilisant le signal manuel approprié [Annexe B] et indiquent l'endroit où la sanction doit être prise.
 - (b) Lorsqu'ils appliquent un avantage [Règle 7.2]: ils ne sifflent pas l'infraction.

- (c) Signalent un but marqué en levant un bras verticalement.
- (ii) Si pendant le jeu le ballon touche l'arbitre sur le terrain, ou si un arbitre interfère avec les mouvements des joueurs, le jeu ne s'arrête pas, à moins qu'une équipe ne soit indûment défavorisée, dans ce cas, une passe libre est attribuée à cette équipe.
- (iii) Les arbitres ne doivent pas critiquer ou coacher une équipe quand le match est en cours.

6.1.3 Les procédures pour «En dehors des limites du terrain»

Les arbitres donnent les décisions relatives à la ligne de but dans la moitié que chacun contrôle et à la ligne latérale la plus proche. L'arbitre qui contrôle la ligne de but / latérale est responsable de:

- (i) Décider de l'équipe qui doit faire la remise en jeu lorsque le ballon est en dehors des limites du terrain (pas de coup de sifflet nécessaire si le ballon est clairement en dehors des limites du terrain).
- (ii) Pénaliser les infractions commises par le joueur qui effectue la remise en jeu ou par l'(es) adversaire / s qui défend(ent) la remise en jeu (si une sanction est infligée dans la moitié du co-arbitre, le co-arbitre reprend le contrôle une fois que la sanction est attribuée).

6.1.4 Les procédures pour l'entre-deux

- (i) Les arbitres entrent sur le terrain afin d'effectuer un entre-deux comme suit:
 - (a) Dans le cercle de but, l'entre-deux est effectué par l'arbitre qui contrôle cette moitié de terrain.
 - (b) En dehors du cercle de but, l'entre-deux est effectué par l'arbitre le plus proche, qui contrôle aussi toutes les procédures liées.
- (ii) Avant d'effectuer l'entre-deux l'arbitre s'assure que les joueurs sont correctement positionnés.
- (iii) Avant d'effectuer l'entre-deux, l'arbitre est à l'arrêt, en tenant le ballon dans la paume d'une main à un point médian entre les deux joueurs et juste en dessous de l'épaule du joueur le plus petit en position naturelle debout.
- (iv) L'arbitre lance verticalement le ballon vers le haut mais pas plus de 600 mm (2 pi) et en même temps donne le coup de sifflet.

6.1.5 Les procédures pour les arrêts de jeu

L'arbitre:

- (i) Signale au chronométrateur d'arrêter le temps de jeu en cas de besoin
- (ii) Si nécessaire informe les joueurs à 10 secondes de la fin de l'arrêt
- (iii) Signale au chronométrateur la reprise du jeu.

6.1.6 Les procédures pour la gestion du match

- (i) L'arbitre arrête le temps de jeu pour mettre en garde, pour donner un avertissement, pour suspendre ou pour éliminer un joueur, en utilisant tout geste d'arbitrage qui s'applique [Annexe B].
- (ii) L'arbitre de contrôle s'assurera que le co-arbitre est au courant de la mesure prise et de la raison de celle-ci. Si nécessaire, l'arbitre peut prendre le temps de l'informer de la raison de la décision.
- (iii) Lorsqu'il donne un avertissement, une suspension ou une élimination, l'arbitre de contrôle peut prendre le temps de s'entretenir avec le co-arbitre avant de décider de la mesure à prendre.

6.2 LES PROCEDURES DES OFFICIELS D'ÉQUIPE

- (i) Les officiels d'équipe et les joueurs remplaçants peuvent coacher:
 - (a) Quand le jeu est en cours à condition qu'ils soient placés sur le banc d'équipe.
 - (b) Pendant les arrêts de jeu à condition qu'ils restent soit sur le banc d'équipe soit dans la zone autour du terrain et qu'ils n'entrent pas (sauf les personnes effectuant les premiers soins) sur le terrain.
 - (c) Pendant les intervalles.
- (ii) Les responsables d'équipe et les joueurs remplaçants ne doivent pas utiliser un langage et / ou des gestes offensants, insultants ou abusifs [Règle 13.3].

7. SANCTIONS

7.1 LES TYPES DE SANCTIONS

Pendant un match les arbitres peuvent pénaliser une infraction et accorder une sanction en faveur de l'équipe non pénalisée comme suit:

- (i) Passe libre - infligée pour des infractions mineures.
- (ii) Passe de pénalité - infligée pour des infractions majeures.

7.1.1 Les conditions pour toutes les sanctions

Des sanctions sont attribuées à une équipe et peuvent être exécutées par tout joueur admis dans la zone. Le joueur qui exécute la sanction doit:

- (i) Prendre la position indiquée par l'arbitre comme suit:
 - (a) Pour une passe libre: la position est à l'endroit où l'infraction a été commise.
 - (b) Pour une passe de pénalité: la position est à l'endroit où se situait le fautif sauf si cela défavorise l'équipe non-fautive.

Sanction: Passe libre. Si un joueur se fait délibérément ou à plusieurs reprises sanctionner pour une position incorrecte, le joueur sera pénalisé pour avoir retardé le jeu [Règle 13.2.1 (i)].

- (ii) Respecter la règle du jeu de jambes [Règle 9.6]. Le pied placé au point indiqué est considéré comme l'équivalent d'un « atterrissage sur un pied ».

Sanction: *Passe libre.*

- (iii) Relâcher le ballon dans les 3 secondes qui suivent la sanction.

Sanction: *Passe libre.*

7.1.2 Les conditions pour une passe libre

Un joueur qui effectue une passe libre ne peut pas tirer au but.

Sanction: *Passe libre et pas de but marqué.*

7.1.3 Les conditions pour une passe de pénalité

- (i) Le fautif doit rester en dehors du jeu. Cela signifie que le fautif doit:
 - (a) Se déplacer rapidement à la position indiquée.

- (b) Se tenir sur le côté, mais loin du joueur effectuant la passe de pénalité pour ne pas gêner ce joueur.
- (c) Rester dans cette position et ne pas bouger ou prendre part au jeu (y compris les commentaires verbaux) jusqu'à ce que le ballon ne soit relâché.

Sanction: Une autre passe de pénalité est accordée (qui peut être avancée si c'est jugé comme un retard de jeu).

- (ii) Un joueur adverse ne peut pas faire obstruction ou ne peut pas toucher le joueur qui effectue une passe de pénalité avant que le ballon ne soit relâché.

Sanction: Passe de pénalité à l'endroit où se situait le deuxième fautif et les deux fautifs restent en dehors du jeu.

- (iii) Si le Goal Shooter (GS) ou le Goal Attack (GA) effectue une passe de pénalité dans le cercle de but, le joueur peut faire une passe ou peut tirer au but. Si cette passe de pénalité a été attribuée, mais pas effectuée lorsque le chronométreur signale la fin d'une période de jeu, l'arbitre va donner le coup de sifflet pour mettre fin à la période de jeu et va informer les joueurs que le temps de jeu sera prolongé pour que la passe de pénalité soit effectuée.
- (iv) Un joueur qui est correctement positionné pour effectuer une passe de pénalité peut choisir de jouer le ballon avant que la sanction ne soit donnée. Si le joueur choisit de jouer immédiatement le ballon, le fautif ne peut pas prendre part au jeu avant que le ballon ne soit relâché ou ne peut pas essayer d'intercepter la passe de pénalité.

Sanction: Une nouvelle passe de pénalité est accordée (qui peut être avancée s'il est jugé qu'il retarde le jeu).

- (v) Si le joueur fautif est remplacé ou change de position avant que la passe de pénalité ne soit effectuée, le joueur qui prend la position du joueur pénalisé doit se tenir à l'écart du jeu.
- (vi) Si un joueur est suspendu ou éliminé, une passe de pénalité sera accordée à l'équipe non fautive et aucun joueur de l'équipe fautive ne doit se tenir en dehors du jeu pour la passe de pénalité.

7.2 L'AVANTAGE

Une équipe ne doit pas être désavantagée quand un joueur adverse fait une infraction. Dans ce cas l'arbitre doit éviter de siffler une infraction si en faisant ceci l'équipe non fautive serait désavantagée.

- (i) L'arbitre indique qu'un avantage est appliqué en:
 - (a) Appelant «avantage» et en précisant l'infraction.
 - (b) Utilisant le geste d'arbitrage pour un avantage [Annexe B].
- (ii) Si le coup de sifflet pour une infraction est donné, la sanction doit être infligée, sauf en cas d'un but marqué à l'avantage de l'équipe non-fautive, dans ce cas l'arbitre accorde le but.

Non à la vente ou la reproduction

8. CONTROLER LE JEU

8.1 L'ORGANISATION POUR DÉBUTER LE JEU

- (i) Pour chaque période / mi-temps:
 - (a) Lorsque les arbitres indiquent qu'il ne reste plus que 10 secondes avant le début du jeu, les joueurs doivent entrer sur le terrain.
 - (b) Lorsque le jeu doit commencer, les joueurs doivent être placés dans les bons tiers.
- (ii) Une équipe doit entrer sur le terrain s'il y a au moins cinq joueurs présents, dont l'un doit jouer en tant que Centre.

8.1.1 Rentrer en retard sur le terrain

- (i) Si une équipe n'a pas cinq joueurs présents au début d'une période / mi-temps, les arbitres vont attendre jusqu'à 30 secondes pour qu'un (des) joueur(s) supplémentaire / s arrive(nt):
 - (a) Si l'équipe entre sur le terrain dans les 30 secondes: l'équipe fautive sera immédiatement sanctionnée après le coup de sifflet donné pour la passe centrale.

Sanction: Passe de pénalité effectuée sur la ligne transversale du tiers central dans la direction d'attaque de l'équipe non fautive. Le coup de sifflet est donné pour démarrer le jeu puis l'infraction sera pénalisée. Le Centre de l'équipe pénalisée se tient en dehors du jeu pour la passe de pénalité.

- (b) Si l'équipe n'est pas en mesure de rentrer sur le terrain dans les 30 secondes: les arbitres vont offrir le match à l'équipe adverse.
- (ii) Si après un arrêt demandé par les arbitres une équipe tarde à entrer sur le terrain, dès que le jeu reprend, les arbitres pénalisent l'équipe pour retard de jeu. Si le jeu devait redémarrer par une passe centrale, la sanction sera immédiatement accordée après le coup de sifflet donné pour la passe centrale.

Sanction: Passe de pénalité qui est avancée (sauf si l'équipe non fautive est désavantagée). Le coup de sifflet retentit pour commencer le jeu puis l'infraction est sanctionnée. Le capitaine est mis en garde et le Centre se tient en dehors du jeu pour la passe de pénalité.

1. La sanction peut être avancée jusqu'à un demi tiers (ceci peut être à l'intérieur du cercle de but si le jeu devait reprendre dans le tiers but).
2. Le Centre reste en dehors du jeu à ce nouvel endroit. S'il se trouve dans le cercle de but, le Centre se déplace vers le bord de cette zone.

