



Livret
de
règles
de
l'IQA
2026

CONTENUS

Remerciements	5
À propos de l'Association Internationale de Quadball	6
Introduction	7
Préface des traducteurs·rices	8
1 Composition d'Équipe et Remplacements	10
1.1 Dirigeants·es et personnels·les d'équipes	10
1.2 Effectifs et joueurs·ses	11
1.3 Remplacements	13
1.4 Zone de remplacement et banc d'équipe	15
2 Equipement et dimensions	19
2.1 Lignes et marquages du terrain	20
2.2 Anneaux	23
2.3 Les balles en jeu	24
2.4 Bâtons	26
2.5 L'équipement des joueurs·euses	27
3 Les procédures de jeu	35
3.1 Procédures préliminaires	35
3.2 Débuter le match	36
3.3 Arrêts de jeu	39
3.4 Réguler le temps de jeu	42
3.5 Fin de match et prolongation	43
3.6 Forfaits	45
3.7 Match suspendus	45
4 Marquer des points	49
4.1 Marquer un but	49

4.2	Reprendre le jeu après un but	50
4.3	Anneaux cassés ou tombés	51
4.4	La capture du flag	53
5	Dodgeballs et toucher des joueurs-euses	56
5.1	Le bâton monté	56
5.2	Toucher des joueurs-euses	56
5.3	Retour aux anneaux	59
5.4	Rediriger et attraper un dodgeball vivant	61
5.5	Le troisième dodgeball et l'immunité aux dodgeballs	63
5.6	Le mouvement naturel	65
6	Contacts et interactions physiques	68
6.1	Interactions générales	68
6.2	Contact spécifique	75
6.3	Attrapeurs-euses et porteur-euse du flag	77
6.4	Priorité de passage	78
6.5	Comportement antisportif	79
7	Limites du terrain et balles	83
7.1	Se servir des balles	83
7.2	La zone du-de la gardien-ne	86
7.3	Attaque, défense et conduites	87
7.4	Rythme du jeu	88
7.5	Limites du terrain	91
8	Le-a porteur-euse du flag	97
8.1	Le rôle du-de la porteur-euse du flag	97
8.2	Les obligations du-de la porteur-euse du flag	97
8.3	Le déroulement des opérations pour le-a porteur-euse du flag	99
8.4	Flag inattrapable	100

9 Pénalités	103
9.1 Sanctions disciplinaires	103
9.2 Procédures de faute générales	107
9.3 Temporalité des fautes	108
9.4 La zone de pénalité	110
9.5 Prononcer des sanctions	114
9.6 Reprise alternative après une pénalité	115
10 Le corps arbitral	117
10.1 Les membres du corps arbitral	117
10.2 Les décisions du corps arbitral	120
10.3 Joueurs·euses et corps arbitral	121
Annexe A Définitions	123
Annexe B Liste des fautes par type	129
Annexe C Liste des signes des arbitres	136
Annexe D Liste des changements	138
Annexe E Schéma des dimensions du terrain	147

REMERCIEMENTS

Ce livret de règles a été élaboré par et pour l'utilisation de l'Association Internationale de Quadball. L'IQA souhaite remercier les personnes suivantes ayant contribué à ce projet :

L'équipe d'élaboration des règles

Amel Sadikovic	Chula Bruggeling	Nicholas Weir	Nini Kistl
Andrés Vargas	Matt Blissenden	Niklas Paskarheit	

Éditeur

Jannis Grimm

Photographie & Sélection d'images

Image de couverture © Shirley Lu.

Ajantha Abey Photography	Honeybadger Quidditch Pictures
Anouk Nyfeler	Jessica Jiamin Lang Photography
Arylu Navone Sarubbi	Kevin Kauper
Cynara Wainner	Shirley Lu
Estelle Brisson	

Conseil d'administration

Alistair Yap	Daniel Price Croft	Sinan Keyder	Vitória Alves
Cinara Lucas	Matt Blissenden	Sylvie Řezáčová	

Remerciements

Alex Benepe	Elisa Scorrano	Lucy Nicholls
Aldo Mastellone	Eric Schnier	Max D. Gutierrez
Caleb Ragatz	Fredric Armstrong Nelson IV	Marian Dziubiak
Christos Kaldis	Jamie Turbet	Mary Kimball
Clay Dockery	Jared Leggett	Matthew Niederberger
Crystal Hutcheson	Joke Daems	Sarah Kneiling
Cynthia Holden	Katie Bone	Sarah Woolsey

Anciens-nes contributeurs-rices

Alex Greenhalgh	Emma Morris	Kyle Ross	Ragnhild W. Dahl
Arkady English	Eva Baisan	Larsen Price	Rebecca Alley
Armand Cosseron	Hugo Petit-Jean	Lisa Tietze	Steffen Wirsching
Chris LeCompte	Irene Velasco	Luke Nickholds	Stephen Cockram
Daniel Scharf	Jelmer Lokman	Michael Clark-Polner	Steven Daly
Dave Goddin	Jenny Krafczyk	Natalie Astalosh	
Eamonn Harrison	Joe Dodd	Nicole Stone	
Eliane Wyss	Keith Jones	Pauline Raes	

À PROPOS DE L'ASSOCIATION INTERNATIONALE DE QUADBALL

Quelle est notre mission ?

L'Association Internationale de Quadball (IQA) est l'instance dirigeante au niveau international pour le quadball, elle soutient le développement et la compétition de ce sport à travers le monde. L'IQA a pour but de mener et de promouvoir le quadball en organisant des événements sportifs internationaux, en soutenant d'autres groupes de quadball, et en partageant à un large public le quadball et ses valeurs d'égalité des genres et d'inclusivité.

Qu'est-ce que le Quadball ?

Le quadball existe depuis 2005. Les joueurs-ses se rassemblent à travers 40 pays. Le quadball accueille toutes les personnes, quel que soit son genre ou sa sexualité, les athlètes pratiquent ce sport selon le genre qu'ils déclarent. Tous·tes les athlètes de quadball ont le droit de définir comment iels s'identifient et c'est ce genre qui est reconnu sur le terrain. De nombreux-ses joueurs-ses ont, pour la première fois, trouvé un sport d'équipe qui les reconnaît tel·les qu'ils sont.

Le quadball est un sport de contact palpitant au rythme rapide. Une équipe de quadball peut comporter jusqu'à 21 athlètes dont 7 joueurs-es sur le terrain en même temps. Chaque joueur-se doit garder un bâton entre ses jambes à tout moment. La règle du genre limite le nombre de joueurs-ses du même genre sur le terrain en même temps. Cela permet au sport de garantir l'inclusion de tous les genres et cette diversité des genres est assurée en permanence sur le terrain.

Plus d'informations : <https://www.iqasport.org/>.

Des questions ? Contactez l'IQA sur les médias sociaux !



Association Internationale de Quadball <https://bit.ly/2H00Zmz>



Association Internationale de Quadball <https://bit.ly/2H01z3J>

INTRODUCTION

Le quadball s'est beaucoup développé ces deux dernières années. Il est en constante et rapide évolution, et les règles doivent suivre cette évolution. Nous avons écouté les commentaires des représentants-es, entraîneurs-es et joueurs-ses et avons répondu à leurs questionnements les plus importants pour le futur du quadball. Nous espérons que ces changements aideront à faire avancer le sport de façon à ce que tous-tes les joueurs-ses à travers le monde en soient satisfaits-es.

L'objectif de ce nouveau livret de règles est d'améliorer la clarté des règles existantes ainsi que de les simplifier, afin de les rendre plus faciles à appliquer et à appréhender pour les nouveaux-elles joueurs-ses et arbitres. Il y a également eu des changements dans le but d'améliorer l'expérience de match pour tous-tes.

Ce livret de règles est dédié à tous-tes les volontaires qui ont choisi de consacrer leur temps et leur énergie à l'IQA.

PRÉFACE DES TRADUCTEURS·RICES

Ce livret de règles est traduit de l'anglais au français. Malgré notre rigueur, les accidents arrivent. En cas de différences, la version en anglais prévaut.

Remerciements

Nous souhaiterions remercier toutes les personnes impliquées dans cette traduction : Dmitry Parrell, Alison Merlin

Explications sur les règles de genres dans la rédaction

Voici un lien expliquant les choix de traduction pour les termes qui ne sont pas de genre neutre en français, en lien avec l'IQA et la FQF, à l'adresse suivante : [How the IQA uses inclusive language](#).

Retours

Si vous notez des erreurs ou des incohérences dans ce livret, merci de contacter le département de traduction de l'IQA à l'adresse : translation@iqasport.org. Contactez-nous aussi si vous souhaitez prendre part à de futures traductions pour la communauté, nous adorerions vous avoir dans l'équipe !



1. Composition d'Équipe et Remplacements

1. COMPOSITION D'ÉQUIPE ET REMPLACEMENTS

1.1. Dirigeants-es et personnels-les d'équipes

1.1.1 Désignation obligatoire d'un-e capitaine

Chaque équipe doit désigner une personne membre de l'effectif officiel de l'équipe qui assumera la responsabilité de capitaine pour le match.

- A.** Le-a capitaine a le pouvoir de parler au nom de l'équipe lorsqu'iel s'adresse au corps arbitral.
 - i. Les autres joueurs-ses peuvent échanger avec le corps arbitral pour leur propre compte.
 - ii. Le corps arbitral peut demander à quiconque de cesser de discuter avec un membre du corps arbitral.
- B.** Si pour une quelconque raison le-a capitaine de l'équipe n'est plus capable d'assurer ses fonctions, son équipe doit désigner un-e capitaine remplaçant-e.
 - i. Si le-a capitaine initial-e revient légalement sur le terrain ou le banc, iel reprend son rôle de capitaine.
- C.** Les capitaines ne doivent pas entrer sur le terrain tant que le jeu n'est pas arrêté, sauf s'ils y entrent en tant que joueurs-ses actifs-ves.
 - i. Si le-a capitaine entre nettement et illégalement sur le terrain ou affecte le jeu alors qu'iel est illégalement sur le terrain, il est dit qu'iel empiète sur le terrain.

● **Pénalité : Carton bleu** — Empiéter sur le terrain

1.1.2 Personnel de l'équipe

Les membres d'équipe qui ne jouent pas sont appelés-es membres du personnel de l'équipe.

- A.** Les directeurs-rices d'un évènement peuvent limiter le nombre de membres du personnel de l'équipe autorisés-es dans la zone des joueurs-ses.
 - i. Ce nombre limite ne peut pas être inférieur à trois.
 - ii. Le corps arbitral peut demander à quiconque de cesser de discuter avec un membre du corps arbitral.
- B.** Les membres du personnel de l'équipe n'ont pas le droit d'entrer en jeu.
- C.** Si un membre du personnel de l'équipe effectue une action qui résulterait en une pénalité pour un-e remplaçant-e, iel doit recevoir la même pénalité.

D. Les membres du personnel de l'équipe ne doivent pas entrer sur le terrain tant que le jeu n'est pas arrêté.

- i. Si un membre du personnel de l'équipe entre nettement et illégalement sur le terrain ou affecte le jeu alors qu'il est illégalement sur le terrain, on dit qu'il empiète sur le terrain.

• **Pénalité : Carton bleu** — Empiéter sur le terrain

1.2. Effectifs et joueurs-ses

1.2.1 Effectifs

A. Chaque équipe comporte entre 7 et 21 joueurs-ses.

B. Une équipe doit pouvoir présenter 7 joueurs-ses éligibles pour commencer ou continuer un match, y compris durant le temps sans attrapeurs-ses.

- i. Un groupe de joueurs-ses éligibles doit
 - a. Rassembler sept joueurs-ses avant la prolongation
 - b. Rassembler six joueurs-ses pendant la prolongation.
 - c. Être capable d'être en jeu légalement en même temps sans contrevenir à la règle de genre maximum.
- ii. Si à n'importe quel moment du match une équipe n'a pas assez de joueurs-ses éligibles pour continuer, cette équipe doit déclarer forfait.
- iii. Si la blessure d'un-e joueur-se entraîne le forfait de son équipe, et que l'équipe médicale présente considère que le-a joueur-se peut retourner sur le terrain en toute sécurité après environ une minute ou moins de soins, l'arbitre principal-e devra garder le jeu arrêté jusqu'au retour du-de la joueur-se, plutôt que de déclarer un forfait.

• **Pénalité : Forfait** — Avoir un nombre insuffisant de joueurs-ses éligibles pour continuer le jeu

1.2.2 Postes

A. Une équipe doit avoir quatre poursuiveurs-euses en jeu, l'un-e d'entre eux étant le-a gardien-ne.

- i. Le-a gardien-ne doit porter un bandeau vert sur son front.
- ii. Le reste des poursuiveurs-euses doivent porter un bandeau blanc sur leur front.
- iii. Les poursuiveurs-euses peuvent utiliser la balle de volley tant que cela reste légal.
- iv. Les gardiens-nes et poursuiveurs-euses doivent être considérés-es comme des postes différents concernant les remplacements et changements de postes.

- B.** Une équipe doit avoir deux batteurs-euses en jeu.
 - i. Les batteurs-euses doivent porter un bandeau noir sur leur front.
 - ii. Les batteurs-euses peuvent utiliser les dodgeballs tant que cela reste légal.
 - C.** Une équipe doit avoir un-e attrapeur-euse en jeu dès la fin du temps sans attrapeurs-euses jusqu'à l'attrapage valide du flag. Le reste du temps, l'équipe ne doit pas avoir d'attrapeur-euse en jeu.
 - i. Les attrapeurs-euses doivent porter un bandeau jaune sur leur front.
 - D.** Tous-tes les joueurs-ses n'étant pas en jeu sont des remplaçants-es.
 - i. Les remplaçants-es n'ont pas de poste attribué.
 - ii. Les remplaçants-es n'ont pas l'obligation de porter un bandeau.
 - E.** Les joueurs-ses dans la zone de pénalité sont considérés-es en jeu et comptent dans la composition obligatoire pour leur équipe.
 - F.** Aucune pénalité ne doit être accordée si une équipe n'a pas le nombre requis de joueurs-ses en jeu, soit en raison d'un remplacement en cours, soit du fait d'un-e attrapeur-se oubliant accidentellement d'entrer sur le terrain à la fin du temps sans attrapeurs-ses.
- **Pénalité : Carton jaune au-à la capitaine** — Composition d'équipe illégale de joueurs-ses en jeu.

1.2.3 La règle du genre maximum

- A.** Une équipe ne doit pas avoir plus de trois joueurs-ses s'identifiant au même genre en jeu au même moment pendant le temps sans attrapeurs-ses ou la prolongation, et pas plus de quatre joueurs-ses s'identifiant au même genre sur les autres périodes.
 - i. La ligue gouvernant cet évènement peut octroyer des exceptions à cette règle en accord avec sa politique de tournoi.
 - B.** Le genre avec lequel une personne s'identifie est considéré comme étant son genre.
- **Pénalité : Carton jaune au-à la capitaine** — Configuration d'équipe illégale de joueurs-euses en jeu

1.2.4 Corriger une configuration illégale d'équipe

Quand le-a capitaine reçoit une pénalité pour une configuration illégale d'équipe, iel doit corriger cette faute avec le moins de remplacements possible avant que le jeu ne reprenne.

1.3. Remplacements

1.3.1 Procédure de remplacement

Pour effectuer le remplacement d'un-e joueur-se par un-e autre pendant que le jeu n'est pas arrêté, les conditions suivantes doivent être respectées :

- A.** Le-a joueur-se sortant-e quitte le terrain à l'intérieur de la zone de remplacement de son équipe et ensuite descend rapidement de son bâton.
 - i. Le-a joueur-se sortant-e ne peut plus être mis-e hors-jeu une fois descendu-e de son bâton.
- B.** Si un quelconque équipement doit être échangé (y compris les bandeaux), l'échange doit être effectué hors du terrain.
- C.** Le-a remplaçant-e doit ensuite rentrer sur le terrain avant d'interagir avec le jeu.
 - i. Le-a joueur-se entrant-e pénètre sur le terrain au niveau de sa zone de remplacement, approximativement à l'endroit où le-a joueur-se sortant-e a quitté le terrain.
 - ii. Si, au moment de sortir du terrain, le-a joueur-se sortant-e était sur son bâton et n'a pas été mis-e hors-jeu avant d'entrer dans l'aire de substitution, alors le-a remplaçant-e peut entrer sur le terrain en étant déjà sur son bâton.
 - iii. Le remplacement est effectif quand le-a joueur-se entrant-e pénètre sur le terrain en quittant la zone de remplacement de son équipe et qu'il touche uniquement le sol dans les limites du terrain.
 - a. Le-a joueur-se entrant-e est alors immédiatement éligible à engager une action de jeu et à être mis-e hors-jeu.
- D.** Le-a joueur-se entrant-e reçoit les éventuels cartons de pénalité pour la violation de cette procédure.
- E.** Si un-e joueur-se entre en jeu par un remplacement qui viole cette procédure, mais qu'il n'a pas encore interagi avec le jeu, le corps arbitral doit déclarer une violation de la procédure de remplacement et non un remplacement illégal.
 - i. Si le-a joueur-se entrant-e interagit avec le jeu avant le signalement du corps arbitral, ou avant d'avoir corrigé la violation de la procédure, iel doit être pénalisé-e pour remplacement illégal.
 - ii. Un-e joueur-se qui commet des violations de procédures de remplacement à répétition doit être pénalisé-e pour remplacement illégal.

● **Pénalité : Répéter la procédure** — Violation de la procédure de remplacement

● **Pénalité : Carton bleu** — Remplacement illégal

1.3.2 Changement de poste

Des joueurs·ses peuvent changer de poste en suivant la procédure de remplacement et en échangeant leurs bandeaux une fois descendus·es de leur bâton dans la zone de remplacement.

- A. Lorsqu'un·e joueur·se échange son poste avec un·e coéquipier·ère, iel doit être considéré·e comme effectuant deux remplacements distincts. Attribuer son poste initial dans le premier, puis endosser un nouveau poste dans l'autre.

1.3.3 Consignes de remplacement

- A. Les remplacements doivent être faits lorsque le jeu n'est pas arrêté, avec les exceptions suivantes :
 - i. Remplacer un·e joueur·se expulsé·e (Voir la règle 9.1.6 Expulsion).
 - ii. Remplacer un·e joueur·se blessé·e (Voir la règle 1.3.4 Remplacements pour cause de blessure).
 - iii. Un·e gardien·ne changeant de poste avec un·e joueur·se en jeu lorsqu'iel est envoyé·e dans la zone de pénalité (Voir la règle 9.4.2.B. Aller dans la zone de pénalité).
 - iv. Un·e capitaine changeant de poste avec un·e autre joueur·se en jeu lorsqu'iel s'est vu attribuer une pénalité de capitaine alors qu'iel est en jeu (Voir la règle 9.4.2.C. Aller dans la zone de pénalité).
 - v. Remplacer un·e joueur·se en jeu avec un·e remplaçant·e en faute (Voir la règle 9.4.5 Pénalités pour les remplaçants·es ou membres du personnel de l'équipe).
 - vi. Corriger les violations après avoir reçu une pénalité pour configuration illégale d'équipe (Voir la règle 1.2.4 Corriger une configuration illégale d'équipe).

1.3.4 Remplacements pour cause de blessure

- A. Si un·e joueur·se est blessé·e et que le jeu n'est pas arrêté, tout remplacement doit suivre la procédure de remplacement décrite 1.3.1 Procédure de remplacement.
- B. Le jeu doit être arrêté pour blessure lorsqu'un·e joueur·se en jeu a une plaie ouverte et saigne, ou est à terre et est trop blessé·e pour continuer à jouer ou pour effectuer un changement alors que le jeu continue.
 - i. Le jeu doit être arrêté immédiatement si le·a joueur·se blessé·e empêche le déroulement du jeu, ou est gravement blessé·e, y compris pour une blessure non superficielle à la tête.
 - ii. Si la blessure est sans gravité et que le·a joueur·se n'empêche pas le jeu en cours, l'arbitre principal·e peut autoriser le jeu à continuer jusqu'à ce que l'arrêt de jeu

n'accorde pas d'avantage significatif à l'une des équipes, ou jusqu'à ce que le jeu se rapproche de la zone du-de la joueur-se blessé-e.

C. Si le jeu est arrêté et qu'un-e joueur-se est blessé-e :

- i. Le-a joueur-se blessé-e peut quitter le terrain pour se faire remplacer.
 - a. Si le jeu est arrêté pour blessure, le-a joueur-se blessé-e doit quitter le terrain.
 - b. Si le-a joueur-se blessé-e saigne, iel doit quitter le terrain.
 - 1. Le-a joueur-se qui saigne n'est pas éligible à revenir en jeu tant qu'iel n'a pas reçu l'autorisation d'un membre du corps arbitral qui s'assure de l'arrêt du saignement.
- c. Le bâton du-de la joueur-se blessé-e est laissé sur le terrain à l'endroit où iel se trouvait au moment de l'arrêt de jeu.

D. Tout-e joueur-se blessé-e quittant le terrain doit être remplacé-e par un-e remplaçant-e éligible.

- i. Pendant que le jeu est arrêté, le-a remplaçant-e prend la place du-de la joueur-se à l'endroit indiqué par son bâton.
- ii. Le-a remplaçant-e se voit accorder la possession de toute balle qui aurait été en possession du-de la joueur-se blessé-e au moment de la reprise du jeu.
- iii. Si un-e joueur-se est forcé-e par les règles de quitter le terrain pour une blessure sans gravité, et qu'il n'y a pas de remplaçant-e éligible, ce-tte joueur-se peut prendre son bâton et reprendre le jeu au niveau de sa zone de remplacement.

