



**INTERNATIONAL FISTBALL ASSOCIATION**

---

# **Balle au poing**

## **Règles du jeu**

Valable dès 1<sup>er</sup> novembre 2007

## **SOMMAIRE**

	<b>Page</b>
<b>Idée du jeu</b>	<b>3</b>
<b>Terrain de jeu</b>	<b>4</b>
<b>Règles du jeu</b>	<b>5</b>
1 Terrain et installation	5
2 Equipe	9
3 Durée du jeu	9
4 Echange de jeu	12
5 Frappe	13
6 Service	13
7 Renvoi et passe	14
8 Taxation	16
9 Arbitre	16
10 Sanctions	18
<b>Appendice</b>	<b>19</b>

**Editeur: International Fistball Association (IFA)**

**© Tous droits réservés**

(Copies, aussi exceptionnellement, seulement avec une approbation par IFA)

## **IDEE DU JEU**

### **La balle au poing est un sport d'équipe**

La balle au poing est un sport d'équipe qui oppose deux équipes de cinq joueurs. Le terrain de jeu est divisé en deux par une ligne médiane et par un filet ou un ruban, resp. une corde installé à une hauteur de 2 m pour messieurs et 1,90m pour dames.

Le but de chaque équipe est d'envoyer le ballon par-dessus le filet (ruban/corde) de manière à ce que l'adversaire ne puisse le renvoyer ou ait des difficultés à le faire.

Un échange de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes ait commis une faute ou qu'il y ait autre interruption du jeu.

Toute faute commise par une des équipes profite à l'équipe adverse sous forme de point.

Est vainqueur du match l'équipe qui

- gagne 2, mais au maximum 5 sets lorsque l'on joue aux sets
- obtient le plus grand nombre de points lorsque l'on joue au temps.



# REGLES DU JEU

Les règles du jeu sont en général valables aussi bien pour **le jeu en plein air** que pour **le jeu en salle**. Il est spécialement fait mention des modifications et compléments concernant le jeu en salle. Les règles particulières concernant **le domaine de la relève** sont spécifiées dans l'annexe.

## 1 Terrain de jeu et installation

1.1 Le terrain de jeu est un rectangle de 50 m de long et 20 m de large, marqué par des lignes de délimitation. La surface de gazon doit être plane et horizontale.

Il est permis de jouer sur terrain éclairé artificiellement.

### **Salle**

*Le terrain de jeu est un rectangle de 40 m x 20 m.*

*Il appartient aux fédérations affiliées d'autoriser des terrains de dimensions inférieures pour leurs matches.*

1.1.1 La ligne médiane divise le terrain en deux camps égaux. Une ligne de service est tracée dans chaque camp en parallèle à la ligne médiane et à 3 m de distance de celle-ci.

1.1.2 Les lignes de délimitation et de service ainsi que la ligne médiane sont à marquer de manière parfaitement visible. Les lignes de délimitation font partie du terrain du jeu, la ligne médiane appartient aux deux camps.

Le ballon qui touche ces lignes est sur le terrain.

### **Salle**

*Lorsque le ballon touche les parois latérales, il y a faute.*

*Lors de la réception du ballon et des passes, tout le plafond de la salle fait partie du terrain; le jeu continue si le ballon le touche. La touche au moment du service ou du renvoi compte comme faute pour l'équipe en jeu.*

*Toutes les installations non démontables de la salle font partie soit des parois latérales, soit du plafond de la salle.*

1.1.3 La largeur des lignes est de 5 cm au minimum et de 12 cm au maximum.

- 1.2 Un **filet** d'une largeur verticale de 3-6 cm, ou  
- un **ruban** d'une largeur verticale de 3-6 cm, ou  
- une **corde** de 5-8 mm de diamètre.

est fixé et bien tendu par-dessus de deux poteaux. Les poteaux sont enfoncés verticalement dans le sol, sans ancrages. L'axe est à l'intersection de la ligne médiane et des deux lignes latérales, à une hauteur de 2m pour messieurs et 1,90m pour dames.