8.2 LA PASSE CENTRALE

- (i) Au début de chaque période / mi-temps et après chaque but le jeu commence par une passe centrale. La passe centrale est alternativement effectuée par le Centre de chaque équipe.
- (ii) Lors d'une passe centrale, avant que le coup de sifflet ne soit donné pour mettre fin à un quart / à une mi-temps, la passe centrale sera jugée comme non effectuée si:
 - (a) Le ballon est toujours dans les mains du Centre et aucun joueur de cette équipe n'a été pénalisé.
 - (b) Le ballon est frappé hors des mains du Centre par un joueur de l'équipe adverse.
 - (c) Une infraction intentionnelle de l'équipe adverse a été sanctionnée et la passe de pénalité n'a pas été effectuée.

8.2.1 Le positionnement des joueurs pour la Passe Centrale

- (i) Le Centre qui a la possession du ballon se tient avec au moins un pied en entier à l'intérieur du cercle central.

Sanction: Passe libre dans le cercle central. L'arbitre donne coup de sifflet pour la passe centrale puis pénalise l'infraction.

- (ii) Le Centre adverse doit être dans le tiers central et libre de tout déplacement.

Sanction: Passe libre dans le tiers but sur la ligne transversale où le centre adverse était en contact avec le sol dans le tiers but. L'arbitre donne le coup de sifflet pour la passe centrale puis pénalise l'infraction.

- (iii) Tous les autres joueurs doivent être dans leur tiers-but respectif et sont libres de tout déplacement, mais ne doivent pas entrer dans le tiers central jusqu'au démarrage du jeu par le coup de sifflet.

Sanction: Passe libre dans le tiers central près de la ligne transversale où le joueur est entré dans le tiers central. L'arbitre donne le coup de sifflet pour la passe centrale puis pénalise l'infraction.

- (iv) Si avant le coup de sifflet deux joueurs adverses entrent simultanément dans le tiers central :

- (a) Si aucun joueur n'entre en contact avec le ballon, ils ne sont pas pénalisés et le jeu continue.
- (b) Si l'un des deux joueurs attrape ou touche le ballon, soit en se tenant debout dans le tiers central soit immédiatement avant ou après l'atterrissage dans le tiers central, un entre-deux entre les deux joueurs concernés sera effectué à l'endroit où le joueur a attrapé ou touché le ballon.
- (c) Si un arbitre donne un coup de sifflet pour une sanction et l'autre arbitre indique un avantage à appliquer, la sanction sera maintenue.

8.2.2 Contrôler la Passe Centrale

- (i) Lorsque le coup de sifflet pour démarrer le jeu est donné, le Centre en possession du ballon peut sortir du cercle central, mais doit obéir à la règle du jeu de jambes [Règle 9.6]. Si lors du coup de sifflet:
 - (a) Un seul pied était entièrement à l'intérieur du cercle central, ce pied sera considéré comme le «pied d'atterrissage».
 - (b) Les deux pieds étaient entièrement à l'intérieur du cercle central, le pied qui ne bouge pas en premier sera considéré comme le «pied d'atterrissage».
- (ii) Le Centre doit relâcher le ballon dans les 3 secondes.

Sanction pour (i), (ii): *Passe libre*.

- (iii) La passe centrale doit être touchée ou attrapée par un joueur qui:
 - (a) Se tient entièrement dans le tiers central.ou
 - (b) Atterrit entièrement avec le premier ou avec les deux pieds dans le tiers central.

Sanction: *Passe dans le tiers but libre sur la ligne transversale où le joueur a été en contact avec le sol dans le tiers but.*

- (iv) Le ballon de la passe centrale ne peut pas franchir la ligne latérale délimitant le tiers central sans être touché.

Action: *Une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse depuis l'endroit où le ballon avait franchi la ligne.*

- (v) Un joueur de l'équipe qui effectue la passe centrale ne peut pas:

- (a) Toucher ou attraper le ballon en l'air, puis atterrir simultanément sur les deux pieds à cheval sur la ligne transversale.

ou

- (b) Toucher ou attraper le ballon dans le tiers-but s'il n'a pas été touché comme dans la [Règle 8.2.2 (iii)].

Sanction: Passe libre dans le tiers-but sur la ligne transversale où le joueur a été en contact avec le sol dans le tiers-but.

- (vi) L'arbitre peut appliquer l'avantage [Règle 7.2] et laisser le jeu se poursuivre si un joueur de l'équipe adverse:

- (a) Attrape la passe centrale dans le tiers-but.

ou

- (b) Après avoir attrapé le ballon en l'air il atterrit avec les pieds à cheval sur la ligne transversale (cette passe ultérieure de ce joueur est considérée comme ayant été faite à partir du tiers-but).

8.3 EN DEHORS DES LIMITES DU TERRAIN

8.3.1 Ballon en dehors des limites du terrain

- (i) Le ballon est en dehors des limites du terrain lorsque:

- (a) Il touche le sol en dehors du terrain.

- (b) Il touche une personne ou un objet en contact avec le sol en dehors du terrain.

- (c) Un joueur à l'intérieur du terrain retient le ballon qui est en contact avec le sol, un objet ou une personne en dehors du terrain.

Action: Une remise en jeu pour l'équipe qui n'a pas touché le dernier ballon sur le terrain, effectuée depuis l'endroit où le ballon est sorti.

- (ii) Le ballon est mis en dehors des limites du terrain par un joueur qui:

- (a) Attrape le ballon en l'air juste avant qu'il atterrisse avec le ballon totalement ou partiellement en dehors du terrain.

- (b) Attrape ou touche le ballon alors qu'il se tient en partie à l'intérieur du terrain et en partie à l'extérieur du terrain.

Action: Une remise en jeu pour l'équipe qui n'a pas touché le dernier ballon sur le terrain effectuée depuis l'endroit où le joueur a atterri ou se tenait en dehors du terrain.

- (iii) Si le ballon est attrapé simultanément par deux joueurs adverses et un des deux atterrit ou se tient totalement ou partiellement en dehors du terrain, un entre-deux sera effectué à l'intérieur du terrain entre les deux joueurs concernés.
- (iv) Un ballon n'est pas en dehors du terrain s'il touche une partie quelconque du poteau de but et rebondit à l'intérieur du terrain.

8.3.2 Joueur en dehors des limites du terrain

- (i) Un joueur peut sauter d'une position intérieure au terrain et lancer ou taper le ballon avant d'atterrir à l'extérieur du terrain.
- (ii) Un joueur qui n'a aucun contact avec le ballon peut se déplacer dans la zone autour du terrain, à condition que ceci soit fait uniquement dans le but de se repositionner sur le terrain.

Sanction: Passe libre depuis l'intérieur du terrain près de l'endroit où le joueur avait quitté le terrain.

- (iii) Un joueur qui a quitté le terrain pour récupérer un ballon ou pour effectuer une remise en jeu doit être directement autorisé à regagner le terrain.

Sanction: Passe de pénalité depuis l'intérieur du terrain près de l'endroit où le joueur a quitté le terrain.

- (iv) Un joueur qui est partiellement ou totalement dans la « zone autour du terrain » doit réintégrer le terrain et avant de jouer le ballon il ne doit avoir plus aucun contact avec cette zone.

Action: Une remise en jeu effectuée par l'équipe adverse depuis la ligne où le joueur a eu le dernier contact avec la « zone autour du terrain » avant de jouer le ballon.

- (v) Un joueur qui quitte le champ de jeu sans la permission de l'arbitre ne peut pas être remplacé. Si ce joueur est le Centre, un joueur du terrain doit immédiatement jouer à sa place. Le joueur peut, après avoir prévenu l'arbitre, immédiatement revenir sur le terrain après:
 - (a) Un but marqué (dans ce cas, le joueur doit jouer au poste vacant).

(b) Un arrêt pour blessure / maladie.

ou

(c) Un intervalle.

Sanction: Le joueur est renvoyé du terrain jusqu'au moment approprié pour pouvoir rentrer. Passe de pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été arrêté et un joueur de l'équipe qui commet l'infraction dans l'aire de jeu se tient à l'écart du jeu pour la pénalité.

8.3.3 Défendre sur un joueur en étant en dehors du terrain

Un joueur qui se tient en dehors du terrain ne peut pas défendre sur un joueur qui est sur le terrain en ayant ou pas le ballon.

Sanction: Passe de pénalité effectuée depuis le terrain près de l'endroit où se tenait le joueur en infraction.

8.3.4 Défendre sur un joueur qui est en dehors du terrain

(i) Un joueur peut défendre sur un joueur qui a choisi de sortir du terrain à condition que le défenseur ne quitte pas le terrain ou n'enfreint pas toute autre règle.

Sanction: Passe de pénalité effectuée sur le terrain depuis l'endroit où se tenait le joueur en infraction.

(ii) Un joueur qui sort du terrain pour récupérer un ballon ou pour faire une remise en jeu doit être autorisé à revenir sur le terrain à l'endroit où il a quitté le terrain ou il a fait la remise en jeu. Tout adversaire qui empêche le retour du joueur sur le terrain sera pénalisé.

Sanction: Passe de pénalité effectuée depuis le terrain à l'endroit où se tenait le joueur en infraction.

8.4 REMISE EN JEU

Quand le ballon est jugé en dehors des limites du terrain le jeu redémarre par une remise en jeu.

8.4.1 Exigences pour effectuer une remise en jeu

(i) Le joueur qui effectue la remise en jeu :

(a) Se tient en dehors du terrain avec au moins un pied à moins de 15 cm (6 po) de la ligne, à l'endroit indiqué par l'arbitre (ce pied est considéré comme « le pied d'atterrissage »).

- (b) Avant de libérer le ballon s'assure que tous les autres joueurs sont sur le terrain.
- (c) Lance le ballon dans les 3 secondes après avoir pris cette position.
- (d) Respecte les règles pour jouer le ballon, distances de passage et jeu de jambes [Règles 9.4-9.6].
- (e) Ne peut pas entrer sur le terrain (y compris les lignes qui délimitent le terrain) avant de libérer le ballon.
- (f) Tout en tenant le ballon, ne peut pas marcher derrière toute zone de hors-jeu.

Action: Remise en jeu par l'équipe adverse depuis l'endroit où se tenait le joueur en infraction.

- (ii) Le joueur qui effectue la remise en jeu doit lancer le ballon:
 - (a) Depuis la ligne de but: dans le tiers-but.
 - (b) Depuis la ligne latérale: dans le tiers le plus proche ou adjacent.

Sanction: Passe libre dans le tiers dans lequel le ballon est entré de manière incorrecte.

- (iii) Le ballon d'une remise en jeu ne doit pas sortir du terrain sans être touché.

Action: Remise en jeu pour l'équipe adverse depuis l'endroit où le ballon est sorti.

- (iv) Le ballon d'une remise en jeu doit revenir sur le terrain.

Action: Remise en jeu pour l'équipe adverse depuis le même endroit.