E. Un-e joueur-se ne doit pas simuler une blessure, ce sous aucun prétexte.

● **Pénalité : Carton jaune** — Simuler une blessure

1.4. Zone de remplacement et banc d'équipe

1.4.1 Restrictions du banc d'équipe et de la zone de remplacement

- A.** Tous les remplacements doivent avoir lieu dans la zone de remplacement et non sur le banc de l'équipe.
- B.** Tout équipement supplémentaire ou affaire non nécessaire au jeu apporté-e dans la zone des joueurs-euses doit être conservé-e en sécurité sur le banc d'équipe.
 - i. Toute balle supplémentaire gardée sur le banc d'équipe doit être conservée dans un sac ou tout autre contenant approprié.
- C.** Les remplaçants-es et le personnel de l'équipe doivent rester sur le banc de l'équipe tant que le jeu est en cours, à moins qu'ils ne s'apprêtent à effectuer un remplacement.
 - i. Un-e joueur-se est considéré-e comme étant sur le point de remplacer un-e autre joueur-se si celui-elle-ci se déplace en direction du banc.
 - ii. Les joueurs-euses sur le point de remplacer peuvent entrer dans la zone de remplacement.

- D.** Un·e remplaçant·e ou membre du personnel de l'équipe à la fois peut quitter à tout moment la zone de remplacement ou le banc de l'équipe pour s'enquérir d'informations avec la table de marque, mais ne doit pas gêner les arbitres de temps et de score dans leurs fonctions, ni entrer sur le terrain.
 - E.** Un·e seul·e joueur·se ou membre du personnel à la fois peut entrer dans la zone de substitution ou la zone de coaching pour diriger son équipe.
 - i. Une fois dans la zone de coaching, cette personne doit couvrir le maillot de son équipe s'il en porte un.
 - F.** Joueurs·euses et membres du personnel peuvent quitter le banc et la zone de remplacement pour n'importe quelle raison qui leur permettrait de quitter la zone de joueurs·euses selon la règle 1.4.2 Quitter la zone de remplacement, le banc, ou la zone des joueurs·euses.
 - G.** Les contraventions à cette règle sont des infractions de lignes de touche.
 - i. La première infraction à cette règle interpellée par l'arbitre entraînera un avertissement plutôt qu'une pénalité.
- **Pénalité : Carton bleu** — Infraction de ligne de touche

1.4.2 Quitter la zone de remplacement, le banc, ou la zone des joueurs·euses

- A.** Le·a capitaine peut quitter la zone des joueurs·euses afin de communiquer avec les membres de l'organisation de l'évènement.
 - B.** Toute personne ayant besoin d'assistance médicale peut quitter la zone des joueurs·euses pour en bénéficier.
 - i. Tous·tes les joueurs·euses quittant la zone des joueurs·euses pour cette raison peuvent revenir en jeu s'ils sont déclarés·es médicalement aptes.
 - ii. Si nécessaire, toute personne désignée par le·a capitaine peut quitter la zone des joueurs·euses pour s'occuper d'un·e coéquipier·ère blessé·e.
 - iii. En cas de blessures à la tête, l'arbitre principal·e peut, à son appréciation, demander à ce que la personne blessée quitte la zone des joueurs·euses pour bénéficier d'une assistance médicale.
 - C.** Quitter la zone de remplacement ou le banc intentionnellement et illégalement avec l'intention de contourner d'autres règles est qualifié de contournement illégal.
- **Pénalité : Carton bleu** — Contournement illégal

1.4.3 Interférence avec la ligne de touche

Les remplaçant·e·s ou membres du staff d'équipe ne doivent pas créer d'interférences avec la ligne de touche.

A. Il s'agit d'une interférence si un·e remplaçant·e ou membre du staff d'équipe influence directement le jeu en commettant l'une des actions suivantes :

- i. Le·a remplaçant·e ou membre du staff d'équipe se trouve intentionnellement et illégalement en dehors à la fois de la zone de remplacement et du banc de l'équipe.
- ii. Le·a remplaçant·e ou membre du staff d'équipe ne fait pas tous les efforts raisonnables pour éviter de gêner le jeu.
- iii. Le·a remplaçant·e ou membre du staff d'équipe ne fait pas tous les efforts raisonnables pour arrêter une balle en jeu que ce soit dans l'aire de remplacement, l'aire du banc d'équipe, la zone du·de la coach ou dans une zone plus éloignée du terrain.

● **Pénalité : Carton bleu** — Interférence avec la ligne de touche

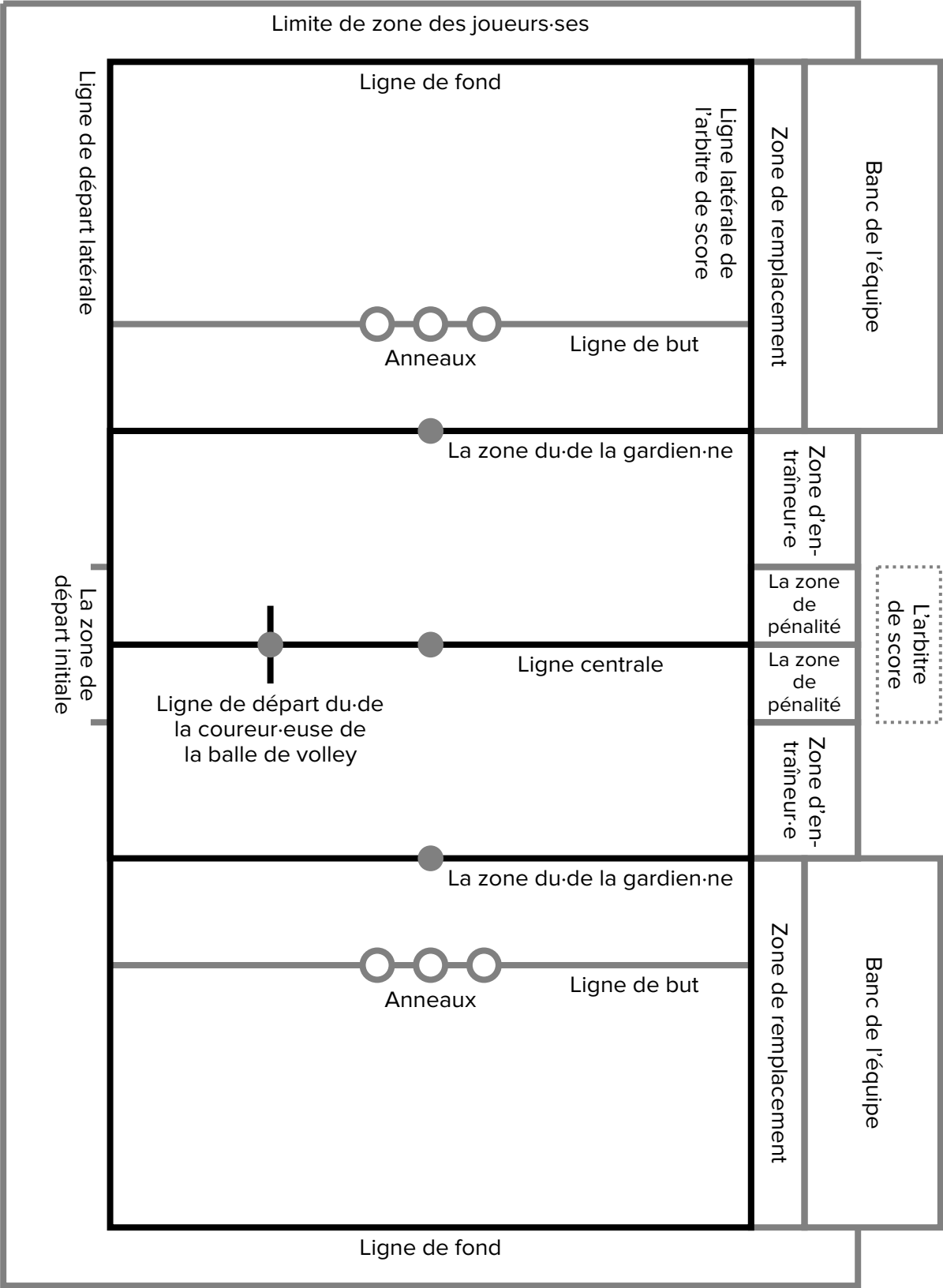
● **Pénalité : Carton rouge** — Interférence intentionnelle au niveau d'une ligne de touche



2. Équipement et dimensions

Image © Ajantha Abey Photography

2. EQUIPEMENT ET DIMENSIONS



2.1. Lignes et marquages du terrain

Un schéma représentant les dimensions et différents marquages du terrain se trouve dans l'annexe E : Schéma des dimensions du terrain.

2.1.1 Limites du terrain

Le terrain est délimité par quatre lignes qui forment un rectangle de 33 par 60 mètres.

A. Les lignes de 33 mètres sont les lignes de fond.

i. La longueur des lignes de fond peut varier de 30 à 36 mètres.

B. Les lignes de 60 mètres sont les lignes de côté.

i. La longueur des lignes de côté peut varier de 57 à 63 mètres.

ii. La ligne de côté la plus proche de la table de marque est appelée ligne de la table de marque.

iii. La ligne de côté la plus éloignée de la table de marque est appelée ligne de départ.

2.1.2 Ligne centrale

La ligne centrale connecte les milieux des lignes de côté.

A. Le milieu de la ligne centrale est considéré comme le milieu du terrain.

2.1.3 Lignes de la zone du-de la gardien-ne

Il y a deux lignes de zone du-de la gardien-ne, elles sont parallèles aux lignes de fond et se trouvent à 11 mètres de la ligne centrale de chaque côté de celle-ci.

2.1.4 Les lignes de but

Il y a deux lignes de but, elles sont parallèles aux lignes de fond et se trouvent à 16,5 mètres de la ligne centrale de chaque côté de celle-ci.

2.1.5 Ligne de départ du-de la coureur-euse de balle de volley

La ligne de départ des coureur-euse-s de balle de volley désigné-e-s se trouve à 8,25 mètres de la ligne de côté de départ et s'étend sur deux mètres dans chaque direction, perpendiculaire à la ligne centrale.

2.1.6 La zone de départ initiale

La zone de départ initiale est la zone s'étendant jusqu'à 4 mètres de la ligne centrale depuis la ligne de départ des coureurs-euses de balle de volleyball désignés-es jusqu'à la ligne de côté de départ et qui s'étend jusqu'à la limite de la zone des joueurs-euses.

- A. Si la zone des coureurs-euses désignés-es est marquée, elle ne devrait l'être que sur la ligne de départ, en dehors du terrain.

2.1.7 Zones de remplacement

Chaque zone de remplacement d'équipe est un rectangle à l'extérieur du terrain jouxtant la zone du-de la gardien-ne de cette équipe.

- A. La zone de remplacement est située sur le côté du terrain le plus long, du côté de la table de score et au niveau de la zone du-de la gardien-ne.
- B. La zone de remplacement s'étend sur 2,75 mètres au-delà de la ligne de côté.

2.1.8 Les bancs d'équipe

Chaque banc est un rectangle situé entre la zone de remplacement et la limite de la zone des joueur-euse-s.

- A. Les directeurs-rices d'évènement peuvent décider d'étendre les bancs en dehors des limites de la zone de joueur-euse jusqu'à atteindre 7m de large. S'ils choisissent de le faire, la portion étendue doit aussi être proscrite à tout-e personnel-le non-autorisé-e dans la zone de joueur-euse.
 - i. La portion étendue du banc doit être traitée comme faisant partie de la zone de joueur-euse mais n'est pas soumis à la règle 2.1.12.B..
- B. Les deux bancs du même terrains doivent être de même taille.

2.1.9 Les zones de pénalité

Chaque équipe a une zone de pénalité à l'extérieur du terrain

- A. Chaque zone de pénalité est un rectangle de 5,5 par 4 mètres qui commence à la ligne centrale et s'étend sur 4 mètres le long de la ligne de côté de la table de marque vers le banc.

2.1.10 Zone de coaching

Chaque équipe bénéficie d'une zone de coaching de forme rectangulaire mesurant 5,5 m sur 7 m entre le terrain et les limites de la zone de joueurs-euses et adjacent à leur zone de pénalité.

2.1.11 Les positions des balles

Il y a quatre positions de balles sur le terrain :

- A.** Un dodgeball est placé au point médian de chaque ligne de zone du-de la gardien-ne.
- B.** Un dodgeball est placé à l'intersection de la ligne centrale et de la ligne de départ des coureur-euse-s de la balle de volley désigné-e-s.
- C.** La position de la balle de volleyball se situe au milieu du terrain sur la ligne centrale.

2.1.12 La zone des joueurs-euses

La zone des joueurs-euses est un rectangle entourant le terrain avec le terrain en son centre.

- A.** Cette zone rectangulaire s'étend :
 - i. À 3 mètres au-delà de chaque ligne de fond.
 - ii. À 5,5 mètres au-delà de chaque ligne de côté.
- B.** La zone des joueurs-euses ne doit comporter aucun obstacle ni être dangereuse pour les joueurs-euses.
 - i. Aucun élément obstruant lié à l'évènement, comme la table de marque, ne doit se trouver dans la zone des joueurs-euses.
- C.** Durant le jeu, la zone des joueurs-euses est réservée :
 - i. Aux joueurs-euses inscrit-e-s dans les effectifs des équipes en jeu.
 - ii. Aux arbitres et au corps arbitral assignés-es au match en jeu.
 - iii. Aux membres de l'organisation de l'évènement qui ont accès, à leurs dépens, à la zone des joueurs-euses (à la discrétion de l'arbitre ou du-de la directeur-ice d'évènement.).
 - iv. Les personnel·les d'équipe comme désignés-es dans 1.1.2 Personnel de l'équipe.

2.1.13 Le marquage du terrain

Différents éléments du terrain et des zones autour doivent être marqués d'une manière claire. Ces marquages sont habituellement faits de cônes ou de lignes au sol.

A. Les éléments suivants doivent être marqués impérativement :

- i. Les limites de terrain telles que décrites dans 2.1.1.
- ii. La ligne de milieu de terrain telle que décrite dans 2.1.2.
- iii. Les lignes de zone de gardien-ne telles que décrites dans 2.1.3.
- iv. La ligne de départ du-de la coureur-euse de la balle de volley telle que décrite dans 2.1.5.

B. Les éléments suivants sont optionnels mais recommandés :

- i. Les lignes de but telles que décrites dans 2.1.4.
- ii. La zone de départ des coureurs-ses telle que décrite dans 2.1.6.
- iii. Les bancs d'équipe tels que décrits dans 2.1.8.
- iv. Les zones de pénalité telles que décrites dans 2.1.9.
- v. Les positions des balles restantes telles que décrites dans 2.1.11.
- vi. La zone de joueur-euse telle que décrite dans 2.1.12.
- vii. La position des anneaux telle que décrite dans 2.2.3.
 - a. Ces marquages ne doivent pas interférer avec la stabilité des anneaux.

2.2. Anneaux

2.2.1 Structure des anneaux

A. Chaque anneau doit être fait d'un poteau au sommet duquel est attaché un anneau. Ces éléments peuvent être faits d'un quelconque matériau autre que le métal ou le béton et ne doivent présenter aucun danger pour les joueurs-euses.

B. Un anneau peut être attaché à une base pour le maintenir vertical.

- i. Cette base ne doit pas changer la hauteur de l'anneau.
- ii. Mises à part certaines attaches en métal, la base ne doit pas être composée de métal dur ou de béton.

C. Les anneaux doivent tenir par eux-mêmes et résister au jeu.

- i. Les arbitres doivent interdire tout anneau ou base qui présenterait un danger pour les joueurs-euses.

2.2.2 Forme des anneaux

Chaque série d'anneaux doit avoir des cerceaux attachés au sommet de trois poteaux de hauteurs différentes.

- A.** Les hauteurs réglementaires suivantes sont mesurées entre le sol et le point le plus bas du bord extérieur du cerceau. Les hauteurs sont les suivantes :
 - i. Le petit anneau a une hauteur comprise entre 89 et 93 centimètres.
 - ii. L'anneau moyen a une hauteur comprise entre 135 et 139 centimètres.
 - iii. Le grand anneau a une hauteur comprise entre 181 et 185 centimètres.
- B.** Le cerceau doit être attaché au sommet de chaque poteau.
 - i. Le diamètre intérieur de chaque cerceau doit être compris entre 81 et 86 centimètres.

2.2.3 La position des anneaux

- A.** Trois anneaux sont positionnés sur chaque ligne de but.
 - i. Le grand anneau doit être placé au centre de la ligne de but.
 - ii. Les deux autres anneaux sont placés sur la ligne de but à 2,75 mètres du grand anneau.
 - iii. En regardant une série d'anneaux depuis la ligne centrale, le petit anneau doit être sur la gauche et l'anneau moyen sur la droite.
- B.** Les cerceaux doivent être alignés avec la ligne de but.

2.3. Les balles en jeu

2.3.1 La balle de volley

La balle de volley doit être :

- A.** Être une balle de volleyball.
- B.** Sa circonférence doit être comprise entre 65 et 67 centimètres.
- C.** La balle de volley doit conserver sa forme sphérique et ne doit pas être totalement gonflée ni trop dégonflée, de sorte qu'un·e joueur·euse moyen·ne puisse pas agripper un pli du revêtement avec une seule main.

2.3.2 Dodgeballs

Les dodgeballs doivent être :

- A.** Être des balles sphériques en caoutchouc ou en revêtement semblable (comme des balles de dodgeball).
- B.** Sa circonférence doit être comprise entre 67 et 70 centimètres.
- C.** Les dodgeballs doivent conserver leur forme sphérique et ne doivent pas être totalement gonflées ni trop dégonflées, de sorte qu'un·e joueur·euse moyen·ne puisse agripper un pli du revêtement avec une seule main.

2.3.3 Le flag

Le flag doit être :

- A.** Une balle insérée dans un manchon.
 - i. Son diamètre doit être compris entre 65 et 69 millimètres et peser entre 55 et 60 grammes (comme une balle de tennis).
 - ii. La chaussette doit avoir une partie visible et non obstruée d'au moins 25 centimètres et de maximum 30 centimètres.
 - a. Si la chaussette est attachée à l'extérieur du short, jusqu'à 5 centimètres de cet attachement peuvent être comptés dans la longueur minimum.
- B.** La chaussette doit être rentrée ou attachée au short du·de la porteur·euse de flag d'une manière stable qui permette aux attrapeurs·euses de la décrocher.

2.3.4 Balles devenant défectueuses durant le jeu

Si une balle devient défectueuse durant le jeu (par exemple si elle se dégonfle), l'arbitre principal·e doit arrêter le jeu pour remplacer la balle. Les conditions suivantes doivent être appliquées :

- A.** L'arbitre principal·e doit stopper le jeu immédiatement quand une balle devient défectueuse.
- B.** Si une balle était dans les airs quand elle est devenue défectueuse, la balle remplacée ou réparée est redonnée au·à la joueur·euse qui en avait la dernière possession, exception faite de la balle de volley après un but valide.
 - i. Si ce·tte joueur·euse est hors-jeu ou est descendu·e de son bâton avant que le jeu ne soit arrêté, alors la balle est donnée au·à la joueur·euse éligible de son équipe le·a plus proche du·de la joueur·euse hors-jeu.
 - a. S'il n'y a pas de joueur·euse éligible, alors la balle doit être laissée à l'endroit où le·a joueur·euse se trouve.

- C.** Aucun but ou mise hors-jeu ne peut intervenir avec une balle qu'un·e membre du corps arbitral reconnaît comme défectueuse avant le but ou la mise hors-jeu.
- D.** Si un dodgeball devient défectueux en touchant un·e joueur·euse, la mise hors-jeu compte et le dodgeball est considéré comme mort.
 - i. Si le dodgeball devient défectueux dans l'action d'être attrapé par un·e joueur·euse de dodgeball et aurait été attrapé si le dodgeball n'était pas devenu défectueux, la capture du dodgeball est valide.
- E.** Si le flag devient défectueux durant une capture (ex : la chaussette se déchire en deux), la capture compte si l'attrapeur·euse a légalement capturé la balle.
 - i. Si le flag devient défectueux avant la capture, alors la capture n'est pas valide.

2.4. Bâtons

2.4.1 Réglementations des bâtons

Tous·tes les joueurs·euses en jeu doivent avoir un bâton. Le bâton :

- A.** Doit être un tube rigide fait de plastique.
 - i. Sa longueur doit être comprise entre 98 et 102 centimètres.
 - ii. Son diamètre extérieur doit être compris entre 25 et 35 millimètres.
 - a. Si le bout du bâton est protégé d'un capuchon, celui-ci peut excéder légèrement les 35 millimètres.
- B.** Ne doit pas présenter d'éclats ou de pointes.
 - i. Si le bâton est creux, les extrémités du bâton doivent être suffisamment couvertes.
- C.** Ne doit pas être attaché au corps, vêtement, ou autre équipement d'un·e joueur·euse.
- D.** Ne doit pas être renforcé par un matériau additionnel, sauf pour les exceptions suivantes :
 - i. Une bande d'adhérence ou tout autre matériau adhésif peut être appliqué sur une seule section de 20 cm sur le manche du bâton.
 - ii. Une bande utilisée de manière raisonnable pour couvrir l'extrémité d'un bâton creux est autorisé, et ne compte pas comme faisant partie de l'exception des 20 cm.

2.4.2 Bâton cassé

Si un bâton est cassé durant le jeu, l'arbitre principal-e doit immédiatement arrêter le jeu et le bâton doit être remplacé avant que son-sa joueur-euse n'engage une action de jeu.

A. Il est illégal d'initier une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un bâton cassé.

• **Pénalité : Carton rouge** — Commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un bâton cassé

2.4.3 Fournir les bâtons

Le-a directeur-riche d'évènement pour un match doit fournir au moins 10 bâtons similaires pour chaque équipe. Les équipes peuvent fournir leurs propres bâtons à moins que cela ne soit pas permis par les règles de l'évènement antérieurement à l'évènement.