Seuls des filets (rubans/cordes) bien visibles grâce à leur couleur claire et foncée alternant tous les 15-20 cm sont autorisés.

### **Salle**

*S'il est impossible d'installer des poteaux mobiles, un ancrage soit au sol, soit sur la paroi est permis.*

*S'il est impossible d'installer les poteaux à l'intersection de la ligne médiane et des lignes latérales, la délimitation du filet (ruban/corde) se trouvant au-dessus de ces points est à rendre bien visible à l'aide de poteaux dits de remplacement (montants d'installation de saut, etc.).*

*La touche par le ballon ou un joueur de l'ancrage des poteaux ou d'un poteau placé en dehors du point d'intersection n'est pas considérée comme faute.*

*Des rallonges de filet (ruban/corde) sont considérées comme ancrages; par conséquent, il n'y a pas faute lorsque le ballon ou un joueur les touche.*

*Tout contact du ballon ou d'un joueur avec des parties de poteaux dépassant 2 m resp. 1.90 m de hauteur compte comme faute.*

- 1.3 Les spectateurs, des terrains de jeu avoisinants et d'autres obstacles doivent être distants de 6 m des lignes latérales et 8 m des lignes de fond. Cette zone libre est à marquer bien visiblement moyennant des lignes discontinues.

### **Salle**

*Il est à prévoir une zone libre de 0.50 m au minimum du côté des lignes latérales et de 1 m au minimum du côté des lignes de fond.*

- 1.4 Pour la balle au poing l'on utilise un ballon blanc avec des taches de couleur sur 20% au maximum de sa surface. Il doit être creux, rempli d'air, bien gonflé et parfaitement sphérique.

Au début de chaque match il a

- un poids de                    350 - 380    grammes (hommes)  
    320 - 350    grammes (femmes)
- une circonférence de        65 - 68      cm,
- une pression de                0,55 - 0,75   bars.

Pour les Balles utilisée dans les jeux internationaux ou dans des classes les plus élevées des fédérations respectives, la présidence de l'association internationale de Fistball fixera des critères supplémentaires

- 1.5 Avant le début du match, l'arbitre procède au tirage au sort avec les capitaines des deux équipes.
- Le capitaine d'équipe gagnant au tirage au sort choisit
- le camp ou
  - le ballon et, partant, la première mise en jeu.
- L'adversaire décide selon la possibilité restante.
- 1.6 Chaque équipe met à disposition au moins un ballon réglementaire. Avant le début du match, l'arbitre procède au contrôle de tous les ballons présentés.
- Les ballons non utilisés restent sous son contrôle.
- 1.6.1 L'équipe ne présentant aucun ballon avant le début du match perd le droit de choisir le ballon pour toute la durée du match.
- 1.6.2 Lorsqu'aucune des deux équipes ne présente de ballon réglementaire avant le début du match, celui-ci n'a pas lieu. Il appartient à la direction du jeu de décider des sanctions.
- 1.6.3 Si, durant le match, un ballon ne peut être rapporté pour la poursuite immédiate du jeu, s'il est perdu ou ne correspond plus aux normes, l'arbitre peut mettre en jeu un des ballons contrôlés avant le début du match.
- 1.6.4 Lorsque l'équipe ayant le choix du ballon a présenté plusieurs ballons, le jeu continue immédiatement avec un de ces ballons. Dans ce cas, un rechange n'est pas possible.
- Si l'équipe ayant le choix du ballon n'a présenté qu'un seul ballon, le jeu reprend immédiatement avec un ballon de l'équipe adverse et ce jusqu'à ce que le ballon choisi réponde à nouveau au règlement et puisse être remis en jeu.
- 1.6.5 Lorsqu'une équipe a choisi le ballon de l'adversaire, cela signifie en même temps l'acceptation de tous les autres ballons présentés par l'équipe adverse.
- Les autres ballons de l'adversaire sont utilisés si le premier ballon ne peut être rapporté pour la poursuite immédiate du jeu, s'il est perdu ou ne correspond plus aux normes. Dans ce cas, un rechange n'est pas possible.
- 1.7 Lors de rencontres internationales, la Fédération internationale de balle au poing a le droit d'autoriser, resp. de prescrire des types de ballons, des ballons, filets, rubans ou cordes bien définis. Cette règle vaut également pour les fédérations affiliées lors de rencontres nationales.

