

INTERNATIONAL



**KIN-BALL® SPORT
FEDERATION**

TRADUCTION FRANCOPHONE

DU

REGLEMENT OFFICIEL

Sport KIN-BALL®

Edition 2022

**Le genre masculin est utilisé dans le présent document comme genre neutre.
L'emploi du genre masculin a pour but d'alléger le texte et d'en faciliter la
lecture.**

***8083 Centre-hospitalier blvd
Charny, Quebec, Canada G6X 1L3***

Tel: +1 514-252-3210

E-mail: info@kin-ball.com

Web site: www.kin-ball.com

Tous droits réservés ©Fédération Internationale de Sport KIN-BALL®

***OMNIKIN® et KIN-BALL® sport sont des marques de Omnikin Inc. et ne peuvent pas
être utilisées sans le consentement de Omnikin Inc.***

***Dans ce document, Omnikin et Kin-Ball sont utilisés à la place de OMNIKIN® et KIN-
BALL® sport afin de simplifier la lecture.***

***La Fédération Internationale de sport KIN-BALL® a la pleine autorité sur le règlement
et est la seule organisation habilitée à le modifier.***

Sommaire

Article 1.	Déroulement général d'un match	6
Article 2.	Installation et matériel	7
2.1.	Dimension du terrain.....	7
2.2.	Zone d'échauffement.....	7
2.3.	Aménagement physique.....	7
2.4.	Equipement technique.....	9
Article 3.	Equipes	10
3.1.	Rôles et devoirs des entraîneurs.....	10
3.2.	Rôles et devoirs des capitaines	11
3.3.	Rôles et devoirs des joueurs.....	11
3.4.	Rôles et devoirs des interprètes.....	12
3.5.	Uniformes	13
Article 4.	Les officiels.....	14
4.1.	Arbitre en chef (AC).....	14
4.2.	Arbitre adjoint (AA)	16
4.3.	Equipement des arbitres.....	16
4.4.	Les marqueurs.....	17
4.5.	Les chronométreurs.....	17
4.6.	Juges de ligne.....	18
Article 5.	Durée et déroulement d'un match.....	19
5.1.	Durée d'un match.....	19
5.2.	Déroulement d'un match.....	19
5.3.	Système de classement.....	20
5.4.	Temps mort.....	22
5.5.	Remplacements de joueurs	23
5.6.	Blessures	23
5.7.	Contestation	24
Article 6.	Règlements de jeu	25

6.1. Faute d'appellation	25
6.2. Manque un contact	28
6.3. Echappé.....	28
6.4. Extérieur	29
6.5. Pente descendante.....	29
6.6. Lancer trop court	31
6.7. Reprise de jeu	32
6.8. Faute de temps.....	33
6.9. Déplacement illégal du ballon.....	35
6.10. Emprisonnement du ballon	36
6.11. Joueur(s) en trop sur le terrain.....	36
6.12. Offensive illégale.....	37
6.13. Défensive illégale	38
6.14. Avertissements.....	39
6.15. Deux fois le même frappeur	42
Article 7. Définitions.....	43
7.1. Aire de jeu	43
7.2. Appellation.....	43
7.3. Axe corporel.....	43
7.4. Ballon en jeu	44
7.5. Contact.....	44
7.6. Contrôle	44
7.7. Déplacement de ballon	44
7.8. Frappe	44
7.9. Frappeur.....	45
7.10. (Re)mise en jeu	45
7.11. Passe.....	45
7.12. Point de (re)mise en jeu	45
7.13. Possession.....	46
7.14. Score cible.....	46
7.15. Score critique.....	46

7.16. Staff d'une équipe	46
7.17. Terrain.....	46
7.18. Zone offensive	46
ANNEXE A - Charte d'esprit sportif	48
ANNEXE B - Gestuelle d'arbitrage	49
ANNEXE C - Critères en cas d'égalité	55

Table des figures

Figure 1 - Exemple d'aménagement physique	8
Figure 2 - Exemple 1 de trajectoire de frappe descendante.....	30
Figure 3 - Exemple 2 de trajectoire de frappe descendante.....	30
Figure 4 – Exemple 1 de trajectoire de frappe acceptée	30
Figure 5 – Trajectoire de frappe parabolique acceptée.....	31
Figure 6 – Distance minimale que doit parcourir le ballon.....	32
Figure 7 – Zone de déplacement illégal (en gris).....	35
Figure 8 – Axe corporel	43
Figure 9 – Zone offensive.....	47

ARTICLE 1. DEROULEMENT GENERAL D'UN MATCH

Un match de *Kin-Ball* se joue entre trois équipes adverses de quatre joueurs chacune sur le Terrain. L'objectif de ce sport est pour l'équipe dont la couleur est appelée, d'attraper le ballon, avec n'importe quelle partie du corps avant que le ballon ne touche le sol. L'équipe qui attrape le ballon le renvoie à une autre équipe et le jeu continue tant qu'aucune faute n'est commise. Lorsqu'une équipe commet une faute, un point est attribué à chacune des deux autres équipes.

Pour plus d'informations sur les formules de jeu acceptées, vous êtes invités à contacter la FIKB (info@kin-ball.com).

ARTICLE 2. INSTALLATION ET MATERIEL

2.1. DIMENSION DU TERRAIN

La taille du Terrain pour les tournois officiels doit être de 20 m par 20 m. Les lignes du Terrain doivent toutes être de la même couleur, continues et d'au moins 5 cm de large.

Commentaire : Selon le tournoi, les autorités compétentes peuvent être amenées à modifier la taille des Terrains. Pour plus d'information sur les tailles de Terrains possibles, vous êtes invités à contacter la FIKB (info@kin-ball.com).

2.2. ZONE D'ÉCHAUFFEMENT

Une zone d'échauffement doit être mise à disposition de toutes les équipes. Cette zone d'échauffement doit se trouver derrière le banc de l'équipe et doit avoir une dimension d'au moins 9m².

Exception : Si les installations dans lesquelles se déroule l'événement ne permettent pas un tel espace derrière les bancs des équipes, la FIKB pourrait approuver des zones plus petites ou situées différemment.

2.3. AMENAGEMENT PHYSIQUE

Voici un exemple d'aménagement physique de l'Aire de jeu utilisée pour un match international officiel de Kin-Ball (Figure 1). D'autres aménagements peuvent être utilisés mais l'organisation doit essayer, dans la mesure du possible, de respecter les conditions suivantes :

- Tous les bancs des équipes doivent être positionnés de manière à voir le marqueur officiel.
- Tous les bancs des équipes doivent être positionnés de manière à voir le chronométrateur officiel.

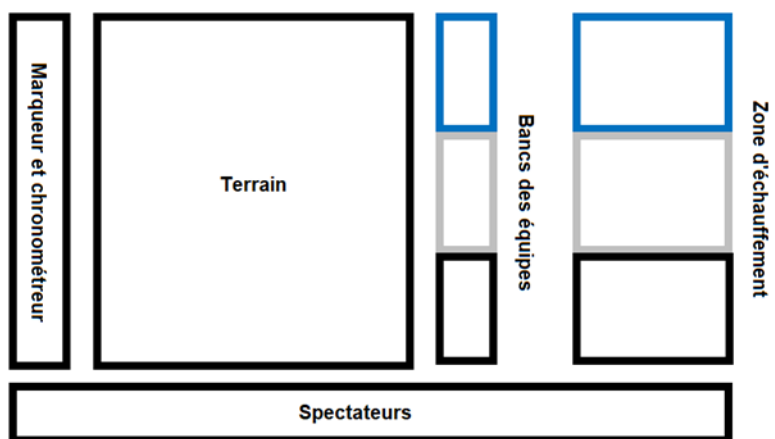


Figure 1 - Exemple d'aménagement physique

2.4. EQUIPEMENT TECHNIQUE

Tout le matériel utilisé lors de Compétitions Officielles Internationales doit être approuvé par la FIKB.

2.4.1. Chaque Terrain doit être équipé d'au moins deux ballons officiels de 1.20 à 1.25m.

2.4.2. Des dossards dans trois des couleurs officielles (bleu, gris et noir).

2.4.3. Un tableau de pointage qui doit rester visible de tous les participants et spectateurs.

2.4.4. Un gonfleur.

2.4.5. Une feuille de match officielle de la FIKB qui doit être remplie par le marqueur et les arbitres avant, pendant et après le match.

2.4.6. Si nécessaire, un chronomètre qui doit rester visible de tous les participants et spectateurs.

2.4.7. Si nécessaire, un dispositif sonore qui servira à indiquer le début et la fin des périodes et des matchs. Ce signal peut être intégré au chronomètre ou totalement indépendant (ex: sirène à air comprimé, trompette).