2.5. L'équipement des joueurs-euses

2.5.1 Sécurité

Les joueurs-euses ne doivent pas utiliser d'équipement ni porter de vêtement qui présente un danger pour elleux-mêmes ou pour un-e autre joueur-euse.

A. Les joueurs-euses ne doivent pas avoir, à la discrétion de l'arbitre principal-e, d'ongle long ou tranchant. Les ongles qui sont visibles lorsque la main est tendue la paume vers le haut sont généralement considérés longs.

• **Pénalité : Carton bleu** — Entrer en jeu avec des ongles longs ou coupants

2.5.2 Equipement obligatoire

En jeu, les joueurs-euses doivent porter les différents équipements suivants :

A. Un bandeau de couleur, qui doit être porté sur le front, permettant de distinguer le poste du-de la joueur-euse.

B. Un T-shirt ou un maillot.

- i. Les maillots d'une équipe doivent être clairement identifiables, d'une même base de couleur, et différenciables de ceux de l'autre équipe.
- ii. La couleur principale du maillot ne doit pas être jaune ou or.

iii. Le design du maillot ne doit pas être des bandes noires et blanches verticales.

C. Un bas (short, pantalon, jupe)

- i. La couleur primaire du bas ne doit pas être jaune ou or.
- ii. Une forme de sous-vêtement doit être portée sous le bas.

D. Des chaussures ou crampons

- i. Les crampons ne doivent pas être pointus ou coupants.
- ii. Les pointes ou crampons faits entièrement ou partiellement de métal ne sont autorisés que s'ils remplissent les conditions suivantes :
 - a. Le lieu accueillant les matchs permet explicitement l'utilisation de crampons en métal.
 - 1. Il est de la responsabilité des joueurs-euses de s'assurer que le lieu les autorise.
 - b. Les crampons ne doivent pas avoir de partie coupante, même résultant d'une usure.
 - c. Les crampons ne doivent pas excéder 21 mm de longueur.
 - d. L'extrémité doit avoir un diamètre d'au moins 10 mm.
 - e. La base du crampon doit avoir un diamètre d'au moins 13 mm.
 - f. Les crampons doivent ne pas avoir de relief externe, hormis un logo.
 - 1. Le logo ne doit pas dépasser de plus de 0.3 mm de la surface.
 - g. Les crampons doivent être lisses et arrondis, et ne pas avoir un rayon de moins de 1mm.

E. Un protège-dents qui doit :

- i. Comporter une partie occlusale, protégeant et séparant les parties mordantes des dents
- ii. Comporter une partie labiale supportant les dents et la structure et protégeant les dents
- iii. Couvrir les dents postérieures avec l'épaisseur adéquate

● **Pénalité : Carton bleu** — Entrer en jeu sans l'un des équipements obligatoires

● **Pénalité : Carton bleu** — Intentionnellement enlever l'un des équipements obligatoires en étant en jeu

2.5.3 Critères du bandeau

Les bandeaux de poste sont sujets aux normes suivantes :

- A.** La couleur du bandeau doit être distincte de manière à ce que le poste du-de la joueur-euse ne fasse aucun doute.
- B.** Le bandeau doit être visible à une distance raisonnable et doit être identifiable au travers des cheveux du-de la joueur-euse ou d'un autre équipement.

C. Les couvre-chefs ne peuvent pas être utilisés comme bandeau.

- i. Le bandeau de poste doit être porté au-dessus du couvre-chef et le couvre-chef doit être d'une couleur distinguable du bandeau.
- ii. Un couvre-chef qui a la forme d'un bandeau et est de la couleur du poste du-de la joueur·euse est considéré comme un bandeau.
 - a. Dans ce cas, aucun autre bandeau de poste ne doit être porté par-dessus.

D. Si le bandeau d'un·e joueur·euse tombe durant le jeu, iel peut continuer à jouer sans, mais doit replacer son bandeau quand l'une des situations suivantes intervient :

- i. Le·a joueur·euse est mis·e hors-jeu.
- ii. Il y a un arrêt de jeu.
- iii. Un but est marqué.
 - a. Les attrapeurs·euses et batteurs·euses n'ont pas à replacer leur bandeau quand un but est marqué.

E. Si un membre du corps arbitral juge que le bandeau d'un·e joueur·euse n'est pas acceptable, le·a joueur·euse doit immédiatement corriger le problème.

- i. Si cela ne peut pas s'effectuer immédiatement sur le terrain, la procédure d'infraction accidentelle à l'équipement doit être appliquée (Voir la règle 2.5.7 Infraction accidentelle à l'équipement).

● **Pénalité : Retour aux anneaux** — Illégalement négliger de remettre son bandeau.

2.5.4 Numéros de maillot

Chaque joueur·euse doit avoir un nombre entier compris entre 0 et 99 inclus clairement visible au dos de son maillot.

A. Le numéro ne doit pas excéder 2 chiffres, y compris les 0 précédant le nombre.

B. Deux joueurs·euses de la même équipe ne peuvent porter le même numéro.

- i. Les zéros initiaux sont ignorés pour déterminer le numéro.
- ii. Si une équipe est pénalisée pour avoir deux joueurs·euses portant le même numéro, le·a capitaine doit désigner l'un·e des joueurs·euses qui doit changer de numéro.
 - a. Le·a joueur·euse ainsi désigné·e est inéligible pour jouer jusqu'à ce qu'un nouveau numéro soit indiqué au dos de son maillot et que le nouveau numéro soit indiqué à l'arbitre de score.

C. Si le numéro d'un·e joueur·euse devient illisible durant le jeu :

- i. L'arbitre informe le·a joueur·se que son numéro n'est plus lisible.

ii. Le·a joueur·euse doit rendre son numéro de nouveau lisible la prochaine fois qu'il est remplacé·e ou durant le prochain arrêt de jeu, selon laquelle des deux situations se présente en premier.

- a. S'il y a un arrêt de jeu et que le numéro ne peut pas être rendu lisible rapidement, le·a joueur·euse doit être remplacé·e pendant l'arrêt de jeu.
- b. Si le problème ne peut être réglé qu'en donnant un nouveau numéro au·à la joueur·euse, l'arbitre de score doit être informé du changement de numéro.

D. Aucun joueur·euse ne peut entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable au dos.

• **Pénalité : Carton bleu** — Entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable

• **Pénalité : Carton bleu au·à la capitaine** — Avoir deux joueurs·es portant le même numéro de maillot dans la zone de joueurs·euses

2.5.5 Équipement additionnel

Les équipements suivants sont considérés comme additionnels et peuvent être portés s'ils respectent les limitations ci-après citées.

A. Le matelassage, qui doit respecter les conditions suivantes

- i. Avoir une épaisseur maximum de 2,5 centimètres.
- ii. Ne pas faire de bruit si l'arbitre frappe le support matelassé.
- iii. Plier facilement si un minimum de force est appliqué sur le support.

B. Les orthèses ou appareils orthopédiques sont permis mais sont généralement soumis aux règles de protections ci-dessus.

- i. Une orthèse peut comporter un élément dur mais cet élément doit être recouvert et l'orthèse doit pouvoir passer le test du dureté.
- ii. Si du plastique dur ou du métal est exposé, le·a joueur·euse doit quitter le terrain et résoudre le problème (Voir la règle 2.5.7 Infraction accidentelle à l'équipement).
- iii. Les arbitres ont le droit de refuser une orthèse s'ils pensent qu'elle présente un danger pour n'importe qui sur le terrain.

C. Protège-tibias — Les protège-tibias doivent être portés proprement et recouverts par les chaussettes du·de la joueur·euse.

- i. Seules les parties du protège-tibia qui ne sont pas en plastique sont sujets aux conditions requises pour le matelassage.

D. Accessoires d'athlétisme — Les coquilles utilisées pour protéger l'aine sont autorisées.

E. Les lunettes et équipements optiques — Les joueurs·euses peuvent porter des lunettes, des lunettes de protection ou autre équipement optique.

- i. Les lunettes faites de verre ne sont pas autorisées sauf si elles sont portées sous des lunettes protectrices et que le verre n'est pas exposé.

- ii. Les lunettes faites à base de métal comme les lunettes « cage » de Lacrosse ne sont pas autorisées.

F. Les gants. Les gants sont autorisés et soumis aux mêmes règles que les supports matelassés.

G. Couvre-chefs. Les couvre-chefs présentant une ou plusieurs bande(s) horizontale(s) d'une couleur correspondant à celle d'un bandeau de position ne doivent pas être portés, et ce même si le bandeau de position couvre ladite bande horizontale.

H. Équipement additionnel sur les bras. Aucun équipement autre que des manches, des gants, des orthèses ou des bracelets d'alerte médicale n'est autorisé à être porté sur les avant-bras.

I. Tout équipement que l'arbitre juge dangereux ou qui rendrait le match injuste à la discrétion de l'arbitre doit être interdit. Tout équipement que l'arbitre juge dangereux ou qui rendrait le match injuste à la discrétion de l'arbitre doit être interdit.

● **Pénalité : Carton bleu** — Utiliser en jeu un équipement additionnel illégal

2.5.6 Approuver un équipement additionnel

Tout matelassage, orthèse ou équipement spécial doit être présenté à l'arbitre principal-e avant le match pour qu'il soit approuvé, que l'arbitre ait décidé ou non de réaliser un contrôle complet de l'équipement des équipes.

● **Pénalité : Carton rouge** — Utiliser un équipement interdit par un membre du corps arbitral durant le jeu

2.5.7 Infraction accidentelle à l'équipement

Dans le cas où l'équipement d'un-e joueur-euse, légal auparavant, devient illégal à la suite d'une action de jeu :

A. Le jeu n'est pas arrêté sauf si l'arbitre estime que l'infraction à l'équipement présente un danger pour les joueurs-euses.

B. Le-a joueur-euse concerné-e doit quitter le terrain et être remplacé-e par un-e remplaçant-e.

- i. Les joueurs-euses ne quittent pas le terrain pour remplacer un bâton cassé.

C. Un-e joueur-euse à qui il a été demandé de quitter le terrain pour corriger un équipement ne doit pas entrer sur le terrain avant que l'équipement ne soit réparé, remplacé ou retiré.

- i. Les équipements obligatoires doivent être remplacés ou réparés.

- a. S'il n'y a pas de possibilité de remplacer un bâton ou un bandeau, l'arbitre principal-e doit arrêter le jeu jusqu'à ce que l'équipement de remplacement soit fourni.

- D.** Si le-a joueur-euse ne quitte pas le terrain une fois informé-e de l'infraction ou s'iel rentre sur le terrain sans avoir corrigé l'infraction, le-a joueur-euse est sujet à une pénalité pour ne pas respecter une indication d'un-e arbitre.

- **Pénalité : Carton jaune** — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral

2.5.8 Restrictions d'équipement liées aux infrastructures

Le-a directeur-riche d'un évènement peut interdire un équipement non-obligatoire pour se conformer aux nécessités des infrastructures.

- **Pénalité : Carton rouge** — Utiliser un équipement spécialement interdit par le-a directeur-riche de l'évènement

2.5.9 Altérer un équipement intentionnellement

Il est illégal d'altérer un équipement intentionnellement, notamment les balles et les anneaux, pour en tirer un avantage.

- **Pénalité : Carton rouge** — Altérer illégalement un équipement

2.5.10 Équipement interdit

Les équipements suivants ne doivent jamais être portés par les joueurs-euses durant le jeu.

A. Dispositifs d'enregistrement audio ou vidéo.

B. Bijoux de n'importe quel type.

- Les "piercing retainers" en plastique flexible qui sont collés à la peau sont autorisés.
- Dans le cas de piercing larges, les retenues peuvent être en plastique plus dur mais doivent coller à la peau.
- Les bracelets d'alerte médicale spécifiquement conçus pour les sports de contact ne sont pas considérés comme des bijoux.
- Si le port de bijoux par un-e joueur-euse n'a pas affecté le jeu, iel doit recevoir une pénalité pour port de bijoux interdits plutôt qu'une pénalité pour port d'équipement interdit.

C. Toute substance collante qui pourrait laisser des résidus sur les balles.

- **Pénalité : Expulsion** — Porter des bijoux interdits
- **Pénalité : Carton rouge** — Porter un équipement interdit

2.5.11 Exceptions à la règle sur les équipements

Les joueurs-euses peuvent demander des exceptions appropriées aux règles sur les équipements auprès de l'organisme encadrant l'évènement. Le corps dirigeant approuvera ou non la requête après avoir pris en considération la sécurité des joueurs-euses et du corps arbitral, la compatibilité de la requête avec un match juste et fluide, et tous les autres facteurs que l'organisme dirigeant juge appropriés.



3. Les procédures de jeu

3. LES PROCÉDURES DE JEU

3.1. Procédures préliminaires

3.1.1 La réunion d'avant-match

Avant chaque match, l'arbitre rassemble les représentants-es des deux équipes pour rappeler les règles générales.

- A.** Chaque équipe doit désigner un-e joueur-euse pour être capitaine et représenter l'équipe durant le match.
 - i. Le-a capitaine doit assister à la réunion d'avant-match.
 - ii. D'autres représentants-es de l'équipe peuvent y assister s'ils le souhaitent.
- B.** Durant cette réunion, l'arbitre principal-e évoque les sujets suivants avec les représentants-es des équipes :
 - i. Les règles spécifiques au terrain utilisé.
 - ii. L'identité du-de la porteur-euse du flag.
 - iii. Les joueurs-euses dont le corps arbitral doit être averti du genre au regard de la règle du genre.
 - iv. Toute autre question spécifique au match provenant des représentants-es des équipes liées au match.

3.1.2 Le tirage au sort

À la fin de la réunion d'avant-match, il y aura un pile ou face.

- A.** Le-a capitaine de l'équipe qui a parcouru le plus de distance pour venir jusqu'au terrain choisit le côté de la pièce quand celle-ci est dans les airs.
 - i. Avant le premier match de l'évènement, le-a directeur-rice peut choisir une méthode différente pour déterminer quelle équipe va tirer au sort les choix du début, méthode appliquée tout au long de l'évènement.
- B.** Le-a gagnant-e du tirage au sort a la possibilité de choisir en premier-ère entre les trois options listées dans le point 3.1.2.C. ou peut laisser le choix au-à la capitaine adverse. L'équipe qui n'a pas choisi la première devra choisir entre les deux possibilités restantes.
- C.** Les options pour la partie sont :
 - i. Quelle série d'anneaux défendre
 - ii. Quel-le coureur-euse de la balle de volley de l'équipe pourra choisir en premier-ère sa position de départ

- iii. Quel·le coureur·euse de dodgeball de l'équipe pourra choisir en premier·ère sa position de départ

D. Les équipes font leurs choix dans l'ordre défini immédiatement après le tirage au sort.

3.2. Débuter le match

3.2.1 Composition initiale des équipes

À l'appel de l'arbitre principal·e, chaque équipe doit envoyer les joueurs·euses commençant le match à leur position de départ.

- A.** Chaque équipe doit envoyer un·e poursuiveur·euse et un·e batteur·euse de l'équipe se placer aux positions de départ adéquates dans la zone de course initiale. Ces joueurs·euses seront désignés·es comme coureurs·euses.
- B.** Les coureurs·euses désignés·es devront s'aligner en ayant leur épaule la plus proche de la ligne médiane à 0,5 mètre minimum de la ligne médiane et à l'intérieur de leur zone de course initiale.
 - i. Le·a coureur·euse de la balle de volley part de la ligne initiale de course de la balle de volley et le·a coureur·euse du dodgeball part de la ligne de côté de départ.
 - ii. Pour chaque balle contestée, le·a coureur·euse qui choisit sa position en premier·ère place son bâton du côté qu'il préfère de la ligne médiane. L'autre coureur·euse se place de l'autre côté de cette même ligne.
- C.** Un·e poursuiveur·euse de chaque équipe doit se positionner sur la ligne de côté de départ dans la moitié de terrain adverse, hors de la zone de départ initial, et à 1,5 mètre minimum de la ligne de la zone du·de la gardien·ne, et doit placer son bâton au sol à cet emplacement.
- D.** Une fois que chaque équipe a choisi le point de départ de la zone d'attaque du·de la poursuiveur·euse, les batteurs·euses et poursuiveurs·euses restants·es des deux équipes peuvent se mettre en place sur leur ligne de côté de départ dans leur propre moitié de terrain hors de la zone de course initiale.
 - i. Aucun joueur·euse ne peut se placer à moins d'un mètre, mesuré épaule contre épaule, par rapport au·à la poursuiveur·euse adverse placé·e dans la moitié de terrain.
- E.** Un·e joueur·euse choisit sa position de départ en plaçant son bâton au sol à l'endroit choisi en tant que marqueur. Une fois que le marqueur est placé, c'est une violation du·de la joueur·euse placé·e pour un·e joueur·euse de :
 - i. Déplacer n'importe quel bâton marqueur
 - ii. Quitter les environs de son bâton marqueur sans l'autorisation d'un membre du corps arbitral
 - iii. Changer son bandeau représentant son poste

- iv. Changer le-a joueur-euse qui commence, à moins que le-a joueur-euse prévu-e initialement ne soit expulsé-e ou ne se blesse trop gravement pour jouer. Cette pénalité ne sera adressée que contre le-a joueur-euse originel-le.

F. Si des cartons sont attribués avant le début du match, le-a joueur-euse ciblé-e par la pénalité démarre le match dans la zone de pénalité au lieu de son emplacement de départ.

- i. Si un-e coureur-euse désigné-e reçoit une pénalité, l'équipe peut le-a remplacer sur son emplacement de départ avec un-e joueur-euse ayant le même poste.

● **Pénalité : Carton bleu** — Violation du-de la joueur-euse placé-e

3.2.2 Procédure de départ du match

A. Une fois que tous-tes les joueurs-euses sont positionnés-es à leur emplacement de départ, l'arbitre principal-e confirme que les deux équipes, que tous-tes les arbitres assistants-es ainsi que les autres membre du corps arbitral sont prêt-e-s et que toutes les balles sont placées aux bonnes positions (Voir la règle 2.1.11 Les positions des balles).

- i. Toute balle qui bougerait de son emplacement avant le début du match doit être remise en place avant le coup de sifflet de l'arbitre principal-e, ce quelle que soit la raison du déplacement.

B. L'arbitre principal-e annonce "Bâtons à terre". Les joueurs-euses qui démarrent le match doivent prendre leur bâton en main et le laisser à plat au sol à l'endroit où iels l'ont placé. Une fois que "Bâtons à terre" a été annoncé, les règles suivantes s'appliquent jusqu'à ce que l'arbitre principal-e siffle :

- i. Les joueurs-euses ne peuvent pas toucher avec le sol devant leur ligne de départ avec leur corps ou un équipement excepté le bâton.
- ii. Les joueurs-euses doivent avoir leur bâton en main et celui-ci doit être positionné à plat sur le sol jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre principal-e.

C. L'arbitre principal-e indique clairement et fortement « Ready » ou « Prêts »

- i. Les joueur-euse-es peuvent prendre une position de départ quand « ready » ou « prêts » est indiqué, cependant, le bâton doit rester à plat sur le sol.

D. Quelques secondes après avoir indiqué « Ready » ou « Prêts », l'arbitre principal-e lance un coup de sifflet bref.

- i. Tous-tes les joueurs-euses doivent immédiatement monter sur leurs bâtons et débiter le jeu au coup de sifflet.
- ii. S'il y a un faux coup de sifflet ou qu'une faute est commise avant le coup de sifflet initial, l'arbitre principal-e doit :
 - a. Juger toutes les pénalités
 - b. Remettre les joueurs-euses à leur position lors du « sticks down »
 - c. Répéter la procédure de départ du match.

E. Un-e joueur·euse commet un faux départ si :

- i. Le·a joueur·euse a déjà soulevé son bâton du sol au coup de sifflet.
- ii. Le·a joueur·euse se déplace trop tôt et une partie de son corps touche le sol au-delà de sa ligne de départ avant le coup de sifflet.

● **Pénalité : Carton bleu** — Faux départ

3.2.3 Restrictions de départ

A. Les deux balles qui sont placées sur la ligne médiane sont les balles contestées.

- i. Chaque balle reste une balle contestée tant qu'elle n'est pas touchée légalement ou qu'elle n'a plus de coureurs·euses qui lui sont assignés·es.
- ii. L'arbitre doit dire qu'une balle est « free » ou « libre » s'il n'est pas clair pour les joueurs·euses que la balle n'est plus considérée comme contestée.

B. Une balle contestée ne peut être touchée que par un-e coureur·euse désigné·e.

C. Les coureurs·euses ne peuvent pas se pousser, plonger ou glisser.

- i. Il s'agit d'une violation de la règle du·de la coureur·euse désigné·e si un-e joueur·euse enfreint cette règle d'une manière qui serait légale entre deux joueurs·euses qui ne sont pas des coureurs·euses désignés·es.

D. Il s'agit d'une interférence du·de la coureur·euse dès lors qu'un-e joueur·euse entre en contact avec un-e coureur·euse désigné·e ou lui bloque sa course. Une telle action est illégale.

E. Un-e joueur·euse cesse d'être un-e coureur·euse quand l'une des situations suivantes s'applique :

- i. La balle qui leur a été assignée est touchée légalement.
- ii. Iel quitte les environs de la ligne médiane.
- iii. Iel est mis·e hors-jeu.
- iv. Iel a une pénalité qui lui est infligée.
- v. La balle qui lui est assignée est rendue à l'équipe adverse.