## **Remarque**

Les fédérations affiliées ont le droit d'autoriser des dérogations concernant la dimension du terrain, la hauteur du filet (ruban/ corde) et le poids du ballon lorsqu'il s'agit de matches féminins, de seniors et de jeunesse.

## **2 Equipe**

2.1 Une équipe se compose de 5 joueurs et 3 remplaçants. Ces derniers font partie intégrante de l'équipe dès leur première entrée en jeu. 4 joueurs au moins doivent jouer et ce nombre peut être augmenté à 5 jusqu'à la fin du match.

2.1.1 Parmi les 8 joueurs, les remplacements peuvent être effectués à volonté.

2.1.2 Compléter l'équipe et remplacer des joueurs n'est possible qu'au terme d'un échange de jeu et après en avoir informé l'arbitre.

Compléter l'équipe et remplacer des joueurs (sortie et entrée) doit se faire à hauteur de la ligne de service de l'équipe en question.

Les deux équipes sont autorisées à se compléter et remplacer des joueurs lors d'une interruption du match par l'arbitre.

Lorsque le fait de compléter l'équipe ou de remplacer des joueurs a lieu sans information de l'arbitre ou que plus de 5 joueurs se trouvent sur le terrain, l'arbitre interrompt l'échange de jeu et accorde un point à l'équipe adverse.

Si l'équipe n'ayant pas le service annonce vouloir compléter l'équipe, resp. remplacer des joueurs, l'arbitre doit empêcher cette procédure avant le début du nouvel échange de jeu.

2.1.3 La procédure de compléter l'équipe et de remplacer des joueurs est à effectuer sans attente.

2.2 Un des joueurs est le capitaine de l'équipe. Il doit être désigné en tant que tel et porter un brassard comme signe distinctif. Il est le seul porte-parole de l'équipe pour la durée du match et veille aux salutations d'usage avant et après le match.

2.2.1 Le capitaine garde cette fonction même après son remplacement sauf s'il doit quitter le terrain pour raison de blessure ou d'expulsion. Dans ce cas, l'équipe désigne un nouveau capitaine.

2.3 Les équipes se présentent aux compétitions en vêtements soignés, uniformes quant au style et aux couleurs.

2.3.1 Les maillots à manches longues ou courtes sont considérés comme uniformes.

- 2.3.2 Le port de pantalons longs est en principe interdit.  
La Fédération internationale de balle au poing et les fédérations affiliées peuvent autoriser ce vêtement à condition que tous les joueurs d'une équipe portent un pantalon de même coupe et de même couleur.
- 2.3.3 Les chaussures à crampons (spikes) sont interdites.

### **3 Durée du match**

- 3.1 On joue au nombre de **sets gagnés**.
- 3.1.1 Le match est terminé dès qu'une équipe a gagné **2, 3, 4 resp. 5 sets**.  
La quantité des sets gagnés est déterminée dans la convocation ou dans le règlement du concours correspondant.
- 3.1.2 Un set est gagné dès qu'une équipe a obtenu **11 points** avec un écart de 2 points au moins; sinon le jeu continue immédiatement jusqu'à la réalisation d'un écart de 2 points.  
Toutefois, un set se termine dès qu'une équipe a obtenu 15 points (le cas échéant 15:14).
- 3.1.3 Après le premier set, il y a changement de camp, de choix du ballon et, partant, de premier service.
- 3.1.4 Lorsqu'un set décisif s'impose, il est à nouveau procédé au tirage au sort. Dès qu'une équipe comptabilise 6 points, il y a changement de camp, de choix du ballon et, partant, de premier service.
- 3.1.5 Un arrêt de 2 minutes au maximum est intercalé entre chaque set.  
Après quatre sets chaque fois l'arrêt fait 10 minutes au maximum.