8.5 ENTRE-DEUX

Un entre-deux est effectué pour reprendre le jeu lorsque:

- (i) Deux joueurs adverses gagnent simultanément la possession du ballon (avec une ou deux mains).
- (ii) Deux joueurs adverses envoient en même temps le ballon en dehors du terrain ou l'arbitre est incapable de déterminer quel joueur l'avait touché en dernier.
- (iii) Deux joueurs adverses sont simultanément hors-jeu et l'un des deux ou les deux touchent ou attrapent le ballon [Règle 9.7.1 (ii) (b)].

- (iv) Lors d'une passe centrale, deux joueurs adverses entrent dans le tiers central avant le coup de sifflet des arbitres et un des deux ou les deux touche(nt) ou attrape(nt) le ballon.
- (v) Deux joueurs adverses se rentrent simultanément dedans.
- (vi) Après un arrêt, les arbitres sont incapables de déterminer quel joueur avait le ballon ou si le ballon était au sol au moment de l'arrêt.

8.5.1 La position pour l'entre-deux

L'entre-deux est effectué entre les deux joueurs adverses concernés à l'endroit où est survenu l'incident, sauf quand il implique des joueurs ayant des différentes zones de jeu comme suit:

- (i) Si les deux joueurs ont une zone de jeu commune: l'entre-deux est effectué entre les deux joueurs dans leur zone commune aussi près que possible de la position initiale.
- (ii) Si les deux joueurs n'ont aucune zone de jeu commune: l'entre-deux est effectué dans le tiers central entre n'importe quels deux joueurs adverses autorisés dans la zone, à l'endroit le plus proche possible de la position initiale.

8.5.2 La position des joueurs pour l'entre-deux

- (i) Avant d'effectuer l'entre-deux les arbitres contrôlent si les deux joueurs sont positionnés comme suit:
 - (a) Les joueurs se font face orientés vers leur direction d'attaque.
 - (b) Il y a une distance de 0,9 m (3 pi) entre la partie la plus proche des pieds les plus proches des joueurs.
 - (c) Leurs bras sont tendus le long du corps.
- (ii) Les deux joueurs restent immobiles jusqu'au moment où l'arbitre donne le coup de sifflet et relâche le ballon.

Sanction: Passe libre depuis l'endroit où se tenait le fautif.

- (iii) Tous les autres joueurs peuvent se tenir debout ou peuvent se déplacer librement à l'intérieur de leurs zones de jeu à condition qu'ils n'interfèrent pas avec l'entre-deux.

Sanction: Passe libre depuis l'endroit où se tenait le fautif.

8.5.3 Le résultat de l'entre-deux

- (i) Un des deux joueurs peut attraper le ballon ou le taper vers toute autre direction, sauf directement dans l'autre joueur.

Sanction: Passe libre.

- (ii) Un Goal-Shooter (GS) ou un Goal-Attack (GA) qui attrape le ballon dans le cercle de but après un entre-deux peut soit tirer au but soit faire une passe.

8.6 LES INFRACTIONS LORSQUE LE BALLON N'EST PAS EN JEU

Un joueur ne doit pas commettre d'infraction lorsque le ballon n'est pas en jeu. Cela comprend:

- (i) Entre le moment où le ballon sort du terrain et la remise en jeu.
- (ii) Entre l'attribution et l'exécution d'une sanction ou d'un tirage au sort.
- (iii) Entre le marque d'un but et la prise d'une passe centrale.
- (iv) Pendant un arrêt.

*Sanction: Passe libre (pour infraction mineure) ou passe de pénalité (pour infraction majeure).
Si l'action est jugée appropriée, le joueur est mis en garde:*

1. Pour (i) et (ii), l'infraction est immédiatement sanctionnée.
2. Pour (iii) et (iv) le coup de sifflet pour recommencer le jeu retentit, puis l'infraction sera pénalisée.

9. PENDANT LE MATCH

9.1 LES REMPLACEMENTS ET LES CHANGEMENTS D'ÉQUIPE

- (i) Les deux équipes ont le droit de faire des remplacements et / ou des changements d'équipe:
 - (a) Au cours d'un intervalle.
 - (b) Lorsque le jeu est arrêté pour blessure / maladie ou pour saignement.
- (ii) Le nombre de remplacements n'est pas limité à condition que les joueurs utilisés soient nommés pour le match.

9.2 LES JOUEURS EN RETARD

- (i) Un joueur qui arrive après le début d'un match, avant d'entrer sur le terrain doit être vérifié par un arbitre pour s'assurer qu'il répond aux exigences de la [Règle 5.1.1(i) et (iv)].
- (ii) Un joueur en retard ne peut pas immédiatement remplacer un joueur qui est déjà sur le terrain, mais peut être utilisé par la suite comme remplaçant.
- (iii) Si un poste a été laissé vacant, le joueur en retard peut, après avoir informé l'arbitre, immédiatement entrer sur le terrain après:
 - (a) Un but marqué (dans ce cas, le joueur doit jouer au poste laissé vacant).
 - (b) Un arrêt pour blessure / maladie ou pour saignement.
 - (c) Un intervalle.
- (iv) Si le poste a été laissé vacant, le joueur en retard ne peut pas entrer sur le terrain pendant une action de jeu.

Sanction pour (i), (ii), (iii), (iv): Le joueur est renvoyé du terrain jusqu'au moment adéquat pour entrer. Passe de pénalité à l'équipe adverse où se trouvait le ballon lorsque le jeu a été arrêté et un joueur de l'équipe fautive, autorisé sur le terrain, se tient à l'écart du jeu pour la pénalité.

9.3 LES ARRÊTS

(i) Les arbitres arrêtent le temps de jeu pour blessure / maladie sur l'appel d'un joueur présent sur le terrain ou pour saignement et peuvent aussi arrêter le temps de jeu pour une urgence ou pour d'autres circonstances qu'ils jugent appropriées. Pendant un arrêt:

(a) Pour la blessure / maladie d'un joueur ou pour un saignement: tous les joueurs non affectés ou non remplacés restent sur le terrain.

Sanction: Passe libre sur le terrain depuis l'endroit où le joueur quitte le terrain. Si plusieurs joueurs quittent le terrain l'arbitre décidera de l'endroit où la passe libre sera exécutée.

(b) En cas d'urgence ou dans d'autres circonstances: les arbitres décident si les joueurs quittent ou pas le terrain.

(ii) Le jeu reprend de l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été arrêté:

(a) Si le ballon était en dehors des limites du terrain le jeu redémarre par une remise en jeu.

(b) Si une infraction a été signalée avant l'arrêt du jeu, le jeu reprend par la sanction attribuée.

(c) Si le ballon était au sol ou si l'arbitre est incapable de dire quelle équipe avait la possession du ballon, le jeu reprend par un entre-deux entre deux joueurs adverses autorisés dans la zone.

(d) Si un joueur était en possession du ballon lorsque l'arbitre a arrêté le temps de jeu, tout joueur de cette équipe autorisé dans la zone peut avoir la possession du ballon pour la reprise du jeu.

(iii) Dans des circonstances extrêmes et en consultation avec l'organisateur de l'événement, les arbitres peuvent décider d'abandonner un match si la sécurité des joueurs et / ou des officiels est considérée comme étant risquée.

9.3.1 Blessure / Maladie ou Saignement

(i) Les arbitres arrêtent le temps de jeu pour un saignement remarqué ou pour une blessure / maladie lorsque la demande est faite par un joueur qui se trouve sur le terrain (dans des circonstances extrêmes, les arbitres peuvent arrêter le temps de jeu sans qu'une demande ne soit faite).

- (ii) Le joueur concerné doit quitter le terrain dans les 30 secondes afin de recevoir un traitement en dehors du terrain. Les chronométreurs informent les arbitres quand il ne lui reste plus que 10 secondes pour quitter le terrain.
- (iii) Seulement la(les) personne / s responsable(s) des premiers soins est /sont autorisé(es) sur le terrain pour évaluer l'état de santé du joueur et pour le soigner.
- (iv) Dans le cas où la(les) personne / s responsable(s) des premiers soins informe(nt) les arbitres que le joueur concerné ne peut pas être évacué en toute sécurité dans les 30 secondes, les arbitres vont prolonger le délai pour que le joueur puisse quitter le terrain.
- (v) Si nécessaire les arbitres peuvent autoriser d'autres personnes (y compris les responsables d'équipe) pour aider le joueur à quitter le terrain.
- (vi) Toute tache de sang sur le ballon ou sur le terrain doit être nettoyée avant la reprise du jeu et les vêtements tachés de sang doivent être changés.
- (vii) N'importe quel joueur avec du sang sur lui et / ou sur leur équipement doit quitter le terrain et faire remplacer l'équipement taché de sang et nettoyer le sang sur son corps, avant la reprise du jeu.
- (viii) Pendant l'arrêt les deux équipes peuvent faire des remplacements et / ou des changements d'équipe, à condition qu'ils soient effectués dans le délai imparti pour l'arrêt par les arbitres.
- (ix) Si aucun changement n'est fait pour un joueur blessé / malade, ou pour un joueur qui saigne, le jeu peut reprendre avec le poste laissé vacant. Si le joueur est le Centre et aucun changement n'est fait, un joueur doit se déplacer et jouer à la place du Centre pour permettre au match de continuer.
- (x) Si le poste est laissé vacant, le joueur concerné ou un joueur remplaçant ne peut pas entrer sur le terrain pendant que le match est en cours.

Sanction: Le joueur est renvoyé du terrain jusqu'au moment adéquat pour entrer.

Passe de pénalité depuis l'endroit où le ballon se trouvait lorsque le jeu a été arrêté et un joueur de l'équipe fautive autorisé dans la zone se tient à l'écart du jeu pour la pénalité.

- (xi) Si le poste est laissé vacant, le joueur concerné ou un remplaçant peut par la suite, après en avoir avisé l'arbitre, immédiatement regagner le terrain après l'une des situations suivantes:

- (a) Un but marqué (dans ce cas, le joueur ou son remplaçant doit jouer au poste laissé vacant).

- (b) Un arrêt pour blessure / maladie ou pour saignement.
- (c) Un intervalle.

9.3.2 Les autres arrêts:

- (i) Les arbitres peuvent arrêter le temps de jeu ou prolonger un intervalle si ceci est jugé approprié. Les exemples pour lesquels le temps peut être arrêté incluent (mais ne sont pas limités qu'à ça):
 - (a) Les situations d'urgence telles que la blessure grave / maladie d'un joueur, la blessure / maladie d'un arbitre ou d'un officiel technique, l'équipement, le terrain, la météo ou les équipements techniques.
 - (b) Récupérer le ballon s'il quitte le champ de jeu.
 - (c) Admonester un joueur, un officiel d'équipe ou un remplaçant.
- (ii) Les arbitres décident de la longueur d'un tel arrêt et assurent la reprise du jeu dès que possible.
- (iii) Pendant un arrêt, les responsables d'équipe ne sont pas autorisés sur le terrain autrement que spécifié dans la [Règle 9.3.1 (iii) et (v)].