2.4.8. Un dé à six faces portant les trois couleurs officielles (deux faces par couleur sur les côtés opposés du dé).

2.4.9. Deux drapeaux de juges de lignes.

ARTICLE 3. EQUIPES

Chaque équipe est composée de quatre à douze joueurs, un entraîneur en chef, deux entraîneurs adjoints et un interprète. Il doit toujours y avoir quatre joueurs de chaque équipe sur le Terrain.

3.1. ROLES ET DEVOIRS DES ENTRAINEURS

- 3.1.1. Ils doivent, avec leurs équipes, se conformer aux règles et règlements du jeu ainsi qu'à la charte d'esprit sportif (cf. ANNEXE A). Par conséquent, leur comportement relève de la compétence des arbitres.
- 3.1.2. Ils sont responsables du comportement des membres de leur équipe.
- 3.1.3. Ils doivent adhérer à une philosophie fair-play (qui respecte de façon loyale les règles du sport).
- 3.1.4. La maîtrise de soi doit toujours être maintenue.
- 3.1.5. Ils doivent s'assurer que les joueurs respectent les décisions des arbitres.
- 3.1.6. Les entraîneurs en chef peuvent prendre des temps morts pendant lesquels ils peuvent demander aux arbitres d'expliquer l'application des règles. Ce droit ne doit être utilisé que sporadiquement et avec courtoisie.
- 3.1.7. Seuls les entraîneurs en chef et les entraîneurs adjoints dont les noms sont inscrits sur la feuille de match peuvent rester debout devant le banc d'équipe pendant le match.

3.2. ROLES ET DEVOIRS DES CAPITAINES

3.2.1. Ils représentent leur équipe pendant le match. Ils sont les seuls membres de leur équipe à pouvoir parler avec les arbitres pour obtenir des informations essentielles sur l'application ou l'interprétation des règles sans avoir besoin d'un temps-mort. Ceci doit être fait avec courtoisie, sporadiquement et seulement lorsque le ballon n'est pas en jeu.

Commentaire : Si les capitaines sont sur leur banc, ils peuvent, lorsque le ballon n'est pas en jeu, entrer sur le Terrain pour demander des informations essentielles aux arbitres.

3.2.2. Si, au cours d'un match, les capitaines doivent arrêter de jouer (blessure) et ne peuvent assumer leur rôle, les entraîneurs désigneront à l'arbitre en chef un autre joueur qui agira en tant que capitaine de l'équipe pour le reste du match.

3.2.3. Les capitaines doivent superviser les actions de leur équipe.

3.2.4. Ils doivent adhérer à une philosophie fair-play (qui respecte de façon loyale les règles du sport).

3.2.5. Ils doivent s'assurer que les joueurs respectent les décisions de l'arbitre.

3.2.6. Ils peuvent demander un temps mort.

3.3. ROLES ET DEVOIRS DES JOUEURS

3.3.1. Ils doivent connaître les règles du jeu et les respecter.

3.3.2. Ils doivent agir avec esprit sportif et fonder leurs actions sur les principes suivants :

- **Etre courtois avec les adversaires et les arbitres.**
- **Accepter les décisions des arbitres**
- **Éviter les actions ou attitudes visant à influencer les décisions des arbitres.**
- **Éviter toutes actions et attitudes visant à retarder le jeu.**

3.3.3. Lorsque les joueurs ne sont pas sur le Terrain, ils doivent s'asseoir sur leurs bancs d'équipe, se tenir derrière les bancs d'équipe ou se rendre dans la zone d'échauffement.

3.3.4. Lorsqu'ils sont sur le Terrain, ils doivent toujours suivre le match tant que le ballon est en jeu.

3.4. ROLES ET DEVOIRS DES INTERPRETES

3.4.1. Ils doivent, avec leurs équipes, se conformer aux règles et règlements du jeu ainsi qu'à la charte d'esprit sportif (cf. ANNEXE A). Par conséquent, leur comportement relève de la compétence des arbitres.

3.4.2. Les interprètes peuvent se joindre aux entraîneurs en chef ou aux capitaines lorsqu'il est nécessaire de parler avec les arbitres.

3.4.3. Les interprètes doivent rester assis sur leur banc d'équipe, se tenir derrière le banc d'équipe ou se rendre dans la zone d'échauffement. Cependant, l'interprète ne peut pas ralentir le déroulement du jeu lorsque ses services sont requis. Si l'interprète n'est pas en mesure de remplir ses fonctions à temps, un avertissement mineur peut être donné.

3.4.4. Le recours à des interprètes doit être motivé par la difficulté pour l'entraîneur en chef ou le capitaine de l'équipe à communiquer avec les arbitres en raison de barrières linguistiques. La FIKB pourrait refuser l'utilisation de la traduction si :

- **La langue parlée par l'entraîneur en chef est comprise et parlée par l'arbitre en chef à un niveau suffisant pour permettre un bon niveau de communication entre eux.**
- **L'interprète choisi ne maîtrise ni l'anglais ni la langue de l'arbitre.**

3.5. UNIFORMES

Les joueurs ne doivent pas utiliser d'équipement ni porter quoi que ce soit de dangereux pour eux-mêmes ou un autre joueur (y compris tout type de bijoux).

Equipement de base :

En règle générale, les équipes doivent porter un équipement obligatoire de base aussi cohérent que possible.

L'équipement obligatoire de base d'un joueur comprend les éléments séparés suivants :

- Un maillot ou un t-shirt avec ou sans manches. La couleur principale ne peut pas être le jaune (couleur de l'arbitre)
- Un short
- Des bas ou des chaussettes
- Des chaussures de sport
- Les joueurs peuvent également porter des genouillères.

Commentaire : L'équipement obligatoire de base et les sous-vêtements ne doivent pas comporter de slogans, déclarations ou images politiques, religieux ou personnels. L'équipe d'un joueur dont l'équipement obligatoire de base comporte des slogans, déclarations ou des images politiques, religieux ou personnels pourrait être sanctionnée par l'organisateur de la compétition ou par la FIKB.

ARTICLE 4. LES OFFICIELS

Un match de Kin-Ball peut être arbitré par un arbitre (arbitre en chef) ou deux arbitres (arbitre en chef et arbitre adjoint).

4.1. ARBITRE EN CHEF (AC)

4.1.1. L'AC doit respecter et appliquer toutes les règles de jeu.

4.1.2. L'AC est responsable de la vérification de tous les détails concernant le Terrain et doit vérifier tout l'équipement qui sera utilisé pendant le match (tableau de pointage, chronomètre, lignes, ballons, dossards, etc.).

4.1.3. L'AC signalera les avertissements mineurs et majeurs et les notera sur la feuille de match officielle.

4.1.4. L'AC est responsable des décisions pour tout le match S'il y a des questions des entraîneurs et/ou des capitaines, l'arbitre en chef détient l'autorité finale sur la décision.

4.1.5. L'AC a le pouvoir de décider de tout point non spécifié dans ces règlements.

Commentaire : L'AC doit signaler à l'organisateur de la compétition tout problème survenu pendant le match et qui n'est pas décrit dans le règlement.

4.1.6. L'AC a le pouvoir de disqualifier une équipe, des joueurs ou des membres du staff d'une équipe si, après avoir reçu un avertissement, l'équipe, les joueurs ou les membres du staff refusent de jouer ou refusent de continuer le match, ou si, par leurs actions, ils empêchent le match de se poursuivre.

4.1.7. L'AC a le pouvoir de décision sur toute infraction aux règles commise sur l'Aire de jeu. Cependant, une fois que l'AC a signé la feuille de match, les arbitres n'ont plus aucune influence sur le match.

4.1.8. L'AC doit être remplacé s'il est blessé pendant le match et est incapable de continuer à remplir ses fonctions.

4.1.9. L'AC doit examiner tout l'équipement des joueurs et refuser tous les objets pouvant être dangereux pour les joueurs sur l'Aire de jeu (montres, bijoux, chapeaux, etc.).

4.1.10. L'AC a le pouvoir de disqualifier un joueur si l'AC juge que sa condition physique présente un risque pour sa sécurité ou la sécurité des autres joueurs (par exemple : saignement incontrôlé, blessure empêchant le joueur de se déplacer sur le Terrain en toute sécurité, etc.).

Commentaire : L'arbitre en chef peut exiger que le joueur soit examiné par une ressource médicale si nécessaire.

4.2. ARBITRE ADJOINT (AA)

4.2.1. L'AA aide l'arbitre en chef à appliquer efficacement les règles.

4.2.2. L'AA doit choisir au hasard (lancer de dé) quelle équipe commencera la partie.

4.2.3. L'AA doit être remplacé s'il est blessé pendant le match et est incapable de continuer à remplir ses fonctions.

4.3. EQUIPEMENT DES ARBITRES

L'équipement des arbitres comprend :

- Le maillot et le short d'arbitre officiel de la FIKB.
- Un sifflet.
- Un écusson d'arbitre.
- Une montre.
- Un carton rouge et un carton jaune.
- Des brassards aux couleurs officielles.
- Des chaussures de sport.