#### ***1ère remarque***

International Fistball Association et les fédérations affiliées ont le droit, pour ce qui concerne leurs compétitions respectives, de **limiter le temps lorsque l'on joue au nombre de sets gagnés**.

Dans ce cas sont valables les chiffres 3.1-3.1.5 avec les compléments suivants:

- 3.3 Chaque set se termine après **10 minutes de jeu**, même si l'écart n'est que d'un seul point.
- 3.3.1 Lorsqu'il y a égalité au terme d'un set, le jeu continue jusqu'à ce qu'une des équipes obtienne 2 points supplémentaires:  
- Si, en raison de la limite du temps, la fin d'un set tombe en plein échange de jeu, le match est interrompu et il y a répétition du dernier service.

- Si, en raison de la limite du temps, la fin d'un set correspond à la fin d'un échange de jeu, le droit au service revient à l'équipe ayant commis la dernière faute.

3.3.2 Le début et la fin d'un set avec limite de temps sont annoncés par un signal sonore. Chaque set se termine avec le début du signal sonore, après comptage des 5 dernières secondes de jeu.

Le temps perdu pour raison d'interruption de jeu ou de retard doit être rattrapé dans le même set.

### **2ème remarque**

Dans les fédérations affiliées il est aussi permis dans des cas exceptionnels de jouer au **temps**. Sont alors valables les règles suivantes:

3.4 La durée d'un match est au maximum 2 x 15 minutes avec un arrêt de 2 minutes au maximum à mi-temps.

Le temps perdu pour raison d'interruption de jeu ou de retard doit être rattrapé dans la même mi-temps.

Le début et la fin de chaque mi-temps sont annoncés par un signal sonore. Chaque mi-temps se termine avec le début du signal sonore, après comptage des 5 dernières secondes de jeu.

Après la mi-temps il y a changement de camp, de choix du ballon et, partant, du premier service.

3.4.1 S'il faut une décision après un match nul, l'on joue les prolongations:

1ère prolongation: Tirage au sort selon chiffre 1.5  
Durée du jeu 2 x 5 minutes.  
Après un nouveau match nul, il y a la

2ème prolongation: Tirage au sort selon chiffre 1.5  
Durée du jeu 2 x 5 minutes.  
S'il y a encore match nul, le jeu continue jusqu'à la réalisation de 2 points d'écart.

Si la fin de cette durée du jeu tombe en plein échange de jeu, le jeu est interrompu et il y a répétition du dernier service. Si la fin de la durée du jeu correspond à la fin d'un échange de jeu, le droit au service revient à l'équipe ayant commis la dernière faute.

Les arrêts intercalés entre les prolongations sont d'une durée de 2 minutes au maximum. Lors des prolongations il n'y a pas d'arrêt de mi-temps.

3.5 D'après les formules de jeu expliquées au points 3.1, chaque équipe a le droit de prendre un temps mort de 30 secs. par set, ceci après un mouvement de jeu mais l'annonce doit être faite à l'avance à l'arbitre.

## **4 Echange de jeu**

4.1 Chaque échange de jeu débute par la mise en jeu et se termine par la première faute commise, la fin d'un set resp. d'une mi-temps ou toute autre interruption du jeu.

4.1.1 Après chaque faute, le ballon est remis en jeu par l'équipe ayant commis la faute. Lorsqu'il y a une autre interruption du jeu, la dernière mise en jeu est répétée.

### ***Remarque***

On entend par "autre interruption du jeu" toute interruption non causée par une faute telle qu'indiquée dans le règlement mais p.ex. par une gêne occasionnée par un spectateur, l'intrusion d'une personne ou d'un animal sur le terrain, des actes de violence entre les joueurs, etc.

4.2 Ne sont comptées que les fautes commises pendant un échange de jeu (exception: chiffre 10.2.1).

4.3 Il y a faute si un joueur ou le ballon touche le filet (ruban/corde) ou un poteau lors d'un échange de jeu.

4.4 Chaque ballon tombant au sol à l'extérieur du terrain pendant un échange de jeu compte comme faute pour l'équipe l'ayant touché en dernier.