9.4 JOUER LE BALLON

9.4.1 Les méthodes pour jouer le ballon

- (i) Pour gagner la possession un joueur peut:
 - (a) Attraper le ballon d'une ou de deux mains.
 - (b) Faire rouler le ballon par terre pour soi-même.
 - (c) Attraper le ballon s'il rebondit sur le poteau de but.
- (ii) Un joueur en possession du ballon peut le jeter ou le faire rebondir vers un autre joueur avec une ou deux mains et dans toute direction.
- (iii) Le joueur avec le ballon doit le relâcher dans les 3 secondes.

Sanction: Passe libre depuis l'endroit où se tenait le joueur.

- (iv) Après avoir relâché le ballon, un joueur ne peut pas le rejouer avant qu'il ne soit touché par un autre joueur ou qu'il rebondisse du poteau de but.

Sanction: Passe libre depuis l'endroit où se tenait le joueur quand il avait rejoué le ballon.

- (v) Sans avoir la possession du ballon, un joueur peut:
 - (a) Taper ou faire rebondir le ballon vers un autre joueur, mais pas délibérément dans un autre joueur.
 - (b) Détourner le ballon de manière incontrôlée, une fois ou plusieurs fois, puis soit l'attraper, soit le taper soit le faire rebondir vers un autre joueur.
 - (c) Taper le ballon une fois soit avant de l'attraper, soit avant de le retaper, soit avant de le faire rebondir vers un autre joueur.
 - (d) Faire rebondir le ballon une fois soit avant de l'attraper, soit avant de le retaper, soit avant de le faire rebondir vers un autre joueur.

Sanction: Passe libre.

- (vi) Un joueur ne peut pas:
 - (a) Donner un coup de pied au ballon.
 - (b) Tomber sur le ballon pour gagner la possession.
 - (c) Donner un coup de poing au ballon.
 - (d) Faire rouler le ballon pour un autre joueur.

Sanction: Passe libre.

- (vii) Un joueur qui tombe au sol en ayant la possession du ballon, doit d'abord retrouver ses appuis avant de le rejouer et puis le relâcher dans les 3 secondes après l'avoir attrapé au début.

Sanction: Passe libre.

- (viii) Un joueur ne peut pas:
 - (a) Gagner la possession du ballon alors qu'il est couché, assis ou à genoux sur le sol.
 - (b) Jeter ou jouer le ballon alors qu'il est couché, assis ou à genoux sur le sol.

Sanction: Passe libre.

- (ix) Un joueur ne peut pas utiliser le poteau de but pour retrouver l'équilibre ou comme support pour récupérer le ballon.

Sanction: *Passe libre.*

9.5 DISTANCES DE PASSE

9.5.1 La Passe Courte

- (i) Sur le terrain, quand un joueur fait passer le ballon il doit y avoir un espace suffisant pour qu'un joueur adverse puisse être en mesure de l'intercepter quand le ballon bouge des mains du lanceur vers celles du récepteur.

Sanction: *Passe libre depuis l'endroit où se tenait le joueur.*

- (ii) Si deux joueurs de la même équipe gagnent la possession du ballon en succession rapide, les mains du deuxième joueur doivent être retirées sinon cela sera considérée comme une passe courte.

Sanction: *Passe libre.*

- (iii) Si deux joueurs adverses gagnent la possession du ballon en succession rapide, l'arbitre appelle « possession », indique le joueur qui a attrapé le ballon en premier et laisse le jeu se poursuivre.

9.5.2 En dehors d'un tiers

Le ballon doit être attrapé ou touché par un joueur dans chaque tiers du terrain.

- (i) Le joueur qui touche ou attrape le ballon doit:
 - (a) Être entièrement debout dans le tiers concerné lorsque le ballon est attrapé ou touché.
 - ou
 - (b) Après avoir attrapé ou touché le ballon en l'air, atterrir ayant soit le premier pied soit les deux pieds en entier dans le tiers concerné.

Sanction: *Passe libre effectuée dans le tiers depuis la ligne transversale à l'endroit où le ballon est entré en premier de manière incorrecte, sauf si le ballon sort du terrain au-delà de la ligne de but, dans ce cas il sera donné une remise en jeu.*

- (ii) Après avoir correctement attrapé le ballon, un joueur peut entrer dans un tiers adjacent. Tout lancer subséquent est considéré comme avoir été fait à partir du tiers dans lequel le joueur a d'abord atterri.
- (iii) Si un joueur attrape le ballon soit avant d'atterrir avec les pieds à cheval sur la ligne transversale, soit en se tenant debout sur ses deux pieds à cheval sur la ligne transversale, la passe faite par ce joueur doit être touchée ou attrapée dans l'un de ces deux tiers.

Sanction: Passe libre effectuée dans le tiers-but depuis la ligne transversale à l'endroit où le ballon est entré dans le tiers de manière incorrecte.

9.6 JEU DE JAMBES

9.6.1 Atterrir sur un pied

Un joueur qui reçoit le ballon en ayant un pied au sol, ou qui après avoir attrapé le ballon en l'air atterrit sur un pied, peut:

- (i) Marcher avec le deuxième pied dans une direction quelconque, lever le pied d'atterrissage et jeter ou tirer avant que le pied d'atterrissage ne regagne le sol.
- (ii) Tout en pivotant sur le pied d'atterrissage, marcher avec l'autre pied dans une direction quelconque une ou plusieurs fois. Le pied d'atterrissage peut être levé, mais le joueur doit jeter ou tirer avant qu'il ne le repose au sol.
- (iii) Sauter du pied d'atterrissage sur le deuxième pied et encore sauter, mais doit lancer le ballon ou tirer avant de reposer les pieds respectifs au sol.
- (iv) Marcher avec le deuxième pied et sauter, mais doit lancer le ballon ou tirer avant de regagner le sol avec un des deux pieds.

Sanction pour (i), (ii), (iii), (iv): Passe libre.

9.6.2 Atterrir sur deux pieds

Un joueur qui reçoit le ballon en ayant ses deux pieds au sol, ou qui attrape le ballon en l'air et atterrit sur les deux pieds en même temps, peut:

- (i) Marcher avec un pied dans une direction quelconque, soulever le deuxième pied et jeter ou tirer avant que le second pied ne soit reposé au sol.
- (ii) Marcher avec un pied dans une direction quelconque une ou plusieurs fois tout en pivotant sur le deuxième pied. Le deuxième pied peut être levé, mais le joueur doit lancer ou tirer avant de le reposer au sol.
- (iii) Sauter des deux pieds sur un pied mais doit jeter ou tirer avant de reposer le deuxième pied au sol.

- (iv) Marcher avec un pied puis sauter mais doit lancer le ballon ou tirer avant de reposer un des deux pieds au sol.

Sanction pour (i), (ii), (iii), (iv): *Passe libre.*

9.6.3 Les autres mouvements de pied

Un joueur en possession du ballon ne peut pas:

- (i) Traîner ou faire glisser le pied d'atterrissage.
- (ii) Sautiller sur un des deux pieds.
- (iii) Sauter des deux pieds et atterrir sur les deux pieds tout en restant en possession du ballon.

Sanction pour (i), (ii), (iii): *Passe libre.*

9.7 LE HORS-JEU

- (i) Un joueur est hors-jeu quand il entre dans une zone de terrain qui n'est pas désignée pour sa position de jeu. Ceci s'applique si le joueur est en contact ou pas avec le ballon.

Sanction: *Passe libre.*

- (ii) Un joueur peut atteindre et ramasser un ballon dans une zone de hors-jeu ou peut s'appuyer sur le ballon dans une zone de hors-jeu, à condition que le joueur n'ait pas de contact physique avec le sol dans cette zone.

Sanction: *Passe libre depuis l'endroit où le joueur a établi un contact avec le sol dans une zone de hors-jeu.*

9.7.1 Joueurs adverses hors-jeu

- (i) Si deux joueurs adverses entrent dans une zone de hors-jeu, l'un avant l'autre, le premier joueur est pénalisé.

Sanction: *Passe libre.*

- (ii) Si deux joueurs adverses entrent simultanément dans une zone de hors-jeu :
 - (a) Si aucun des deux n'est en contact avec le ballon, ils ne sont pas pénalisés et le jeu continue
 - (b) Si un des deux joueurs attrape ou touche le ballon alors qu'il se tient debout dans la zone de hors-jeu, ou immédiatement avant ou après l'atterrissage

dans la zone de hors-jeu, un entre-deux est effectué entre les deux joueurs dans leur propre zone de jeu.

Non à la vente ou la reproduction

10. MARQUER UN BUT

10.1 LES EXIGENCES POUR MARQUER UN BUT

Un but est marqué lorsque le ballon est lancé ou frappé au-dessus et complètement à travers l'anneau par le Goal Shooter (GS) ou par le Goal Attack (GA) depuis tout point à l'intérieur du cercle de but y compris les lignes qui délimitent le cercle de but.

- (i) Si un coup de sifflet est donné pour mettre fin au jeu ou pour arrêter le temps de jeu avant que le ballon ne passe complètement à travers l'anneau, le but n'est pas accordé.
- (ii) Si un joueur autre que le Goal Shooter (GS) ou le Goal Attack (GA) lance ou frappe le ballon à travers l'anneau, le but n'est pas accordé et le jeu continue.
- (iii) Si un joueur en défense dévie un tir au but et le ballon passe ensuite au-dessus et complètement à travers l'anneau, le but est marqué.
- (iv) Si le ballon est gagné suite à un entre-deux dans le cercle de but, le Goal Shooter (GS) ou le Goal Attack (GA) peut soit tirer au but soit faire une passe.

10.2 LES EXIGENCES POUR PRENDRE UN TIR

- (i) En prenant un tir au but le joueur doit:
 - (a) Ne pas avoir de contact avec le sol à l'extérieur du cercle de but quand il attrape ou quand il tient le ballon. Le joueur peut s'appuyer sur le ballon dans le tiers-but extérieur au cercle de but ou peut faire rouler le ballon ou peut le ramasser de cette zone, à condition que le joueur n'ait pas de contact physique avec le sol à l'extérieur du cercle de but.

Sanction: Passe libre depuis l'endroit où le joueur a établi un contact physique avec le sol à l'extérieur du cercle de but.

- (b) Tirer dans les 3 secondes après avoir attrapé le ballon.
- (c) Respecter la règle du jeu de jambes [Règle 9.6].

Sanction pour (b), (c): Passe libre.

- (ii) Un joueur qui défend ne peut pas:
 - (a) Provoquer le mouvement du poteau de but de manière à interférer avec un tir au but.
 - (b) Dévier un ballon dans sa phase descendante vers l'anneau y compris toucher le ballon à travers le filet.

Sanction: *Passe de pénalité. Si le tir est réussi le but est marqué.*

11. OBSTRUCTION

Sanction pour les infractions d'obstruction: *Passe de pénalité depuis l'endroit où se tenait le fautif, sauf si cela désavantage l'équipe non fautive.*

11.1 L'OBSTRUCTION SUR UN JOUEUR QUI EST EN POSSESSION DU BALLON

Un joueur adverse peut tenter d'intercepter le ballon ou de défendre sur un joueur qui a la possession du ballon, à condition qu'il y soit à une distance d'au moins 0,9 m (3 pi) mesurée au sol depuis la partie la plus proche du pied d'atterrissage du joueur avec le ballon jusqu'à la partie la plus proche du pied le plus proche du joueur adverse.