La méthode officielle utilisée par les arbitres pour identifier l'équipe fautive consiste à utiliser des brassards qui doivent être portés de la manière suivante :

- Le brassard noir est représenté par la manche noire droite du maillot des arbitres
- Le brassard gris se porte au poignet droit.
- Le brassard bleu se porte au poignet gauche

4.4. LES MARQUEURS

- 4.4.1. Ils s'occupent du tableau de pointage.
- 4.4.2. Ils s'assoient à la table des marqueurs (voir 2.3 Aménagement physique).
- 4.4.3. Ils sont responsables de remplir correctement la feuille de match et de la soumettre à l'arbitre en chef pour approbation.
- 4.4.4. Si un temps mort est demandé sans être vu par les arbitres, ils doivent essayer de le leur signaler.

4.5. LES CHRONOMETREURS

Lorsque les matchs sont joués au temps :

- 4.5.1. Ils s'occupent du chronométrage des périodes du match ainsi que du temps entre les périodes.
- 4.5.2. Ils informent l'arbitre en chef de tout problème lié au temps.
- 4.5.3. Ils démarrent le chronomètre lorsque les arbitres commencent le match.
- 4.5.4. Ils annoncent la fin du temps de jeu pour chaque période et pour le match en utilisant un signal sonore puissant. Le signal des chronomètres met fin à la période et au match.

Commentaires : Si le signal ne fonctionne pas, les chronomètres doivent utiliser tout autre moyen possible pour alerter immédiatement l'arbitre en chef.

Le chronomètre doit être activé lorsque les arbitres mettent le ballon en jeu avec un double coup de sifflet.

- 4.5.5. Ils s'assoient à la table des chronomètres (voir 2.3 Aménagement physique).

4.6. JUGES DE LIGNE

4.6.1. Les juges de ligne sont responsables d'aider les arbitres à juger les fautes suivantes :

- **Les extérieurs**
- **Les échappés**

4.6.2. Les juges de ligne doivent uniquement juger le ballon et non les joueurs

ARTICLE 5. DUREE ET DEROULEMENT D'UN MATCH

5.1. DUREE D'UN MATCH

5.1.1. Pour marquer un point

Une fois la mise en jeu exécutée, le jeu s'arrêtera lorsqu'une faute est commise par l'une des équipes participantes. Si une faute est commise, les deux autres équipes gagneront chacune un point.

5.1.2. Pour gagner une période

Une équipe gagne une période en atteignant le score cible de : 11.

5.1.3. Pour gagner un match

Une équipe gagne un match en remportant 4 périodes.

5.2. DEROULEMENT D'UN MATCH

5.2.1. Pour déterminer quelle équipe commencera le match en possession du ballon, les capitaines et les arbitres se rencontrent au centre du Terrain pour le tirage au sort (un lancer de dé). Les autres membres de l'équipe doivent rester sur leurs bancs respectifs. L'arbitre adjoint procède au lancer de dé et la couleur se présentant sur le dessus détermine quelle équipe commence avec le ballon. Après le tirage au sort, les capitaines retournent à leurs bancs respectifs et l'arbitre en chef appelle les joueurs sur le Terrain avec un long coup de sifflet.

5.2.2. La mise en jeu signale le début du match ou d'une période. Elle s'effectue au centre du Terrain.

5.2.3. Une fois la mise en jeu exécutée, le jeu s'arrêtera lorsqu'une faute est commise par l'une des équipes participantes. Si une faute est commise par une équipe, les deux autres équipes gagneront chacune un point.

5.2.4. L'équipe qui a commis la faute prend possession du ballon et procède à la remise en jeu au point de faute. La remise en jeu a lieu après la reprise du jeu par l'arbitre adjoint avec deux courts coups de sifflet.

Remarque : Le point de faute est l'endroit où se trouvait le ballon lorsque la faute a été commise (exception pour l'Extérieur).

5.2.5. Lorsqu'une équipe atteint le score critique, l'arbitre en chef siffle trois courts coups de sifflet pour signaler que l'équipe avec le score le plus bas doit quitter le Terrain. La période se poursuit avec les deux équipes restantes.

5.2.6. Sur les deux équipes restantes, l'équipe avec le moins de points prend possession du ballon pour la remise en jeu. Si les deux équipes sont à égalité, l'arbitre en chef lancera le dé pour décider quelle équipe prendra possession du ballon. Cette remise en jeu se fait au centre du Terrain.

5.2.7. La première des deux équipes restantes qui atteint le score cible remporte la période.

5.2.8. Il y a une pause de 2 minutes entre chaque période.

5.2.9. La première équipe à gagner 4 périodes remporte le match.

Commentaire : Selon le tournoi, les autorités compétentes peuvent être amenées à modifier le format officiel du match ou la durée du match. Pour plus d'informations sur les formules de jeu acceptées, vous êtes invités à contacter la FIKB (info@kin-ball.com).

5.3. SYSTEME DE CLASSEMENT

Chaque équipe reçoit un point de classement par période qu'elle a gagnée. L'équipe qui termine première obtient 2 points de classement bonus.

Dans un esprit de philosophie fair-play, un avertissement donné à un joueur ou à une équipe entraîne un retrait de points de classement :

- Avertissement mineur : retrait de 1 point de classement
- Avertissement majeur : retrait de 2 points de classement

Commentaire : Une équipe peut finir le match avec un nombre négatif de points.

5.4. TEMPS MORT

Il existe trois types différents de temps mort :

5.4.1. Temps mort pris par une équipe

5.4.1.1. Chaque équipe a le droit à trois temps morts de quarante secondes (30 + 10) par match.

5.4.1.2. Les temps morts ne peuvent être demandés que par les entraîneurs en chef ou les capitaines.

5.4.1.3. Une demande de temps mort ne doit être présentée à l'arbitre que lorsque le ballon n'est pas en jeu. Toute équipe impliquée sur le Terrain peut demander un temps mort à ce moment.

Commentaire : Une équipe qui quitte le Terrain au score critique est considérée comme impliquée sur le Terrain jusqu'à ce que le jeu reprenne pour le point suivant.

5.4.1.4. Pendant le temps mort, les joueurs peuvent quitter le Terrain et s'asseoir sur leur banc d'équipe et le staff d'équipe peut entrer sur le Terrain.

5.4.1.5. Les équipes peuvent prendre un temps mort après un temps mort d'arbitre.

5.4.2. Temps mort pris par les arbitres

5.4.2.1. Les arbitres peuvent prendre autant de temps morts que nécessaire à tout moment.

5.4.2.2. Les temps morts peuvent durer aussi longtemps que nécessaire.

5.4.2.3. En cas de blessure d'un joueur

5.4.3. Temps mort lors du score critique

5.4.3.1. Lorsque le score critique d'une période est atteint, un temps mort général de quarante secondes (30 + 10) est automatiquement sifflé par l'arbitre en chef.

5.5. REMPLACEMENTS DE JOUEURS

Il doit toujours y avoir quatre joueurs de chaque équipe sur le Terrain. Chaque équipe a un nombre illimité de remplacements, mais elle doit respecter les points suivants :

5.5.1. Remplacements légaux

Des remplacements sont possibles lorsque le ballon n'est pas en jeu. Les remplacements sont effectués à la volée et n'importe quel nombre de remplaçants peut entrer sur le Terrain lorsque le ballon n'est pas en jeu. Les changements ne sont pas autorisés lors d'une Reprise de jeu.

5.5.2. Remplacements illégaux

Les remplacements ne doivent jamais être effectués lorsque le ballon est en jeu. Si un remplaçant entre sur le Terrain alors que le ballon est en jeu, il s'agit d'un remplacement illégal et une faute « Joueur(s) en trop sur le terrain » sera sifflée.

5.6. BLESSURES

En cas de blessure, le joueur blessé aura 10 secondes pour être prêt à jouer sans assistance ou pour être remplacé. Après ce délai ou si le joueur blessé a besoin d'assistance, les arbitres prendront un temps mort d'arbitre. Le joueur blessé devra sortir du Terrain et il ne sera pas autorisé à participer au match jusqu'à la fin de la période en cours. Il sera autorisé à revenir à la période suivante sauf si l'équipe n'a pas assez de joueurs aptes à jouer pour continuer le match.

Si une équipe se retrouve avec moins de quatre joueurs aptes à jouer, l'équipe disposera d'un temps mort de 5 minutes avant d'être disqualifiée pour le match en cours (cf. 6.14.5 Disqualification d'une équipe).