Si le ballon est ramassé par un non-joueur à l'extérieur de la zone libre, il est considéré comme étant tombé au sol et compte comme faute pour l'équipe l'ayant touché en dernier. Cette règle est également applicable lorsque le ballon est rattrapé dans la zone libre et que, visiblement, l'équipe ayant le droit de frappe ne pouvait plus le jouer. Sinon, le fait de rattraper le ballon est considéré comme gêne.

4.5 Pénétrer dans le camp adverse sans aucune raison, est sifflé comme faute.

## **5 Frappe**

5.1 Tout contact bref du poing ou du bras avec le ballon est une frappe. Il est interdit de pousser le ballon.

5.2 Le ballon ne peut être frappé qu'une seule fois avec le poing ou le bras.

5.3 Lors d'une frappe avec le poing, les bouts des doigts doivent toucher la paume de la main, le pouce est rabattu. La main peut rester ouverte lorsque la frappe est effectuée avec le bras.

## **6 Mise en jeu (service)**

6.1 N'importe quel joueur peut effectuer le service.

6.2 Pour la mise en jeu, le serveur doit lancer le ballon en l'air de manière visible avant de le frapper pour l'envoyer par-dessus le filet (ruban/corde).

6.2.1 Le service est correct si le ballon touche le sol du camp adverse ou un adversaire se trouvant à l'intérieur ou à l'extérieur du camp adverse.

6.3 Le service peut être effectué en courant, en sautant, en marchant ou à l'arrêt.

Toutefois, courir et sauter n'est permis qu'à condition que le premier contact avec le sol se fasse après le service, devant la ligne de service.

Lorsque la jambe d'appel quitte le sol dans le mouvement du service, le premier contact du sol doit se faire avant la ligne des 3 m.

Le service effectué à l'arrêt signifie déjà un premier contact avec le sol si le deuxième contact ne se produit pas avec la jambe d'appel.

Un service effectué en marchant conduit à un service exécuté à l'arrêt et donc à l'application de la règle de l'alinéa 3.

6.3.1 Pendant le service, aucun des coéquipiers ne doit se trouver dans le camp adverse.

6.3.2 C'est seulement après le premier contact avec le sol devant la ligne de service, suite à la mise en jeu, que le serveur peut marcher sur la ligne de service, dans l'espace entre la ligne médiane et la ligne de service ou à l'extérieur du terrain de jeu.

Le fait de poser simultanément un pied devant la ligne de service et l'autre sur ou derrière la ligne de service après une mise en jeu effectué en courant compte comme faute.

6.3.3 Le serveur a le droit de passer une jambe écartée au-delà de la ligne de service ou de la ligne latérale.

6.4 Le service est à commencer et à exécuter sans attendre.

Lorsqu'il y a une temporisation évidente, l'arbitre l'annonce par un coup de sifflet. Ensuite la mise en jeu doit suivre dans les prochaines 10 secondes.