Cette distance est mesurée au sol comme suit:

- (i) Atterrissage sur un pied du joueur en possession du ballon:
 - (a) Si le joueur reste en position d'atterrissage: de la partie la plus proche du pied d'atterrissage à la partie la plus proche du pied le plus proche du joueur adverse.
 - (b) Si le joueur lève le pied d'atterrissage: du point où la partie la plus proche du pied d'atterrissage a été posé au sol à la partie la plus proche du pied le plus proche du joueur adverse.
- (ii) Atterrissage sur deux pieds du joueur en possession du ballon:
 - (a) Si le joueur ne bouge aucun pied: de la partie la plus proche du pied le plus proche à la partie la plus proche du pied le plus proche du joueur adverse.
 - (b) Si le joueur bouge un pied: de la partie la plus proche du pied qui reste au sol à la partie la plus proche du pied le plus proche du joueur adverse.
- (iii) Si le joueur avec le ballon pivote sur le pied d'atterrissage, la partie la plus proche du pied d'atterrissage peut changer et le joueur adverse doit s'ajuster de manière que la partie la plus proche de son pied le plus proche ne soit pas à moins de 0,9 m (3 pi) de la partie la plus proche de l'endroit où le pied d'atterrissage est actuellement en contact avec le sol.
- (iv) Un joueur adverse qui est à la bonne distance d'un joueur qui est en possession du ballon peut tenter d'intercepter le ballon ou de défendre sur ce joueur :
 - (a) En sautant soit vers le haut soit vers le joueur qui a la possession du ballon en atterrissant à au moins 0,9 m (3 pi) de celui-ci à condition que cela ne gêne pas l'action de tir ou de passe.

- (b) Si le joueur en possession du ballon réduit la distance entre eux.
- (v) Un joueur qui défend peut être à moins de 0,9 m (3 pi) d'un adversaire qui a la possession du ballon à condition qu'il y ait pas d'interférence avec le lancer ou l'action de tir de ce joueur. Le joueur qui défend ne peut faire aucun effort pour dévier ou intercepter le ballon ou pour défendre sur le joueur qui a la possession du ballon.

11.2 L'OBSTRUCTION SUR UN JOUEUR QUI N'EST PAS EN POSSESSION DU BALLON

- (i) Un joueur qui est à moins de 0,9 m (3 pi) d'un adversaire (distance mesurée au sol entre les parties les plus proches des pieds les plus proches) peut tendre les bras pour:
 - (a) Attraper, dévier ou intercepter une passe ou une fausse passe.
 - (b) Attraper, dévier ou taper un rebond d'un tir au but raté.
 - (c) Signaler une passe à un moment donné ou indiquer la direction d'un mouvement prévu.
- (ii) Un joueur qui est à moins de 0,9 m (3 pi) d'un adversaire (distance mesurée au sol entre les parties les plus proches des pieds les plus proches) ne peut pas, qu'il soit en attaque ou en défense, utiliser des mouvements de bras loin du corps de manière à limiter le possible mouvement d'un adversaire, sauf qui est requis par la position naturelle du corps.

12. CONTACT

Sanction en cas d'infraction de contact: *Passe de pénalité depuis l'endroit où se tenait le fautif à moins que cela ne désavantage l'équipe non fautive.*

12.1 LE CONTACT ET LE «JEU LOYAL»

En cas d'attaque, de défense ou de jeu avec le ballon, les joueurs peuvent entrer en contact physique avec tout autre joueur adverse. Tant que les joueurs n'interfèrent pas avec le jeu des autres ou n'utilisent pas leur corps pour gagner un avantage non légitime sur leur adversaire, il est alors considéré comme un «jeu loyal» et le jeu continue. Le «contact» se produit lorsque les actions d'un joueur, qu'elles soient accidentelles ou délibérées, interfèrent avec le jeu de l'adversaire.

12.2 L'INTERFÉRENCE

L'interférence peut se produire dans les cas suivants:

- (i) Par contact physique en utilisant n'importe quelle partie du corps pour limiter la capacité de l'adversaire à se déplacer librement (ceci inclut, mais sans s'y limiter, pousser, faire trébucher, tenir ou s'appuyer sur un adversaire).
- (ii) En cognant ou en frappant un joueur y compris pendant un tir au but.
- (iii) En mettant la(es) main / s sur le ballon tenu par un adversaire.
- (iv) En frappant le ballon tenu par un adversaire ou en l'enlevant de sa possession.
- (v) Tout en tenant le ballon, en le poussant dans un adversaire.

12.2.1 Se déplacer dans l'espace des joueurs

Un joueur provoque un contact en:

- (i) Atterrissant à un endroit déjà occupé par un adversaire avant le début du mouvement.
- (ii) Coupant la trajectoire d'un adversaire qui est engagé vers un espace d'atterrissage particulier.

12.2.2 Le contact inévitable

Le(s) joueur(s), qu'il(s) soi(en)t en mouvement ou à l'arrêt, ne peu(ven)t pas se positionner si près d'un adversaire pour que ce joueur soit incapable de se déplacer sans qu'il y ait de contact.

12.2.3 Le contact simultané

Si deux joueurs adverses entre simultanément en contact un entre-deux est effectué entre les deux joueurs concernés.

Non à la vente ou la reproduction

13. GESTION DU JEU

Les arbitres appliquent équitablement les règles du jeu, communiquent clairement et maintiennent un contrôle calme et décisif.

Un joueur qui enfreint toute règle de jeu [Règle 13.2] sera admonesté. Sur le terrain les joueurs sont censés répondre aux décisions des arbitres et d'ajuster leur jeu en conséquence.

Des exigences similaires sont applicables aux officiels de l'équipe et aux joueurs remplaçants.

13.1 LES DÉCISIONS POUVANT ÊTRE PRISES PAR LES ARBITRES

- (i) Pour gérer un match les arbitres peuvent, en plus de la sanction normale, prendre les décisions suivantes:
 - (a) Mettre en garde un joueur: le joueur est informé que son comportement spécifié doit changer.
 - (b) Donner un avertissement à un joueur: le joueur est averti qu'une suspension suivra s'il continue à enfreindre les lois du jeu.
 - (c) Suspendre un joueur: le joueur suspendu ne peut plus jouer pendant 2 minutes de jeu.
 - (d) Éliminer un joueur: un joueur qui est éliminé ne peut plus participer au match.
- (ii) Normalement, un arbitre prendra ces décisions dans l'ordre indiqué, sauf si une infraction est suffisamment grave pour qu'elle nécessite l'application immédiate d'un niveau supérieur de la Gestion du jeu.
- (iii) Une décision de mettre en garde, de donner un avertissement, de suspendre un joueur, ou de l'éliminer, sera considérée comme ayant été conjointement prise par les deux arbitres, donc elle est aussi liée au co-arbitre.
- (iv) Pour mettre en garde, donner un avertissement, suspendre ou éliminer, l'arbitre doit:
 - (a) Arrêter le temps de jeu.
 - (b) Le signaler au banc officiel, en utilisant le geste d'arbitrage approprié [Annexe B].
 - (c) Utiliser le terme spécifique «mise en garde», «avertissement», «suspension» ou «élimination».
 - (d) Informer le joueur du comportement pour lequel la mesure sera appliquée.
 - (e) Indiquer toute mesure qui suivra si le comportement ne change pas.

- (v) Le co-arbitre peut arrêter le temps de jeu s'il observe un acte de jeu antisportif pas vu par l'arbitre de contrôle et qu'aucune sanction n'a déjà été accordée pour cette infraction. De tels cas devraient être limités à des actions graves qui nécessitent un avertissement, une suspension ou une élimination.
 - (a) Le co-arbitre va immédiatement donner le coup de sifflet pour arrêter le temps de jeu et fournira les détails du jeu antisportif à l'arbitre de contrôle avec une recommandation de la mesure à prendre.
 - (b) L'arbitre de contrôle prendra la décision finale concernant toute mesure à prendre et redémarrera le jeu.

13.1.1 La mise en garde

Un arbitre peut mettre en garde un joueur et l'informer que son comportement spécifié doit changer.

- (i) Un joueur ne peut être mis en garde qu'une seule fois pour un cas spécifique de faute de jeu.
- (ii) Si un joueur reçoit une mise en garde pour différents cas de faute de jeu, l'arbitre doit envisager de lui donner un avertissement.

13.1.2 L'avertissement

Si un joueur continue à déroger aux règles après avoir été mis en garde pour un comportement spécifié, l'arbitre va donner un avertissement au joueur.

- (i) Le cas échéant, un avertissement peut être donné sans aucune mise en garde.
- (ii) Un joueur ne peut recevoir qu'un seul avertissement par match.

13.1.3 La suspension

Un joueur qui après avoir reçu un avertissement continue à déroger aux règles du jeu, sera suspendu par l'arbitre.

- (i) Le cas échéant, l'arbitre peut suspendre un joueur même si aucun avertissement ne lui a été donné.
- (ii) Un joueur ne peut être suspendu qu'une seule fois par match.
- (iii) Un joueur qui est suspendu doit immédiatement quitter le terrain.
- (iv) Pendant qu'il est en dehors du terrain le joueur est assis sur le banc des arbitres sous la supervision de l'arbitre de réserve.

- (v) Aucun remplacement n'est permis et la position du joueur suspendu est laissée vacante à moins que ce joueur ne soit le Centre. Dans ce cas, un joueur présent sur le terrain doit prendre sa place pendant la suspension.
- (vi) La période de suspension de 2 minutes commence au moment où le jeu reprend. Une fois la période de suspension écoulée, le joueur sera en mesure de retourner sur le terrain lors de la prochaine interruption de jeu (après un but marqué, pendant un arrêt ou un intervalle, lorsqu'une sanction est accordée, lors d'une remise en jeu ou d'un entre-deux).
- (vii) Le joueur suspendu revient à sa position de jeu initiale et tout autre joueur qui pendant la suspension avait pris la place du Centre revient à sa position de jeu précédente.
- (viii) Un joueur suspendu peut rejoindre son équipe pendant un intervalle qui survient pendant la suspension, mais doit retourner sur le banc des arbitres lorsque le jeu reprend.

13.1.4 L'élimination

L'arbitre va éliminer un joueur du terrain si suite à une suspension le joueur continue à déroger aux règles du jeu.

- (i) Le cas échéant, un arbitre peut éliminer un joueur du terrain sans aucune suspension préalable.
- (ii) Un joueur qui a été éliminé ne peut plus prendre part au match.
- (iii) Un joueur éliminé doit immédiatement quitter le terrain.
- (iv) Le joueur rend compte aux officiels appropriés de l'équipe sur le banc d'équipe et ne peut plus réintégrer le terrain de jeu.
- (v) Aucun remplacement n'est permis et la position du joueur est laissée vacante pour le reste du match. Au cas où ce joueur est le Centre, un joueur doit reprendre la place du Centre et la position de ce dernier est laissée vacante pour le reste du match.