5.7. CONTESTATION

Si les membres d'une équipe croient avoir été pénalisés à tort en raison d'une mauvaise interprétation d'une règle de jeu par un officiel, ils peuvent prendre les mesures suivantes :

- Les entraîneurs en chefs ou les capitaines peuvent présenter leur point de vue à l'arbitre en chef. Dans le cas de l'entraîneur en chef, un temps mort doit être demandé pour ce faire. Cela doit être fait calmement et avec courtoisie.
- Si nécessaire, les arbitres peuvent prendre un temps mort pour expliquer leur décision et/ou corriger la situation.

ARTICLE 6. REGLEMENTS DE JEU

6.1. FAUTE D'APPELLATION

Pour être valide, une frappe doit toujours être précédée d'une appellation.

Une appellation doit remplir les conditions suivantes :

6.1.1. L'appellation doit être faite en français.

6.1.2. Une appellation est composée du mot « Omnikin » suivie d'une seule des couleurs officielles. Elle doit être exacte et chaque mot doit être bref et clairement audible.

Commentaires:

Les joueurs de l'équipe offensive peuvent communiquer entre eux pour autant que cela ne nuise pas à l'appellation ni au bon déroulement du jeu. L'appellation peut être faite par un ou plusieurs joueurs ; cependant, si elle est faite simultanément, cela doit être synchrone et chaque mot doit être clairement entendu.

6.1.3. Elle doit être faite après la prise de possession du ballon et avant la prochaine frappe.

6.1.4. L'appellation doit être faite de manière à ce que l'arbitre adjoint juge être en mesure de répéter la couleur avant la frappe (mais il peut ne pas avoir été en mesure de la répéter compte tenu de circonstances imprévues).

6.1.5. Elle doit être faite lorsque le ballon est en jeu.

6.1.6. L'équipe en possession doit appeler l'équipe avec le plus haut score.

6.1.7. L'équipe avec le score le plus élevé doit appeler l'équipe avec le deuxième score le plus élevé.

6.1.8. Deux équipes à égalité avec le score le plus élevé doivent s'appeler l'une l'autre.

Remarque : Ces trois dernières règles (6.1.6, 6.1.7 and 6.1.8) ne s'appliquent plus à partir du moment où une équipe atteint le point précédant le score critique et ce jusqu'à la fin de la période.

Les exemples suivants constituent des appellations acceptées :

- Omnikin-noir-Omnikin-noir (frappe)
- Gris-Omnikin-gris (frappe)
- Omnikin noir-"mot" (frappe)
- Bleu-Omnikin-noir (frappe)
- Omnikin-gris-gris (frappe)
- Omni-Omnikin-bleu (frappe)
- Omni-noir-Omnikin-gris (frappe)

Les exemples suivants constituent des appellations non acceptées :

- Omnikin-bleu-Omnikin-gris (frappe)
- Omnikin-Omnikin-noir (frappe)
- Omnikin-gris-bleu (frappe)
- Omnikin-"nom d'un joueur"-bleu (frappe)
- Omnikin-vert (frappe)
- Omnikin-"hum..."-bleu (frappe)
- Omnikin-noir-Omnikin (frappe)
- Omnikin noir-frappe (couleur prononcée en même temps que la frappe)

Exemples de fautes d'appellation :

Score			Exemples de fautes d'appellation
Bleu	Gris	Noir	
7	5	4	Gris attaque Noir Ou Noir attaque Gris Ou Bleu attaque Noir
7	6	5	Gris attaque Noir Ou Noir attaque Gris Ou Bleu attaque Noir
7	7	6	Bleu attaque Noir Ou Gris attaque Noir
6	5	5	Gris attaque Noir Ou Noir attaque Gris

6	4	4	Ou	Gris attaque Noir Noir attaque Gris
---	---	---	----	----------------------------------------

6.2. MANQUE UN CONTACT

Au moment de la frappe, les quatre joueurs de l'équipe offensive doivent être en contact avec le ballon.

Une faute Manque Un Contact sera sifflée si :

6.2.1. Au moment de la frappe, les joueurs de l'équipe offensive ne sont pas tous en contact avec le ballon.

6.2.2. La trajectoire du ballon est modifiée sur le côté ou vers le bas par une partie du corps (dos, tête etc.) d'un joueur à l'offensive après que la frappe ait été effectuée.

6.2.3. Un transport de ballon est effectué et au moins un des quatre joueurs de l'équipe n'est plus en contact corporel avec le ballon.

Commentaire : Un transport de ballon est le fait d'accompagner le ballon lors d'une frappe

6.3. ECHAPPE

Un Echappé se produit lorsque le ballon touche le sol sur le Terrain

Une faute Echappé sera sifflée si :

6.3.1. Le ballon touche le sol sur le Terrain, indépendamment du fait qu'un joueur de l'équipe désignée entre ou non en contact avec le ballon avant qu'il ne touche le sol à moins que les arbitres ne jugent qu'il s'agissait d'une Pente Descendante (6.5 Pente descendante) ou d'un Lancer Trop Court (6.6 Lancer trop court).

6.3.2. Une équipe en possession du ballon perd le contrôle de ce dernier, après quoi le ballon touche le sol sur le Terrain.

6.4. EXTERIEUR

Un Extérieur se produit lorsque le ballon, ou les joueurs en contact avec le ballon, sortent du Terrain. Si le ballon n'est pas au-dessus du Terrain lorsqu'une faute Extérieur est sifflée, le point de remise en jeu sera le point le plus proche du Terrain.

Une faute Extérieur sera sifflée si :

6.4.1. Le ballon touche le sol à l'extérieur du Terrain ou si la trajectoire du ballon est modifiée par un obstacle fixe situé dans l'Aire de jeu.

Commentaire : Les obstacles fixes incluent les obstacles qui peuvent être trouvés dans les installations sportives, comme les objets qui ne peuvent pas être retirés des murs ou du plafond, et peuvent inclure les spectateurs assis dans les gradins ou les joueurs et le staff se trouvant dans l'Aire de jeu.

6.4.2. Un joueur de l'équipe appelée touche le ballon sans avoir de contact avec le Terrain et si le dernier contact de ce joueur avec le sol était en dehors du Terrain.

Dans toutes les situations, l'équipe qui se verra sanctionnée d'une faute Extérieur est la dernière équipe en possession du ballon.

6.5. PENTE DESCENDANTE

Pour être valide, une partie de la trajectoire du ballon doit être ascendante.

Une frappe est considérée comme pente descendante si toutes les conditions suivantes sont remplies:

- La trajectoire du ballon a une pente horizontale ou descendante (voir Figure 2 & Figure 3) avant qu'il ne touche le sol sur le Terrain
- Aucun joueur de l'équipe désignée ne touche le ballon avant qu'il ne touche le sol sur le Terrain
- Aucun joueur de l'équipe non désignée ni aucun arbitre ne modifie la trajectoire du ballon avant que celui-ci ne touche le sol sur le Terrain



Figure 2 - Exemple 1 de trajectoire de frappe descendante

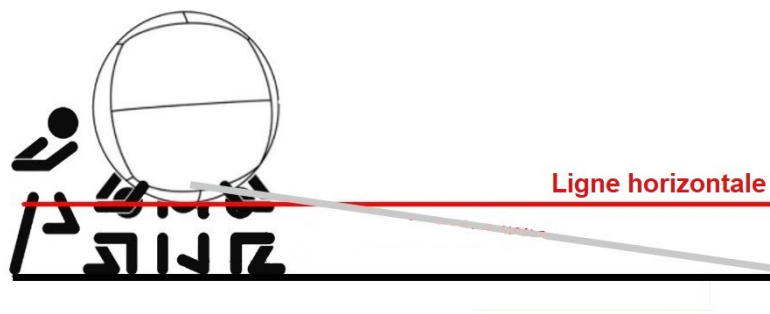


Figure 3 - Exemple 2 de trajectoire de frappe descendante

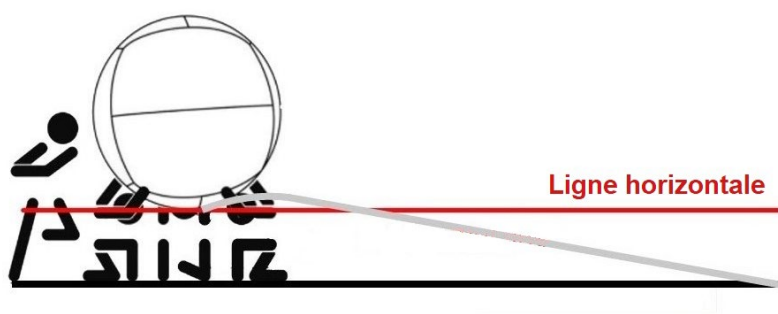


Figure 4 - Exemple 1 de trajectoire de frappe acceptée

Une frappe parabolique ne sera acceptée que si une partie de la trajectoire du ballon a une pente ascendante avant qu'il ne touche le sol.