6.4.1 Lorsqu'un serveur commence la mise en jeu sans la terminer, donc sans frapper le ballon, il y a faute.

## **7 Renvoi et passe**

- 7.1 Dans chaque camp, le ballon
- ne doit être frappé qu'une fois par le même joueur
  - ne doit être frappé que trois fois en tout
  - ne doit toucher le sol qu'une fois avant chaque frappe.
- 7.1.1 Si deux coéquipiers frappent le ballon en même temps, ceci compte pour deux frappes.
- 7.2 Le ballon est renvoyé valablement s'il est frappé par-dessus le filet (ruban/corde) puis touche le sol du camp adverse ou un joueur de l'équipe adverse à l'intérieur ou à l'extérieur du camp adverse.
- 7.2.1 Un ballon renvoyé directement par-dessous le filet (ruban/corde) dans l'espace aérien du camp adverse est non valable dès le moment où il passe sous le filet (ruban/corde).
- 7.3 Il est permis de frapper le ballon dans le camp adverse au-dessus du filet (ruban/corde) à partir de son propre camp.
- 7.4 Une équipe a le droit de renvoyer le ballon même si, après avoir été frappé dans le camp adverse ou avoir rebondi sur le sol dans le camp adverse, il n'a pas encore franchi le filet (ruban/corde).
- 7.5 Le renvoi du ballon par-dessous le filet (ruban/corde) est permis si le ballon, après avoir rebondi sur le sol de l'équipe en jeu, a passé sous le filet (ruban/corde) sans encore avoir touché le sol.
- 7.5.1 Le renvoi du ballon à partir du camp adverse par-dessus le filet (ruban/corde) dans son propre camp est une faute.
- 7.5.2 Un ballon ayant rebondi sur le sol et passé par-dessous le filet (ruban/corde) dans le camp adverse sans que l'équipe en droit de frappe l'ait touché ne peut être joué par l'adversaire avant d'avoir touché le sol de son camp. Cette règle n'est pas applicable si le ballon a touché le sol du propre camp après la deuxième frappe.
- 7.6. Lorsque, immédiatement après un bloc, le ballon touche
- le filet (ruban/corde)
  - le poteau
  - la ligne médiane
  - le sol à l'extérieur du camp, resp. directement sous le filet (ruban/corde) dans le camp adverse
- cela ne compte pas comme faute. Le dernier service est alors répété.

### **Salle**

*Lorsque, immédiatement après un bloc, le ballon touche*

- le plafond ou
- la paroi à l'extérieur du terrain de jeu

*cela n'est pas considéré comme faute. Le dernier service est alors répété.*

### **Remarque**

Un bloc n'est donné que si les deux joueurs touchent la balle en même temps ou brièvement un derrière l'autre, non perceptible par l'arbitre.

- 7.6.1 Après un bloc, la première frappe revient à l'équipe du camp dans lequel se trouve le ballon et le droit de toucher le ballon n'est pas perdu pour le joueur ayant participé au bloc. L'équipe a de nouveau droit à trois touches du ballon.
- 7.7 Si le ballon, lors d'une tentative de renvoi ou de passe, sort des lignes latérales ou de la ligne de fond de son propre camp, le jeu continue pour autant que le ballon n'ait pas touché le sol. Il est permis de faire une passe à un coéquipier ou d'envoyer le ballon directement par-dessus le filet (ruban/corde).
- 7.8 Lorsqu'un joueur est gêné par un adversaire, un point est accordé à l'équipe non fautive. Tant qu'un joueur a le droit de frappe, il jouit de la priorité et ne peut être gêné, même s'il se trouve dans le camp adverse.
- 7.8.1 Si un joueur ou le déroulement du jeu est gêné dans l'espace du terrain de jeu ou de la zone libre par des spectateurs, des arbitres ou quelqu'autre obstacle, il n'y a pas faute. Le dernier service est répété. Une gêne provoquée par un coéquipier, un joueur remplaçant ou un assistant de l'équipe compte comme faute pour l'équipe en question.

## **8 Taxation**

- 8.1 Toute faute profite à l'équipe adverse sous forme de point accordé.
- 8.2 Les points obtenus par chaque équipe sont inscrits en chiffres arabes et par ordre chronologique dans la feuille de match.
- 8.2.1 Exemple:

<b>A</b>	1		2	3			4	5	6	7			8		9			10	11	<b>A</b>	
<b>B</b>		1			2	3	4					5	6		7		8	9			<b>B</b>

## **9 Arbitre**

- 9.1 Chaque match est dirigé par un arbitre assisté de deux juges de ligne et un marqueur.

### **Salle**

*Les fédérations affiliées ont le droit d'engager deux arbitres pour leur matches.*

9.2 L'arbitre veille au respect des règles du jeu et prend toutes les décisions de sa propre initiative. Il peut être soutenu par les juges de ligne.

Ses décisions de faits sont sans appel.