13.2 LA FAUTE DE JEU

Une faute de jeu c'est quelque chose qu'un joueur fait sur le champ de jeu et qui est contraire à la lettre et à l'esprit des règles de jeu ou ne répond pas aux normes acceptées d'un bon esprit sportif. Ceci inclut le jeu antisportif, le jeu dangereux et la mauvaise conduite.

13.2.1 Le jeu antisportif

Un joueur ne doit pas jouer d'une manière antisportive. Ceci inclut le retard de jeu, l'infraction intentionnelle (y compris lorsque le ballon n'est pas en jeu), l'infraction répétée, l'intimidation ou la vengeance.

(i) Le retard de jeu

Un joueur ne peut délibérément faire écouler le temps de jeu ou retarder le jeu.

Sanction: Passe de pénalité qui est avancée (sauf si l'équipe non pénalisée est défavorisée) et le joueur est mis en garde.

- 1. La sanction peut être avancée jusqu'à la moitié d'un tiers (ceci peut être à l'intérieur du cercle de but si l'infraction est dans le tiers-but)*
- 2. A ce nouvel endroit le sanctionné se tient en dehors du jeu. Si ceci est dans une zone de hors-jeu le sanctionné se déplace vers la limite extérieure de cette zone.*

(ii) L'infraction intentionnelle

Un joueur ne doit pas délibérément enfreindre les règles.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est mis en garde. Si le joueur continue les infractions il lui sera donné un avertissement ou, si cela est jugé approprié, l'arbitre va lui infliger une suspension.

(iii) L'infraction répétée

Un joueur ne doit pas persister dans la violation répétée d'une règle ou de plusieurs règles.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est mis en garde. Si le joueur continue les infractions un avertissement lui sera donné ou, si cela est jugé approprié, l'arbitre va lui mettre une suspension.

(v) L'intimidation

Un joueur, qu'il soit avec ou sans ballon, ne peut pas intimider un adversaire en utilisant un comportement intentionnel (y compris des commentaires verbaux) prévu pour distraire.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est mis en garde.

(vi) La vengeance

Un joueur ne doit pas se venger, même si un adversaire enfreint les règles.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est mis en garde. Si l'action est considérée comme grave le joueur reçoit un avertissement ou il est suspendu.

13.2.2 Le jeu dangereux

Un joueur ne doit entreprendre aucune action, imprudente ou dangereuse, susceptible de nuire à la sécurité d'un autre joueur. Ces actions peuvent inclure, sans s'y limiter:

- (i) Donner un coup de poing, un coup de pied, trébucher sur un joueur ou frapper un joueur avec n'importe quelle partie du corps.
- (ii) Faire tomber un joueur en l'air en lui coupant la trajectoire.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est soit averti, soit suspendu et dans un cas aggravé il est éliminé.

13.2.3 La mauvaise conduite

La mauvaise conduite se traduit par tout comportement qui est contraire aux normes acceptées d'un bon esprit sportif.

(i) Contester un arbitre

Un joueur ne peut pas contester une décision rendue par un arbitre ou proférer un langage et / ou des gestes offensants, insultants ou injurieux envers l'arbitre. Si l'appel d'un arbitre n'est pas clairement entendu le joueur peut demander à l'arbitre de répéter l'infraction pénalisée ou peut demander des clarifications concernant l'endroit où une sanction doit être effectuée.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur est mis en garde ou reçoit un avertissement. Dans un cas aggravé, l'arbitre va suspendre le joueur.

(ii) Les actions contraires à un bon esprit sportif

Un joueur ne doit pas agir d'une manière contraire aux normes acceptées d'un bon esprit sportif.

Sanction: Passe de pénalité et le joueur reçoit un avertissement ou il est suspendu. Dans un cas aggravé, l'arbitre va éliminer le joueur.

13.3 LE COMPORTEMENT DES OFFICIELS D'ÉQUIPE ET DES JOUEURS REMPLAÇANTS

Pendant le jeu les officiels de l'équipe et les joueurs remplaçants doivent rester sur le banc d'équipe, excepté quand les joueurs remplaçants quittent ce banc pour une raison valable (comme par exemple pour se réchauffer).

- (i) Pendant un match les officiels de l'équipe et les joueurs remplaçants ne peuvent pas:

- (a) Critiquer les arbitres ou leurs décisions.
- (b) Utiliser un langage et / ou des gestes offensants, insultants ou abusifs.
- (c) Utiliser des bruits excessifs ou des interruptions excessives.
- (d) Encourager les fautes de jeu des joueurs qui sont sur le terrain.

Sanction: Passe de pénalité pour l'équipe non fautive depuis l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été arrêté. Si le ballon était sorti du terrain, la passe de pénalité est effectuée sur le terrain depuis l'endroit en ligne avec l'endroit où le ballon était sorti du terrain. Aucun joueur n'est tenu de se tenir à l'écart du jeu pour la passe de pénalité.

- (ii) Chaque arbitre peut arrêter le temps de jeu et aviser la(les) personne/s concerné(es) au sujet d'un tel comportement.

La progression des actions suivantes sera normalement utilisée:

- (a) Une mise en garde.
 - (b) Un avertissement.
 - (c) Ordonner le renvoi de la personne de l'enceinte de jeu.
- (iii) Si nécessaire, il serait conseillé l'application d'un avertissement à tous les officiels de l'équipe et à tous les joueurs remplaçants de l'équipe concernée.

Sanction: Passe de pénalité pour l'équipe non fautive depuis l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été arrêté. Si le ballon était sorti du terrain, la passe de pénalité est effectuée sur le terrain depuis l'endroit en ligne avec l'endroit où la balle était sortie du terrain. Aucun joueur n'est tenu de se tenir à l'écart du jeu pour la passe de pénalité.

(iv) Dans le cas où les officiels de l'équipe ou les joueurs remplaçants ne répondent pas aux mesures de l'arbitre, l'arbitre demande à l'organisateur de l'événement de les renvoyer de l'enceinte de jeu pour le reste du match (y compris tout contact avec l'équipe pendant les intervalles).

ANNEXE A: DIRECTIVES DE MATCH

Ces directives de match doivent être conjointement utilisées avec les règles INF du Netball (édition 2020).

Les officiels doivent également être familiarisés avec tout règlement de l'évènement pour la compétition et avec le Manuel des Officiels Techniques INF quand cela concerne les interactions avec les arbitres.

RÈGLE 3. LES SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

(i) [Règles 3.1 - 3.3]. L'organisateur de l'évènement prépare l'enceinte de jeu, les poteaux de but et les ballons selon les spécifications indiquées.

(ii) Avant le début d'un match, les arbitres:

(a) [Règle 3]. Inspectent l'enceinte de jeu, les poteaux de but et les ballons de match pour vérifier s'ils sont conformes aux règles et qu'ils offrent un environnement sûr pour le jeu.

b) [Règle 3.2]. Ces vérifications devraient inclure les filets et le rembourrage des poteaux (qui devrait s'étendre sur toute la longueur de la perche).

iii) [Règle 3.3]. L'organisateur de l'évènement fournit au moins deux ballons. Ceux-ci doivent répondre à toutes les spécifications indiquées et être en bon état.

(a) Les arbitres sélectionnent le ballon de match et un ballon de réserve qui doit être gardé au banc officiel.

(b) Le même ballon est utilisé tout au long du match à moins que les arbitres n'ordonnent qu'il soit remplacé.

(c) Le temps de jeu sera arrêté pour du sang sur le ballon, afin de pouvoir le nettoyer ou le remplacer. Dans toutes les autres situations, le temps de jeu ne doit pas être arrêté pour que le ballon soit essuyé, au lieu d'être remplacé.

RÈGLE 4. LA DURÉE DU MATCH

(i) Avant un match, les arbitres vérifient auprès de l'organisateur de l'évènement:

(a) [Règle 4.1 (i)]. La durée de l'intervalle à la mi-temps.

(b) [Règle 4.2]. S'il y aurait des prolongations en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, y compris la durée de chaque mi-temps.

(ii) Pendant un intervalle, les arbitres peuvent quitter l'enceinte de jeu. Si les deux arbitres partent, l'arbitre de réserve reste sur place pour vérifier qu'aucun changement ne se produit sur le terrain de jeu, changement qui pourrait nécessiter une inspection supplémentaire.

RÈGLE 5. LE PERSONNEL DE MATCH

(i) [Règle 5.1.1 (iv)]. Avant le match, les arbitres vérifient les joueurs dans leurs vestiaires respectifs pour s'assurer qu'ils répondent à toutes les exigences.

(a) Il est recommandé que les deux arbitres soient ensemble pour effectuer le contrôle de chaque équipe.

(b) Les arbitres devraient rappeler aux joueurs de vérifier qu'ils ne portent pas de parures ou de bijoux avant d'effectuer l'inspection.

(c) Les arbitres devraient vérifier que les cheveux soient convenablement attachés afin de ne pas constituer un danger ou une distraction pour les autres joueurs sur le terrain.

ii) [Règle 5.1.1 (v) (a)]. Les capitaines font le tirage au sort pour choisir la première passe centrale ou la direction d'attaque. Le tirage au sort est effectué sur le terrain et doit être observé par l'arbitre de réserve. Les deux capitaines avisent les marqueurs et les arbitres du résultat du tirage au sort.

iii) [Règle 5.2.1 (i)]. Après que les capitaines ont fait le tirage au sort, les arbitres font leur tirage au sort pour la direction d'attaque :

(a) Le tirage au sort des arbitres est observé par l'arbitre de réserve.

(b) Un membre de chaque équipe peut demander à être présent pour observer le tirage au sort des arbitres.

(iv) Avant le début du jeu, les arbitres:

(a) [Règle 5.1.1 (i)]. Vérifient que les joueurs répondent aux exigences du jeu et que les équipes peuvent être facilement distinguées sur le terrain. Si nécessaire, les équipes devront porter des dossards qui les distinguent plus facilement ou, si disponible, un autre jeu d'équipement.

(b) [Règle 5.1.1 (v) (d)]. Identifient qui est le capitaine sur le terrain pour chaque équipe. Si le capitaine quitte le terrain pendant le match, les arbitres s'assurent qu'ils seront informés du joueur qui le remplacera.

(c) [Règle 5.1.2 ii) b)]. Contrôlent que les personnes responsables des premiers secours possèdent une identification appropriée.

(d) Vérifient que sur le banc d'équipe il y a un maximum de 12 joueurs et jusqu'à 5 officiels d'équipe. Aucune autre personne n'est autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe. **Remarque:** En cas de

présence d'un médecin d'équipe accrédité, il doit s'asseoir derrière le banc d'équipe ou dans la «zone» opposée avec les médias et d'autres officiels techniques. Des urgences médicales peuvent survenir à tout moment et le bon sens doit s'appliquer, car ces urgences nécessiteront le plus rapidement possible une assistance médicale.