● **Pénalité : Carton bleu** — Toucher illégalement une balle contestée

● **Pénalité : Carton bleu** — Violation de la règle du·de la coureur·euse désigné·e

● **Pénalité : Carton jaune** — Interférence du·de la coureur·euse désigné·e

3.3. Arrêts de jeu

3.3.1 Arrêt de jeu

Pour arrêter le jeu :

- A.** L'arbitre donne de brefs coups de sifflet, par paires.
 - B.** L'arbitre de temps arrête le temps de jeu et tous les autres chronomètres.
 - C.** Tous·tes les joueurs·ses en jeu doivent s'arrêter, laisser tomber leur bâton et s'arrêter à l'endroit où iels se trouvent.
 - i. Les joueur·ses gardent les balles qu'ils possèdent au coup de sifflet sauf dans le cas d'un changement de possession de balle.
 - a. Les joueurs·ses ne doivent pas prendre possession d'une balle ni en déplacer une durant un arrêt de jeu.
 - ii. Les joueurs·euses qui s'arrêtent en position illégale sont immédiatement replacés·es en position légale.
 - iii. Un·e joueur·euse s'étant involontairement et significativement déplacé·e après les coups de sifflet est placé·e à la position qu'il·elle avait au moment où les coups de sifflets ont été donnés.
- **Pénalité : Carton jaune** — Intentionnellement et illégalement se déplacer à un arrêt de jeu
 - **Pénalité : Carton jaune** — Intentionnellement et illégalement déplacer ou prendre possession d'une balle à un arrêt de jeu.

3.3.2 Procédure d'arrêt de jeu

Quand le jeu est arrêté :

- A.** L'arbitre principal·e consulte le reste du corps arbitral si nécessaire.
- B.** L'arbitre principal·e administre les fautes et communique le type de faute aux joueurs·euses, arbitre de score et spectateurs·rices.
 - i. Un·e joueur·euse recevant du temps de pénalité est envoyé·e dans la zone de pénalité.
 - ii. Un·e joueur·euse expulsé·e doit quitter la zone des joueurs·euses.
- C.** Si un changement de possession intervient, la procédure appropriée doit être respectée avant que le jeu ne reprenne.
- D.** Une balle vivante projetée et n'ayant rien touché (y compris un·e joueur·euse, équipement ou sol) avant l'arrêt du jeu est retournée au·à la joueur·euse l'ayant projetée.
 - i. Cette règle ne prend pas effet si la balle change par ailleurs de possession.

- ii. Si le·a joueur·euse ayant projeté la balle n'est plus éligible, la balle ne doit pas être déplacée suivant cette règle.
- E.** Une balle ayant été projetée et ayant touché quelque chose (y compris un·e joueur·euse, équipement ou sol) avant que les coups de sifflets n'arrêtent le jeu doit continuer son déplacement jusqu'à ce qu'elle s'arrête ou ne sorte des limites du terrain.
 - i. Si une balle sort des limites du terrain après les coups de sifflet, elle est placée à l'intérieur de la zone des joueurs·euses à environ 2 mètres de l'endroit où elle a franchi la ligne ; elle n'a pas besoin d'être remise en jeu par l'une ou l'autre des équipes.
 - ii. Si une balle se déplace après s'être arrêtée, elle est replacée là où elle s'est arrêtée initialement.
 - iii. Cette règle ne prend pas effet si une autre règle déplace cette balle ailleurs.
- F.** Toute interférence extérieure est retirée.
- G.** Tout autre problème, notamment les joueurs·euses blessés·es et les équipements défectueux sont résolus.
- H.** Si la balle de volley devait être considérée comme morte au moment de la reprise du jeu, elle est alors donnée au·à la gardien·ne précédemment en défense.

3.3.3 Reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu :

- A.** L'arbitre principal·e indique aux joueur·euse·s que le jeu est sur le point de reprendre par l'indication « Remount » ou « Remontez (sur vos bâtons) ».
 - i. Les joueur·euse·s doivent remonter sur leur bâton à l'endroit où le bâton a été laissé à l'arrêt du jeu.
 - ii. Les joueurs·euses doivent être debout quand l'arbitre indique « Remount » ou « Remontez (sur vos bâtons) ».
 - iii. Les joueurs·euses doivent libérer tous les contacts avec leur adversaire pendant l'arrêt de jeu, et doivent lâcher leur prise sur toute balle dont iels partagent le contrôle.
 - a. Si un·e joueur·euse ceinture un·e adversaire légalement lorsque le jeu est arrêté, iel doit relâcher son emprise. En amont du coup de sifflet de reprise, le·a joueur·euse peut choisir de se placer sur n'importe quel côté du·de la joueur·euse antérieurement ceinturé·e.
 - 1. Le·a joueur·euse doit rester à 1 mètre de son adversaire.
 - 2. Si le·a joueur·euse précédemment ceinturé·e n'est plus en possession de la balle à la reprise du jeu, ou si un carton ou un changement de possession a été infligé à l'équipe du·de la joueur·euse qui ceinturait au moment de l'arrêt de jeu,

- le-a joueur-euse ayant initié le contact ne sera pas autorisé-e à contourner son adversaire.
- b. Si deux joueur-euse-s ou plus partagent le contrôle d'une balle au moment où le jeu est arrêté, chacun-e doit saisir à nouveau cette balle avant la reprise.
 - 1. Iels n'ont pas besoin de la tenir de la même manière que lorsque le jeu a été arrêté, mais iels ne doivent pas empêcher les autres joueurs-euses impliqués-es d'avoir une prise équivalente.
 - iv. En attendant la reprise du jeu, les joueurs-euses peuvent :
 - a. Se pencher vers une balle libre, mais ne doivent pas placer leur corps ou tout équipement directement au-dessus de la balle, à moins qu'il leur soit impossible de faire autrement.
 - b. Se pencher vers et encercler leurs adversaires pour préparer le contact après le coup de sifflet de reprise, mais ne doivent pas entrer en contact avec ceux-ci.
 - v. Les joueurs-euses peuvent se positionner à nouveau pour se préparer à la reprise mais ne doivent pas commettre de faux départ.
 - a. Un-e joueur-euse commet un faux départ si l'une des actions suivantes est effectuée avant les coups de sifflets de reprise :
 - 1. Commence le mouvement en avant d'un lancer de balle
 - 2. Initie un nouveau contact
 - 3. Commence à se déplacer hors de son point d'arrêt
 - 4. Tente d'interagir directement avec une balle dont iel n'a pas la possession exclusive
 - 5. Pénètre le cylindre au-dessus d'une balle libre
 - b. S'il y a faux départ, le jeu reste arrêté, et tout-e joueur-euse ayant bougé est renvoyé-e à sa position initiale.
 - c. Le premier faux départ après un arrêt de jeu entraîne un avertissement à tous-tes les joueurs-euses sur le terrain.
 - 1. Tout faux départ suivant, de la part de n'importe quel-le joueurs-euses, sur le même arrêt de jeu entraîne une pénalité.

B. L'arbitre principal-e donne un coup de sifflet court. Lorsqu'iel siffle :

- i. Le jeu reprend ;
- ii. L'arbitre de temps relance le temps du match et tous les autres chronomètres.

● **Pénalité : Retour aux anneaux** — Deuxième faux départ à une reprise de jeu

3.3.4 Temps morts

A. Il existe deux manières de demander un temps mort.

- i. Le-a capitaine peut demander un temps mort pendant un arrêt de jeu à n'importe quel moment du temps réglementaire.
- ii. Le speaking captain peut solliciter un temps mort dès lors qu'il y a une accalmie dans le match pendant les 19 premières minutes de la période de jeu, ou pendant la

prolongation. L'accalmie dans le match renvoie au moment où il n'y a pas d'action de jeu en cours.

- a. Le-a arbitre de temps doit annoncer clairement la 19^e minute de temps de jeu.
 - b. L'arbitre doit rapidement vérifier le terrain pour repérer les jeux actifs en cours, y compris le jeu des batteurs-euses et des dodgeballs avant d'accorder ce type d'arrêt de jeu.
- iii. Le temps mort peut être refusé si aucune de ces conditions n'est remplie.
- a. Si le temps mort n'est pas accordé, l'arbitre doit signifier explicitement le refus.
- iv. Chaque équipe ne peut demander qu'un temps mort pendant un match.
- v. Une pénalité pour demande de temps mort illégale sera attribuée si la demande était intentionnellement illégale ou si l'arbitre arrête le jeu ou accorde la demande avant de réaliser qu'elle est illégale.
- a. Si le jeu est arrêté par erreur parce que l'arbitre ne serait pas au courant d'une action active quelque part, le-a capitaine ne doit pas être pénalisé-e tant que la demande était de bonne foi.

B. Quand un temps mort est demandé légalement :

- i. Si le jeu n'est pas arrêté, l'arbitre principal-e doit arrêter le jeu.
- ii. L'arbitre principal-e informe la table arbitrale qu'un arrêt de jeu a été prononcé.
- iii. Après application de toutes les procédures du point 3.3.2 la minute de temps mort débute.
- iv. L'arbitre principal-e donne un long coup de sifflet après 45 secondes de temps mort.
- v. Après la fin du temps mort, l'arbitre principal-e fait reprendre le jeu en utilisant la procédure de reprise standard (Voir la règle 3.3.3 Reprendre le jeu).
- a. Si un-e joueur-euse n'est pas remonté-e sur son bâton au coup de sifflet, iel est considéré-e comme descendu-e de son bâton et donc hors-jeu.

● **Pénalité : Carton bleu** — Requête de temps mort illégale

3.3.5 Arrêt de jeu pour chaleur

Les dirigeants-es de tournoi peuvent voter pour appliquer les arrêts de jeu pour chaleur lorsque l'événement se déroule dans des conditions de chaleurs extrêmes.

3.4. Réguler le temps de jeu

3.4.1 Le temps de jeu

Le comptage du temps de jeu est mis en route au coup de sifflet initial.

- A.** Le temps de jeu, et tous les temps y étant associés sont arrêtés aux arrêts de jeu et repris aux reprises de jeu.

3.4.2 Le temps sans attrapeurs-euses

Le temps sans attrapeurs-euses correspond aux 20 premières minutes de jeu du temps réglementaire. Durant ce temps, le flag ne peut pas être attrapé.

- A.** Le temps sans attrapeur-euse-s doit être mesuré en temps de jeu.
- B.** Durant les temps sans attrapeurs-euses il n'y a pas d'attrapeurs-euses en jeu.
- C.** Un-e attrapeur-euse de chaque équipe doit se positionner dans la zone de pénalité avant l'échéance des 20 minutes de jeu.
 - i. Les attrapeur-euse-s sont considérés-es comme des remplaçants-es durant le temps sans attrapeur-euse-s et ne peuvent pas entrer sur le terrain en tant qu'attrapeur-euse-s avant qu'ils ne soient autorisé-e-s à entrer en jeu par l'arbitre de temps.
- D.** Les attrapeur-euse-s doivent être relâché-e-s par l'arbitre de temps à la 20ème minute de jeu.
 - i. Un-e joueur-se entrant sur le terrain en tant qu'attrapeur-se avant d'avoir été relâché-e par l'arbitre de temps a commis un faux départ d'attrapeur-se et reçoit du temps de pénalité en tant qu'attrapeur-se.
- E.** Le-a porteur-se de flag doit entrer sur le terrain entre la 19ème et la 20ème minute de jeu.

● **Pénalité : Carton bleu** — Faux départ d'attrapeur-se

3.5. Fin de match et prolongation

3.5.1 La capture du flag

Après que l'attrapage du flag a été confirmé et que l'équipe l'ayant attrapé a été récompensée de trente points :

- A.** Si cette équipe a plus de points que l'équipe adverse, l'équipe attrapeuse gagne le match et l'arbitre principal-e doit donner trois longs coups de sifflet pour indiquer la fin de la partie.
- B.** Si l'équipe attrapeuse n'a pas plus de points que l'autre équipe, la partie continue en prolongation.

3.5.2 Démarrer la prolongation

Quand le match continue en prolongation :

- A.** Le-a porteur-euse du flag quitte la zone des joueurs-euses.

- B.** Les attrapeurs-euses retournent à leur banc en tant que remplaçants-es.
 - i. Si un-e attrapeur-euse doit finir un temps de pénalité quand le jeu reprend, iel doit immédiatement changer de poste en échangeant son bandeau avec un-e joueur-euse en jeu autre que le-a gardien-ne. Iel termine sa pénalité dans ce poste et le-a nouveau-elle doit retourner sur le banc de remplacement.
- C.** Les équipes peuvent faire un changement de joueur-euse supplémentaire sur le terrain, en plus des changements rendus nécessaires par la règle (Voir la règle 1.3.3 Consignes de remplacement).
- D.** Tous-tes les autres joueurs-euses restent à leur place pendant l'arrêt de jeu.
- E.** Le score cible est calculé en ajoutant 30 points au score de l'équipe n'ayant pas attrapé le flag.
- F.** L'arbitre principal-e annonce le score actuel et le score cible.
- G.** Le match reprend en suivant la procédure de reprise de jeu (Voir la règle 3.3.3 Reprendre le jeu).

3.5.3 Atteindre le score cible

Quand une équipe atteint le score cible :

- A.** L'arbitre principal-e doit arrêter le jeu.
- B.** Après avoir validé avec tous-tes les arbitres qu'il n'y a plus de soucis restants ni de pénalités à attribuer, l'arbitre principal-e doit donner trois longs coups de sifflets pour signifier la fin de la partie.
- C.** L'équipe qui atteint le score cible gagne.

3.5.4 Concéder pendant la prolongation

À tout moment de la prolongation, l'une ou l'autre des équipes peut concéder la partie.

- A.** Si l'équipe concédant la partie a le moins de points, l'arbitre principal-e signale la fin du match avec trois longs coups de sifflet. Le score au moment de la concession est le score final, et l'équipe non-concédante gagne.
- B.** Si l'équipe concédante a le plus de points, l'équipe adverse se voit attribuer assez de points pour mener de 10 points. L'arbitre principal-e signale la fin du match avec trois longs coups de sifflet. Le score qui en résulte est le score final, et l'équipe non-concédante gagne.
- C.** Seul-e le-a capitaine peut concéder la défaite pour son équipe. La concession du-de la capitaine est définitive.
- D.** Le-a capitaine peut concéder à n'importe quel moment de la prolongation, y compris si le jeu n'est pas arrêté ou avant de reprendre le jeu après l'attrapage.

3.6. Forfaits

3.6.1 Déclarer forfait

- A.** L'arbitre principal-e déclare un match forfait si :
 - i. Le-a capitaine d'une des équipes demande officiellement un forfait.
 - ii. Une équipe refuse de reprendre un match suspendu sans l'accord de leur adversaire et du-de la directeur-trice de l'évènement.
 - iii. Une pénalité de forfait est administrée.
- B.** Un match peut être déclaré forfait en raison d'une violation des règles de la ligue ou de l'évènement.
- C.** Dans le cas d'un forfait :
 - i. Le match est immédiatement terminé et l'équipe déclarée forfait est l'équipe perdante.
 - ii. Tous-tes les joueurs-euses doivent quitter le terrain.

3.7. Match suspendus

3.7.1 Déclarer un match suspendu

- A.** L'arbitre principal-e ou le-a directeur-trice de l'évènement peut décréter qu'un match est suspendu à cause de la météo, pour problèmes de sécurité, à cause d'un comportement extrême ou inapproprié, d'interférences externes, d'un changement de terrains ou d'un arrêt de jeu prolongé qui nécessite que les balles ou les bâtons soient déplacés de manière significative.
- B.** Les matchs suspendus doivent être enregistrés avec le temps actuel de la partie, le score, les joueurs-euses dans la zone de pénalité avec leur temps restant et le nom de l'équipe qui est en possession de chaque balle.
 - i. Les balles perdues, autre que le flag, doivent être attribuées à une équipe en fonction de l'équipe qui en aurait eu la possession selon ce que l'arbitre principal-e estime être raisonnable.
 - a. L'arbitre principal-e doit généralement assigner les balles en fonction du-de la joueur-euse éligible le-a plus proche sans balle sauf si :
 - 1. La balle était clairement gardée par un-e batteur-euse ayant le bras armé.
 - 2. La position d'un-e batteur-euse pourrait être utilisée pour assigner deux balles différentes.
 - b. Une équipe ne peut pas se voir assigner plus de deux dodgeballs.
 - c. Si les deux batteurs-euses d'une équipe sont dans la zone de pénalité, au moins un dodgeball leur sera attribué.
- C.** Les parties suspendues doivent être reprises le plus rapidement possible dès que le jeu peut redémarrer en toute sécurité.

3.7.2 Reprendre un match suspendu

- A.** Si des membres du corps arbitral présent-e-s avant la suspension sont indisponibles, le-a directeur-trice de l'évènement ou l'arbitre principal-e doit les remplacer.
- B.** Les équipes peuvent faire des changements pendant la suspension sans suivre la procédure de remplacement.
 - i. Tout-e joueur-euse purgeant sa sanction dans la zone de pénalité ne peut pas être remplacé-e pendant la suspension.
 - a. Si le-a joueur-euse est indisponible, le temps restant de sa pénalité doit être purgé par un-e autre joueur-euse éligible de la liste d'équipe.
 - ii. Si un-e joueur-euse reçoit un carton pour une faute ayant eu lieu pendant la suspension, elle sera traitée comme une pénalité contre un-e remplaçant-e et le-a capitaine peut choisir le rôle qui devra purger la pénalité.
- C.** Tous-tes les joueurs-euses devant être en jeu pour la reprise doivent s'aligner n'importe où dans leur zone de gardien-ne.
 - i. Les équipes doivent être en possession des balles qu'elles possédaient ou qui leur ont été assignées lors de la suspension du match.
 - ii. Dans le cas où les deux batteurs-euses d'une même équipe seraient dans la zone de pénalité, le dodgeball sera placé près de l'anneau central.
- D.** Si la suspension a eu lieu après la 19ème minute et que le flag n'a pas été attrapé d'une manière légale, le-a porteur-euse du flag doit entrer sur le terrain avant que la partie redémarre.
 - i. Si les attrapeur-euse-s ne sont pas encore entré-e-s en jeu, un-e attrapeur-euse de chaque équipe doit se présenter à l'arbitre de score avant la reprise du match.
 - ii. Tout handicap du-de la porteur-euse de flag mis en place avant la suspension reste effectif quand le match reprend.
- E.** L'arbitre principal-e vérifie que les équipes et les arbitres sont prêt-e-s.
- F.** L'arbitre dit « Ready » ou « Prêts »
- G.** L'arbitre principal-e donne un coup de sifflet court. Lorsqu'iel siffle :
 - i. Le jeu reprend;
 - ii. L'arbitre de temps relance le temps du match et tous les autres chronomètres.
- H.** Il y a un faux départ si un-e joueur-euse touche le sol devant le ligne de la zone du-de la gardien-ne entre le « Ready » et le coup de sifflet pour redémarrer la partie.

- **Pénalité : Carton bleu** — Faux départ

3.7.3 Matchs abandonnés

- A.** Si un match suspendu ne peut être redémarré durant l'évènement où il devait avoir lieu, le·a directeur·trice de l'évènement doit déclarer le match comme abandonné.
- B.** Si les capitaines des deux équipes et le·a directeur·trice de l'évènement décident ensemble de ne pas redémarrer un match suspendu, le·a directeur·trice de l'évènement doit déclarer le match comme abandonné.
 - i. Si une (ou les) équipe(s) refuse(nt) de reprendre le match sans l'accord de l'équipe adverse et du·de la directeur·trice de l'évènement, la(les) équipe(s) doivent être déclarées forfait pour le match.



4. Marquer des points

4. MARQUER DES POINTS

4.1. Marquer un but

4.1.1 But valide

Dix points sont marqués par une équipe lorsque la balle de volley passe entièrement à travers un anneau adverse, peu importe qui l'a lancé, et quand le but est validé.

A. Tous les points suivants doivent être vérifiés pour qu'un but soit validé :

- i. La balle de volley est passée entièrement à travers l'un des anneaux.
 - a. Les buts peuvent être marqués depuis n'importe quel côté des anneaux.
- ii. La balle de volley n'était pas morte.
- iii. La balle de volley n'était pas non-marquable (Voir la règle 5.6.3 Une balle de volley non-marquable).
- iv. Le but n'a pas eu lieu entre une faute résultant en un carton pour un membre de l'équipe qui marque et le moment où le carton est donné.
- v. Le but n'a pas eu lieu entre une faute résultant en un changement de possession de la balle de volley commise par un membre de l'équipe qui marque et le changement de possession en question.
- vi. Le-a joueur-euse qui marque n'a pas commis de faute résultant en un retour aux anneaux, un carton, ou une expulsion juste avant de recevoir la balle de volley ou alors qu'il était en possession de la balle de volley.
- vii. L'anneau n'était pas disloqué ou injouable d'une quelconque manière (Voir la règle 4.3.1 Marquer au travers d'un anneau disloqué).

B. La balle de volley devient morte dès que le but est marqué.

C. L'arbitre principal-e doit confirmer la validité du but par un long coup de sifflet en levant les deux bras.

D. Tout but validés après que le flag ait été attrapé légalement sont invalidés (Voir la règle 4.4.3 Actions simultanées).

4.1.2 Protection illégale des buts

A. Une action est considérée comme une protection illégale des buts et valide un but comme si la balle de volley était passée à travers l'anneau si n'importe laquelle de ces situations se présente :

- i. Un-e joueur-euse en défense, autre que le-a gardien-ne, touche la balle de volley avec une partie de son corps ou équipement au travers d'un anneau depuis le côté de l'anneau d'où la balle de volley sortirait.

- ii. Un-e joueur-euse en défense, autre que le-a gardien-ne, touche la balle de volley lorsqu'elle est en train de passer au travers d'un anneau, avec une partie de leur corps ou de leur équipement positionnée de l'autre côté de l'anneau que celui d'où la balle de volley entre même si cette partie n'est pas étendue au travers de l'anneau.

- B.** Un-e batteur-se ou un-e attrapeur-se qui commet volontairement une protection illégale des buts a commis une protection des buts interpositionnelle et intentionnelle.

- **Pénalité : Carton rouge** — Interposition intentionnelle de protection des buts

4.2. Reprendre le jeu après un but

4.2.1 Balle de volley morte

Après un but marqué et avant que le jeu de la balle de volley ne reprenne, la balle de volley est considérée comme morte.