**Salle**

*Si deux arbitres sont engagés, chacun juge les fautes vues, ceci sous sa propre responsabilité et sans conférer avec l'autre arbitre.*

9.2.1 Avant le début du match, l'arbitre s'assure de l'état réglementaire du terrain de jeu, des ballons et de la tenue vestimentaire des joueurs; il veille à l'exactitude de la feuille de match et procède au tirage au sort.

Lorsque l'on joue au temps, l'arbitre se charge en outre du chronométrage. Un chronométrage centralisé est possible, mais l'arbitre reste responsable de son terrain.

**Salle**

*Si deux arbitres sont engagés, ils s'accordent pour savoir lequel des deux est chargé de s'assurer, avant le début du match, de l'état réglementaire du terrain de jeu, des ballons et de la tenue vestimentaire des joueurs, de veiller à l'exactitude de la feuille de match et de procéder au tirage au sort.*

9.2.2 L'arbitre donne le coup d'envoi du match et le signal de la fin; il a le droit de l'interrompre et de l'arrêter. Il annonce les interruptions de jeu, les temps de jeu à rattraper et les points gagnés par un coup de sifflet, un appel ou son entrée sur le terrain de jeu.

Lorsque l'on joue au temps, l'arbitre signale également le début et la fin des mi-temps.

La durée du temps à rattraper est à annoncer immédiatement après l'échange de jeu (interruption) ou le retardement du jeu.

9.2.3 Il annonce chaque point gagné, il en donne la raison et montre la direction de l'équipe qui a obtenu le point.

S'il décide que le service doit être répété, il tend les bras en direction des deux équipes.

Il veille à l'exactitude de l'inscription faite par le marqueur ainsi qu'à l'annonce au fur et à mesure du score.

9.2.4 Durant le match, l'arbitre se tient à l'extérieur du terrain de jeu; exception voir chiffre 9.2.2.

9.2.5 Au terme du match, il annonce le score.

L'exactitude des inscriptions dans la feuille de match est à certifier par la signature de l'arbitre, du marqueur et des deux capitaines d'équipe.

- 9.3 Les juges de ligne sont placés aux angles opposés par rapport à l'arbitre. Ils aident l'arbitre dans le bon déroulement du jeu. Les fautes de ligne ( balles sorties) sont annoncées par un drapeau ou par un bras levé.
- 9.4 Le marqueur se trouve a proximité de l'arbitre. Sur annonce de ce dernier, il inscrit les points gagnés par chacune des équipes.

## **10 Sanctions**

- 10.1 En cas de comportement antisportif, l'arbitre prononce une sanction correspondant à la gravité de l'acte:
- avertissement (carte jaune)
  - expulsion pour le jeu en cours jusqu'à ce que les deux équipes aient réalisé ensemble 10 points ("pénalisation temporaire"; carte jaune et rouge)
  - disqualification (carte rouge).
- 10.1.1 Un joueur exclu temporairement ne peut être remplacé durant cette période.
- Si l'équipe concernée par une expulsion n'a pas droit au service au terme de l'échange de jeu qui suit la fin de la pénalisation temporaire, l'arbitre interrompt le jeu selon chiffre 2.1.2, alinéa 3 pour permettre le retour du joueur.
- Le match doit être arrêté si, au cours d'une pénalisation temporaire, un autre joueur est expulsé temporairement ou disqualifié.
- 10.1.2 Un joueur disqualifié au cours d'un match ne peut être remplacé pour ce match.
- 10.1.3 Les entraîneurs et soigneurs ayant un comportement antisportif, pourront être punis par un avertissement (carton jaune) ou par une expulsion du terrain (carton rouge).
- 10.2 Lors du premier retardement de jeu (voir chiffre 2.1.3 ou 6.4), l'arbitre donne un avertissement à l'équipe. Cet avertissement est à adresser au capitaine de l'équipe.
- 10.2.1 Pour chaque retardement suivant, l'arbitre accorde un point à l'équipe adverse (balle de pénalisation).
- 10.2.2 Lorsque l'on joue au temps, le temps de tous les retards du jeu est à rattraper.