(e) [Règles 5.3.1 et 5.3.2]. S'assurent que les marqueurs et les chronométreurs sont prêts à commencer leurs fonctions.

(v) [Règle 5.2.1 ii)]. Le coup de sifflet d'un arbitre démarre et arrête le jeu comme suit:

(a) Donne l'information au chronométreur de démarrer le chronomètre au début d'une période de jeu ou de redémarrer le temps de jeu après un arrêt; un long coup de sifflet avec le geste d'arbitrage 1 [Annexe B].

(b) Pendant le jeu, pour une infraction, pour un tirage au sort, pour reprendre le jeu après un but ou, si nécessaire, pour indiquer que le ballon est sorti du terrain; un coup de sifflet moyen avec le geste d'arbitrage approprié [Annexe B].

(c) Demande au chronométreur d'arrêter le temps de jeu d'un coup de sifflet moyen avec le geste d'arbitrage 2 [Annexe B]

(d) Pour mettre fin à une période de jeu; un long coup de sifflet.

(vi) [règle 5.1.ii)]. Pendant un match:

(a) Si une équipe a moins de 5 joueurs disponibles pour entrer sur le terrain, l'arbitre sifflera pour mettre fin au jeu et accordera le match à l'équipe adverse.

(b) Si une équipe a plus de 7 joueurs sur le terrain, l'arbitre va arrêter le temps de jeu et demandera aux joueurs supplémentaires de quitter immédiatement le terrain. Si les joueurs tardent à quitter le terrain, l'arbitre pénalisera le ou les joueurs fautifs pour avoir retardé le jeu [Règle 13.2.1 (i)].

(vii) [Règle 5.2.2 (i)] L'arbitre de réserve devrait être prêt à entrer sur le terrain dans les plus brefs délais en cas de demande de remplacement d'un arbitre blessé ou malade. Avant d'entrer sur le terrain, l'arbitre de réserve doit s'assurer qu'il est au courant des mises en garde, avertissements, suspensions ou éliminations qui ont déjà été attribués par les arbitres et les raisons de leurs décisions.

(viii) [Règle 6.1.2 (i) a)]. Pour pénaliser une infraction:

(a) L'arbitre annonce l'infraction et la sanction ensemble avec le geste d'arbitrage approprié [Annexe B]. Dans un match très rapide, en raison de la vitesse de jeu, les arbitres expérimentés peuvent simplement annoncer l'infraction avec le geste d'arbitrage approprié. [Annexe B].

(b) L'arbitre indique l'endroit où la sanction doit être prise. Bien qu'une flexibilité raisonnable puisse être utilisée à travers le terrain, il est important que la position soit clairement indiquée dans le cercle de but ou lorsqu'elle implique différentes zones du terrain.

REGLE 6. LES PROCEDURES DE MATCH

(i) Avant le début d'un match et à la fin d'une période de jeu, les deux arbitres vérifient avec le marqueur l'équipe qui a la prochaine passe centrale.

(ii) [Règle 6.1.1 iv)]. Tout au long d'un match, les deux arbitres indiquent l'équipe qui doit effectuer une passe centrale avec le geste d'arbitrage 3 [Annexe B]:

(a) [Règle 6.1.1 (iv) (a)]. En cas de désaccord entre les arbitres, l'arbitre le plus proche du banc officiel vérifie la passe centrale avec le marqueur et le temps de jeu peut être arrêté pendant qu'il effectue le contrôle.

(b) [Règle 6.1.1 iv) b)]. Avant le début du match, l'organisateur de l'événement en informe sur les moyens de signalisation du marquer. Si les deux arbitres indiquent la passe centrale de manière incorrecte, le marqueur doit le signaler avant que la passe centrale ne soit effectuée et un contrôle pourrait être envisagé. A cet effet il devrait être utilisé un son audible, avec des alertes d'arbitre utilisées pour couvrir tout dysfonctionnement possible de ce son.

(c) Si le temps est immédiatement arrêté après un but marqué, le marqueur indiquera la direction de la passe centrale pour reprendre le jeu.

(d) Au besoin les arbitres peuvent demander au marqueur une «vérification de la passe centrale ».

(iii) Lorsque le ballon sort du terrain, l'arbitre qui contrôle la ligne latérale ou la ligne de but indique la direction de l'équipe qui effectue la remise en jeu avec le geste d'arbitrage 3 ou 4 [Annexe B].

(iv) Pour tout arrêt:

(a) Chaque arbitre peut arrêter le temps de jeu selon le cas. Si un joueur tire au but, le tir doit d'abord être effectué avant d'arrêter le temps de jeu, à moins que les circonstances ne nécessitent un arrêt urgent.

(b) Pendant un arrêt, les deux arbitres restent sur leurs lignes respectives, à moins que la situation ne nécessite un plan d'action différent.

(v) À la fin de chaque période de jeu:

(a) [Règle 5.3.2 (iii)]. Le chronométrateur avise simultanément les deux arbitres lorsque le temps spécifié est écoulé. Un signal électronique (sirène) doit être utilisé par le chronométrateur, avec des alertes pour les arbitres ou un klaxon à main utilisé pour couvrir tout dysfonctionnement possible de cette sirène.

(b) [Règles 4.1 (iii) et 7.1.3 (iii)]. L'arbitre de contrôle met immédiatement fin au jeu. Si le jeu doit être prolongé pour effectuer une passe de pénalité, l'arbitre avisera les joueurs que le temps est prolongé pour que la passe de pénalité soit effectuée.

(c) Dans le cas que l'arbitre de contrôle ne sait pas que le jeu devrait se terminer, le co-arbitre signalera la fin du temps de jeu. Si le jeu doit être prolongé pour effectuer une passe de pénalité, l'arbitre de contrôle avisera les joueurs que le temps est prolongé pour que la passe de pénalité soit effectuée.

RÈGLE 7. LES SANCTIONS

(i) [Règle 7.1.3 (i)]. Lorsqu'une passe de pénalité est accordée, la sanction est prête à être effectuée lorsque le joueur effectuant la passe de pénalité est correctement positionné avec le ballon et que le contrevenant est également correctement positionné. 3 secondes sont comptées à partir du moment où les deux joueurs sont en position.

RÈGLE 8. LE CONTRÔLE DU JEU

(i) Des coups de sifflet d'avertissement sont donnés avant le début du jeu:

(a) 30 secondes avant de commencer le jeu, un coup de sifflet moyen.

(b) 10 secondes avant de commencer le jeu, un long coup de sifflet.

(ii) Au début de chaque période de jeu, l'arbitre traversant le terrain ramène le ballon au centre du terrain avant d'aller sur la ligne latérale.

RÈGLE 9. PENDANT LE JEU

(i) [Règle 9.2]. Si un joueur en retard entre sur le terrain à un moment non autorisé, le joueur est renvoyé du terrain et l'équipe fautive décide qui doit se tenir à l'écart du jeu pour la passe de pénalité.

(ii) [Règle 9.3.1]. Blessure / maladie ou saignement:

(a) Si un joueur sur le terrain demande un arrêt du temps de jeu, l'arbitre demande «pourquoi?». Si le motif est lié à une blessure/ maladie ou à un saignement, le temps de jeu est arrêté. L'arbitre désigne le joueur pour qui le jeu est arrêté et appelle la position de jeu. L'arbitre de banc informe le chronométreur du motif et du joueur impliqué.

(b) La ou les personnes en charge des premiers secours ayant une identification conforme, peut ou peuvent se rendre sur le terrain pour évaluer la blessure / maladie du joueur et pour l'accompagner à sortir du terrain. Le joueur quitte le terrain et le jeu reprend dans les 30 secondes (le chronométreur avertit l'arbitre lorsqu'il ne reste plus que 10 secondes).

(c) Si la blessure / maladie est telle que dans les 30 secondes le joueur ne peut pas être déplacé en toute sécurité en dehors du terrain, la / les personnes chargé(es) des premiers secours alerte(nt) l'arbitre le plus proche et conseille(nt) l'action appropriée. Les arbitres restent également attentifs à la nécessité de vérifier si un retard semble probable. L'arbitre décide de la durée de l'arrêt du match mais s'efforce de reprendre le jeu le plus tôt possible.

(d) Chaque arbitre peut arrêter le temps de jeu en cas de sang visible sur un joueur, sur le ballon ou sur le terrain. S'il y a du sang sur un joueur ou l'équipement du joueur, le joueur doit quitter le terrain dans les 30 secondes et ne peut pas retourner sur le terrain avant que le sang ne soit nettoyé ou l'équipement remplacé.

(e) Tous les autres joueurs des deux équipes avec du sang sur eux ou leurs vêtements doivent quitter le terrain dans les 30 secondes et ne peuvent pas revenir sur le terrain tant que celui-ci n'a pas été nettoyé ou les vêtements remplacés.

f) Pour du sang sur le terrain, le temps de jeu est arrêté jusqu'à ce qu'il soit nettoyé.

(g) Pour du sang sur le ballon, le temps de jeu est arrêté jusqu'à ce qu'il soit nettoyé ou sinon que le ballon soit remplacé.

(h) Lors d'un arrêt pour blessure / maladie ou pour sang, les officiels de l'équipe et les joueurs remplaçants peuvent se déplacer autour du terrain afin que les joueurs puissent être coachés et / ou hydratés.

(i) Lorsque le temps de jeu est arrêté pour du sang, pour la blessure ou la maladie d'un joueur, à tout moment pendant l'arrêt, des remplacements ou des changements d'équipe peuvent être effectués à tout moment. Les remplaçants ne peuvent pas entrer sur le terrain avant que le temps de jeu ne soit arrêté. Le joueur concerné doit quitter le terrain avant que le jeu puisse reprendre.

(j) Tous les joueurs non affectés ou non remplacés doivent rester sur le terrain.

iii) [Règle 9.3.2].

Autres arrêts:

(a) Pour tout autre arrêt, la décision d'arrêter le temps de jeu et la durée de l'arrêt est à la discrétion des arbitres et ils doivent agir en conséquence.

(b) Il est important que des normes cohérentes soient utilisées pour décider de l'arrêt ou non du temps de jeu lorsque le ballon quitte le terrain. La perte du temps de jeu effectif a la même importance pendant tout le match et pas seulement dans les dernières minutes quand le match est très disputé.

RÈGLE 13. GESTION DU JEU

(i) Un arbitre **doit** agir au cas où il observe un jeu antisportif et les règles prévoient des conséquences claires pour ce genre de jeu, pour le jeu dangereux et pour une mauvaise conduite. Les arbitres sont censés statuer avec précision comme pour toute autre infraction. Ils ne doivent pas éviter de prendre des décisions difficiles quel que soit le temps écoulé dans un match ou quelles que soient les conséquences qui en résultent. Alors que les arbitres sont censés établir et maintenir des normes et un ton clair tout au long d'un match, **les joueurs sont les derniers responsables du changement de leur propre comportement.**

(ii) Les arbitres ont une gamme de stratégies pour contrôler un match avant de recourir à la gestion stricte du jeu. Celles-ci devraient être appliquées d'une manière qui n'est ni officieuse ni arrogante. Lorsqu'elles sont utilisées avec habileté et avec compréhension, ces stratégies aideront à minimiser les infractions en garantissant que les joueurs sont conscients des normes requises afin qu'ils puissent ajuster leur jeu en conséquence.