- A.** N'importe quel-le joueur-euse de l'équipe qui vient de recevoir le but peut passer la balle de volley morte à son-sa gardien-ne dans sa zone de gardien-ne, mais n'a pas le droit d'interagir d'une quelconque autre façon avec la balle de volley.

- i. Les remplaçants-es de cette équipe peuvent passer la balle de volley morte à leur gardien-ne mais doivent rester dans la zone de remplacement ou le banc ce faisant.

- B.** Les joueurs-euses de l'équipe qui vient de marquer le but ne doivent pas ramasser ou interagir d'une quelconque manière avec la balle de volley morte sauf pour le rendre à le-a gardien-ne de l'équipe adverse à la demande de cette équipe.

- i. L'équipe qui vient de marquer peut choisir de décliner cette requête.

- C.** Les joueurs-euses ne doivent pas être pénalisés-es pour avoir joué comme si la balle de volley était vivante avant que le but ne soit confirmé.

- i. Cela ne s'applique pas si le-a joueur-euse agit avec l'intention d'affecter la reprise du jeu de la balle de volley.

- D.** Le-a gardien-ne dont l'équipe vient de recevoir un but peut demander à un-e arbitre de lui donner la balle de volley.

- E.** Si une pénalité change la possession de la balle de volley morte et le donne à l'équipe qui vient de marquer, la balle de volley devient vivante à la reprise après le changement de possession.

- **Pénalité : Carton bleu** — Intentionnellement et illégalement interagir avec une balle de volley morte

4.2.2 Reprise par le·a gardien·ne

Si le·a gardien·ne de l'équipe qui vient de recevoir le but est la première personne à posséder la balle de volley après la validation du but, la balle de volley devient vivante, redémarrant ainsi le jeu de la balle de volley, dès que le·a gardien·ne possède la balle de volley dans sa propre moitié de terrain.

- A. Si n'importe qui d'autre possède la balle de volley morte avant le·a gardien·ne, le·a gardien·ne doit le posséder dans sa zone de gardien·ne pour la rendre vivante.
- B. L'arbitre principal·e siffle une fois quand le jeu de la balle de volley reprend avec la possession du·de la gardien·ne.

4.3. Anneaux cassés ou tombés

4.3.1 Marquer au travers d'un anneau disloqué

Personne ne peut marquer de but dans un anneau disloqué. Un anneau disloqué est défini comme étant cassé, déplacé, au sol, ou non-jouable.

- A. Si un anneau est en train de tomber quand la balle de volley le traverse complètement, le but est tout de même valide.
 - i. Un anneau en cours de chute est considéré comme disloqué quand le cerceau touche le sol ou quand l'anneau se stabilise au moins temporairement dans une position non verticale, même si c'est sur un·e joueur·euse.
- B. Si le cerceau d'un anneau se tourne et n'est plus aligné avec la ligne de but, l'anneau n'est pas disloqué et il est possible d'y marquer un but.
 - i. Les anneaux ayant ainsi pivoté doivent être remis en position adéquate une fois que le jeu quitte la zone.
- C. Un anneau est cassé quand le poteau se casse ou quand le cerceau n'est plus attaché au poteau.
- D. Si l'arbitre juge un anneau disloqué, il peut l'indiquer verbalement.
- E. Un anneau disloqué doit être réparé et remis en position adéquate avant qu'un but ne puisse y être marqué.

4.3.2 Procédure de l'anneau disloqué

En cas général, quand un anneau est disloqué, le jeu continue.

- A.** Si un anneau est disloqué et que l'une des situations suivantes se présente, le jeu doit être arrêté.
 - i. Un anneau cassé représente un danger pour les joueurs·euses.
 - ii. L'anneau cassé nécessite un temps relativement long pour être réparé ou bien nécessite le remplacement de certaines parties de l'anneau et l'équipe défendant cet anneau possède la balle de volley.
 - a. L'arbitre principal·e peut attendre un ralentissement du jeu pour arrêter le jeu.
 - iii. Les trois anneaux d'une même équipe sont disloqués.
- B.** Tout anneau disloqué doit être remis à sa position à n'importe quel arrêt de jeu.
- C.** Si le jeu n'est pas arrêté, l'anneau doit être remis en position quand le jeu n'est plus dans la zone proche de l'anneau.
- D.** Le·a joueur·euse possédant la balle de volley peut demander que le jeu soit arrêté pour remettre en position un anneau disloqué de l'équipe adverse si le·a porteur·euse de balle de volley est dans sa propre moitié, ou si iel est à proximité de la ligne de milieu de terrain et n'est pas dans un contact avec un·e joueur·euse adverse.

4.3.3 Disloquer, tourner et remettre en place les anneaux.

- A.** Les joueurs·euses ne doivent pas remettre en place les anneaux de l'équipe adverse alors que leur équipe a la possession de la balle de volley.
- B.** Les joueur·euse·s ne doivent pas disloquer d'anneau.
 - i. Cette règle ne s'applique pas dans les situations suivantes :
 - a. Un anneau est disloqué par une balle lancée.
 - b. Un·e joueur·euse de balle de volley en attaque disloque un anneau en essayant de marquer un but contesté.
 - c. Un·e joueur·euse disloque un anneau en conséquence d'un contact physique avec un·e adversaire.
 - ii. Si un·e joueur·euse disloque illégalement un anneau en marquant un but, le but ne doit pas être refusé en raison de la pénalité pour avoir disloqué l'anneau.

- C. Un-e joueur-euse ne doit pas bouger ou altérer un anneau dans le but d'influencer le passage ou non de la balle de volley à travers cet anneau.

- **Pénalité : Carton bleu** — Illégalement remettre en place un anneau de l'équipe adverse
- **Pénalité : Carton bleu** — Avoir disloqué un anneau de manière non intentionnelle.
- **Pénalité : Carton jaune** — Disloquer un anneau par imprudence
- **Pénalité : Carton rouge** — Disloquer intentionnellement un anneau
- **Pénalité : Carton rouge** — Bouger ou altérer un anneau pour avoir une influence sur le fait que la balle de volley passe ou non à travers l'anneau

4.4. La capture du flag

4.4.1 La capture du flag

Trente points sont marqués par une équipe quand leur attrapeur-euse attrape le flag et que l'attrapage est validé.

- A. Un attrapage de flag est valide quand tous les points suivants sont vérifiés :

- Un-e attrapeur-euse a détaché le flag du short et a la possession entière de cette balle au moment où elle est détachée du short.
- La chaussette du flag était bien attachée au short avant l'attrapage.
- Le-a porteur-se de flag n'était pas inattrapable au moment de la capture (Voir la règle 8.4.1 Le-a porteur-euse du flag).
- L'attrapeur-euse ayant attrapé n'a pas commis de faute résultant en un retour aux anneaux, un carton de pénalité ou une expulsion du terrain juste avant ou pendant l'attrapage.
- L'attrapage n'est pas intervenu entre une faute résultant en un carton par un membre de l'équipe ayant attrapé et le moment où le carton est donné au-à la joueur-euse.
- L'attrapage n'a pas eu lieu entre le moment où l'équipe qui attrape a commis une interférence avec le troisième dodgeball et celui où la pénalité pour interférence avec le troisième dodgeball a été administrée.
- Le-a porteur-euse du flag n'était pas physiquement gêné-e par un membre du corps arbitral ou un membre de l'équipe ayant attrapé d'une manière qui aurait aidé à l'attrapage.
 - Entraves physiques causées exclusivement par les actions listées sous 6.3.1.A. (Interactions de l'attrapeur-euse envers le-a porteur-euse du flag) doivent être ignorées si les actions ont été commises légalement par l'attrapeur-euse.
- L'attrapeur-euse n'était pas hors-jeu au moment de la capture.
- Les deux attrapeurs-euses en jeu n'ont pas simultanément attrapé la chaussette du flag.
- Le jeu était n'était pas arrêté lorsque le flag a été attrapé.

4.4.2 Signaler l'attrapage du flag

- A. Si l'arbitre principal-e ou l'arbitre de flag pense qu'un attrapage légal du flag a eu lieu, le jeu doit être arrêté.
- B. Si l'attrapage est confirmé, l'équipe ayant attrapé gagne trente points et l'arbitre signale si le match est terminé ou continue en prolongation (Voir la règle 3.5.1 La capture du flag).

4.4.3 Actions simultanées

- A. Quand un attrapage valide et soit une faute par l'équipe ayant attrapé soit un but valide de l'une des équipes se passent dans un temps très rapproché, l'arbitre principal-e doit déterminer lequel est advenu en premier en fonction des indications à disposition.
 - i. Seules les déclarations des membres du corps arbitral doivent compter.
 - ii. Si un but considéré comme valide a été marqué après qu'un attrapage valide ait été effectué, il ne sera pas pris en considération pour déterminer si le match prend fin ou continue en prolongation.
 - a. Si l'attrapage du flag met fin au match, le but doit être invalidé.
 - b. Si le match s'étend en prolongation, le but doit être compté après que le score établi soit déterminé. Le but devra être considéré comme ayant été marqué en prolongation, et n'est pas pris en compte pour établir l'objectif de score.
 - iii. Si un attrapage valide du flag intervient avant une faute, l'attrapage doit être validé.
 - iv. Si et seulement s'il n'y a pas d'indication disponible sur lequel des événements est arrivé en premier, l'arbitre principal-e doit déclarer les actions simultanées.
 - a. Si une faute qui invalide un attrapage du flag est simultanée à l'attrapage en question, l'attrapage doit être invalidé.
 - b. Si un but et un attrapage par ailleurs valides sont déclarés simultanés, le but doit être traité comme étant arrivé en premier.



5. Dodgeballs et toucher des joueurs·euses

5. DODGEBALLS ET TOUCHER DES JOUEURS·EUSES

5.1. Le bâton monté

5.1.1 Monter sur le bâton

Tous·tes les joueurs·euses doivent monter sur leur bâton pour pouvoir engager des actions de jeu.

- A.** Pour être monté·e sur son bâton, le bâton doit passer entre les jambes du·de la joueur·euse et avoir un point de contact avec son corps.
- B.** Le bâton est toujours monté jusqu'à ce que l'un des évènements suivants se produise :
 - i. Le bâton, ou le bras du·de la joueur·euse tenant le bâton, ne traverse plus le plan entre ses jambes.
 - ii. Le·a joueur·euse perd le contact avec le bâton.
 - iii. Le bâton est à plat au sol sans que le·a joueur·euse ne le touche avec la main.

5.1.2 Descendre du bâton

Si un·e joueur·euse descend du bâton en jeu, iel est immédiatement considéré·e comme étant hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

- A.** Si un·e joueur·euse est forcé·e à descendre de son bâton par les actions illégales d'un·e adversaire, un membre du corps arbitral peut autoriser le·a joueur·euse à immédiatement remonter sur son bâton et à continuer à jouer.

5.2. Toucher des joueurs·euses

5.2.1 Devenir hors-jeu

- A.** Un·e joueur·euse est "hors-jeu" quand l'un des évènements suivants se produit :
 - i. Le·a joueur·euse descend de son bâton.
 - ii. Le·a joueur·euse est touché·e par un dodgeball vivant projeté par un·e adversaire.
 - a. Cela inclut être touché·e au niveau des cheveux, vêtements ou tout autre équipement excepté une balle de jeu tenue ou sur les doigts tenant cette balle.
 - b. Le terme "éliminé·e" est utilisé pour signifier qu'un·e joueur·euse est hors-jeu car touché·e par le dodgeball vivant d'un·e adversaire.

- c. Les joueurs·euses suivant·es ne sont pas mis·es hors-jeu quand iels sont touché·es par un dodgeball vivant lancé par un·e adversaire :
 - 1. Gardiens·nes protégés·es (Voir la règle 7.2.2 Les pouvoirs spécifiques du·de la gardien·ne).
 - 2. Batteurs·euses avec l'immunité (Voir la règle 5.5.2 Revendiquer l'immunité pour le dodgeball).
 - 3. Joueurs·euses entrant en jeu auparavant en dehors des limites pour remettre une balle de volley en jeu (Voir la règle 7.5.4 Procédure de retour en limites).
 - d. Les batteurs·euses n'ayant pas l'immunité peuvent retarder le moment de la descente du bâton pour tenter d'attraper le dodgeball vivant (Voir la règle 5.4.3 Batteur·euse touché·e).
- B.** Les joueurs·euses doivent impérativement suivre la procédure de retour aux anneaux une fois hors-jeu (Voir la règle 5.3.1 Retour aux anneaux).

5.2.2 Dodgeball vivant

Afin de mettre un·e joueur·euse hors-jeu, un dodgeball doit être vivant.

- A.** Pour être vivante, un dodgeball doit :
- i. Soit :
 - a. Être projeté d'une quelconque manière par un·e batteur·euse.
 - b. Être lâchée par un·e batteur·euse quand iel n'a pas à le faire de par les règles.
 - ii. Ne doit pas avoir été en contact avec un·e adversaire au moment où le dodgeball a été relâché, ou de finir d'être propulsé.
 - iii. Ne doit pas avoir touché le sol, être sortie du terrain ou avoir été attrapée.
 - a. Le dodgeball est vivant jusqu'à ce que l'action mentionnée ci-dessus intervienne.
 - iv. Ne doit pas avoir heurté le sol après avoir touché le corps d'un·e adversaire, un autre dodgeball ou la balle de volley.
- B.** Un dodgeball qui n'est pas vivant est considéré comme mort.

5.2.3 Dodgeballs tenus

- A.** Un·e batteur·euse ne doit pas tenter de faire croire à un·e adversaire qu'iel est hors-jeu en le·a touchant avec un dodgeball tenu.
- i. Un contact accidentel avec un dodgeball tenu ne doit pas être pénalisé.
- **Pénalité : Carton bleu** — Illégalement toucher un·e adversaire avec un dodgeball tenu

5.2.4 Le tir allié

Un·e joueur·euse ne peut pas être mis·e hors-jeu par un dodgeball rendu vivant par un·e coéquipier·ère.

5.2.5 L'indication « safe » ou « protégé·e »

Si un·e joueur·euse est touché·e par un dodgeball qui ne peut pas le·a mettre hors jeu, l'arbitre doit indiquer « protégé·e », « safe » ou « clear », à moins qu'iel ne devienne hors-jeu autrement.

- A. Un·e joueur·euse touché·e par un dodgeball doit descendre de son bâton et commencer la procédure de hors-jeu (sauf dans le cas d'un·e batteur·euse qui tente d'attraper le dodgeball).
 - i. Si un·e joueur·euse a été touché·e par un dodgeball vivant et que l'arbitre ne lui indique pas « protégé·e », « safe » ou « clear », iel est mis·e hors-jeu.
- B. Si le·a joueur·euse descend de son bâton suite au contact avec le dodgeball mais qu'un·e arbitre indique ensuite « protégé·e », « safe » ou « clear », iel peut, après indication de l'arbitre, remonter sur son bâton et continuer à jouer.
 - i. Si le·a joueur·euse ne remonte pas rapidement sur son bâton à l'indication de l'arbitre, iel doit suivre la procédure de hors-jeu.
- C. Si le·a joueur·euse ne commence pas immédiatement la procédure de hors-jeu, iel est susceptible de recevoir une pénalité.
 - i. Cette pénalité ne s'applique pas si un·e arbitre indique finalement « protégé·e », « safe » ou « clear ».
 - ii. Si l'arbitre avait initialement indiqué « protégé·e », « safe » ou « clear » mais qu'iel change l'indication pour « beat » ou « touché·e » le·a joueur·euse n'est pas pénalisé·e s'iel réagit rapidement à la nouvelle indication.
 - iii. Si aucun·e arbitre n'a indiqué « protégé·e », « safe » ou « clear » et que l'indication finale donnée est « beat » ou « touché·e », il est considéré que le·a joueur·euse ignore volontairement avoir été mis·e hors-jeu (Voir la règle 5.3.2.B. Joueurs·euses hors-jeu).
 - a. Si l'arbitre pense que le·a joueur·euse ne savait pas que le dodgeball l'avait touché·e, alors l'arbitre peut considérer qu'il s'agit d'un hors-jeu involontaire (Voir la règle 5.3.2.C. Joueurs·euses hors-jeu).
 - 1. Le fait qu'un·e joueur·euse ait pu croire qu'iel était « protégé·e », « safe » ou « clear » sans qu'il y ait eu d'indication de l'arbitre ne doit pas être pris en compte dans la décision de la pénalité.

5.2.6 Toucher à la tête

Un toucher à la tête arrive lorsqu'un-e joueur-euse lâche un dodgeball, et que le premier contact qu'il effectue après avoir été lâché est la tête ou le cou de l'adversaire.

A. Un toucher à la tête est illégal à moins que l'un des cas suivants ne se produise :

- i. Le-a joueur-euse touché-e change la vitesse ou la direction de sa tête après que le-a batteur-euse en possession du dodgeball commence le mouvement final de sa tentative de touche, et de sorte que la tête du-de la joueur-euse se trouve sur le chemin du dodgeball.
- ii. La balle effleure la tête ou la touche avec une force négligeable.
- iii. Elle est projetée sans force excessive quand l'adversaire est à peu près à 5m ou plus.

B. Tout toucher à la tête illégal et projeté avec une force excessive doit être pénalisé comme un toucher à la tête avec force excessive.

- **Pénalité : Carton jaune** — Toucher à la tête illégal
- **Pénalité : Carton rouge** — Toucher à la tête avec force excessive

5.3. Retour aux anneaux

5.3.1 Retour aux anneaux

Les joueurs-euses hors-jeu restent hors-jeu jusqu'à ce qu'ils effectuent la procédure suivante, dans l'ordre :

A. Immédiatement abandonner la possession de toute balle en la laissant tomber et en descendant de son bâton.

- i. Le-a joueur-euse ne doit pas passer ou projeter la balle d'une quelconque manière, sauf en terminant un mouvement naturel déjà commencé (Voir la règle 5.6.2 Les conditions du mouvement naturel).
- ii. Un dodgeball lâché de cette manière est mort.
- iii. La balle de volley, lâchée de cette façon, est "non-marquable".

B. Toucher leur propre anneau central.

- i. Le-a joueur-euse doit toucher le cerceau ou bien le poteau ; iel ne peut pas toucher la base de l'anneau, sauf si l'anneau est disloqué, auquel cas le seul point de touche possible sera ladite base.
- ii. Le-a joueur-euse doit toucher l'anneau avec une partie de son corps, pas avec son bâton.

C. Remonter sur son bâton avant de s'éloigner des anneaux.

● **Pénalité : Répéter la procédure** — Enfreindre la procédure de retour aux anneaux

● **Pénalité : Carton jaune** — Violation répétitive ou volontaire de la procédure de retour aux anneaux

5.3.2 Joueurs-euses hors-jeu

A. Les joueurs-euses hors-jeu ne doivent pas interagir avec le jeu et donc par conséquent :

- i. Éviter toute interaction avec les autres joueur-euse-s ou avec le jeu.
- ii. Ne doivent pas projeter ou d'une quelconque manière jouer une balle, mis à part les cas de mouvement naturel (Voir la règle 5.6.2 Les conditions du mouvement naturel)
 - a. Toutes les balles en cours de possession doivent être lâchées.
 - b. Si le-a joueur-euse propulse une balle illégalement après avoir été mis-e hors jeu, il s'agit d'un cas de violation de la règle du mouvement naturel.
- iii. Ne doit pas initier ou persévérer dans un contact, autre que le contact accidentel.
 - a. Si un-e joueur-euse est dans un mouvement naturel et ne peut pas arrêter son mouvement lorsqu'il est mis hors-jeu, iel peut effectuer son mouvement.
 - b. Les joueurs-euses doivent immédiatement interrompre le contact avec leur adversaire de la manière la plus sécurisée et avec le moins de conséquences possibles.

B. Les joueurs-euses ne doivent pas volontairement ignorer avoir été mis-es hors-jeu.

C. Si un-e joueur-euse ignore qu'il est hors-jeu :

- i. A. L'arbitre informe verbalement et visuellement le-a joueur-euse qu'il est hors-jeu.
- ii. Si le-a joueur-euse interagit avec le jeu en ignorant qu'il est devenue hors-jeu, iels doivent être sanctionné.es pour interaction illégale avec le jeu en étant hors-jeu.
 - a. Un contact, qui serait légal si un-e joueur-euse était considéré-e comme en jeu, est sanctionné d'une faute d'interaction illégale avec le jeu en étant hors-jeu, sauf si la faute de contact illégal en étant hors-jeu s'applique avant.

D. Il s'agit d'une faute de contact illégal en étant en situation de hors-jeu si le-a joueur-euse :

- i. Entreprend un contact avec un-e adversaire alors que celui-ci aurait pu être évité.
- ii. Entreprend de pousser, bloquer, charger ou encercler après avoir été mis-e hors-jeu en descendant de son bâton, peu importe s'il a été possible de réagir à la dite descente.
- iii. Ajoute de la force à un contact de telle sorte à ce que son adversaire se retrouve au sol après avoir été mis-e hors-jeu par la descente du bâton, peu importe s'il a été possible de réagir à la dite descente.

● **Pénalité : Carton bleu** — Interagir illégalement avec le jeu alors que le-a joueur-euse est hors-jeu

● **Pénalité : Carton jaune** — Volontairement ignorer être hors-jeu

● **Pénalité : Carton jaune** — Contact illégal en étant hors-jeu

5.4. Rediriger et attraper un dodgeball vivant

5.4.1 Bloquer et dévier les dodgeballs

Un·e joueur·euse en possession d'une balle peut tenter de bloquer ou de dévier un dodgeball vivant se dirigeant vers iel avec la balle qu'iel possède.

