



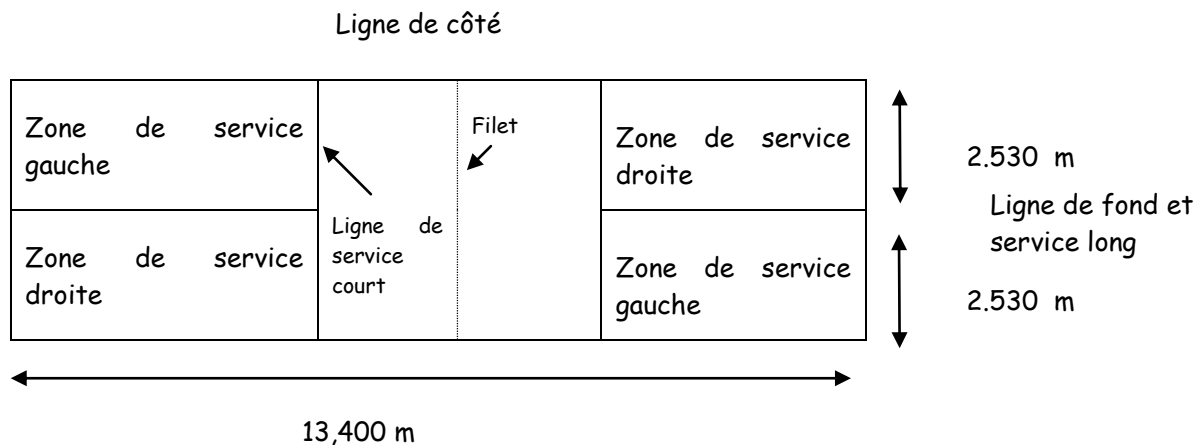
Règlements Sportifs Adaptés



Rédaction : septembre 2006
Dernière révision : août 2011

1. Badminton

• Le terrain



• Le match

Divisions 1 à 6 :

Le match se joue en 2 manches gagnantes de 11 points chacune

Au-delà de la division 6 :

Le match se joue en 1 manche de 15 points gagnants

• Le service

En début de manche, le joueur servant effectue le service dans sa zone droite vers le joueur adverse occupant la zone de service diagonalement opposée.

Le service doit s'effectuer du bas vers le haut, sous la hanche.

A partir de la division 2, changement de serveur tous les 2 services.

Changement de zone de service à chaque point joué, qu'il soit perdu ou gagné.

Pour la division 1, règlement officiel : tant que le serveur gagne le point il continue à servir.

En simple, le couloir du fond peut être utilisé au service comme en jeu. Les couloirs latéraux, eux, ne peuvent jamais être utilisés. En double, le couloir du fond est exclu lors du service.

2. Bowling

- **Règlement général**

9 joueurs maximum par équipe

Mêmes joueurs toute la saison si possible. Changements des noms des joueurs possibles en cours de saison à condition d'en avertir la fédération.

Les équipes seront classées selon le total des trois meilleurs scores de l'équipe après les deux premières journées.

La FULL-LINE est d'application.

- **Règlement du jeu de bowling**

Article 1

Une partie de bowling consiste en 10 « frame ». Chaque joueur lance deux boules dans chacun des neuf premiers frames sauf lorsqu'il réussit un strike, car dans ce cas, une seule boule suffit. Au dixième frame, le joueur qui réussit un spare lance une boule supplémentaire tandis que celui qui réussit un strike en lance deux.

Article 2

Une boule est correctement lancée lorsqu'elle quitte la main du joueur et traverse la ligne de faute pour entrer dans l'aire de jeu.

Article 3

Un strike est réalisé lorsque la première boule d'un frame est lancée correctement et qu'elle renverse la totalité des 10 quilles. Le total des points pour ce frame est laissé en suspens jusqu'à ce que le joueur ait lancé ses deux boules suivantes.

Le nombre de points pour un strike lorsqu'il est suivi d'un spare est de 20.

Article 4

Un joueur qui fait deux strikes consécutifs réussit un doublé. Le compte des points pour le premier strike est de 20 de plus le nombre de quilles renversées par la première boule du frame suivant le doublé.

Article 5

En réalisant trois strikes consécutifs, le joueur est crédité de 30 points pour le frame dans lequel a été réussi le premier strike.

Article 6



Lorsque, dans un frame quelconque, un joueur renverse le reste des quilles avec une seconde boule, il réussit un spare. Pour ce frame, le compte des points est laissé en suspens jusqu'à ce que le joueur ait lancé la première boule du frame suivant. Le total des quilles pour un spare est donc de 10 plus le nombre de quilles abattues par la boule suivante. Lorsqu'un spare est obtenu au dixième frame, une troisième boule est lancée.

Article 7

On considère qu'un joueur a fait un raté lorsqu'il ne réussit pas à renverser l'ensemble des dix quilles après deux envois et à condition que les quilles demeurées debout après le lancement de la première boule ne constituent pas un split. Le compte des points lorsqu'il y a un raté est fait immédiatement après l'envoi de la seconde boule.

Article 8

Un split est un ensemble de quilles restées debout après le lancement correct de la première boule, à condition que la quille n°1 ait été renversée et :


-  Qu'au moins une quille soit renversée entre deux ou un plus grand nombre de quilles demeurées debout.
-  Qu'au moins une quille soit renversée juste devant deux ou un plus grand nombre de quilles restées debout.

Article 9

Au dixième frame, chaque joueur lance ses boules supplémentaires avant que le joueur suivant n'entame à son tour son dernier frame.

Article 10

Lorsqu'un des incidents suivants se produit, la boule est comptée comme boule lancée, mais les quilles renversées ne sont pas comptées :

-  Lorsque les quilles sont renversées ou déplacées par une boule qui a quitté la piste avant d'atteindre les quilles ;

- 👉 Lorsqu'une boule rebondit du butoir arrière ;
- 👉 Une quille debout qui tombe alors que l'on enlève une quille précédemment tombée n'est pas comptée et doit être remplacée à l'endroit où elle se trouvait avant l'envoi de la boule ;
- 👉 Les quilles qui sont bousculées hors de la piste, qui rebondissent et restent debout sur la piste doivent être comptées comme quilles debout ;
- 👉 Si, en lançant la boule, une faute est commise, toutes les quilles renversées à la suite d'un tel envoi ne sont pas comptées.

Article 11

Chaque boule lancée par le joueur est comptée, à moins d'être déclarée boule morte. Une boule est déclarée morte dans l'un des cas suivants :

- 👉 Si immédiatement après que le joueur a lancé sa boule, on s'aperçoit qu'une ou plusieurs quilles manquaient au quillier ;
- 👉 Lorsqu'un joueur joue sur une mauvaise piste ou lorsque ce n'est pas son tour de jouer ;
- 👉 Lorsque certaines des quilles qu'il vise sont déplacées ou renversées d'une façon quelconque, entre le moment où la boule est lancée et celui où elle atteint les quilles ;
- 👉 Lorsque la boule d'un joueur entre en contact avec un objet étranger quelconque.

Article 12

Seules les quilles qui ont été effectivement renversées ou déplacées entièrement hors de la surface de la piste par un envoi régulier sont comptées. Chaque frame doit être joué entièrement au moment exact imparti au joueur.

Article 13

On dit qu'une faute est commise (et, dans ce cas, bien que la boule soit comptée comme boule jouée, la quille renversée n'est pas comptée), lorsqu'une partie du corps du joueur dépasse la ligne d'envoi et touche à une partie quelconque de la piste ou de son équipement, pendant ou après un envoi régulier. Une faute peut être annoncée jusqu'à ce que le même joueur ou un autre joueur se trouve sur la piste pour faire l'envoi suivant.



3.3. Football en salle

• Les joueurs

Article 1

La partie est jouée par 2 équipes comprenant chacune maximum 5 joueurs dont l'un doit être le gardien de but.

Article 2


Une équipe peut s'aligner sans gardien de but. En cas d'expulsion ou d'exclusion du gardien, un autre joueur, équipé, doit prendre sa place.