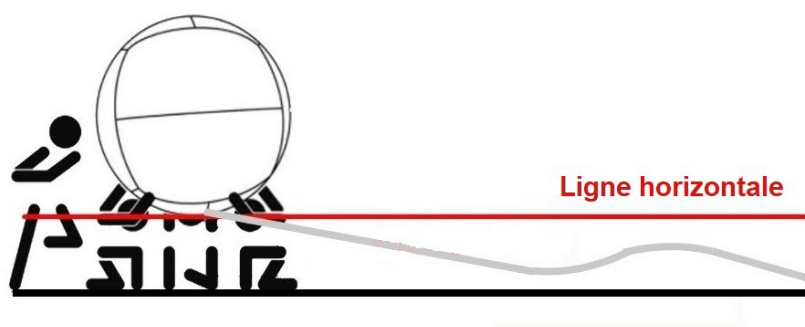


Figure 5 - Trajectoire de frappe parabolique acceptée

6.6. LANCER TROP COURT

Un lancer est considéré comme un lancer trop court lorsque le ballon ne sort pas complètement de la Zone Offensive et si aucun joueur ne touche le ballon avant qu'il ne touche le sol sur le Terrain (voir Figure 6).

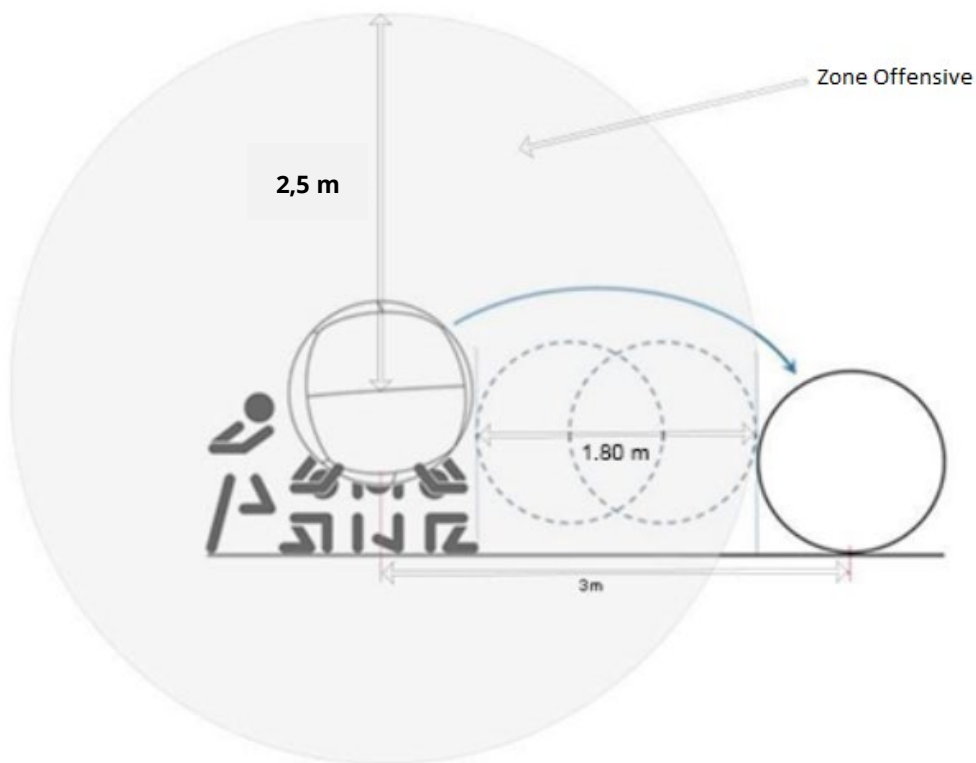


Figure 6 – Distance minimale que doit parcourir le ballon

6.7. REPRISE DE JEU

Une Reprise De Jeu est le fait de recommencer la dernière séquence de match sans modifier le pointage des équipes.

Pour déterminer le point de remise en jeu et l'équipe qui sera en possession du ballon, il y a deux scénarios possibles :

6.7.1. Si l'incident qui a provoqué une Reprise De Jeu s'est produit avant que l'équipe appelée puisse contrôler le ballon, l'équipe qui était à l'offensive reste en possession du ballon et recommence. Le point de remise en jeu sera le dernier endroit où l'équipe restant en possession du ballon était en contrôle du ballon.

6.7.2. Si l'incident qui a provoqué une Reprise De Jeu s'est produit après que l'équipe appelée contrôle le ballon, cette dernière reste à l'offensive et

recommence avec le ballon. Le point de remise en jeu sera alors l'endroit où se trouvait le ballon lorsque l'incident s'est produit.

Reprise de jeu pour obstruction involontaire

Il y aura Reprise De Jeu pour obstruction involontaire si :

6.7.3. Un contact involontaire entre des joueurs d'équipes différentes se produit et influence la suite du jeu.

6.7.4. Un contact involontaire entre un arbitre et un joueur se produit et influence la suite du jeu.

6.7.5. Un contact involontaire entre le ballon et un joueur de l'équipe non désignée se produit et modifie la trajectoire du ballon sauf dans les situations dans les situations de Défensive Illégale (voir 6.13 pour plus de détails).

6.7.6. Un contact involontaire entre le ballon et un arbitre se produit et modifie la trajectoire du ballon.

6.7.7. En situation de Passe, un joueur en défensive, positionné en dehors de la Zone Offensive au moment où la Passe est effectuée, tente tout son possible pour éviter le contact, selon le jugement des arbitres, mais entre quand même en contact avec le ballon et modifie la trajectoire de la Passe.

Commentaires : Une obstruction involontaire à l'extérieur du Terrain peut être à l'origine d'une Reprise De Jeu tout comme celles à l'intérieur.

Le jeu ne sera pas arrêté si le ballon touche un joueur d'une autre équipe ou un arbitre sans modifier la trajectoire du ballon.

6.8. FAUTE DE TEMPS

Une Faute De Temps survient quand une équipe prend trop de temps pour effectuer une frappe.

Il existe deux types différents de Faute De Temps : une faute de temps de 5 secondes et une faute de temps de 10 secondes.

6.8.1. Règle des 5 secondes :

6.8.1.1. Lors des (re)mises en jeu, l'équipe en possession du ballon dispose de 5 secondes pour frapper le ballon après les deux coups de sifflet de l'arbitre assistant.

6.8.2. Règle des 10 secondes :

6.8.2.1. Une fois la frappe effectuée et dès l'établissement du premier contact par un joueur en défensive, l'équipe dispose de 10 secondes pour frapper la balle.

6.8.2.2. Une fois que le ballon a été repositionné par l'arbitre adjoint sur le point de (re)mise en jeu, l'équipe en possession du ballon a 10 secondes pour soulever le ballon.

Exception: La première fois qu'une équipe prend plus de 10 secondes pour soulever le ballon, l'arbitre donnera un avertissement verbal à cette équipe. Pour les fois suivantes, cette équipe se verra siffler une Faute De Temps.

6.8.2.3. Lorsque le score critique est atteint, l'équipe en possession du ballon a 10 secondes pour soulever le ballon à partir du moment où l'arbitre assistant a sifflé la fin du temps mort.

6.9. DEPLACEMENT ILLEGAL DU BALLON

Une faute Déplacement Illégal du Ballon sera sifflée si :

6.9.1. En situation de (re)mise en jeu, l'équipe offensive déplace le ballon en dehors de la Zone Offensive (depuis le point de (re)mise en jeu).

Commentaire : L'équipe peut déplacer le ballon à l'intérieur de la Zone Offensive depuis le point de (re)mise en jeu avant ou après que la (re)mise en jeu ait été sifflée.

6.9.2. Un joueur en défensive, positionné en dehors de la Zone Offensive au début d'un Déplacement de Ballon, tente tout son possible pour éviter le contact, selon le jugement des arbitres, mais entre quand même en contact avec le ballon ou un joueur en offensive.

6.9.3. Une fois que trois joueurs différents d'une équipe ont touché le ballon et que le contrôle du ballon est établi, une équipe effectue un déplacement volontaire de ballon.

Remarque : Un déplacement volontaire de ballon est une action volontaire qui change la position du ballon par rapport au plan horizontal et durant laquelle l'équipe en contrôle est la même du début à la fin.