- A.** La balle possédée peut être utilisée pour dévier ou projeter le dodgeball vivant.
- B.** Bloquer ou dévier le dodgeball n'affecte pas le fait qu'il soit vivant.
- C.** Une balle de volley morte ne doit pas être utilisée pour interagir volontairement avec un dodgeball.
- D.** Les joueurs·euses ne doivent pas utiliser une balle qu'ils tiennent pour interagir avec un dodgeball mort ou un dodgeball rendu vivant par un·e coéquipier·ère.
 - i. Si l'arbitre estime que le·a joueur·euse n'était pas raisonnablement conscient·e que le dodgeball était mort ou rendue vivant par un·e coéquipier·ère et qu'autrement l'action était légale, le·a joueur·euse ne doit pas être pénalisé·e.

- **Pénalité : Carton bleu** — Dévier illégalement une balle avec une balle tenue
- **Pénalité : Carton bleu** — Bloquer une balle illégalement

5.4.2 Dévier les dodgeballs

Toute tentative de changer la direction d'un dodgeball vivant autrement que par l'usage d'une balle est considérée comme une déviation du dodgeball.

- A.** Les batteurs·euses peuvent, en général, dévier manuellement un dodgeball ou tenter d'en altérer la course.
 - i. Un·e batteur·euse touché·e ne peut pas dévier de dodgeball, sauf en essayant de de l'attraper (Voir la règle 5.4.3 Batteur·euse touché·e).
 - ii. Un·e batteur·euse en possession d'un dodgeball ne doit pas dévier manuellement un autre dodgeball.
 - a. Cette règle n'interdit pas le fait de contrer un dodgeball vivant avec un dodgeball tenu (Voir la règle 5.4.1 Bloquer et dévier les dodgeballs).
 - iii. Si le dodgeball était initialement vivant, il le reste pour l'équipe l'ayant rendu vivant.
 - a. S'il était vivant pour l'équipe adverse du·de la batteur·euse ayant dévié manuellement le dodgeball, iel devient un·e batteur·euse touché·e.
- B.** Les poursuiveurs·euses et les attrapeurs·euses ne doivent à aucun moment dévier manuellement un dodgeball.
 - i. Cette règle n'interdit pas le fait de contrer un dodgeball vivant avec une balle tenue (Voir la règle 5.4.1 Bloquer et dévier les dodgeballs).

- ii. Cette règle n'interdit pas de faire bouclier (Voir la règle 71.2 Interagir avec une balle d'un autre poste).

C. Si un-e joueur-euse dévie illégalement et de manière répétée les dodgeballs, pas préjudice pas de faute ne peut pas être invoqué.

• **Pénalité : Carton bleu** — Déviation illégale d'un dodgeball

5.4.3 Batteur-euse touché-e

Un-e batteur-euse non immunisé-e est un-e batteur-euse touché-e, plutôt qu'éliminé-e, à partir du moment où iel est atteint-e par un dodgeball adverse vivant jusqu'à ce que cette balle devienne morte. Un-e joueur-euse touché-e est sujet-te aux restrictions suivantes :

- A.** Iel ne peut pas rendre un dodgeball vivant.
- B.** Iel doit immédiatement lâcher un dodgeball s'iel en possédait un.
 - i. Le-a joueur-euse ne doit pas passer ou projeter la balle d'une quelconque manière, sauf en terminant un mouvement naturel déjà commencé (Voir la règle 5.6.2 Les conditions du mouvement naturel).
 - ii. Ne pas relâcher le dodgeball est une violation des règles du-de la batteur-euse touché-e.
- C.** Un-e batteur-euse touché-e doit soit tenter d'attraper le dodgeball qui l'a touché-e, soit suivre immédiatement la procédure de hors-jeu.
 - i. Un-e batteur-euse touché-e est autorisé-e à envoyer le dodgeball l'ayant touché-e dans les airs dans sa tentative de l'attraper.
 - ii. Après avoir été touché-e par le dodgeball, toute tentative intentionnelle du-de la batteur-euse touché-e de modifier la trajectoire du dodgeball autrement que pour tenter de l'attraper est une violation des règles du-de la batteur-euse touché-e.
- D.** Si un-e batteur-euse touché-e tente n'importe quelle autre action que celles décrites dans cette section, iel est sujet aux mêmes règles et pénalités pour ces actions que s'iel était hors-jeu.
- E.** Si un-e batteur-euse touché-e attrape le dodgeball avant qu'il ne devienne mort, ce-tte batteur-euse n'est pas éliminé-e par ce dodgeball.
 - i. Un-e batteur-euse touché-e a toujours le risque d'être mis-e hors-jeu par un autre dodgeball qui aurait été envoyé par un-e adversaire à moins qu'iel n'attrape également celui-ci avant qu'il ne soit mort.
- F.** Un-e batteur-euse touché-e qui n'arrive pas à attraper le dodgeball l'ayant touché-e avant qu'il ne devienne mort est immédiatement considéré-e comme étant hors-jeu et doit suivre la procédure de hors-jeu.

• **Pénalité : Carton bleu** — Violation des règles du-de la batteur-euse touché-e

5.5. Le troisième dodgeball et l'immunité aux dodgeballs

5.5.1 Le troisième dodgeball

Quand une équipe possède deux dodgeballs et que le dodgeball restant n'est pas possédé et est morte, le dodgeball libre est nommé troisième dodgeball.

A. Cette balle reste le troisième dodgeball jusqu'à ce que l'une des situations suivantes intervienne :

- i. L'équipe possédant les dodgeballs effectue une tentative vraisemblable de mise hors-jeu.
- ii. L'équipe possédant les dodgeballs en perd un à la suite des actions d'un·e de ses adversaires.
- iii. L'équipe sans dodgeball récupère la possession d'un dodgeball.

B. Les joueurs·euses de l'équipe possédant les dodgeballs ne doivent pas commettre d'interférence avec le troisième dodgeball.

- i. Il y a interférence avec le troisième dodgeball si :
 - a. Un·e joueur·euse de l'équipe possédant les dodgeballs prend possession ou tente d'une quelconque manière de déplacer le troisième dodgeball.
 - b. Un·e joueur·euse de l'équipe possédant les dodgeballs empêche ou retarde l'autre équipe dans son action de récupérer le troisième dodgeball en se mettant continuellement et intentionnellement sur leur chemin.
- ii. Les deux dodgeballs concernées par le changement de possession en conséquence d'une interférence avec le troisième dodgeball sont choisis par l'arbitre, mais le troisième dodgeball est généralement compris dans ces deux balles.
- iii. Le jeu doit être arrêté afin d'administrer la pénalité pour interférence avec le troisième dodgeball.
 - a. Les membres du corps arbitral peuvent retarder l'arrêt de jeu pour un avantage ou une pénalité reportée si nécessaire.

● **Pénalité : Retour aux anneaux, changement de possession de la balle de volley ainsi que des deux dodgeballs** — Interférence avec le troisième dodgeball

5.5.2 Revendiquer l'immunité pour le dodgeball

Quand il y a une troisième dodgeball (dodgeball disponible), un-e batteur-euse de l'équipe qui n'en a pas peut lever son poing au-dessus de son épaule pour être immunisé-e à la mise hors-jeu.

- A.** Une demande d'immunité est invalide dans les cas où il n'y a pas de troisième dodgeball ou si le troisième dodgeball a été libéré par ce-tte batteur-euse sans qu'il y ait eu tentative de toucher un-e adversaire.
 - i. Si les deux batteurs-euses d'une équipe demandent l'immunité, l'un-e d'entre eux doit baisser son poing pour éviter une pénalité. Si aucun-e des deux ne baisse le poing, l'un-e d'entre eux doivent être sanctionné-e d'une faute pour demande d'immunité invalide.
 - ii. Si la demande d'immunité invalide a été faite de manière non-intentionnelle, et n'affecte pas le jeu, le-a joueur-euse peut être pénalisé-e pour demande d'immunité invalide mineure.
- B.** Le-a batteur-euse immunisé-e n'est pas immunisé-e aux dodgeballs rendues vivantes avant que l'immunité ne soit demandée.
- C.** Si un-e adversaire commence son mouvement naturel dans une tentative de mise hors-jeu avant que le-a batteur-euse immunisé-e ne perde l'immunité, celui-ci ne peut pas être mis hors-jeu par cette tentative.
- D.** Si un-e batteur-euse immunisé-e ouvre son poing, ou l'abaisse sous l'épaule, iel perd son immunité jusqu'à ce qu'iel repositionne son poing fermé au dessus de l'épaule.
 - i. Alors que le-a batteur-euse immunisé-e tente directement de ramasser le troisième dodgeball, le-a batteur-euse garde son immunité jusqu'à ce qu'iel prenne possession du troisième dodgeball, même si son poing est abaissé sous l'épaule ou ouvert durant le procédé.
 - ii. Perdre l'immunité de cette manière ne lève pas les obligations pour le-a batteur-euse selon 5.5.3 Limitations de l'immunité.

- **Pénalité : Retour aux anneaux** — Demande d'immunité invalide mineure
- **Pénalité : Carton bleu** — Demande d'immunité invalide

5.5.3 Limitations de l'immunité

Après avoir demandé l'immunité légalement :

- A.** Le-a batteur-euse doit immédiatement et directement prendre possession du troisième dodgeball.
 - i. Le-a batteur-euse peut approcher le dodgeball de la direction qu'iel préfère.
 - ii. Tenter une action autre que de prendre possession du troisième dodgeball en demandant l'immunité est une violation de l'immunité.

B. Le-a batteur-euse reste sujet-te aux restrictions ci-dessus jusqu'à ce qu'une des situations suivantes arrive :

- i. Il n'y a plus de troisième dodgeball.
 - a. Si le statut du troisième dodgeball change, le-a batteur-euse perd immédiatement son immunité et doit baisser son poing.
- ii. Le-a joueur-euse descend de son bâton.
- iii. Un autre dodgeball devient libre.
 - a. Le-a joueur-euse doit abandonner son immunité pour tenter de prendre possession du dodgeball nouvellement libre.
 - b. Si le-a joueur-euse choisit de garder son immunité, iel doit poursuivre sa tentative de récupération du troisième dodgeball.

● **Pénalité : Carton bleu** — Violation des règles de l'immunité

5.6. Le mouvement naturel

5.6.1 Le mouvement naturel

Quand un-e joueur-euse est mis-e hors-jeu ou devient un-e batteur-euse touché-e, iel peut finir un mouvement unique déjà commencé, si ce mouvement ne peut pas être raisonnablement arrêté.

5.6.2 Les conditions du mouvement naturel

A. Pour que le mouvement naturel soit considéré comme tel lors de la projection d'une balle, les conditions suivantes doivent être respectées :

- i. Le-a joueur-euse doit interrompre tout mouvement engagé et doit relâcher toute balle en sa possession avant de suivre la procédure de hors-jeu.
 - a. Tout mouvement commencé après avoir été mis-e hors-jeu n'est pas considéré comme un mouvement naturel.
- ii. Le-a joueur-euse doit être en contact avec la balle au moment où iel est mis-e hors-jeu.

B. Si un-e joueur-euse projette une balle immédiatement après avoir été mis-e hors-jeu sans respecter les conditions du mouvement naturel ci-dessus présentées, il s'agit d'une violation des règles du mouvement naturel.

C. Un dodgeball relâché par un mouvement naturel est considéré comme mort.

D. Dans le contexte de cette règle, un-e batteur-euse touché-e est considéré-e comme hors-jeu.

● **Pénalité : Changement de possession** — Violation involontaire des règles du mouvement naturel

● **Pénalité : Carton jaune** — Violation intentionnelle des règles du mouvement naturel

5.6.3 Une balle de volley non-marquable

Si un·e joueur·euse touche la balle de volley au moment où iel est mis·e hors-jeu et la relâche, ou la projette en accord avec les règles du mouvement naturel, la balle de volley ne peut pas être utilisée pour marquer de but.

- A.** Une balle de volley ainsi relâchée est non-marquable, même s'il passe entièrement au travers d'un anneau.
- B.** La balle de volley reste vivante et le jeu continue normalement.
- C.** La balle de volley peut de nouveau être utilisée pour marquer un but lorsque :
 - i. Elle est touchée par un·e poursuiveur·euse éligible de la même équipe que le·a joueur·euse qui l'a relâché.
 - ii. Elle est possédée par n'importe quel·le joueur·euse.



6. Contacts et interactions physiques

6. CONTACTS ET INTERACTIONS PHYSIQUES

6.1. Interactions générales

6.1.1 Contact physique illégal

Les formes de contact suivantes sont toujours illégales, sauf si l'arbitre juge qu'elles ont été commises involontairement :

- A.** Provoquer intentionnellement un contact avec un·e joueur·euse d'un autre poste.
- B.** Provoquer intentionnellement un contact avec le·a porteur·euse du flag, à l'exception des attrapeurs·euses.
- C.** Donner un coup de pied à un·e adversaire.
- D.** Effectuer un contact puissant avec la tête.
- E.** Entrer en contact avec la tête, le cou ou l'aine d'un·e adversaire.
- F.** Initier un contact ou exercer une pression au niveau ou en dessous du genou d'un·e adversaire.
- G.** Faire trébucher un·e adversaire.
- H.** Glisser ou plonger vers un·e adversaire.
- I.** Sauter, s'appuyer ou grimper sur n'importe quel·le joueur·euse.
- J.** Porter intentionnellement, ou maintenir au-dessus du sol, un·e joueur·euse, partenaire ou adversaire.
- K.** Attraper le bâton ou les vêtements d'un·e adversaire.
- L.** Tenter de voler la balle de volley en entrant en contact ou en interagissant avec
 - i. Un·e gardien·ne adverse qui est seul·e détenteur·rice de la balle de volley (Voir la règle 7.2.2 Les pouvoirs spécifiques du·de la gardien·ne).
 - ii. Un·e joueur·euse entrant·e au point d'entrée du terrain (Voir la règle 7.5.4 Procédure de retour en limites).

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Contact physique illégal

6.1.2 Les écrans

Un écran consiste pour un-e joueur-euse à prendre une position légale sur le terrain, sur le chemin d'un-e adversaire, dans le but de le-a ralentir, ou de lui faire changer de direction, sans le-a pousser, le-a charger ou le-a ceinturer.

- A.** Un écran est considéré comme étant en place une fois que le-a joueur-euse l'effectuant s'est positionné-e sur le chemin de son adversaire.
- B.** Tous les écrans sont sujets aux règles et restrictions suivantes, que les joueurs-euses concerné-es possèdent une balle ou non :
 - i. Il est illégal d'effectuer un écran sur un-e joueur-euse ayant un autre poste.
 - ii. Il est illégal de bouger une partie du corps pendant l'écran, comme le coude ou la pointe de l'épaule, de manière à ce que l'adversaire coure contre ce point.
 - iii. Si le-a joueur-euse initie un contact plutôt que de laisser son adversaire le-a heurter, il ne s'agit pas d'un écran.
 - iv. Les pieds du-de la joueur-euse ne doivent pas forcément être au sol pour que l'action soit légale.
 - a. Si le-a joueur-euse effectue un mouvement vers son adversaire durant l'écran et que le contact est puissant, l'action est considérée comme une charge.
- C.** Si aucun-e des joueurs-euses ne possède de balle, les règles suivantes s'appliquent en plus des restrictions générales liées aux écrans :
 - i. Un écran engagé derrière l'adversaire doit lui laisser un pas d'espace pour qu'il puisse s'arrêter ou changer de direction.
 - ii. Un écran engagé sur un-e joueur-euse en mouvement doit être en place suffisamment à l'avance pour lui laisser le temps de s'arrêter ou de changer de direction. L'avance est déterminée par la vitesse du-de la joueur-euse en mouvement, et non par le moment de sa perception de l'écran.
 - iii. L'adversaire doit faire tout ce qu'il peut pour éviter de charger le-a joueur-euse effectuant l'écran, soit en ralentissant pour limiter la force du contact, soit en évitant le contact.
 - a. Les contacts accidentels ne doivent pas être pénalisés.
- D.** Si l'adversaire change de direction pour éviter l'écran, toute action pour se retrouver de nouveau sur son chemin doit être considérée comme un nouvel écran.
- E.** Un-e adversaire chargeant sur un-e joueur-euse en train d'effectuer un écran illégal ne doit pas être pénalisé-e, à condition qu'il n'augmente pas volontairement la force de l'impact en réponse à l'écran.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Écran illégal

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Charger illégalement un-e joueur-euse effectuant un écran

6.1.3 Jouer au pied une balle contestée

Il est en général légal de frapper du pied une balle qu'un-e adversaire essaie de jouer. Les règles suivantes s'appliquent :

- A. Un-e joueur·euse ne doit pas donner de coup de pied à un-e adversaire.
 - B. Frapper dans une balle qu'un-e adversaire touche de la main est un coup de pied dangereux.
 - C. Si l'arbitre estime que le coup de pied aurait été illégal si l'adversaire n'avait pas réagi en s'éloignant, le coup de pied est jugé dangereux.
 - D. Si l'arbitre estime que le·a joueur·euse touché·e, ou presque touché·e, s'est mis·e en danger parce qu'il s'est mis·e dans la trajectoire du pied, il n'y a pas faute.
- **Pénalité : Carton jaune** — Coup de pied dangereux
 - **Pénalité : Carton jaune** — Donner un coup de pied à un-e adversaire
 - **Pénalité : Carton rouge** — Coup de pied violent ou excessif

6.1.4 Glisser et plonge

Les joueurs-euses peuvent glisser ou plonger. Il est cependant illégal de :

- A. Glisser ou plonger pour heurter un-e adversaire
 - B. Glisser ou plonger vers un-e adversaire pour le·a faire changer de mouvement, afin d'éviter la glissade ou le plongeon
 - C. Un-e joueur·euse qui se jette directement sur une balle est considéré·e comme en train de glisser ou de plonger
 - D. Les glissades et plongeons qui respectent les conditions ci-dessus (dans le cas de mouvements parallèles côte-à-côte, par exemple) et qui ne sont ni imprudents ni dangereux sont légaux.
- **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Glissade illégale
 - **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Plongeon illégal

6.1.5 Enjamber

Sauter ou plonger par-dessus un·e joueur·euse est considéré comme une enjambée.

- A.** Il est illégal d'enjamber ou de tenter d'enjamber un·e autre joueur·euse qui touche le sol uniquement avec les pieds.
 - i. Si le·a joueur·euse enjambant est obligé·e, par le mouvement soudain du·de la joueur·euse se faisant enjamber, d'enjamber ce·tte dernier·ère illégalement afin d'éviter un contact plus dangereux encore, il n'y a pas de pénalisation.
- B.** Si un·e joueur·euse saute pour tenter une action de jeu par-dessus un·e autre joueur·euse, par exemple un lancer ou un attrapage du flag, mais qu'il reste et atterrit du même côté de départ, l'action n'est pas considérée comme une enjambée.
 - i. Si un·e joueur·euse tente de sauter ou de plonger par-dessus une autre personne sans y parvenir, l'action est considérée comme une tentative d'enjambée.
- C.** Si un·e joueur·euse saute sans tenter d'enjambée mais tombe sur un·e autre joueur·euse en raison d'un contact en l'air, cela ne doit pas être considéré comme une enjambée.

- **Pénalité : Carton jaune** — Enjamber ou tenter d'enjamber illégalement
- **Pénalité : Carton rouge** — Enjamber de manière violente ou excessive

6.1.6 Contact via un·e coéquipier·ère

- A.** Il est illégal de provoquer un contact avec un·e coéquipier·ère dans le but de causer ou de modifier une interaction physique de ce·tte coéquipier·ère avec un·e adversaire.
- B.** Les contacts accidentels ou mineurs via un·e coéquipier·ère ne doivent pas être pénalisés.

- **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Contact illégal via un·e coéquipier·e

6.1.7 Receveur·euse sans appui

Un·e joueur·euse qui tente d'attraper une balle dans les airs est considéré·e comme un·e receveur·euse sans appui.

- A.** Le·a receveur·euse n'a pas à quitter le sol pour être considéré·e sans appui.
- B.** Un·e receveur·euse dans les airs reste sans appui tant que ses jambes n'ont pas absorbé le choc de l'atterrissage, qu'il ait pris possession complète de la balle ou ait abandonné sa tentative de réception de balle.
- C.** Un·e receveur·euse sans appui ne doit pas être poussé·e, ceinturé·e, chargé·e ou plaqué·e par aucun·e adversaire.

- D.** Si l'arbitre estime qu'un-e receveur-euse a jeté puis réceptionné la balle afin d'initier un carton pour contact illégal sur un-e receveur-euse sans appui, il n'y a pas de contact illégal sur receveur-euse sans appui.
 - E.** Si une tentative de jouer la balle provoque un contact accidentel, l'action ne doit pas être pénalisée.
 - i. Si le-a joueur-euse qui provoque le contact cherchait à appliquer une pression sur le-a receveur-euse sans appui, ce contact est considéré comme non-accidentel.
- **Pénalité : Carton jaune** — Entrer illégalement en contact un-e receveur-euse sans appui
 - **Pénalité : Carton rouge** — Charger un-e receveur-euse sans appui
 - **Pénalité : Carton rouge** — Plaquer un-e receveur-euse sans appui

6.1.8 Voler une balle

Le vol d'une balle consiste à s'emparer de la balle d'un-e adversaire en la lui arrachant des mains ou en la poussant pour la faire tomber.

- A.** Un-e joueur-euse peut tenter de voler une balle à un-e adversaire en le-a ceinturant.
 - B.** Un-e joueur-euse ne doit pas frapper dans une balle possédée par son adversaire pour la faire tomber en élançant le bras ou le poing.
 - C.** Dans le cadre du contact entre le-a voleur-euse et le-a volé-e, le-a joueur-euse se faisant voler est considéré-e comme ayant pleine possession de la balle durant le contact, jusqu'à ce qu'il perde totalement le contrôle de la balle.
- **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Tentative illégale de vol

6.1.9 Point de contact initial

Lorsqu'il pousse, charge, bloque ou ceinture, un-e joueur-euse ne doit pas initier le contact par derrière.