N'importe quel joueur peut permuter avec le gardien de but pour autant que l'arbitre en soit informé et que ce changement intervienne lors d'un arrêt de jeu.

Dans sa surface de but, le gardien peut jouer le ballon des mains et des bras. Ailleurs, il est considéré comme un joueur du champ et est sanctionné comme tel.

Lorsque le gardien de but profite de l'avantage qui lui est accordé de capter le ballon des mains dans sa surface de but, il doit le dégager en se conformant aux prescriptions suivantes :


 Il doit effectuer le dégagement de la main ;


 S'il dépose le ballon dans sa surface de but, il ne peut le reprendre en mains qu'après que le ballon ait été touché par un autre joueur ;


Pour toute infraction à ces prescriptions, un coup franc indirect doit être accordé par l'équipe adverse.

Article 3

Des remplaçants peuvent entrer au jeu sans solliciter l'autorisation de l'arbitre en respectant les prescriptions suivantes :

 Le remplacement doit s'effectuer à l'intérieur de la zone de remplacement, par la ligne médiane ;

 Le joueur remplaçant doit attendre que le remplacé l'ait touché, dans la zone de remplacement, pour pouvoir prendre directement part au jeu ;

 En cas de joueur blessé, le remplaçant doit attendre que le blessé ait été évacué ou ait quitté le terrain, pour pouvoir pénétrer sur la surface de jeu ;

- ☞ Le remplacement du gardien de but ne peut s'effectuer que lors d'un arrêt de jeu.

- **Équipement des joueurs**

Article 1

Tous les joueurs d'une équipe doivent porter le même équipement.
Le gardien de but doit porter un maillot de couleur différente de celle de tous les autres joueurs et de l'arbitre.

Article 2

Le port de chaussures est obligatoire
Seules les chaussures légères à semelles **non marquantes** durcies et **sans crampons** sont autorisées.

- **L'arbitre**

Les pouvoirs de l'arbitre commencent dès son entrée sur le terrain.

- **Durée de la partie**

La partie comporte une période de 20 minutes. Le temps de jeu sera cependant adapté en fonction du nombre d'équipes participantes.

- **Coup d'envoi**

Article 1

Le choix du camp ou du coup d'envoi est tiré au sort, par l'arbitre. L'équipe favorisée par le sort gagne le ballon et la mise en jeu.

Au coup de sifflet de l'arbitre, le jeu commence par le coup de pied donné par un joueur dans la direction du camp adverse.

Le ballon doit être posé sur le point du centre et être immobile.

Tous les joueurs doivent se trouver dans leur propre camp et ceux de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne peuvent s'approcher à moins de 3 mètres du ballon que lorsque celui-ci est en jeu.

Le joueur qui a donné le coup d'envoi ne peut rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur, partenaire ou adversaire.

Les remplaçants doivent prendre place, sur le banc, du côté où leur équipe évolue. Un but ne peut être marqué directement sur coup d'envoi.



Article 2

Après un but marqué, le jeu reprend de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par un joueur de l'équipe contre laquelle le but a été marqué.





• Balle à terre

Pour reprendre la partie après un arrêt de jeu temporaire provoqué par une cause non prévue par les règles du jeu, l'arbitre laisse tomber le ballon à l'endroit où celui-ci se trouvait au moment de l'arrêt et le ballon est en jeu dès qu'il a touché le sol.

La balle à terre doit être recommencée :




-  Si le ballon dépasse une ligne de touche ou de but avant d'avoir été touchée par un joueur ;
-  Si un joueur touche le ballon avant que celui-ci ait touché le sol.

Possibilité de balle à terre :

-  Corps étrangers influençant le jeu ou un joueur ;
-  Ballon devenu irrégulier dans l'évolution du jeu ;
-  Joueur irrégulier sur le terrain ;
-  Toutes autres circonstances définies par l'arbitre.

• Ballon en jeu et hors jeu

Le ballon est hors jeu :

-  Lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but, soit à terre, soit en l'air ;
-  Lorsqu'il a touché le plafond ;
-  Lorsque l'arbitre a arrêté la partie.

• But marqué

A l'exception des cas prévus par les règles du jeu, un but est valablement marqué lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale, sans avoir été porté, jeté ou frappé intentionnellement de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, y compris le gardien de but.

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de but gagne la partie

- **Hors jeu**

La règle du hors jeu n'est pas d'application en football en salle.

- **Fautes**

Si deux fautes sont commises simultanément, c'est la plus grave qui est sanctionnée d'un coup franc étant entendu que :

- ☞ Les fautes punissables d'un coup franc direct ont priorité sur les fautes punissables d'un coup franc indirect ;
- ☞ Les fautes punissables d'un coup franc direct sur l'adversaire ont priorité sur celles commises avec le ballon.

Si deux adversaires commettent simultanément une faute de même gravité et si l'arbitre estime devoir intervenir, le jeu doit être repris par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le ballon, sauf si le fait se produit dans une surface de but, auquel cas la balle à terre doit être effectuée sur la ligne délimitant cette surface, à l'endroit le plus rapproché.

Article 1 : coup franc direct

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes est pénalisé d'un coup franc direct accordé à l'équipe adverse.

Si l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, le coup franc direct est transformé en coup de pied de réparation, quelle que soit la position du ballon dans le jeu, au moment de la faute.

a) Fautes de l'adversaire

- ☞ Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- ☞ Faire un croc en jambe
- ☞ Sauter sur un adversaire
- ☞ Charger un adversaire violemment ou dangereusement

- 👉 Charger un adversaire par l'arrière
- 👉 Tenir ou retenir un adversaire, soit par une partie du corps, soit par une partie de son équipement
- 👉 Pousser un adversaire
- 👉 Se jeter à terre, devant, derrière ou à côté d'un adversaire pour jouer le ballon du pied (sliding)
- 👉 Bloquer, à l'aide de la plante du pied, le ballon qui se trouve dans les pieds de l'adversaire au moment où il va botter le ballon.






b) Fautes avec le ballon

- 👉 Manier le ballon, c'est-à-dire le frapper, le porter ou le lancer avec la main ou le bras.
- 👉 Cette disposition ne s'applique pas au gardien de but dans sa surface de but ;
- 👉 Un joueur qui tente de jouer le ballon de la main ou du bras sans y parvenir ne peut pas être sanctionné.
- 👉 Un joueur peut se protéger la figure et le bas-ventre sans commettre de faute, même s'il conserve le contrôle du ballon. Il sera en revanche pénalisé si, par ce fait, l'adversaire perd sa possibilité de jouer le ballon ;




Article 2 : Coup franc indirect

Un joueur qui commet intentionnellement une des fautes suivantes est pénalisé d'un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse :

- 👉 Jouer d'une manière jugée dangereuse pour l'adversaire sans toutefois qu'il y ait contact, auquel cas, il y a coup franc direct ;
- 👉 Jouer d'une manière jugée dangereuse pour soi-même ;
- 👉 Charger correctement, c'est-à-dire modérément et de l'épaule un adversaire, alors que le ballon n'est pas à distance de jeu ou est en l'air ;
- 👉 Ne jouant pas le ballon, faire obstruction de son corps devant un adversaire, c'est-à-dire soit courir entre l'adversaire et le ballon, soit s'interposer de façon à constituer un obstacle pour l'adversaire vers le ballon ;
- 👉 Charger correctement le gardien de but adverse ou l'empêcher de dégager le ballon lorsqu'il a capté celui-ci dans sa surface de but ;
- 👉 Toutes les fautes commises contre ses partenaires, l'arbitre ou le juge de touche ;



-  Effectuer un remplacement non-conforme. Dans ce cas, le coup franc indirect doit être botté à l'endroit le plus rapproché de celui où se trouvait le ballon ;
-  Perdre intentionnellement du temps ;
-  Toute conduite inconvenante envers adversaires, partenaires, officiels ou spectateurs ;
-  S'appuyer sur un partenaire pour jouer ou tenter de jouer le ballon ;
-  Jouer une seconde fois le ballon sur mise en jeu (excepté sur balle à terre) avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur.