Les stratégies peuvent comprendre les éléments suivants:

- Choix judicieux entre l'utilisation du sifflet ou l'utilisation de l'avantage.
- Manière de communiquer.
- Conseils informels.
- Arrêt du temps de jeu pour parler aux joueurs.

On s'attend à ce que ces stratégies soient utilisées de manière appropriée comme le contexte du match l'exige. La gestion stricte du jeu **doit** être appliquée en cas de jeu antisportif [Règle 13.2].

(iii) Choix judicieux entre l'utilisation du sifflet et l'utilisation de l'avantage

Parfois, l'arbitre devra utiliser le sifflet pour sanctionner une infraction. À d'autres moments, l'application stricte de l'avantage assurera que le déroulement du jeu sera maintenu sans perte de contrôle ou sans que l'équipe non fautive soit désavantagée. Trouver le bon équilibre dépend ici du jugement et du niveau d'expertise de l'arbitre.

(iv) Manière de communiquer.

Lorsque les arbitres sentent qu'ils doivent transmettre un message plus fort, ils peuvent réaliser ceci de manière différente, notamment:

- (a) Changer le ton, le volume ou la longueur de leur coup de sifflet.
- (b) Changer de tonalité, de volume ou de vitesse dans la manière de communiquer (calme mais ferme).

- (c) Faire une pause tactique pour attirer l'attention du joueur.
- (d) En premier lieu énoncer fermement la position de jeu, suivi de l'infraction et de la sanction.
- (e) Par le langage corporel.
- (f) Par le contact visuel avec le joueur.
- (v) Par des conseils informels.

Les arbitres devraient avoir une gamme de phrases qu'ils pourraient utiliser pour indiquer aux joueurs qu'ils doivent changer leur comportement sans avoir besoin d'arrêter le temps de jeu. Cela s'applique uniquement aux incidents d'importance mineure.

Voici des exemples de phrases efficaces et spécifiques qui peuvent être utilisées pour changer le comportement des joueurs: restez dans votre zone, ajustez votre distance.

Voici des exemples de phrases inefficaces et non spécifiques qui ne changeront probablement pas le comportement du joueur et qui devraient être évitées: fais attention, plus jamais.

(vi) Arrêter le temps de jeu pour parler aux joueurs

Sur le terrain les arbitres peuvent arrêter le temps de jeu pour parler aux joueurs de leur comportement ou de demander au capitaine de parler à tout joueur dont le comportement est préoccupant.

Si l'arbitre demande au capitaine de parler à son / ses joueur (s), les arbitres lui donneront suffisamment de temps pour parler au (x) joueur (s) concerné (s), puis redémarreront le jeu dès que possible.

Arrêter le temps de jeu ajoute un degré de sérieux lorsqu'il y a un motif d'infraction d'une équipe ou lorsque les joueurs adverses testent les limites du fair-play et du bon esprit sportif. Chacun, y compris les officiels de l'équipe et les joueurs remplaçants, est informé que l'arbitre considère que cela est suffisamment important pour arrêter le jeu.

ANNEXE B: GESTES D'ARBITRAGE

1A Démarrer / Redémarrer le jeu

Bras tendu vers le haut incliné vers la direction d'attaque de l'équipe qui fait la passe centrale



1B Démarrer / Redémarrer le jeu

Bras tendu vers le haut incliné vers la direction d'attaque de l'équipe qui fait la passe centrale



2 Arrêter le temps de jeu

Face au chronométreur une main à la verticale et une main à l'horizontale pour former un T



3 Direction de la passe

pour la passe centrale, pour une sanction, pour une remise en jeu

Bras tendu vers l'extérieur en pointant la direction d'attaque de l'équipe qui effectue la passe



4 Remise en jeu – depuis la ligne de but pour l'équipe qui attaque ce but

Bras orienté vers le bas en pointant la base du poteau de but



5 Entre-deux

La main avec la paume en haut fait un mouvement vers le haut



6 Avantage

Le bras balaie le corps vers la direction d'attaque qui a l'avantage



7 But marqué

Bras tendu à la verticale



8 But non marqué

Bras en dessous de la taille avec mouvement latéral croisé



9 Jeu de jambes

Mains avec les paumes vers le bas bougent verticalement d'en bas vers le haut en directions opposées



10 Centre incorrectement positionné

La main trace horizontalement un cercle



11 Hors-jeu ou invasion (breaking)

La main trace vers le haut un petit arc de cercle dans la direction du mouvement du joueur



12 Ballon au-delà d'un tiers ou passe centrale non touchée

La main trace vers le haut un arc de cercle moyen dans la direction du ballon



13 Ballon non relâché

Bras à la verticale en montrant 3 doigts



14 Passe courte

Les mains rapprochées avec les paumes vers l'intérieur, une main qui bouge vers l'autre main immobile



15 Jouer le ballon d'une manière incorrecte

Les mains rapprochées avec les paumes vers l'intérieur, en torsion d'un côté à l'autre en mouvement parallèle



16 Obstruction sur un joueur en possession du ballon

Les mains rapprochées avec les paumes vers l'intérieur



17 Obstruction sur un joueur qui n'est pas en possession du ballon

Bras écartés du corps en dessous de la taille



18 Intimidation

La main trace un petit arc de cercle devant le visage



19 Contact

La main avec la paume vers le bas tape l'avant-bras opposé



20 Mise en garde

Coude plié, bras incliné au-dessus de la tête, paume tournée vers le joueur



21 Avertissement

Bras croisés au-dessus de la tête



22 Suspension

Bras à la verticale avec 2 doigts affichés



23 Elimination

La main glisse du joueur vers le banc d'équipe



ANNEXE C: TERMINOLOGIE D'ARBITRAGE

Lorsqu'ils pénalisent une infraction, les arbitres doivent utiliser la terminologie correcte pour l'infraction, y compris l'utilisation correcte des positions de jeu [Règle 5.1.1 (ii)] et des zones du terrain [Règle 3.1]. À la suite d'une décision clairement communiquée par l'arbitre [Règle 6.1.2 (i) (a)], les joueurs devraient être en mesure de comprendre l'infraction et de changer leur comportement. Au niveau international, la terminologie utilisée doit être précise et succincte. Pour les matches inférieurs au niveau international, des informations supplémentaires peuvent être nécessaires pour s'assurer que les joueurs sauront comment ils devraient changer leur comportement.

RÈGLE	TERMINOLOGIE A UTILISER
8.2 Passe centrale	8.2.1 (i) positionné incorrectement 8.2.1 (ii) et (iii) invasion 8.2.2 (iii), (iv) et (v) non touché
8.4.1 En dehors du terrain	8.4.1 (c) ballon arrêté 8.4.1 (d) jeu de jambes Dans toutes les autres situations, utiliser remise en jeu incorrecte
8.5 Entre-deux	8.5.2 (ii) bouger trop tôt 8.5.2 (iii) interférer avec le lancer
9.4.1 Méthodes pour jouer le ballon	9.4.1 (iii) et (vii) ballon non relâché 9.4.1 (iv) et (v) ballon rejoué 9.4.1 (vi) (a) donner un coup de pied 9.4.1 (vi) (b) tomber sur le ballon 9.4.1 (vi) (c) frapper 9.4.1 (vi) (d) rouler 9.4.1 (viii) jouer le ballon au sol 9.4.1 (ix) utiliser les poteaux de but
9.6 Jeu de jambes	9.6.3 (i) traîner Dans toutes les autres situations, utiliser jeu de jambes
10.2 Exigences pour prendre un tir	10.2 (i) (a) tir incorrect 10.2 (ii) interférence avec le tir
12. Contact	12.1 et 12.2 contact 12.2.1 provoquer un contact 12.2.2 contact inévitable 12.2.3 contact simultané
Pour toutes les autres infractions	Utiliser la règle appropriée de la terminologie exacte

ANNEXE D: VARIATIONS POUR D'AUTRES NIVEAUX DE JEU

Des variations aux Règles peuvent être faites pour les matchs qui ne sont pas des matchs internationaux. L'étendue de ces variations dépendra du niveau de la compétition. Pour les compétitions de haut niveau, il est probable que peu de changements soient faits, tandis que pour les matchs de niveaux inférieurs l'étendue des changements peut être plus large.

Les décisions concernant les variations seront normalement effectuées par l'autorité de contrôle de la compétition. Toutes variations devraient maintenir l'intégrité du jeu sur le terrain et ne devraient pas changer la manière dont il est joué. Voici quelques exemples de variations qui pourraient être utilisées.

(i) Les équipes

- (a) Les équipes peuvent être composées de joueurs du même sexe ou peuvent être mélangés.
- (ib) Les responsables de l'équipe peuvent être moins nombreux et peuvent donc avoir plusieurs tâches. Toutefois, la personne / s qui s'occupe(nt) des premiers soins ne doi(ven)t pas être joueur / s et il est préférable qu'elle(s) ne détien(nen)t pas d'autre rôle.

(ii) L'équipement

- (a) Les terrains peuvent être à l'extérieur en utilisant des différentes surfaces de jeu.
- (b) Alors que le jeu international utilise les ballons à 3 couches, une qualité inférieure de ballon (2 couches) peut être utilisé à des niveaux inférieurs. Les ballons à 2 couches ont généralement un niveau de gonflage inférieur de 62-69 kPa (9-10 psi). Pour les matchs joués à l'extérieur le ballon sera généralement gonflé à un niveau moindre.

(iii) Les temps de jeu

- (a) Le temps de jeu peut être constitué de mi-temps plutôt que de périodes et ceci peut varier dans la durée jusqu'à un maximum de 20 minutes.
- (b) Les périodes peuvent être d'une durée plus courte.
- (c) Les intervalles peuvent être d'une durée plus courte.
- (d) Le temps de la prolongation peut varier.

(iv) Les officiels de match et techniques

- (a) Un arbitre de réserve peut ne pas être tout le temps nécessaire.
- (b) Le nombre d'officiels techniques peut être inférieur (au moins un marqueur et un chronométreur devraient être nommés).
- (c) Si nécessaire l'arbitre peut utiliser des termes plus spécifiques, pour des éclaircissements comme par exemple pour une « passe de pénalité » l'arbitre peut indiquer une « passe de pénalité ou tir ».

(v) Matches pour les jeunes joueurs

Pour les enfants d'âge scolaire primaire, qui commencent tout juste à jouer au netball, il est probable que pour des différences de taille, de force et de niveau de compétence il pourrait être souhaité des modifications plus étendues. Ainsi, on pourrait utiliser un poteau de but moins haut ou un ballon plus petit. On pourrait développer un jeu modifié avec des variations des règles de jeu pour répondre aux besoins de ces joueurs.

Non à la vente ou la reproduction