- A.** Le contact doit être initié face au torse de l'adversaire.
 - i. Le devant du torse de l'adversaire est défini par un plan passant par le milieu de ses deux épaules.
 - ii. Pour être face à son adversaire, le nombril du-de la joueur-euse initiant le contact doit être devant ce plan quand le contact est initié.
 - iii. Tant que le corps du-de la joueur-euse initiant le contact est ainsi positionné, le point de contact initial peut toucher n'importe quelle partie autorisée du buste, des bras ou des jambes (au-dessus des genoux) de l'adversaire.

- B.** Si un·e joueur·euse est penché·e dans son processus de récupération de balle (incluant le moment où iel se relève après l'avoir ramassée), ou dans le processus de se relever après avoir été allongé·e, initier un contact depuis n'importe quelle direction doit être traité comme un contact par derrière.
 - i. Un·e joueur·euse est considéré·e penché·e lorsque l'axe de sa colonne vertébrale est à plus de 45 degrés de la verticale.
 - ii. Un·e joueur·euse qui maintient sa position penchée après avoir ramassé sa balle, ou après s'être pleinement relevé·e, sans y être forcé·e, ne peut être considéré·e comme penché·e.
- C.** Si les deux pieds du·de la joueur·euse initiant le contact sont ancrés au sol sans mouvement vers l'avant, iel peut initier un contact sur un·e joueur·euse en possession d'une balle par derrière.
 - i. Le·a joueur·euse peut s'avancer pour initier le contact mais doit l'initier avant que les deux pieds n'aient bougé de là où ils étaient à l'origine.
- D.** Si un·e joueur·euse initie un contact en présentant le dos, son adversaire peut continuer le contact sans commettre de faute.
- E.** Si un·e joueur·euse tourne sur iel-même ou se penche juste avant le contact, et si l'adversaire n'a pas eu assez de temps pour réagir et éviter complètement le contact, celui·celle-ci peut initier le contact, il n'y a pas de préjudice.
- F.** Une fois que le contact a été initié, un·e joueur·euse peut le prolonger même s'il résulte en contact par derrière, tant que ce contact n'est pas rompu.
 - i. Cela inclut le changement de type de contact.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Contact illégal par derrière

6.1.10 Contact limité par derrière

- A.** Il est légal de placer une ou plusieurs mains sur l'arrière d'un·e adversaire sans appliquer de force.
 - i. Cela inclut l'usage d'un bras, sans pousser, afin de prévenir l'éventuel déplacement de l'adversaire vers soi-même.
- B.** Le contact limité par derrière est autorisé dans les circonstances suivantes :
 - i. Bousculer pour une position
 - ii. Lors d'une tentative de vol
 - iii. Entre deux joueur·euse·s penché·e·s qui sont en train d'essayer de récupérer la même balle au sol
- C.** Le contact initié par derrière selon cette règle ne permet pas à un·e joueur·euse de s'engager dans les contacts listés dans 6.1.9.

6.1.11 Ajustement de contact illégal

- A. un-e joueur-euse forcé-e de réaliser un contact illégal sur un-e adversaire à cause des actions directes de cet-te adversaire, doit agir immédiatement pour réajuster le contact dans une position légale ou rompre le contact afin d'éviter une pénalité.
 - i. Le réajustement ne peut utiliser ou prolonger le contact illégal.
 - ii. Si le-a joueur-euse a assez de temps pour s'ajuster dans une position légale avant d'initier le contact, iel doit le faire.

6.1.12 Jouer imprudemment

Il est illégal de jouer imprudemment. Cela inclut de jouer avec un mépris total du danger envers les autres.

- **Pénalité : Carton jaune** — Jouer imprudemment
- **Pénalité : Carton rouge** — Jouer excessivement imprudemment

6.1.13 Contact excessif

Tout contact particulièrement excessif est interdit. Les contacts suivants sont toujours excessifs et illégaux :

- A. Réaliser un contact en usant d'une force excessive.
 - i. L'usage excessif d'une force est défini à la fois lorsqu'un-e joueur-euse excède de loin la force nécessaire pour réaliser son action initiée, et à la fois par le risque de blesser un-e adversaire.
 - B. Volontairement blesser ou volontairement tenter de blesser une autre personne en utilisant une partie de son corps ou un équipement, balles de jeu comprises.
 - C. Frapper ou tenter de frapper toute personne, incluant (exemples non limités à) des coups intentionnels de genou, de coude ou de la tête sur un-e adversaire.
 - D. Entrer intentionnellement en contact avec la tête, le cou ou l'aine d'une autre personne.
 - E. Entrer intentionnellement en contact avec un-e officiel-le autre que le-a porteur-euse du flag.
 - F. Charger un-e receveur-euse sans appui (Voir la règle 6.1.7 Receveur-euse sans appui).
 - G. Plaquer un-e receveur-euse sans appui (Voir la règle 6.1.7 Receveur-euse sans appui).
- **Pénalité : Expulsion** — Contact excessif illégal contre un-e coéquipier-ère
 - **Pénalité : Carton rouge** — Contact excessif illégal contre un-e adversaire, spectateur-ice, officiel-le ou organisateur-ice de l'évènement

6.2. Contact spécifique

6.2.1 Bloc

Un bloc consiste à appliquer une force sur un-e adversaire en utilisant des parties de son corps autres que ses bras ou ses mains écartés du torse, là où toute force non négligeable du contact est appliquée après un contact sans brusquerie déjà établi par les parties susmentionnées du corps du de la joueur·euse effectuant le bloc.

- A. Il est illégale de réaliser un bloc en utilisant la tête, les jambes ou les pieds.
- B. Il est illégal de pointer son coude vers un-e adversaire lors d'un bloc.
- C. Il est illégal de réaliser un bloc si le contact a été initié par derrière (Voir la règle 6.1.9 Point de contact initial).

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Bloc illégal

6.2.2 Pousser

Une poussée consiste à initier une force sur un-e adversaire avec un bras tendu, qu'il soit tendu pendant ou avant l'initiation du contact.

- A. Un seul bras peut pousser.
- B. Il est illégal de pousser en utilisant la pointe du coude.
- C. Il est illégal de pousser si le contact a été initié par derrière (Voir la règle 6.1.9 Point de contact initial).
- D. Il est illégal de pousser directement le bâton d'un-e adversaire.
 - i. La poussée accidentelle du bâton d'un-e adversaire n'est pas illégal.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Poussée illégale

6.2.3 Charge

Une charge consiste à réaliser un contact avec force sur un-e adversaire en utilisant des parties de son corps autres que les bras ou les mains écartés du torse, exceptés dans les cas du bloc.

- A. Il est illégal de charger en utilisant la tête, les jambes ou les pieds.

- B.** Il est illégal de charger un·e adversaire qui n'est pas seul·e en possession complète d'une balle, à moins que le·a joueur·euse effectuant la charge est en possession d'une balle.
 - i. Un·e batteur·euse sans balle ne doit pas charger un·e adversaire sans tenter de l'enlacer autour du torse ou des jambes au-dessus des genoux.
- C.** Il est illégal d'initier un contact pendant une charge si celui-ci est initié par un seul point du corps du·de la joueur·euse en train de charger, telle la pointe de l'épaule ou du coude.
 - i. Le contact entre les pointes d'épaule est autorisé.
- D.** Il est illégal de ne pas avoir ses deux pieds complètement sur le sol lors de la charge, à moins que les pieds du·de la joueur·euse ne quittent le sol lors d'une tentative de passe, de tir ou de lancer de balle.
 - i. Le·a joueur·euse n'a pas besoin de véritablement lancer la balle pour que ses pieds soient considérés, selon les règles, comme ayant quitté le sol dans une tentative de lancer de balle.
- E.** Il est illégal de charger si le contact a été initié par derrière (Voir la règle 6.1.9 Point de contact initial).

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Charge illégale

6.2.4 Ceinturage

Un ceinturage consiste à encercler toute partie du corps de l'adversaire avec un ou plusieurs bras. Le bras inclut la main.

- A.** Il est illégal de ceinturer un·e adversaire ne possédant pas de balle.
- B.** Il est illégal de quitter le sol lors d'un ceinturage dans le but de projeter son corps contre celui d'un·e adversaire.
- C.** Lorsqu'un ceinturage a été initié légalement, le·a joueur·euse effectuant le ceinturage peut poursuivre le mouvement déjà initié même si le·a joueur·euse se faisant ceinturer a lâché la balle.
 - i. L'arbitre doit annoncer "Ball out" ou "Relâche" au moment où la balle est relâchée.
 - ii. Une fois averti·e du relâcher de la balle le·a joueur·euse ne peut plus poursuivre le contact.
- D.** Il est illégal de ceinturer si le contact a été initié par derrière (Voir la règle 6.1.9 Point de contact initial).
- E.** Une saisie est un type de ceinturage consistant à tenir n'importe quelle partie du corps de l'adversaire avec la main fermée.
 - i. Il est illégal de saisir le bâton ou les vêtements de l'adversaire.

- ii. Durant une saisie, il est illégal de tirer violemment toute partie du corps d'un-e adversaire ou de tirer ses bras tenant son bâton.

F. Il est illégal d'appliquer une force tranchante et soudaine sur le bras d'un-e adversaire lors d'un quelconque ceinturage.

G. Un placage est un ceinturage amenant l'adversaire au sol.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Ceinturage illégal

6.3. Attrapeurs-euses et porteur-euse du flag

6.3.1 Interactions de l'attrapeur-euse envers le-a porteur-euse du flag

Les attrapeurs-euses suivent les règles standard de contact et d'interactions avec les autres, et des règles différentes s'appliquent pour les interactions avec le-a porteur-euse du flag.

A. Les interactions suivantes sont légales pour un-e attrapeur-euse envers un-e porteur-euse du flag :

- i. Effectuer un bloc sur le-a porteur-euse du flag, selon les règles standard du bloc (Voir la règle 6.2.1 Bloc).
- ii. Pousser ou déplacer les bras du-de la porteur-euse du flag
- iii. Entourer le-a porteur-euse du flag avec un ou plusieurs bras
 - a. Tout bras entourant le-a porteur-euse du flag doit avoir des contacts avec iel uniquement accidentels.
 - b. Il est illégal de serrer le corps du-de la porteur-euse du flag ou d'entraver ses mouvements avec un bras l'entourant.
 - c. Si le-a porteur-euse du flag se déplace vers le bras du-de l'attrapeur-euse en train de l'entourer, celui-celle-ci doit le déplacer afin d'éviter d'entraver son mouvement.

B. Les interactions suivantes sont illégales pour un-e attrapeur-euse envers un-e porteur-euse du flag :

- i. Entrer intentionnellement en contact avec la tête, le cou ou l'aîne du-de la porteur-euse du flag
- ii. Charger le-a porteur-euse du flag
 - a. Si la tentative de charge ne réalise pas de contact avec les jambes, la taille ou le torse du-de la porteur-euse du flag, cela ne doit pas être considéré comme une charge.
- iii. Pousser les jambes, la taille ou le torse du-de la porteur-euse du flag
- iv. Maintenir les bras du-de la porteur-euse du flag en bas ou les saisir
- v. Constituer un obstacle ou tenter d'en constituer un envers le-a porteur-euse du flag alors qu'iel ne touche pas le sol avec une partie de son corps autre que les pieds

- vi. Plaquer ou tenter de plaquer le-a porteur-euse du flag
- vii. Saisir les vêtements du-de la porteur-euse du flag
 - a. Aucune pénalité n'est attribuée si l'attrapeur-euse relâche immédiatement les vêtements.
 - b. Tout attrapage réalisé par l'attrapeur-euse attaquant-e pendant, immédiatement après ou à cause d'une saisie des vêtements du-de la porteur-euse du flag sera toujours déclaré invalide, même si aucune pénalité n'est attribuée.
- viii. Réaliser un contact avec force sur le-a porteur-euse du flag lors d'une glissade ou d'un plongeon
 - a. Un contact accidentel mineur ne doit pas être pénalisé.
- ix. Réaliser un contact illégal excessif sur le-a porteur-euse du flag (Voir la règle 6.1.13 Contact excessif).

C. Si les bras du-de la porteur-euse du flag sont plaqués contre son torse, ils sont considérés comme faisant partie du torse.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Interaction illégale avec le-a porteur-euse du flag

6.4. Priorité de passage

6.4.1 Interposition sur la priorité de passage

Des joueurs-euses de différents postes ne doivent pas interagir entre eux-elles. Les règles suivantes s'appliquent sur ces interactions, sauf exception :

A. Les règles de priorité s'appliquent comme suit, du plus prioritaire au moins prioritaire :

- i. Un-e joueur-euse immobile est prioritaire sur un-e joueur-euse en mouvement.
- ii. Un-e joueur-euse en possession d'une balle est prioritaire sur un-e joueur-euse qui n'en détient pas.
- iii. Un-e poursuiveur-euse a priorité sur un-e attrapeur-euse qui a priorité sur un-e batteur-euse.

B. Les joueurs-euses à la plus faible priorité doivent céder le passage aux joueurs-euses à la plus haute priorité, ce qui implique de s'écarter de leur trajectoire.

- i. Les joueurs-euses n'étant pas parvenu-e-s à céder le passage sont généralement en faute.

C. Lorsque deux joueurs-euses ayant la même priorité interagissent, le-a joueur-euse que l'arbitre juge comme étant en faute doit être considéré-e comme tel.

- i. Si les joueurs-euses sont jugés-es comme étant tous-tes équitablement en faute dans l'interaction, aucune pénalité ne doit être attribuée.

- D.** Si le-a joueur·euse agit clairement avec l'intention de causer une interposition illégale, ce-tte joueur·euse doit être considéré·e en faute, en faisant abstraction aux règles de priorité.
 - E.** Si un-e joueur·euse agit avec l'intention de pousser un-e adversaire à effectuer une interposition illégale ou à céder le passage à un-e joueur·euse à la priorité égale ou supérieure, ce-tte joueur·euse-là doit être considéré·e en faute plutôt que les autres éventuelles interactions.
 - F.** Si l'arbitre considère que le-a joueur·euse en faute n'avait pas assez de temps pour réagir raisonnablement et céder le passage, l'interaction ne doit pas être considérée comme accidentelle et aucune pénalité n'est attribuée.
 - i. Cette mesure ne s'applique pas si le-a joueur·euse en faute aurait pu raisonnablement être conscient·e ou aurait pu agir pour s'assurer d'être conscient·e de son adversaire avec qui iel a interagit.
 - G.** Seul-e le-a joueur·euse en faute est pénalisé·e pour une interaction d'interposition illégale.
 - i. Si l'interaction d'interposition illégale était accidentelle, et que le jeu n'a pas été affecté, iel doit plutôt être pénalisé·e pour une interaction d'interposition illégale mineure.
- **Pénalité : Retour aux anneaux** — Interaction d'interposition illégale mineure
 - **Pénalité : Carton jaune** — Interaction d'interposition illégale
 - **Pénalité : Carton rouge** — Interaction d'interposition illégale violente ou excessive

6.4.2 Interaction avec les joueurs·euses hors-jeu

- A.** Il est illégal pour tous·tes les joueurs·euses de tenter intentionnellement d'initier un contact, de poursuivre un contact, ou d'interagir avec un-e joueur·euse éliminé·e.
 - i. Si le contact a été initié avant ou pendant la tombée du bâton, un temps de latence raisonnable est permis au·à la joueur·euse de se désengager en sécurité du·de la joueur·euse éliminé·e.
 - ii. Les joueurs·euses éliminés·es doivent faire tous les efforts possible pour éviter d'interagir avec le jeu tant qu'ils sont éliminés·es.
- **Pénalité : Carton jaune** — Interagir illégalement avec un-e adversaire éliminé·e
 - **Pénalité : Carton rouge** — Interagir illégalement et de façon violente ou excessive avec un-e adversaire éliminé·e

6.5. Comportement antisportif

6.5.1 Comportement antisportif

- A.** Les joueurs·euses ne doivent pas s'adonner dans un comportement antisportif en provoquant, insultant, ou en ayant une attitude hostile avec les joueurs·euses, les spectateurs·rices, les officiels.les ou les organisateurs·rices de l'évènement.

B. L'usage d'un langage ou de gestes explicites, vulgaires, extrêmes ou abusifs à n'importe quel moment est considéré comme un comportement antisportif.

i. Il est excessivement antisportif d'utiliser un langage direct sur une autre personne selon les points suivants :

- a. Le langage est extrême ou abusif.
- b. Le langage inclut des mots vulgaires utilisés pour leur sens et non pour marquer l'évènement.
- c. Le langage discriminatoire, incluant, entre autres, des épithètes racistes, des insultes à caractère ethnique, ou tout autre propos qui dénigrent ou dégradent une personne ou un groupe de personnes en fonction de leur ethnie, de leur sexe, de leur genre, de leur orientation sexuelle, de leur religion ou de leur pays d'origine.

ii. Les gestes obscènes, explicites ou vulgaires envers une autre personne sont considérés comme une conduite antisportive excessive.

C. Les comportements excessivement grossiers ou hostiles, notamment les menaces, sont considérés comme des conduites antisportives excessives.

● **Pénalité : Carton jaune** — Conduite antisportive

● **Pénalité : Carton rouge** — Conduite antisportive excessive

6.5.2 Conduite antisportive interne

Une conduite antisportive qui ne vise personne ou qui vise un·e coéquipier·ère est une conduite antisportive interne.

A. Une conduite antisportive interne n'est pas pénalisée sauf :

- i. S'il y a répétition d'un vocabulaire vulgaire ou explicite.
- ii. Si cette conduite est excessive.

B. Les pénalités pour cette section s'appliquent à la place des pénalités prévues à 6.5.1 Comportement antisportif.

● **Pénalité : Carton bleu** — Usage répété d'un vocabulaire vulgaire ou explicite

● **Pénalité : Expulsion** — Conduite antisportive interne excessive

6.5.3 Altercations physiques

Il est illégal de participer à une altercation physique avec qui que ce soit.

● **Pénalité : Expulsion** — Participer à une altercation physique avec un·e coéquipier·ère

● **Pénalité : Carton rouge** — Participer à une altercation physique avec un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement

6.5.4 Cracher

Un·e joueur·euse ne doit pas intentionnellement cracher vers ou sur un·e joueur·euse, un·e spectateur·rice, un membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement.

- **Pénalité : Expulsion** — Cracher intentionnellement vers ou sur un·e coéquipier·ère
- **Pénalité : Carton rouge** — Cracher intentionnellement vers ou sur un·e adversaire, un·e spectateur·rice, un membre du corps arbitral ou un·e organisateur·rice de l'évènement

6.5.5 Les fautes graves

Il est illégal de commettre une faute grave, y compris par une conduite excessive ou une triche flagrante.

- A. Si une faute grave ne peut pas être attribuée à un·e joueur·euse en particulier, le·a capitaine reçoit la pénalité.

- **Pénalité : Carton rouge** — Faute grave

6.5.6 Simuler une faute

Il est illégal de prétendre être victime d'une faute.

- **Pénalité : Carton jaune** — Prétendre être victime d'une faute



7
Limites
du
terrain
et
balles

7. LIMITES DU TERRAIN ET BALLES

7.1. Se servir des balles

7.1.1 L'usage des balles

Les joueurs·euses peuvent posséder, toucher, donner un coup de pied à, ou d'une manière plus générale se servir de la ou les balle(s) associée(s) à leur poste.

- A.** Il est considéré qu'un·e joueur·euse a la possession d'une balle lorsqu'il est le·a seul·e à la contrôler et qu'il la contrôle entièrement. Cela inclut la situation où un·e joueur·euse est le·a seul·e en contact avec une balle en lui donnant un coup de pied.
 - i. Éjecter une balle des mains d'un·e adversaire ou la frapper alors qu'elle est en l'air n'est pas considéré comme une possession.
 - a. Frapper une balle au sol avec la main est considéré comme une possession.
 - B.** Les joueurs·euses peuvent posséder, toucher, donner un coup de pied, ou d'une manière générale, se servir uniquement d'une balle à la fois associée à leur poste.
 - i. Un·e batteur·euse peut temporairement posséder deux dodgeballs s'il est dans le processus d'en attraper un des deux rendu vivant par un lancer d'un·e adversaire.
 - a. Dans un tel scénario, le·a batteur·euse doit immédiatement relâcher un des deux dodgeballs pour éviter une pénalité.
 - C.** Les joueurs·euses peuvent jouer une balle au pied, à part le flag, qu'ils peuvent légalement posséder.
 - D.** Les joueurs·euses ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour imiter les actions d'une balle d'un poste différent.
 - E.** Les joueurs·euses ne doivent pas se servir d'une balle associée à leur poste pour interagir avec le·a porteur·euse du flag.
- **Pénalité : Carton bleu** — Utiliser illégalement une balle associée à son poste
 - **Pénalité : Carton jaune** — Intentionnellement utiliser une balle pour interagir avec le·a porteur·euse du flag

7.1.2 Interagir avec une balle d'un autre poste

Les joueurs-euses n'ont pas le droit de posséder, toucher, donner un coup de pied, ou d'une manière plus générale se servir d'une balle non associée à leur poste. Les règles suivantes s'appliquent :

- A.** Tout-e joueur-euse monté-e sur son bâton qui n'est pas censé-e jouer la balle de volley doit faire tout ce qui lui est possible pour éviter la balle de volley projetée.
 - i. Si le-a joueur-euse est censé-e éviter la balle de volley et est touché -e par celui-ci, il s'agit d'un échec à éviter la balle de volley projetée.
 - a. Si le-a joueur-euse a essayé de l'éviter, qu'il est touché-e par la balle de volley et que le jeu n'en est pas affecté , il s'agit d'un échec mineur à éviter la balle de volley projetée.
 - b. Se placer intentionnellement sur la trajectoire de la balle de volley ou rester dans son chemin pour le bloquer est une interférence avec une balle d'un autre poste.
 - c. Si un échec involontaire à éviter la balle de volley projetée empêche la balle de volley de passer au travers d'un anneau et de marquer ainsi un but, le-a joueur-euse doit être pénalisé-e pour avoir illégalement et non-intentionnellement empêché la balle de volley d'être utilisée pour marquer.
 - ii. Un-e batteur-euse sur la trajectoire de la balle de volley peut tenter de projeter son dodgeball sur la balle de volley pour le dévier. Toutefois le-a batteur-euse est toujours pénalisé-e s'il est touché-e par la balle de volley.
 - iii. Un-e joueur-euse non conscient-e que la balle de volley arrive n'est pas pénalisé-e pour ne pas l'avoir évité sauf si le-a joueur-euse a agi volontairement de manière à ne pas être conscient-e que la balle de volley arrive.
 - a. Si le-a joueur-euse a agi volontairement de manière à ne pas être conscient-e de l'arrivée de la balle de volley, l'interaction doit être considérée comme intentionnelle.
 - iv. Un-e joueur-euse qui n'a pas le temps suffisant pour éviter la balle de volley arrivant n'est pas pénalisé-e pour ne pas avoir réussi à l'éviter.
- B.** Un-e joueur-euse se laissant toucher par un dodgeball, y compris en se mettant sur la trajectoire d'un dodgeball, se met en position de bouclier.
 - i. Tout-e joueur-euse monté-e sur son bâton peut se positionner comme bouclier contre un dodgeball rendu vivant par l'équipe adverse.
 - a. Un-e joueur-euse qui ne joue pas les dodgeballs effectue un bouclier illégal s'il se pose en tant que bouclier contre un dodgeball considéré comme mort ou rendu vivant par un-e coéquipier-ère.
 - 1. Si l'arbitre estime que le-a joueur-euse n'était pas raisonnablement conscient-e que le dodgeball était mort ou rendu vivant par un-e coéquipier-ère et qu'autrement l'action était légale, le-a joueur-euse ne doit pas être pénalisé-e.
 - 2. Une pénalité pour bouclier illégal doit être donnée plutôt qu'une pénalité pour interférence avec une balle d'un autre poste.