• **Mesures disciplinaires**

-  Avertissement solennel
-  Expulsion signifiée par un carton jaune. Le joueur est maintenu 1 minute hors du terrain. Deux cartons jaunes sur le match entraînent un carton rouge.
-  Exclusion signifiée par un carton rouge. Un joueur exclu ne peut pas être remplacé, ni rejouer dans le même match.




• **Coups francs**

Deux catégories :


-  Coups francs direct sur lequel un but peut être marqué directement contre l'équipe adverse ;
-  Le coup franc indirect sur lequel un but ne peut être marqué contre l'équipe fautive que si le ballon, avant de pénétrer dans le but, a été touché par un joueur autre que le botteur.

L'arbitre signale un coup franc indirect en levant le bras verticalement au-dessus de la tête au moment du botté.

Pour pouvoir accorder un coup franc il faut :

-  Que l'arbitre ait vu une faute jugée intentionnelle ;
-  Que la faute soit commise sur le terrain ;
-  Que le ballon soit en jeu au moment où la faute est commise

Pour qu'une remise en jeu soit conforme, sur le botté d'un coup franc, il faut :

-  Que le ballon soit immobile, posé à l'endroit où la faute a été commise ;

- 👉 Lorsqu'un coup franc est accordé aux défenseurs dans leur propre surface de but, le ballon doit être placé à l'endroit où la faute a été commise. Les adversaires doivent se trouver en dehors de la surface de but jusqu'au moment où le ballon est en jeu ;
- 👉 Le gardien de but ne peut recevoir le ballon en mains, à l'effet de le relancer dans le jeu ;
- 👉 Lorsqu'un coup franc indirect est accordé aux attaquants dans la surface de but adverse, le ballon doit être posé sur la ligne délimitant cette surface, à l'endroit le plus rapproché de celui où la faute a été commise. Tous les joueurs de l'équipe adverse du botteur doivent se trouver à 5 m au moins du ballon et ne peuvent s'approcher avant que la balle soit en jeu ;
- 👉 Le joueur fautif doit recevoir un avertissement solennel et en cas de récidive, il doit être expulsé ;
- 👉 Les adversaires du botteur doivent observer une tenue respectueuse.

• **Coup de pied de réparation**

- 👉 Le ballon doit être posé sur le point de réparation par le botteur. L'arbitre est le seul juge du placement correct du ballon ;
- 👉 Tous les joueurs, à l'exception du gardien de but adverse, doivent se trouver à l'extérieur de la surface de but, sur le terrain de jeu et à 5 m du ballon ;
- 👉 Le gardien de but doit se trouver, les deux pieds sur la ligne de but, entre les montants, il ne peut pas bouger les pieds avant le botté ;
- 👉 Le botteur doit faire face au but devant le ballon et ne peut marquer aucun temps d'arrêt au moment du botté ;
- 👉 Le botté doit être effectué en un temps et vers le but ;
- 👉 Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de réparation.

• **Rentrée en touche, ballon au plafond**

Article 1 : rentrée en touche

Lorsque le ballon a entièrement dépassé une ligne de touche, à terre ou en l'air, il doit être remis en jeu par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu.

Le ballon doit être déposé sur la ligne de touche à l'endroit où il est sorti du jeu.

Article 2 : ballon au plafond

Lorsque le ballon touche le plafond ou une structure au-dessus de la surface de jeu, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à celle du joueur qui a touché le ballon en dernier lieu. Le jeu est repris au centre du terrain.



Tous les joueurs adverses du botteur doivent se trouver à 5 m au moins du ballon.

Ils ne peuvent s'approcher à moins de cette distance avant que le ballon ne soit en jeu.

• Dégagement après sortie par la ligne de but




Article 1 :

Un dégagement est accordé aux défenseurs :

-  Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne du but, à terre ou en l'air, en dehors du plan de but et après avoir été touché, en dernier lieu, par un joueur adverse ;
-  Lorsqu'un joueur adverse a envoyé le ballon, directement dans le but, sur un coup d'envoi ou sur coup franc indirect.





Article 2 :

Le dégagement de but doit être effectué par le gardien selon les prescriptions suivantes :

-  Il doit remettre le ballon en jeu, de la main et depuis sa surface de but ;
-  Si le gardien envoie directement le ballon au-delà de la ligne de touche de son propre camp, le jeu doit être repris par un coup de coin accordé à l'équipe adverse ;
-  Tous les joueurs adverses doivent se trouver en-dehors de la surface de but et ne peuvent y pénétrer qu'après que le ballon soit en jeu.

Article 3 :

Le dégagement de but doit être recommencé :

-  Si le ballon n'a pas été remis en jeu de la main et de l'intérieur de la surface de but ;
-  Si un joueur touche le ballon avant qu'il soit en jeu ;
-  Si le ballon quitte la surface de but par la ligne de but sans avoir franchi la ligne des 6 mètres ;
-  Si le gardien touche une seconde fois le ballon avant qu'il soit en jeu ;

- ☞ Si un joueur adverse se trouve ou pénètre dans la surface avant que le ballon soit en jeu.

Article 4 :

Une fois que le gardien de but a mis le ballon en jeu sur dégagement de but, il ne lui est plus permis de le reprendre en main ou de le jouer d'une autre partie de son corps dans la surface de but tant qu'il n'a pas été touché par un adversaire. Pour toute infraction à cette règle, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse. Le ballon doit être placé sur la ligne de la surface de but aussi près que possible de la place à laquelle il se trouvait au moment de l'infraction. Le gardien de but ne peut se livrer à des manœuvres dilatoires ou à une perte de temps intentionnelle.

- ***Coup de pied de coin***

Un coup de pied de coin doit être accordé à l'équipe attaquante :

- ☞ Lorsque le ballon a entièrement dépassé la ligne de but, à terre ou en l'air, en dehors du plan de but, après avoir été touché en dernier lieu par un défenseur ;
- ☞ Lorsque le ballon, sur remise en jeu, est envoyé par le botteur, directement dans son propre but.

Le ballon doit être replacé sur le coin le plus rapproché de la sortie de jeu.

Un but peut être inscrit directement sur coup de coin.

Toutes les modalités d'application du point concernant les coups francs sont d'application sur le coup de coin.

- ***Dégagement du gardien***

- ☞ Doit être effectué à la main
- ☞ Doit obligatoirement rebondir une fois dans son camp



4. Netball

- **Aire de jeu et lignes de terrain**

Article 1 :

Le terrain de jeu idéal a une longueur de 12 m et une largeur de 7 m. Les longueurs et largeurs maximales ne peuvent dépasser respectivement 18 et 9 m.

Article 2 :

Le terrain doit être délimité par des lignes d'une largeur de 5 cm, celles-ci faisant partie intégrante du terrain. Les bords extérieurs des lignes constituent donc les bords extérieurs du terrain ;

Article 3 :

La ligne en dessous du filet a une largeur de 5 cm et divise le terrain en deux parties égales.

Article 4 :

Chaque moitié du terrain est subdivisée par 1 ligne de zone. Celle-ci est tracée parallèlement à la ligne médiane et divise la moitié du terrain en deux parties égales dans le sens de la longueur.

Les lignes de zone auront une largeur de 2 cm.

Article 5 :

Deux traits d'une longueur de 50 cm et d'une largeur de 5 cm perpendiculaires à la ligne du fond, délimitent la zone de service. Ils sont tracés l'un en prolongement de la ligne de côté droit, l'autre à 3 m à gauche du premier. Le service doit s'effectuer à une distance d'au moins 5 m du filet.

- **Le filet**

Article 1 :

Le filet a une largeur de 1 m et la longueur est égale à la largeur du terrain plus minimum 1 m.

Les côtés des mailles mesurent 10 cm

Article 2 :

La hauteur du filet est de 2,24 m pour la division III et de 2,10 m pour les divisions IV et V.