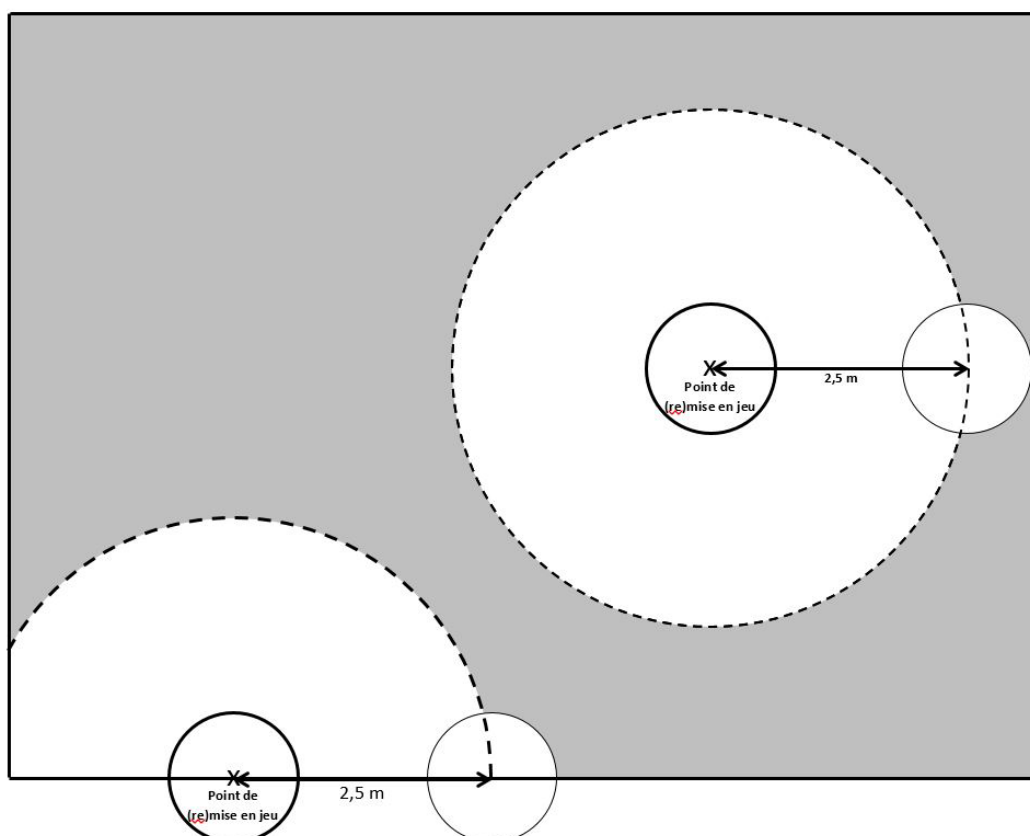


Figure 7 - Zone de déplacement illégal (en gris)

6.10. EMPRISONNEMENT DU BALLON

Une faute Emprisonnement du Ballon sera sifflée si :

6.10.1. Un joueur effectue une immobilisation complète du ballon en entourant le ballon avec ses bras.

6.10.2. Le ballon est attrapé ou tenu par le tissu ou l'encolure.

6.11. JOUEUR(S) EN TROP SUR LE TERRAIN

Une faute Joueur(s) en trop sur le terrain sera sifflée si plus de quatre joueurs ou le staff d'une équipe sont sur le Terrain lorsque le ballon est en jeu.

6.12. OFFENSIVE ILLEGALE

Une Offensive Illégale est une action de l'équipe offensive entravant le cours du match.

Une faute Offensive Illégale est sifflée si :

6.12.1. Le ballon est frappé avec n'importe quelle partie du corps située en dessous des hanches.

6.12.2. Un joueur en offensive, positionné dans la Zone Offensive, sort ou se trouve à l'extérieur de son Axe Corporel pour ralentir, bloquer ou entrer en contact avec un joueur en défensive, sauf s'il est le frappeur.

6.12.3. Un joueur de l'équipe offensive modifie sa trajectoire de course vers le ballon à l'intérieur de la Zone Offensive et entre en contact avec un joueur en défensive.

6.12.4. Le frappeur entre en contact avec un joueur en défensive avec un bras tout en utilisant l'autre pour frapper le ballon.

6.12.5. Le frappeur frappe involontairement le ballon deux fois dans le même mouvement de frappe.

Exemple : après une frappe et après qu'un défenseur rapproché a touché le ballon, le frappeur frappe involontairement le ballon une seconde fois pendant qu'il termine son mouvement de frappe.

6.12.6. Le frappeur frappe le ballon en le poussant, avec une trajectoire initiale descendante.

Commentaire : Pousser est l'action de placer une ou deux mains, un ou deux bras sur le ballon et de pousser en gardant un contact continu avec le ballon.

6.13. DEFENSIVE ILLEGALE

Une Défensive Illégale est une action de l'équipe défensive entravant le cours du match.

Un contact, entre joueurs ou entre un joueur et le ballon, peut ou non entraîner un blocage, une modification ou un ralentissement d'une action.

Si deux fautes Défensive Illégale se produisent en même temps pour les deux équipes défensives, l'équipe qui a été désignée sera celle qui recevra la faute.

Une faute Défensive Illégale est sifflée si :

6.13.1. Une équipe défensive compte plus d'un joueur à l'intérieur de la Zone Offensive au moment de la frappe.

6.13.2. Un joueur en défensive positionné à l'intérieur de la Zone Offensive bloque, modifie ou ralentit l'exécution du geste de frappe.

6.13.3. Le premier contact après la frappe est effectué par un joueur non désigné à l'intérieur de la Zone Offensive et modifie la trajectoire du ballon.

6.13.4. En situation de Passe, un joueur en défensive positionné à l'intérieur de la Zone Offensive bloque, modifie ou ralentit l'exécution de la Passe.

6.13.5. En situation de Déplacement de Ballon, un joueur en défensive positionné à l'intérieur de la Zone Offensive au début du Déplacement de Ballon bloque, modifie ou ralentit l'exécution du Déplacement de Ballon.

6.13.6. Un joueur en défensive positionné à l'intérieur de la Zone Offensive bloque, modifie ou ralentit la trajectoire de course d'un joueur en offensive essayant d'atteindre le ballon.

6.13.7. Avant l'exécution de la frappe et après que l'équipe offensive a pris le contrôle du ballon, un joueur en défensive touche le ballon et le déplace

6.13.8. Au moment de la frappe, un joueur en défensive touche au ballon.

6.13.9. Un joueur en défensive ne respecte pas l'Axe Corporel d'un joueur en offensive et il se produit un contact qui bloque, modifie ou ralentit l'action de ce joueur.

6.13.10. Un joueur de l'équipe défensive qui n'est pas désignée et positionné à l'intérieur de la zone offensive au moment de la frappe bloque ou ralentit le joueur de l'équipe défensive désignée.

6.14. AVERTISSEMENTS

Tout comportement contraire à la charte d'esprit sportif (voir ANNEXE A) pénalisera l'équipe d'un avertissement verbal, mineur ou majeur.

Un contact, entre joueurs ou entre un joueur et le ballon, peut ou non entraîner un blocage, une modification ou un ralentissement d'une action.

Tout avertissement mineur ou majeur décerné à une équipe, à un joueur ou à un membre du staff d'une équipe entraîne l'attribution d'un point aux deux autres équipes, sauf dans les situations suivantes :

- **L'avertissement est donné avant le début du match.**
- **L'avertissement est donné après que le score cible est atteint et avant le signal de l'arbitre au début de la période.**
- **L'avertissement est donné une fois que le score critique est atteint et l'équipe du joueur ou du membre du staff recevant l'avertissement n'est plus impliquée dans la période.**
- **L'avertissement est donné après que l'arbitre a signalé la fin du match (voir Avertissement majeur).**

De plus, le joueur impliqué dans l'avertissement peut recevoir une sanction personnelle.

Si un avertissement est donné pendant que le ballon est en jeu, la dernière équipe en contrôle conserve la possession du ballon pour la remise en jeu suivante comme si une Reprise de Jeu avait été sifflée.

Si un avertissement est donné alors que le ballon n'est pas en jeu, la dernière équipe en possession du ballon le garde pour la remise en jeu suivante.

6.14.1. Avertissement verbal

Aucun carton n'est donné lorsqu'un arbitre donne un avertissement verbal.

Les arbitres peuvent donner des avertissements verbaux pour garder le rythme du jeu et assurer le bon comportement des individus. Un avertissement verbal de l'arbitre n'influencera pas les points sur le tableau de pointage ou les sanctions personnelles.

6.14.2. Avertissement mineur

Un avertissement mineur est symbolisé par la présentation d'un carton jaune.

6.14.2.1. Conduite antisportive

Les comportements suivants sont antisportifs :

- **Ne pas respecter ou essayer d'influencer les décisions de l'arbitre.**
- **Ne pas respecter ses coéquipiers, les autres équipes, les entraîneurs, les spectateurs, etc.**
- **Utiliser un langage inapproprié**
- **Tenter de commettre délibérément une faute.**
- **Tenter de perturber délibérément le rythme du match.**
- **Retenir, pousser ou percuter intentionnellement un autre joueur.**
- **Ne pas faire tout son possible, selon le jugement des arbitres, pour éviter d'être touché par le ballon, entravant ainsi volontairement le bon déroulement du match.**

6.14.3. Avertissement majeur

Un avertissement majeur est symbolisé par la présentation d'un carton rouge.