Article 3 :

Une bande de tissu blanc mobile d'une largeur de 5 cm est placée aux deux extrémités du filet, perpendiculairement au point d'intersection des lignes de touche avec la ligne médiane. Ces bandes font partie intégrante du terrain, ce qui veut dire que leurs bords extérieurs se trouvent à la perpendiculaire des bords extérieurs du terrain.

Les antennes sont considérées comme faisant partie du filet et délimitent latéralement l'espace de passage.

- ***Le ballon***

Le ballon doit être rond, en cuir souple, de couleur claire et uniforme.

Le ballon utilisé est un ballon réglementaire de volley-ball de par sa circonférence, son poids et sa pression.

- ***Les équipes***

Article 1 :

Les joueurs porteront une tenue et des chaussures adaptées à la pratique du sport. Ceci pour autant que, par suite d'un handicap, une autre tenue ou d'autres chaussures ne soient indiquées.

Les joueurs d'une même équipe se présenteront en une tenue uniforme.

Les joueurs ne porteront pas d'objets (bagues, bracelets, montres,...) susceptibles de causer des blessures lors du jeu.

Article 2 :

a) Nombre de joueurs par équipe :

Une équipe se compose d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 12 joueurs ainsi que d'un entraîneur.

Article 3 :

a) Position des joueurs :

Au moment où le ballon est lancé par le serveur et à l'exception de celui-ci, chaque équipe doit être placée dans sa propre zone de jeu.

Après le lancé de service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur zone de jeu.

b) Rotation des joueurs :

Si l'équipe qui réceptionne le service gagne l'échange de jeu, ou si son adversaire commet une faute, elle obtient le droit au service et l'obligation d'effectuer une rotation en avançant ses joueurs d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Le coach**

Article 1 :

Le coach est responsable du comportement de ses joueurs

Article 2 :

Le coach a le droit de demander un time out ou de procéder à un remplacement des joueurs ; dans le cas, il s'adressera à l'arbitre.

Article 3 :

Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay. Il peut demander des explications à l'arbitre pendant un arrêt de jeu.

- **Les arbitres**

Article 1 :

Un match est dirigé par un ou deux arbitres. L'importance de la présence d'un deuxième arbitre dépend surtout du niveau de rapidité et du niveau technique du match.

Article 2 :

Le premier arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.







Il siffle chaque fois qu'il estime nécessaire et de toute façon avant chaque service ou lorsqu'il y a faute.

Il peut imposer pour quelque raison que ce soit, un time out à une équipe ou accorder à cette équipe une time out supplémentaire.

Article 3 :

Le deuxième arbitre se met de l'autre côté du terrain, en face du premier arbitre.

Il assiste le premier dans les cas suivants :

-  Le ballon franchit la ligne de touche de son côté du terrain
-  La ligne médiane est franchie
-  Les fautes au filet
-  Il donne la permission pour les changements
-  Il contrôle la position des deux équipes au moment de chaque service
-  Il accorde le time-out

• *Durée du match – choix du camp*

Article 1 :

Le match s'effectue en 1 seul set de 14 minutes maximum.

Article 2 :

L'équipe gagnante est celle qui accède la première à 25 points au bout de ces 14 minutes, avec 2 points d'écart. Si les équipes sont à égalité au bout du temps réglementaire, le match continuera jusqu'à ce que une des deux équipes arrive à 2 points d'écart.

Article 3 :

Le choix du camp ou du service est tiré au sort avant le match. Tous les points comptent, qu'une équipe soit au service ou pas.

Article 4 :

Les interruptions de jeu sont les temps morts (T) et les remplacements de joueurs. Elles sont accordées uniquement par les arbitres.

Un maximum de 2 T et de 6 remplacements sont autorisés par équipe.

Chaque T dure un maximum de 30 secondes

L'équipe qui demande un T a le droit d'en réduire la durée et d'exiger la reprise immédiate du jeu.

La même équipe ne peut pas demander 2 interruptions consécutives pour remplacement sans une reprise préalable du jeu. Toutefois, deux ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à la fois.

• Le service

Article 1 :

Le service est la mise en jeu du ballon par l'arrière droit, placé dans la zone de service, qui lance avec une ou deux mains.

Division 3 : 1 seul essai autorisé, derrière la ligne de fond

Division 4 : 2 essais autorisés

Division 5 : 3 essais autorisés

Pour les divisions 4 et 5, l'arbitre appréciera si le joueur peut pénétrer dans le terrain pour effectuer son service, au fur et à mesure des essais.

Article 2 :

Le premier service est effectué par l'équipe désignée par le tirage au sort. Il doit s'effectuer derrière la ligne du fond et par le bas, pour toutes les catégories.

Article 3 :

Si l'équipe au service gagne l'échange, le joueur qui a effectué le service précédent sert à nouveau. Tous les 3 services gagnants, le serveur doit être changé.

Article 4 :

Le serveur doit lancer le ballon dans les 5 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Avant le coup de sifflet, les joueurs doivent se trouver sur le terrain, en position et immobiles, jusqu'au coup de sifflet de service.

Dès que la balle a quitté la main du serveur, celui-ci peut entrer sur le terrain.




Au moment du service, chaque équipe doit se trouver dans son camp et chaque joueur à sa place.

Le service effectué avant le coup de sifflet est annulé et un deuxième service est autorisé.



Si le deuxième service est effectué avant le signal, l'équipe perd le service.

Article 5 :

Le service peut être sanctionné comme une faute lorsque le ballon :

-  Touche un objet ou un joueur au service ou ne dépasse pas le plan vertical du filet ;
-  Touche le filet ou une antenne ;
-  Tombe en dehors des lignes du camp adverse, sans avoir été touché au préalable par un adversaire.

Le service est sanctionné comme faute lorsque :

-  Le serveur touche avec son(ses) pied(s) la ligne de fond (uniquement division 3) ;
-  L'ordre de service n'est pas suivi.

Article 6 :

Une erreur de rotation ou de position de un ou plusieurs joueurs est sanctionnée par un changement de service si l'erreur a lieu dans l'équipe du service, par le gain d'un point pour l'équipe au service si l'erreur a lieu dans l'équipe adverse.

Les points acquis avant que l'erreur ne soit sanctionnée sont acquis.

Article 7 :

Au moment du service, les joueurs de l'équipe qui effectue le service ne peuvent agiter les bras ou faire des sauts ou constituer des groupes de 2 ou plus dans le but de former un écran pour cacher le service ou la trajectoire du ballon à l'adversaire.

Une distance de 1 m doit être respectée entre les joueurs.

• *Changement de position – rotation*

Les joueurs doivent changer de position avant le service.

La rotation se fait dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Le jeu du ballon**

Article 1 :

a) Nombre de touches par équipe :

Chaque équipe a droit à un maximum de trois touches pour renvoyer le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse.

Le ballon peut être lancé à une ou deux mains.

b) Caractéristiques de la touche :

Le ballon peut être touché par n'importe quelle partie supérieure du corps tant que la jambe ne va pas au ballon.

Au moment de la prise, le ballon peut être attrapé indifféremment à une ou deux mains.

En division III, le joueur ne peut pas s'aider de la poitrine ni des jambes pour bloquer le ballon.

c) Touches simultanées :

Deux ou plusieurs joueurs peuvent toucher le ballon en même temps sans qu'il y ait de faute.

Si la touche a été effectuée en même temps par deux coéquipiers, on compte deux touches pour leur équipe.

Article 2 :

Un joueur peut toucher un coéquipier en jouant le ballon mais ne peut s'y appuyer.

En divisions IV et V, le rebond du ballon est autorisé dans l'échange et non dans les passes.

Article 3 :

Toute progression avec le ballon est interdite sauf pour le smash.

Un joueur qui, pour attraper le ballon, est en mouvement, peut utiliser deux temps pour s'arrêter.

Un joueur à l'arrêt en possession du ballon peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied comme pied de pivot.

- **Le bloc**

Le bloc est une action destinée à arrêter, à bloquer le ballon de l'adversaire au filet. Le bloc peut se faire par les trois joueurs de l'avant. Tout joueur dont une partie du corps dépasse le bord du filet est considéré comme faisant partie du bloc.

Le bloc constitue la seule action défensive qui permette que le ballon soit renvoyé par-dessus le filet sans être lancé des deux mains.

Le bloc compte comme une touche.

- **Lancer d'attaque**

Article 1 :

Le lancer d'attaque est l'action d'un joueur qui envoie le ballon dans la direction du camp adverse.

Article 2 :





Les avants peuvent effectuer tout lancer d'attaque à partir de n'importe quelle place.

Article 3 :

Un joueur arrière peut effectuer tout lancer vers le terrain adverse si, lors de son impulsion, son(ses) pied(s) n'a(ont) pas touché, ni franchi la ligne d'attaque (3 m) ou zone avant. Après avoir lancé le ballon, il peut retomber dans la zone avant.

Article 4 :

Le smash constitue la seule action permettant un déplacement avec le ballon. Ce déplacement doit être exécuté comme suit :

-  La battue décalée
-  Un saut en avant avec les deux pieds, suivi de la détente
-  Saut au départ de la position stationnaire
-  Sauter plusieurs fois sur place sans déplacement

Tout autre déplacement est sanctionné.

- **Double faute**

Si deux adversaires commettent en même temps une faute, le ballon est rejoué. Si les fautes ne sont pas commises en même temps, c'est alors la première faute qui sera retenue.

- **Le ballon et le filet**

Article 1 :

Un ballon lancé au cours du jeu dans le filet peut être rejoué par le même ou par un autre joueur.

Le joueur qui attrape alors le ballon revenant du filet est considéré comme joueur suivant qui joue le ballon quel que soit ce joueur.

Article 2 :

En cours de jeu, un ballon peut toucher le filet entre les bandes latérales et le franchir.

Lorsqu'il s'agit d'un service, le filet ne peut être touché.

Article 3 :

Aucun joueur ne peut toucher le filet pendant le jeu. Le fait de toucher le filet est sanctionné par un point de pénalisation ou un changement de service.

Article 4 :

Si le ballon est envoyé dans le filet avec une force telle que ce dernier touche un joueur adverse, ce contact n'est pas considéré comme une faute.

- **Le passage de la ligne médiane**

Article 1 :

Le fait de toucher le camp adverse avec une partie quelconque du corps est considéré comme une faute.

Le fait de franchir la ligne médiane avec un ou deux pieds est considéré comme une faute.

Article 2 :

Le franchissement du plan vertical en dessous du filet n'est pas considéré comme une faute pour autant que le joueur ne touche pas le camp adverse et ne touche ou ne gêne pas un adversaire.

Afin de pouvoir jouer un ballon bas près du filet, le joueur peut passer les mains en dessous du filet à condition de ne pas gêner l'adversaire.





Article 3 :

Lors du smash, le bord du filet ne peut être franchi par les 2 mains tenant le ballon ;

Lors du bloc, le bord du filet peut être franchi par 1 ou 2 mains.




• *Ballon en dehors des limites du jeu*

Le ballon est considéré comme sortant des limites du jeu quand :

-  Il touche le filet en dehors des bandes latérales ;
-  Il touche les antennes ;
-  Il touche le sol ou un objet en dehors des lignes de touches ;
-  Il touche le plafond.

• *Exclusion*

Tout manque de sportivité, de fairplay de la part d'un joueur, d'un remplaçant ou du coach sera sanctionné par :

-  A la première remarque, un avertissement ;
-  A la deuxième remarque, une carte jaune avec un temps mort obligatoire ;
-  A la troisième remarque, une carte rouge et exclusion avec changement obligatoire.

Deux cartes rouges lors d'un tournoi entraînent l'exclusion du joueur pendant le tournoi.



5. Tennis de table

Article 1 :

a) Exécution du service :

Le service commence lorsque la balle repose sur la paume de la main libre qui doit être à tout moment au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond du serveur.

Lorsque la balle redescend du sommet de sa trajectoire, le serveur la frappe de façon à ce qu'elle touche d'abord son propre camp et ensuite, passant par-dessus le filet ou le contournant, touche le camp du relanceur.

La raquette tout entière doit se trouver au-dessus du niveau de la surface de jeu et derrière la ligne de fond.

A partir de la division 5, il est autorisé de laisser rebondir la balle sur la table. Il est cependant obligatoire de la frapper de bas en haut et sans effet ainsi que de l'envoyer de l'autre côté du filet.

b) Fautes de service :

Si le serveur lance la balle avec l'intention manifeste de faire un service, mais la manque complètement en voulant la frapper de sa raquette, il perd le point (sauf handicap physique).



D'une manière générale, si l'arbitre a un élément de doute sur la correction du service d'un joueur, il peut, une première fois dans la partie, interrompre le jeu et, sans compter le point, avertir le joueur de l'obligation qui lui incombe. Les fois suivantes, dans le cours de la partie, si son service est encore d'une régularité douteuse, le joueur ne bénéficie plus du doute et perd le point.

c) changement de service :

Après 2 points le serveur devient relanceur et le relanceur devient serveur et ainsi de suite jusqu'à la fin de la manche.

d) Balle à remettre au service :

Le service est à remettre :

-  Si la balle, en passant au-dessus ou autour du filet touche le filet ou ses supports, pourvu que le service soit régulier par ailleurs ;
-  Si la balle touche le camp du serveur, puis le filet et est reprise de volée par l'adversaire, même en-dehors de la table (avant de toucher le camp de

cet adversaire). La balle est à remettre parce que, à partir du moment où elle avait touché le filet, le service ne pouvait plus être régulier ;

- ☞ Si, dans l'opinion de l'arbitre, la possibilité pour un joueur d'exécuter un service régulier ou un renvoi régulier, a été affectée par un incident hors de son contrôle.

Article 2 :

a) Points :

Un joueur perd un point :

- ☞ S'il ne réussit pas à effectuer un service régulier ;
- ☞ Si sa main libre touche la surface de jeu pendant que la balle est en jeu ;
- ☞ S'il frappe la balle deux fois consécutivement ;
- ☞ Si la balle touche son camp deux fois consécutivement ;
- ☞ Par pénalité pour un comportement incorrect ou anti-sportif ;
- ☞ En omettant de projeter la balle vers le haut ;

b) Annonce de la marque :

L'arbitre annonce la marque dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis.

L'arbitre annonce la marque en énonçant d'abord le nombre de points du serveur et, ensuite, le nombre de points du relanceur.

c) Balle à remettre :

Il y a balle à remettre :

- ☞ Si le service est exécuté alors que le relanceur n'est pas prêt. Il est recommandé au serveur de ne pas servir avant d'avoir entendu prononcer la marque correctement et distinctement ;
- ☞ Si une balle se fend ou se brise en cours de jeu, affectant le renvoi d'un joueur ;
- ☞ Si le jeu est interrompu pour corriger une erreur dans l'ordre du jeu ou de camp ;
- ☞ Si les conditions de jeu ont été perturbées d'une façon qui, dans l'opinion de l'arbitre, est de nature à influencer sur les résultats de l'échange ;

- ☞ Si une balle autre que la balle en jeu pénètre dans l'aire de jeu, l'arbitre doit rapidement annoncer « balle à remettre », même si cette balle ne paraît pas à ce moment là être une gêne pour les joueurs.

d) Changement de camp :

Le joueur qui a commencé dans un camp et dans une manche, commence dans l'autre camp dans la manche qui suit immédiatement, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

e) Durée de la partie :

Dans toutes les divisions, la durée de la partie sera de 2 sets gagnants, les sets étant de maximum 11 points.

Article 3 :

a) Comportement des joueurs :

Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public.

Sont sanctionnés :

- ☞ Les dégâts volontaires à l'équipement ;
- ☞ Des cris excessifs ou un langage inconvenant ;
- ☞ Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge du club auquel adhère le contrevenant.