Il existe trois types d'avertissements majeurs :

6.14.3.1. Vulgarité

Tout signe ou commentaire vulgaire d'un joueur ou d'un membre du staff d'une équipe à l'égard de quiconque.

6.14.3.2. Intention de blesser

Actes ou paroles utilisés avec l'intention de blesser quelqu'un.

6.14.3.3. Avertissements d'après match

Tout avertissement décerné après le signal de l'arbitre en chef annonçant la fin du match mais avant la signature de la feuille de match officielle par l'arbitre en chef.

Commentaire : Cela signifie que l'arbitre en chef notera sur la feuille de match tout incident impliquant des joueurs ou des membres du staff d'une équipe qui adoptent une conduite antisportive entre le signal annonçant la fin du match et la signature de la feuille de match officielle. Seuls les points de classement seront déduits.

6.14.4. Expulsion de joueurs

Un joueur ou un membre du staff d'une équipe sera expulsé du match si :

- il reçoit un deuxième avertissement mineur au cours du même match.
- il reçoit un avertissement majeur.

Remarque : le joueur ou le membre du staff ne sera pas autorisé à rester dans l'Aire de jeu.

6.14.5. Disqualification d'une équipe

L'équipe sera disqualifiée si des joueurs ou des membres du staff de la même équipe ou une équipe reçoivent au moins :

- quatre avertissements mineurs
- deux avertissements mineurs et un avertissement majeur
- deux avertissements majeurs

L'équipe ne sera pas autorisée à rester dans l'Aire de jeu.

Si une équipe se retrouve avec moins de quatre joueurs aptes à jouer, elle est automatiquement disqualifiée pour le match en cours et n'est pas autorisée à rester dans l'Aire de jeu.

Si l'équipe disqualifiée est en possession du ballon au moment de la disqualification, l'équipe ayant le score le plus bas prendra possession du ballon. En cas d'égalité de points, la possession du ballon sera tirée au sort.

6.15. DEUX FOIS LE MEME FRAPPEUR

Un joueur d'une même équipe ne peut pas frapper deux fois de suite.

Le même joueur ne peut pas frapper à nouveau (car une frappe a été faite avant ces fautes) :

- Manque un contact
- Echappé
- Extérieur
- Pente descendante
- Lancer trop court
- Offensive illégale (6.12.1, 6.12.4, 6.12.5 et 6.12.6)
- Défensive illégale (6.13.1, 6.13.3 et 6.13.8)
- Deux fois le même frappeur

Le même joueur peut frapper à nouveau (car une frappe n'a pas été faite avant ces fautes) :

- Faute d'appellation
- Faute de temps
- Déplacement illégal du ballon
- Emprisonnement du ballon
- Trop de joueurs sur le terrain
- Offensive illégale (6.12.2 et 6.12.3)
- Défensive illégale (6.13.2, 6.13.4, 6.13.5, 6.13.6, 6.13.7, 6.13.8, 6.13.9 et 6.13.10)
- Avertissement mineur
- Avertissement majeur
- Echappé par l'équipe offensive

ARTICLE 7. DEFINITIONS

7.1. AIRE DE JEU

L'aire de jeu comprend le Terrain, la zone des bancs, les zones d'échauffement et de tout l'espace autour de ces zones jusqu'aux tribunes.

7.2. APPELLATION

Une appellation est l'action de nommer l'équipe qui devra attraper le ballon suite à une frappe. Cette appellation doit être composée du mot "Omnikin" suivi de la couleur de l'équipe désignée (ex : Omnikin noir).

7.3. AXE CORPOREL

L'Axe Corporel est un cylindre vertical égal à la largeur des épaules et à la hauteur de tout joueur offensif à l'intérieur de la Zone Offensive.

L'Axe Corporel cesse de bouger avec le joueur lorsque ces deux conditions sont réunies :

- Le joueur est en contact avec le ballon.
- L'équipe a pris le contrôle du ballon et au moins trois joueurs différents l'ont touché dans la même séquence.

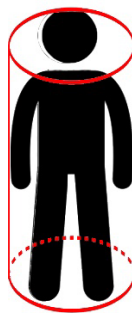


Figure 8 – Axe corporel

7.4. BALLON EN JEU

Le ballon est considéré en jeu pendant la durée entre les deux coups de sifflets qui signalent la (re)mise en jeu et le coup de sifflet qui signale la faute.

7.5. CONTACT

Lorsqu'un joueur de l'équipe désignée touche le ballon avec n'importe quelle partie de son corps, indépendamment du fait que son équipe contrôle ou non le ballon.

7.6. CONTROLE

Une équipe est considérée comme étant en contrôle du ballon lorsque l'arbitre juge que cette équipe peut l'immobiliser.

7.7. DEPLACEMENT DE BALLON

Un déplacement de ballon est l'action de déplacer le ballon d'un endroit à un autre en maintenant un contact corporel entre, au moins, un joueur et le ballon.

Pour qu'un mouvement de ballon soit considéré comme un déplacement de ballon, les critères sont :

- Le geste pour déplacer le ballon doit être fait intentionnellement
- L'équipe doit être en contrôle du ballon

7.8. FRAPPE

Une frappe se produit lorsque ces deux conditions sont remplies :

- L'équipe offensive démontre l'intention d'envoyer le ballon à l'équipe adverse
- Le frappeur entre en contact avec le ballon

Commentaire : Le geste complet qui provoque le contact est considéré comme le geste de frappe. La frappe est considérée comme terminée lorsque le geste de frappe est terminé ou arrêté. Cependant, si un joueur en défensive entre en contact avec le ballon après le contact de frappe mais

avant la fin du geste de frappe, le frappeur peut terminer son geste de frappe mais le ballon est considéré comme appartenant à l'équipe défensive.

7.9. FRAPPEUR

Un joueur en offensive devient le frappeur lorsque le mouvement de frappe est initié.

7.10. (RE)MISE EN JEU

Action de (re)mettre le ballon en jeu après une faute, un temps mort ou en début de période.

7.11. PASSE

Une passe est l'action de déplacer le ballon d'au moins un joueur vers au moins un autre joueur.

Les critères suivants doivent être remplis pour qu'une passe soit considérée comme telle :

- Le joueur qui l'exécute doit être en contrôle du ballon
- Le geste qui déplace le ballon doit être intentionnel
- Le contact physique avec le ballon doit être interrompu
- Il doit y avoir un ou plusieurs joueurs destinataires. L'arbitre a le pouvoir de décider si un joueur est un joueur destinataire ou non.

7.12. POINT DE (RE)MISE EN JEU

C'est l'endroit où le ballon est placé par l'arbitre adjoint pour la (re)mise en jeu (à l'endroit où était le ballon lorsque la faute a été commise ou au centre pour le début d'une période et au score critique). Si le ballon ne se trouve pas à l'intérieur du Terrain lorsque le jeu est arrêté, le point de remise en jeu sera le point le plus proche du Terrain.

7.13. POSSESSION

Les joueurs ou équipes sont considérés comme étant en possession du ballon s'ils sont entrés en contact avec le ballon suite à une frappe.

7.14. SCORE CIBLE

Le score cible est le nombre de points nécessaires pour gagner une période.

7.15. SCORE CRITIQUE

Le score critique est le score cible moins deux points.

7.16. STAFF D'UNE EQUIPE

Les membres non-joueurs d'une équipe. Cela comprend l'entraîneur en chef, les deux entraîneurs assistants et l'interprète.

7.17. TERRAIN

Le terrain est composé de ses lignes et de l'espace à l'intérieur de celles-ci.

7.18. ZONE OFFENSIVE

La zone offensive est une zone autour du ballon lorsque l'équipe offensive contrôle celui-ci. Un joueur est considéré comme étant à l'intérieur de la zone offensive quand il a au moins un pied à l'intérieur ou sur la limite extérieure de la zone.