Sanctions :

- ☞ A la première infraction, l'arbitre doit interrompre le jeu et donner un avertissement au joueur fautif ;
- ☞ Si il récidive, l'arbitre doit interrompre le jeu et le joueur perd le point ;
- ☞ Si le joueur persiste, l'arbitre décidera que la manche est perdue pour le joueur, en attribuant à son adversaire le nombre de points nécessaires pour gagner la manche en cours ;
- ☞ En cas de persistance, l'arbitre déclare le joueur battu par pénalité et accorde la victoire à son adversaire.



6. Basket

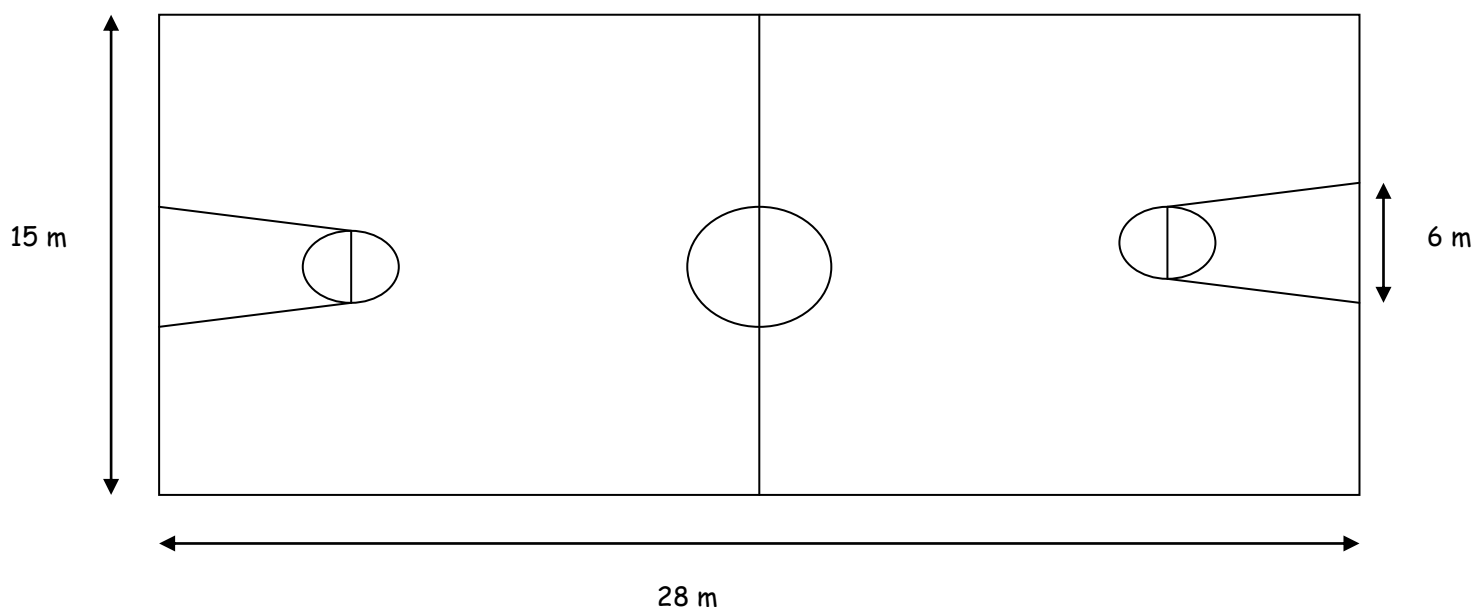
Article 1 :

L'objet de chaque équipe est de lancer le ballon dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer, dans les limites fixées par les règles du jeu.

Article 2 : Le terrain

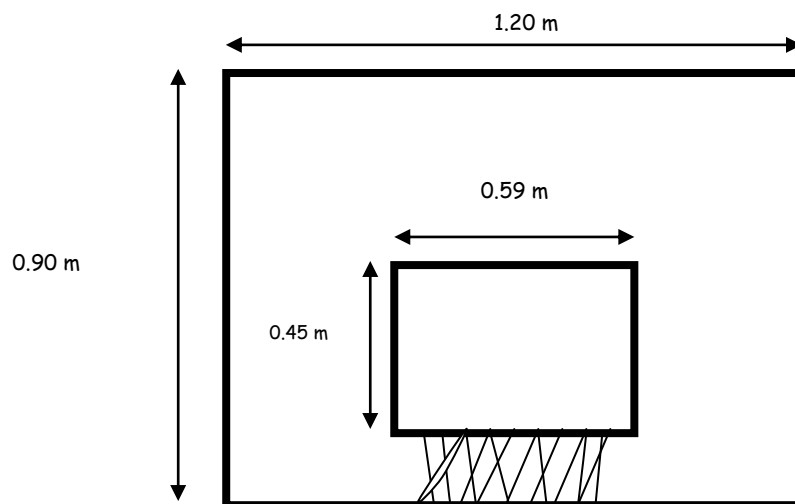
Le terrain de jeu doit être une surface rectangulaire, plane et dure, libre de tout obstacle.

Ses dimensions doivent être de 28 m de longueur et de 15 m de large.



Article 3 : Les panneaux

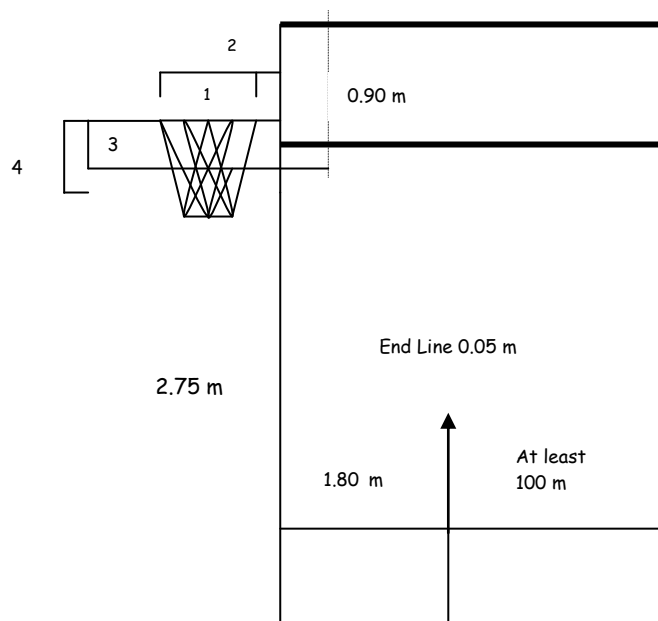
Chacun des 2 panneaux doivent être en bois dur ou en matériau transparent adéquat, de surface plane, dont les dimensions sont de 1.20 m pour le côté horizontal et de 0.90 m pour le côté vertical et montés comme indiqué sur le dessin :



All lines 0.05 m wide

Article 4 : Les paniers

Chaque panier comprend l'anneau et le filet. Chacun des deux paniers doit être à 3.05 m au-dessus du terrain, en conformité avec le dessin.



1 = 0.45 m
2 = 0.15 m
3 = 0.30 m
4 = 0.40 m

Article 5 : Le ballon

Le ballon doit être sphérique et constitué d'une enveloppe de cuir, de caoutchouc ou de matière synthétique. Pour les joueurs de moins de 12 ans il s'agira d'un ballon n°5, pour les autres, d'un n°7.

Article 6 : Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 10 joueurs : 5 sur le terrain et 5 réserves. Un membre d'une équipe doit être considéré comme joueur lorsqu'il est sur le terrain et autorisé à jouer. Sinon, il est remplaçant.

Article 7 : Tenue des joueurs

Tous les joueurs d'une même équipe doivent avoir une tenue de même couleur et les maillots numérotés devant et dans le dos.







Article 8 : Les arbitres

Un arbitre dirige la rencontre en conformité avec les règles. Il est responsable pour siffler les fautes et les violations, accorder ou refuser les paniers et lancers francs et appliquer les sanctions conformément aux règles.

Article 9 : Durée de la partie

La partie se compose de 2 mi-temps de 10 minutes, chacune avec un intervalle de 10 minutes entre elles.

Le chronométrateur contrôle le temps de jeu, il n'arrête le chrono que dans les cas suivants :

-  Une faute ;
-  Un ballon tenu ;
-  A la fin d'une période ;
-  Pour un temps mort ;
-  Lorsqu'un joueur commet sa 5^{ème} faute ou est disqualifié ;
-  Lorsqu'un joueur est blessé.

Il remet ensuite le chrono en marche dès que le ballon est touché par un des joueurs sur le terrain dans les cas suivants :

-  Lors d'un entre-deux, lorsque le ballon est touché par un des sauteurs ;

- ☝ A la suite d'une remise de jeu de la ligne de touche ou d'une ligne de fond ;
- ☝ A la suite d'un lancer franc non réussi.

Article 10 : Commencement de la rencontre

Toutes les périodes doivent commencer par un entre-deux dans le cercle central. L'arbitre doit lancer le ballon entre deux adversaires. Pour la deuxième mi-temps, les équipes doivent changer de panier. Le chronométrateur est mis en marche lorsque le ballon est frappé par un des sauteurs.

Article 11 : L'entre-deux

Il y a entre-deux lorsque l'arbitre lance le ballon verticalement entre deux joueurs adverses dans l'un des cercles. Le ballon doit être frappé par l'un ou les deux joueurs seulement après avoir atteint son point culminant. Tous les autres joueurs doivent demeurer hors du cercle jusqu'à ce que le ballon ait été frappé. Dans le cas d'une infraction, le ballon est accordé aux adversaires pour une remise de jeu de l'extérieur du terrain. Si la violation est commise par des joueurs des deux équipes, l'entre-deux doit être refait.

Article 12 : Valeur d'un panier réussi

Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut, reste dedans ou passe au travers. Un panier réussi du terrain compte 2 points et un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point. Après un panier du terrain ou un dernier lancer franc réussi, les adversaires doivent reprendre la partie par une remise en jeu d'un point quelconque de ou sur la ligne de fond dans les cinq secondes qui suivent.

Article 13 : Match nul

Si le score est nul à l'expiration de la 2^{ème} période, le résultat demeurera tel et aucune prolongation ne sera jouée.

Article 14 : Fin de la rencontre

La rencontre est terminée lorsque retentit le signal du chrono indiquant la fin du temps de jeu.

Article 15 : remplacements

Au cours de la rencontre, on peut effectuer tous les changements de joueurs souhaités.

Une équipe devra toujours présenter 5 joueurs minimum.

Article 16 : comment jouer le ballon

Le ballon est joué avec les mains.

Le ballon peut être passé, tiré ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites des règles du jeu.

Courir avec le ballon, le frapper intentionnellement ou avec le point ou le pied est une violation.

Toucher accidentellement le ballon du pied ou de la jambe n'est pas une violation.

Article 17 : Violations

Une violation est une infraction aux règles pour laquelle l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu et donner le ballon à l'adversaire pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.

Article 18 : Remise en jeu de l'extérieur du terrain

La remise en jeu de l'extérieur du terrain doit être effectuée de l'endroit indiqué par l'arbitre.

A partir du moment où le ballon est à sa disposition, le joueur dispose de 5 secondes pour le passer à un coéquipier sur le terrain.

Lors de la remise en jeu, aucun autre joueur ne peut avoir une partie quelconque de son corps sur ou au-delà des lignes délimitant le terrain, sinon la remise en jeu sera recommencée.

Il est demandé à l'arbitre de remettre le ballon au joueur lors de la remise en jeu.

Article 19 : Position du joueur

La position du joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol ou, lorsqu'il est en l'air, par l'endroit où il touchait le sol avant son saut, dans la mesure où il s'agit des lignes.

Article 20 : Joueur hors jeu

Un joueur est hors jeu lorsqu'il touche le sol ou en-dehors des lignes délimitant le terrain.

Le ballon est hors jeu lorsqu'il touche un joueur, le sol ou tout autre objet se trouvant sur ou en-dehors des limites du terrain, y compris les supports ou la face postérieure des panneaux.

Le fait de mettre le ballon hors jeu est une violation sanctionnée par la remise du ballon à l'équipe adverse pour la remise en jeu.

Si l'arbitre est dans le doute quant au joueur responsable de la mise hors jeu du ballon, il fera exécuter un entre-deux.

Article 21 : Progression avec le ballon

Un joueur ayant le ballon peut faire seulement deux pas.

Avant d'effectuer le troisième pas, le joueur doit tirer au panier ou passer le ballon.

Article 22 : Le pivot



Un joueur à l'arrêt, qui reçoit le ballon ou qui s'arrête de façon légale, ballon en mains, EST AUTORISÉ À PIVOTER.

Il y a pivot lorsqu'un joueur, en possession du ballon, déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction, l'autre pied, appelé pied de pivot, conservant son poids de contact avec le sol.

Article 23 : Le dribble




Si un joueur désire progresser avec le ballon, il peut dribbler, c'est-à-dire faire rebondir le ballon sur le sol avec une main.

Un joueur ne peut pas :

-  Dribbler avec les deux mains en même temps ;
-  Garder le ballon dans une ou les deux mains puis reprendre ensuite le dribble.

Article 24 : Contrôle du ballon

Un joueur contrôle le ballon lorsque :

-  Il tient le ballon ;
-  Il dribble ;
-  Le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain.

Une équipe contrôle le ballon quand un joueur de cette équipe le contrôle ou quand le ballon est passé entre coéquipiers.

Article 25 : Règle des trois secondes

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive adverse lorsque son équipe contrôle le ballon.

Une infraction à cette règle est une violation et le ballon est donné aux adversaires pour être remis en jeu.

L'arbitre ne devra pas sanctionner un joueur qui reste accidentellement dans la zone restrictive et ne participe pas directement à l'action.

Article 26 : Règle des cinq secondes

Une violation doit être sifflée lorsqu'un joueur, étroitement marqué et en possession du ballon, n'exécute, ni passe, ni dribble, ni tire au panier dans un délai de 5 secondes.

Le ballon est alors donné à l'équipe adverse pour être remis en jeu.

Article 27 : Retour du ballon en zone arrière

Une équipe dont le joueur contrôle le ballon dans la zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. Si cela se produit, le ballon est donné à l'équipe adverse pour une remise en jeu de milieu de l'une des lignes de touche.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Article 28 : Le ballon tenu

Il y a un « ballon tenu » lorsque deux ou plusieurs adversaires tiennent fermement le ballon d'une ou des deux mains.

A la suite d'une décision de « ballon tenu », la remise en jeu sera effectuée par un entre-deux entre les joueurs impliqués dans le cercle le plus proche.

Article 29 : Joueur tirant au panier

Un joueur est considéré comme tirant au panier à partir du moment où, de l'avis de l'arbitre, il a amorcé son tir, cette action continuant jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa ou ses mains.

Article 30 : Fautes

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.

Si la faute est commise sur un joueur ne tirant pas au panier, le ballon est remis à ce joueur ou à l'un de ses coéquipiers pour une remise en jeu.

Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier n'est pas réussi, deux lancers francs lui seront accordés.

Si le panier est réussi, aucun lancer franc ne sera accordé et le jeu reprendra par une remise en jeu de la ligne de fond par l'équipe adverse.

Article 31 : Lancer franc


Un lancer franc est le privilège accordé à un joueur de marquer un point à partir d'une position directement derrière la ligne de lancer franc. Le lancer franc sont tirés par le joueur sur lequel la faute a été commise.

Lorsqu'un joueur est disqualifié pour comportement anti-sportif répété, les lancers francs peuvent être tirés par n'importe quel joueur de l'équipe adverse.

Article 32 : Exécution du lancer franc

Le tir au panier doit être tenté dans un délai de 5 secondes.

Lorsqu'un joueur exécute un lancer franc, les autres joueurs ont le droit de prendre les positions suivantes :

 Deux joueurs de l'équipe adverse prennent les deux places les plus proches du panier ;

 Les autres joueurs doivent alterner leurs positions.