Il existe deux manières différentes de calculer la taille de la zone offensive :

- 1,8 mètre à partir du bord extérieur du ballon (voir Figure 9 – Zone offensive)
- 2,5 mètres à partir du centre du ballon (voir Figure 9 – Zone offensive)

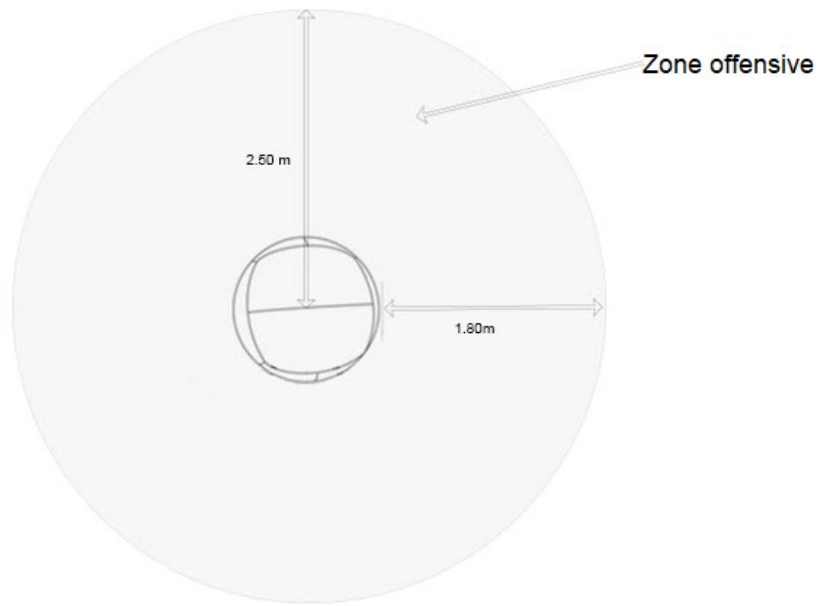


Figure 9 - Zone offensive

ANNEXE A - CHARTE D'ESPRIT SPORTIF

Les enseignants, parents, entraîneurs, athlètes et tous les autres participants sont invités à adopter une conduite sportive en respectant les articles de la charte d'esprit sportif. Chacun doit promouvoir une pratique sportive plus humaine et plus formatrice.

- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est avant tout observer et respecter strictement tous les règlements ; ne jamais commettre délibérément une faute.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est respecter les officiels. La présence d'officiels ou d'arbitres est essentielle à la tenue d'une compétition. Ils méritent le respect absolu de tous.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est accepter toutes les décisions des arbitres sans jamais remettre en cause leur intégrité.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est accepter la défaite avec dignité et sans rancune.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est accepter la victoire avec humilité et sans excès.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est reconnaître les bonnes actions et les bonnes performances de l'adversaire.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est refuser de tricher ou d'utiliser des moyens illégaux pour gagner.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est respecter son adversaire comme un égal et essayer de gagner en performant au mieux de ses capacités et de son talent.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est encourager ses coéquipiers lors d'une mauvaise action de jeu aussi bien que lors d'une bonne performance.
- **Faire preuve d'esprit sportif** : c'est, en toute circonstance, rester digne, garder la maîtrise de soi et ne pas se livrer à la violence physique ou verbale.

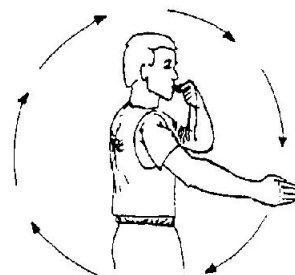
L'ESPRIT SPORTIF ÇA COMPTE !

ANNEXE B - GESTUELLE D'ARBITRAGE

Ces signaux sont les seuls signaux officiels reconnus par la Fédération Internationale de Kin-Ball.

a) Début du match ou de la période

Avec son bras, l'arbitre en chef effectue trois rotations vers l'avant à hauteur d'épaule, puis pointe le banc de l'équipe à l'engagement.



b) Fin de la période

Face à la table de marque, l'arbitre en chef lève ses bras au-dessus de sa tête, et avec l'une de ses mains saisit son poignet.



c) Fin du match

Face à la table de marque, l'arbitre en chef lève ses bras au-dessus de sa tête et frappe dans ses mains trois fois.



d) Temps mort

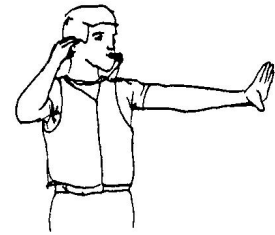
Face à la table de marque, l'arbitre en chef place les doigts d'une main au centre de son autre main, à hauteur de la poitrine et pointe le brassard de l'équipe demandant le temps mort.



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

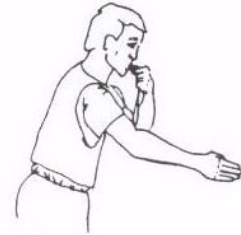
e) Faute d'appellation

L'arbitre tend son bras vers l'avant, puis ouvre et ferme sa main rapidement. Dans le même temps, il met son autre main à son oreille.



f) (Re)mise en jeu

L'arbitre adjoint pointe le point de (re)mise en jeu avec sa main et siffle deux coups de sifflets courts.



g) Reprise de jeu

Les bras croisés au niveau de la taille, l'arbitre les décroise en un seul mouvement (deux fois).



h) Extérieur

L'arbitre fléchit les coudes en ramenant les paumes derrière ses épaules.



i) Joueur(s) en trop sur le terrain

L'arbitre avance un bras devant lui avec les cinq doigts tendus.



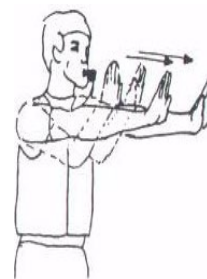
j) Défensive illégale
L'arbitre avance un bras devant lui en présentant trois doigts consécutifs.



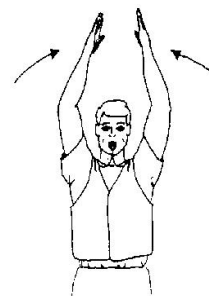
k) Manque un contact
L'arbitre pointe un index vers le haut, et d'un seul mouvement, il tend le bras vers l'avant puis le replie.



l) Deux fois le même frappeur
L'arbitre tend ses avant-bras vers l'avant et il les fléchit deux fois tandis que ses mains sont complètement ouvertes.



m) Lancer trop court
L'arbitre ramène ses bras au-dessus de sa tête, les paumes se faisant face mais ne se touchant pas.



n) Pente descendante
L'arbitre fait un pas vers l'avant et pointe énergiquement ses bras vers le sol.



o) Echappé

L'arbitre frotte une main sur l'autre (paume contre paume).



p) Faute de temps

L'arbitre pointe sa montre au poignet.



q) Conduite antisportive

L'arbitre plie un bras perpendiculaire au sol devant la poitrine et la main fermée en poing vers le haut. L'autre main vient prendre le devant du coude. Cette faute entraîne un avertissement mineur.



r) Intention de blesser

L'arbitre frappe l'avant de son épaule avec son poing. Cette faute entraîne un avertissement majeur.



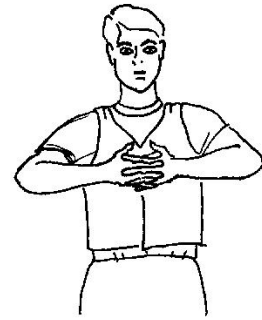
s) Offensive illégale

L'arbitre croise ses avant-bras sur sa poitrine, poings serrés et pointés vers le haut.



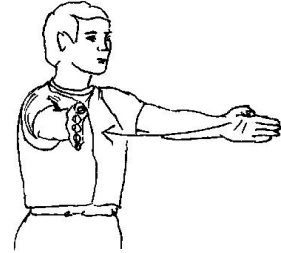
t) Emprisonnement du ballon

L'arbitre forme un cercle devant lui avec ses bras et entrelace ses doigts.



u) Déplacement illégal du ballon

L'arbitre tend ses deux bras parallèles au sol devant la poitrine. Les paumes sont collées, un bras reste fixe et l'autre bras s'éloigne parallèlement au sol.



v) Changement de joueurs

Aucun coup de sifflet. Avec les deux mains au-dessus de la tête, les paumes se faisant face, l'arbitre effectue une flexion latérale arrière-avant des mains.



Signaux des juges de lignes :

w) Le ballon touche un élément extérieur

Le drapeau doit être levé si le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain ou un obstacle fixe changeant sa trajectoire.



x) Le ballon touche le sol sur le terrain

Le drapeau doit pointer vers le centre du terrain si le ballon touche le sol à l'intérieur ou sur la ligne du terrain.



y) Temps mort demandé

Les juges de ligne signalent quand ils voient un entraîneur en chef ou un capitaine demander un temps mort en tenant le drapeau déplié au-dessus de leur tête.



ANNEXE C - CRITÈRES EN CAS D'ÉGALITÉ

Si deux équipes ou plus ont le même nombre de points de classement, la FIKB recommande l'utilisation de cette liste de critères pour déterminer quelle équipe termine devant l'autre :

1. Le moins de points de classements perdus à cause d'avertissements
2. Le plus de 1ères places
3. Le plus de périodes remportées
4. Le plus de 1ères places en confrontations directes
5. Le plus de périodes remportées en confrontations directes
6. La plus haute moyenne de points par période sur l'ensemble de la compétition
7. La FIKB ou l'organisation en charge de la compétition déterminera la meilleure façon pour départager les équipes