Si le dernier lancer franc manque l'anneau, le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu.

Aucun joueur n'a le droit de toucher le ballon avant qu'il n'ait touché l'anneau.

Article 33 : Conduite anti-sportive

Au basket, tous les joueurs doivent toujours faire preuve du plus grand esprit de collaboration et de sportivité.

Tout joueur qui ne tient pas compte des remontrances de l'arbitre ou fait preuve de conduit anti-sportive recevra un avertissement.

Si cette conduite anti-sportive se répète, le joueur sera disqualifié.

Sanction : une faute sera inscrite au compte du fautif et deux lancers francs et la possession du ballon accordée à l'équipe adverse.

Article 34 : Faute personnelle

Une faute personnelle est une faute qui implique un contact avec un adversaire. Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher ou empêcher un adversaire de se déplacer en écartant les bras, en avançant les épaules, les hanches, les genoux, en pliant le corps d'une façon anormale ou en usant de moyens brutaux.

Si un contact personnel se produit et qu'il en résulte un avantage non prévu par les règles, l'arbitre doit infliger une faute personnelle à l'encontre du joueur responsable du contact.

Si la faute est commise sur un joueur ne tirant pas au panier, le ballon est remis à ce joueur ou tout coéquipier pour une remise en jeu.

Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et que le panier n'est pas réussi, 2 lancers francs sont accordés à ce joueur.

Si le panier est réussi, aucun lancer franc n'est accordé et le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse derrière la ligne de fond.

Article 35 : Faute intentionnelle

Une faute intentionnelle est une faute personnelle qui, de l'avis de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur. Tout joueur qui commet des fautes intentionnelles à plusieurs reprises peut être disqualifié.

Deux lancers francs sont accordés au joueur sur lequel la faute intentionnelle a été commise sauf si ce joueur tirait au panier et que le panier a été réussi. Dans ce dernier cas, le jeu reprend par une remise en jeu effectuée par l'équipe adverse depuis la ligne de fond.

Deux fautes intentionnelles commises par le même joueur conduisent immédiatement à la disqualification du joueur.

Article 36 : Double faute

Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre à peu près en même temps.

Une faute personnelle doit être inscrite au compte de chacun des joueurs fautifs et le jeu reprend par un entre-deux dans le cercle le plus proche entre les deux joueurs impliqués.

Article 37 : Faute multiple

Une faute multiple est une situation dans laquelle deux ou plusieurs joueurs de la même équipe commettent des fautes personnelles sur le même adversaire à peu près en même temps.

Une faute personnelle doit être inscrite au compte de chacun des joueurs fautifs et le joueur lésé bénéficie de deux lancers francs sauf si ce joueur tirait au panier et que le panier a été réussi.

Dans ce dernier cas, le jeu reprend par une remise en jeu effectuée par l'équipe adverse depuis la ligne de fond.

Article 38 : Cinq fautes par joueur

Un joueur qui a commis cinq fautes personnelles doit automatiquement quitter le jeu.

Il peut être remplacé par un coéquipier.

7. Unihoc

- **Matériel**

2 X 6 sticks
1 balle ou palet ou balle
2 goals de 1.50 m X 1 m

- **Terrain**

Div. 3 : 9.5 m X 18 m
Div. 4 : 9.5 m X 15 m
Div. 5 : 9.5 m X 15 m

- **Durée**

2 manches de 7,5 minutes

- **Joueurs :**

12 par équipe
5 maximum sur le terrain
Les remplacements sont autorisés à tout moment et à volonté

- **Règles du jeu**

Le stick doit être tenu à deux mains et ne peut être levé qu'à hauteur de la ceinture maximum.

Le jeu commence par un coup d'envoi au centre du terrain, les joueurs étant respectivement dans leur camp.










Le coup d'envoi s'effectue en direction du but adverse.

Les adversaires ne peuvent se trouver dans le rond central.

Le joueur qui effectue le coup d'envoi ne peut jouer qu'après qu'un autre joueur de son équipe ait touché la balle.

L'adversaire ne peut toucher la balle avant que celui-ci n'ait quitté le rond central.



- **Il est interdit**

-  D'arrêter la balle de la main ou de la tête (coup franc)
-  De pousser la balle du ou des pieds (coup franc)
-  De prendre part au jeu lorsqu'on est couché ou à genoux (coup franc)
-  De jeter le stick (coup franc et exclusion d'une minute)
-  De lever le stick au-dessus de la hauteur des genoux (coup franc et exclusion d'une minute)
-  De déplacer intentionnellement le but (coup franc et exclusion d'une minute)
-  D'attaquer violemment un adversaire ou de façon dangereuse (coup franc et exclusion définitive)
-  De jouer la balle lorsqu'elle se situe dans la zone de but délimitée par le tapis rouge (sécurité du gardien)
-  De sauter au-dessus de la zone de but (toute intrusion d'un joueur sur la zone de but est interdite).

Un joueur exclu temporairement (une minute) ne peut être remplacé durant ce laps de temps.

Un joueur exclu définitivement ne peut être remplacé.

- **Il est permis**

-  D'arrêter la balle avec le stick
-  De frapper la balle avec le stick pour lui donner une orientation ou le guider devant soi.

- **Coup d'envoi et remise en jeu**

Après un but, la remise en jeu a lieu au centre du terrain.

Quand la balle sort des limites du terrain :

- 1) derrière la ligne de but : remise en jeu par dégagement du gardien. Balle à 1 m de la ligne de but, à l'intersection des lignes de fond et de touches

2) derrière la ligne de touches : remise en jeu à l'emplacement de la sortie de la balle.

Lors d'une remise en jeu :

- ✓ De manière latérale à 30 cm (1 pied) du bord ;
- ✓ Un but ne peut être marqué sur un tir direct et sur un dégagement du gardien sauf si touché par un autre joueur ;
- ✓ Un but ne peut être marqué d'une passe en retrait du gardien si celui-ci la joue avec la main ou le pied. Dans ce cas, cette passe sera considérée comme un engagement.

• **Coup franc**

Il y a coup franc lorsque l'attaquant entre dans la zone de but

Le coup franc est effectué à l'endroit où la faute a eu lieu

L'adversaire doit se trouver à 3 m minimum de la balle.

Lors d'un coup franc près du goal, la balle doit être placée à 3 m minimum de ce goal.

Le joueur qui effectue le coup franc ne peut toucher la balle deux fois consécutivement.

Le coup franc peut être direct ou indirect.

Le mur des coups francs doit se trouver à 1,50 m du tapis, crosse incluse.

• **Penalty**

Div. 3 : il y a penalty lorsque, dans sa zone de défense, un joueur attaque un adversaire d'une façon violente ou dangereuse et lorsque le défenseur entre dans la zone de but.

Le point de penalties se situe à 1,50 m de la limite du tapis de zone de but.

Lors du penalty, tous les joueurs, à l'exception du gardien de but et du tireur, doivent se trouver à 3 m minimum derrière la balle.

Après le penalty, le jeu continue si la balle reste dans les limites du terrain.

Le penalty est toujours direct.

Div. 4 et 5 : pas de penalties.



En règle générale :

Interdiction pour l'éducateur de participer activement au jeu

Ethique sportive :

- Sauf pour le bowling et la pétanque, les athlètes doivent se présenter obligatoirement en tenue sportive : training, short, chaussures de sport dans tous les cas, non marquantes et propres si sport en salle.
- **Un sportif non équipé ne sera plus autorisé à participer et il sera mentionné sur la feuille de résultats qu'il a été éliminé faute de tenue correcte.**
- Pour les éducateurs : chaussures de sport exigées, non marquantes et propres pour les sports en salle.
- Pour le bowling et la pétanque : tenue correcte mais pas forcément sportive exigée.
- Tout athlète ou équipe sera éliminé après trois absences sur une même discipline et pour un même championnat.
- Il est également rappelé qu'il est interdit de fumer dans les salles de sport.
- Chaque personne accompagnant ses sportifs aux championnats de la FéMA-FOA est tenue à s'informer des règlements.