- ii. Un-e joueur-euse qui ne joue pas les dodgeballs peut tenter de faire bouclier contre un dodgeball avant qu'il ne soit rendu vivant du moment qu'iel ne contacte ni le dodgeball avant qu'il ne soit rendu vivant, ni le-a batteur-euse possédant ce dodgeball.
 - iii. Ce-tte joueur-euse peut faire rebondir le dodgeball sur toute partie de son corps ou de son équipement. Toutefois, toute tentative de projeter un dodgeball au loin avec quelconque partie du corps est une déviation illégale (Voir la règle 5.4.2 Dévier les dodgeballs).
 - a. Une pénalité pour déviation illégale d'un dodgeball doit être donnée plutôt qu'une pénalité pour interférence avec une balle d'un autre poste.
- C.** Les joueurs-euses peuvent légalement posséder la balle de volley morte pour la retourner au-à la gardien-ne ayant concédé un but (Voir la règle 4.2.1 Balle de volley morte).
- D.** Toute autre interaction intentionnelle avec une balle non associée à son poste est une interférence avec une balle d'un autre poste.
- E.** Agir sur une balle d'un autre poste de manière non-intentionnelle et illégale en modifiant de manière significative sa trajectoire est une interférence avec une balle d'un autre poste accidentelle.
- F.** Empêcher, de manière intentionnelle, un but en commettant une interférence avec une balle d'un autre poste est considéré comme empêcher un but illégalement et intentionnellement.
- **Pénalité : Retour aux anneaux** — Échec mineur à éviter la balle de volley projetée
 - **Pénalité : Changement de possession** — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste
 - **Pénalité : Carton bleu** — Échec à éviter la balle de volley projetée
 - **Pénalité : Carton bleu** — Déviation illégale d'un dodgeball
 - **Pénalité : Carton bleu** — Bouclier illégal
 - **Pénalité : Carton jaune** — Interférence avec une balle d'un autre poste
 - **Pénalité : Carton jaune** — Empêcher de manière illégale et non-intentionnelle la balle de volley projetée de marquer un but
 - **Pénalité : Carton rouge** — Empêcher un but illégalement et intentionnellement

7.1.3 Interférence par un-e joueur-euse en position de hors-jeu.

Les remplaçant-e-s et les joueur-euse-s hors-jeu doivent faire tous les efforts possibles, selon le jugement de l'arbitre, pour éviter d'interagir avec une balle.

- **Pénalité : Carton bleu** — Ne pas faire tous les efforts possibles pour éviter une balle
- **Pénalité : Carton rouge** — Empêcher un but illégalement et intentionnellement

7.1.4 Dodgeball vs balle de volley

- A.** Les joueurs·euses ne doivent pas utiliser une balle tenue pour interagir avec une balle d'un autre poste, aux exceptions suivantes :
- Les batteurs·euses peuvent projeter leur dodgeball sur la balle de volley vivante.
 - Les poursuiveur·euse·s peuvent se servir de la balle de volley tenue pour taper ou dévier un dodgeball rendu vivant par un·e adversaire. (Voir la règle 5.4.1 Bloquer et dévier les dodgeballs)
 - Si l'arbitre juge que le·a joueur·euse n'était pas conscient que le dodgeball projeté était mort ou rendu vivant par un·e coéquipier·ère et qu'autrement l'action est légale, le·a joueur·euse ne doit pas être pénalisé·e.
- B.** Tout usage intentionnel et illégal d'une balle tenue pour interagir avec une balle d'un autre poste est une interférence avec une balle d'un autre poste.
- C.** Agir non intentionnellement et illégalement sur une balle d'un autre poste d'une manière modifiant significativement la trajectoire de la balle est une interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste.

● **Pénalité : Changement de possession** — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste

● **Pénalité : Carton jaune** — Interférence avec une balle d'un autre poste

7.2. La zone du·de la gardien·ne

7.2.1 Intérieur de la zone du·de la gardien·ne

Un·e joueur·euse ayant une partie de son corps touchant le sol derrière la ligne de la zone du·de la gardien·ne ou touchant la ligne de la zone du·de la gardien·ne est considéré·e comme étant dans la zone du·de la gardien·ne.

7.2.2 Les pouvoirs spécifiques du·de la gardien·ne

Un·e gardien·ne dans sa zone, exception faite de la situation décrite au point 7.2.2.B. est un·e gardien·ne protégé·e.

- A.** Un·e gardien·ne protégé·e a les pouvoirs suivants :
- Si un·e gardien·ne protégé·e a la possession complète de la balle de volley, les joueurs·euses adverses ne doivent pas effectuer un contact, interagir avec iel ou tenter de lui voler la balle de volley (Voir la règle 6.1.1 Contact physique illégal).
 - La possession complète de la balle de volley doit être établie avant que cette immunité au contact prenne effet.

- ii. Un·e gardien·ne protégé·e est immunisé·e à la mise hors-jeu par un dodgeball.
 - a. Il n'y a pas de pénalité pour les batteurs·euses lançant leur dodgeball sur un·e joueur·euse immunisé·e.

B. Une fois qu'un·e joueur·euse de l'équipe du·de la gardien·ne protégé·e possède la balle de volley en dehors de la zone du·de la gardien·ne :

- i. Le·a gardien·ne perd tous les pouvoirs listés ci-dessus.
- ii. Les pouvoirs listés ci-dessus sont récupérés quand la conduite de l'équipe prend fin.

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Interagir physiquement avec un·e gardien·ne protégé·e qui est seul·e en possession de la balle de volley.

7.3. Attaque, défense et conduites

7.3.1 Conduites

A. Une conduite est initiée par une équipe quand l'une des situations suivantes intervient :

- i. Un·e joueur·euse de cette équipe est le·a premier·ère à prendre possession de la balle de volley au début du match.
- ii. Un·e joueur·euse de cette équipe prend possession de la balle de volley durant une conduite de l'équipe adverse, mettant ainsi fin à la possession de l'équipe adverse.
- iii. Un·e joueur·euse de cette équipe rend la balle de volley vivante après un but valide.

B. Une conduite d'une équipe prend fin quand l'une des situations suivantes intervient :

- i. L'équipe adverse prend possession de la balle de volley, commençant ainsi leur conduite.
- ii. Un but est marqué pour une des deux équipes.

C. Une conduite prend fin et une nouvelle conduite débute pour la même équipe quand l'équipe défensive se voit attribuer un carton de pénalité ou une pénalité pour une interférence avec le troisième dodgeball.

7.3.2 Attaque et défense

A. A. Pendant la conduite d'une équipe, cette équipe est à l'attaque.

- i. L'autre équipe est en défense.

7.4. Rythme du jeu

7.4.1 Retardement du jeu

Le retardement du jeu est défini comme le retardement par un quelconque moyen du début du match ou la tentative d'empêcher le jeu de la balle de volley d'avancer. La détermination exacte de ce qui constitue le retardement du jeu est à la discrétion de l'arbitre, selon les points suivants :

- A.** Retarder le début du match en n'étant pas présents-es à l'heure ou en ne faisant pas partir les titulaires lorsque les arbitres le demandent constitue un retard de jeu.
 - i. Si plusieurs personnes d'une équipe retardent le début du jeu, la pénalité doit être attribuée au-à la capitaine.
- B.** Un-e ou plusieurs batteurs-euses peut/peuvent protéger la balle de volley de l'équipe adverse pour l'empêcher d'en prendre possession. Cependant si les poursuivants-euses de l'équipe des batteurs-euses en question ne tentent pas de récupérer la balle de volley, il s'agit d'un retardement du jeu.
- C.** Retardement par le-a gardien-ne :
 - i. Un-e gardien-ne protégé-e doit directement et immédiatement avancer la balle de volley à l'extérieur de la zone du-de la gardien-ne, tenter une passe ou la relâcher sur le sol.
 - ii. Un-e gardien-ne ayant juste concédé un but ne doit pas être remplacé-e avant d'avoir rendu la balle de volley vivante.
- D.** Le-a porteur-euse de la balle de volley doit l'avancer à un rythme de marche normal jusqu'à ce qu'il ait franchi la ligne centrale.
 - i. Si le-a porteur-euse de la balle de volley ne suit pas un chemin droit, son rythme doit être égal ou supérieur à un rythme de marche normal sur une trajectoire perpendiculaire à la ligne centrale.
 - ii. Si le-a porteur-euse de la balle de volley est bloqué-e par un-e défenseur-e, iel peut temporairement arrêter sa progression mais doit chercher à contourner le-a défenseur-e.
 - a. Le-a porteur-euse de la balle de volley est considéré-e bloqué-e par un-e défenseur-e si ce-tte défenseur-e est entre le-a porteur-euse de la balle de volley et sa ligne de fond de terrain et que :
 1. Ce-tte défenseur-e est un-e poursuivant-euse dans un rayon de 2 mètres autour du-de la porteur-euse de la balle de volley.
 2. Ce-tte défenseur-e est un-e batteur-euse en possession d'un dodgeball dans un rayon de 4 mètres autour du-de la porteur-euse de la balle de volley.
- E.** Arrêter la progression
 - i. Durant chaque conduite, les poursuivants-euses de l'équipe à l'attaque doivent agir dans le but de marquer. Les joueurs-euses en possession de la balle de volley ne doivent pas agir avec l'intention de faire perdre du temps, quelle qu'en soit la raison.

F. L'arbitre principal-e peut attribuer un avertissement quand iel estime qu'une équipe commence à retarder le jeu.

- i. Les équipes doivent réagir immédiatement à cet avertissement pour éviter de recevoir une pénalité pour retardement de jeu. Plusieurs avertissements pour retardement du jeu peuvent être donnés durant un match, à l'appréciation de l'arbitre.
- ii. Il n'est pas nécessaire de donner un avertissement avant d'indiquer un retardement de jeu.

• **Pénalité : Carton bleu et changement de possession de la balle de volley** — Retardement du jeu

7.4.2 Une balle de volley dont l'avancée est bloquée

La balle de volley est considérée comme bloquée si elle est soit possédée par un-e joueur-euse au sol en contact avec un-e adversaire, soit contrôlée par plusieurs joueurs-euses à la fois dont l'un-e d'eux-elles est au sol et la balle de volley ne se déplace pas de façon significative vers une série d'anneaux.

A. Dès que la balle de volley commence à être bloquée, l'arbitre principal-e commence un décompte de 10 secondes.

- i. Les 5 premières secondes du décompte doivent être silencieuses.
- ii. Le reste du décompte doit être énoncé à voix haute.
- iii. Si la balle de volley cesse d'être bloquée, même brièvement, avant que l'arbitre ait dit "zéro" le décompte est interrompu. Si la balle de volley est à nouveau bloquée, un nouveau décompte de 10 secondes démarre.

B. Si la balle de volley est toujours bloquée au moment où l'arbitre principal-e commence à dire "zéro", iel doit verbalement indiquer "balle bloquée".

C. Une balle de volley bloquée doit être réengagée sur le bord du terrain (Voir la règle 7.5.4 Procédure de retour en limites).

- i. Si le point de retour en limites devait être dans la zone de gardien du-de la joueur-euse désignée pour la faire rentrer lorsque la balle est déclarée bloquée, et que ce-tte gardien-ne avait également contrôle de la balle, "balle au-à la gardien-ne" doit être annoncée à la place.
 - a. Le-a gardienne doit prendre possession de la balle de volley à l'endroit où elle a été bloquée; aucune procédure d'entrée n'est nécessaire.

D. En général l'arbitre principal-e ne doit pas arrêter le jeu pour statuer de la balle de volley bloquée.

7.4.3 Renvoyer la balle de volley

Les équipes sont partiellement restreintes en transportant ou en lançant la balle de volley en direction de leurs propres anneaux. Les règles suivantes s'appliquent :

- A.** Chaque équipe a deux lignes restrictives durant leurs conduites, chacune s'étendant sur toute la largeur du terrain au niveau :
 - i. De la ligne de la zone du·de la gardien·ne de l'équipe attaquante
 - ii. De la ligne centrale
- B.** La balle de volley est considérée comme avoir traversé une ligne restrictive lorsqu'elle traverse complètement la ligne d'un côté à l'autre.
 - i. Un·e joueur·euse en possession de la balle de volley est considéré·e comme une extension de la balle en matière de lignes restrictives.
 - ii. La balle de volley n'a pas à toucher le sol d'un côté de la ligne pour considérer qu'elle a traversé la ligne restrictive.
- C.** Si un·e joueur·euse en attaque emmène ou projette la balle de volley derrière une des lignes restrictives, cela doit être considéré comme un renvoi de la balle de volley, les cas suivants font exception :
 - i. Un·e défenseur·euse dévie la balle de volley pendant ou après le lancer mais avant qu'elle ne traverse la ligne restrictive.
 - a. Cela inclut une déviation réalisée avec un dodgeball.
 - ii. Un·e défenseur·euse retire la balle de volley des mains du·de la porteur·euse, ayant pour conséquence de lui faire passer la ligne restrictive.
 - a. Une fois la balle de volley perdue, l'équipe attaquante doit agir de manière à la porter ou la projeter devant cette ligne restrictive dès que possible ou cela doit être considéré comme un renvoi illégal.
 - iii. Le·a joueur·euse initiant un départ vers les anneaux adverses porte ou projette la balle de volley derrière une ou deux lignes restrictives immédiatement au début de la conduite.
 - a. Cette action est soumise à toutes les autres règles, y compris le retardement de jeu et l'arrêt de la progression.
 - b. Si un·e joueur·euse a débuté une conduite en étant physiquement engagé·e dans un contact avec un·e adversaire, iel peut porter ou projeter la balle de volley derrière une ligne restrictive durant ou immédiatement après le contact sans que cela ne compte comme un renvoi, sauf s'iel avait avancé la balle significativement durant le contact.
- D.** Si lors d'une action unique de renvoi de la balle de volley, elle traverse deux lignes restrictives, cela doit être considéré comme deux renvois.
- E.** Lors du premier renvoi légal de chaque conduite, l'arbitre doit déclarer clairement et fortement « renvoi utilisé » et le signaler en étendant un bras, la paume vers le bas, vers les anneaux de l'équipe en position d'attaque.

F. Il est illégal de faire deux renvois lors d'une même avancée.

G. En cas de renvoi illégal, le jeu doit être arrêté.

- i. Si l'équipe adverse avait récupéré la balle de volley sans le changement de possession, l'arbitre peut laisser le jeu se poursuivre en indiquant "pas de préjudice, pas de faute".

• **Pénalité : Changement de possession de la balle de volley** — Renvoi illégal

7.5. Limites du terrain

7.5.1 Hors-limites

A. L'aire à l'intérieur des limites du terrain est "dans les limites".

B. Les lignes limitant le terrain et toute la zone au-delà est "hors-limites".

7.5.2 Limites du terrain et balles

A. Une balle possédée devient hors-limites quand le-a joueur-euse la possédant devient hors-limites.

B. Une balle non possédée est considérée comme hors-limites lorsque celle-ci touche quelconque élément qui est hors-limites.

C. C. Un dodgeball vivant devient immédiatement mort lorsqu'il devient hors-limites.

- i. Si un dodgeball vivant devient hors-limites en touchant un-e joueur-euse hors-limites, ce-tte joueur-euse doit être considéré-e comme étant touché-e par un dodgeball vivant immédiatement devenu mort, et ce dernier ne peut être attrapé.

D. Le jeu n'est pas arrêté pour un dodgeball allant hors-limites.

E. Quand la balle de volley vivante va hors-limites, l'arbitre indique "sortie" et désigne le-a joueur-euse allant la chercher.

- i. Un-e joueur-euse de l'équipe adverse possédant la balle de volley à ce moment doit la laisser tomber.
- ii. Tous-tes les poursuiveurs-euses de l'équipe ne ramenant pas la balle de volley dans les limites du terrain doivent retourner ou rester dans les limites et ne pas interférer avec le-a joueur-euse ramenant la balle de volley.
- iii. Le jeu est arrêté si l'équipe ne ramenant pas la balle de volley ne respecte pas les conditions ci-dessus ou si l'arbitre estime que le retour de la balle de volley retarderait le jeu de manière trop importante.

F. Quand la balle de volley morte va hors-limites après un but, elle est redonnée au·à la gardien·ne ayant concédé un but et n'a pas besoin d'être ramenée en limites par un·e joueur·euse.

- i. Le jeu n'est pas arrêté pour la balle de volley morte allant hors-limites sauf si l'arbitre estime que le retour de la balle de volley retarderait le jeu de manière trop importante.

G. Il est illégal de projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors-limites.

- i. Il ne s'agit pas d'une intention d'envoyer une balle hors-limites lorsqu'il y a tentative raisonnable de toucher un·e joueur·euse qui est hors-limites.

• **Pénalité : Carton bleu** — Projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors-limites

• **Pénalité : Carton jaune** — Volontairement ignorer une indication "sortie" de l'arbitre

7.5.3 Joueurs·euses hors-limites

A. Les joueurs·euses sont considéré·s hors-limites s'ils touchent le sol hors-limites.

- i. Un·e joueur·euse est hors-limites jusqu'à ce qu'il se rétablisse dans les limites du terrain en touchant le sol en limites.
- ii. Si une balle est possédée par un·e joueur·euse et touche le sol hors-limites, alors ce·tte joueur·euse est lui·elle aussi hors-limites.

B. Les joueurs·euses ne doivent pas aller hors-limites sauf s'ils y sont autorisés·es par la règle ou par un arbitre.

- i. Un·e joueur·euse qui marche accidentellement hors-limites pendant un temps restreint ne doit pas être pénalisé·e.
 - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de balle dû au hors-limites.
- ii. Un·e joueur·euse allant légalement hors-limites doit immédiatement et directement revenir en limites une fois que la raison de sa sortie hors-limites n'existe plus.

C. Les joueurs·euses peuvent tenter de forcer un·e adversaire à aller hors-limites par un contact légal.

- i. Une fois que le·a joueur·euse forcé·e a été poussé·e hors-limites, le·a joueur·euse ayant effectué le contact doit arrêter celui-ci dès qu'il peut le faire en toute sécurité.
- ii. Il n'y a pas de pénalité pour avoir été forcé·e hors-limites par un·e adversaire.
 - a. Cela n'affecte pas le changement de possession de balle dû au hors-limites.
 - b. Le·a joueur·euse doit immédiatement et directement revenir en limites.
- iii. Si le·a porteur·euse d'une balle est poussé·e hors-limites par un contact illégal ou un·e joueur·euse hors-jeu, iel n'est pas considéré·e hors-limites.
 - a. Pour éviter d'être déclaré·e hors-limites, le·a joueur·euse doit cependant immédiatement revenir en limites.

D. Les joueurs·euses peuvent aller hors-limites durant la tentative de pousser un·e joueur·euse hors-limites.

- E. Les joueurs-euses peuvent aller hors-limites pour tenter d'empêcher une balle de devenir hors-limites.

● **Pénalité : Retour aux anneaux** — Aller ou rester hors-limites de manière intentionnelle ou excessive

7.5.4 Procédure de retour en limites

- A. Le-a joueur-euse ramenant la balle en limites doit prendre possession de la balle hors-limites et se diriger vers le point de retour en limites.
 - i. Le point de retour en limites pour une balle de volley bloquée est l'endroit où se trouve la balle quand elle a été déclarée bloquée.
 - ii. Le point de retour en limites pour le balle de volley est l'endroit approximatif où il a quitté les limites.
 - iii. Le point de retour en limites pour un dodgeball est l'endroit approximatif de la limite du terrain le plus proche du-de la batteur-euse au moment où iel prend possession du dodgeball hors-limites.
- B. Le-a joueur-euse ramenant la balle en limites est immunisé-e contre une mise hors-jeu lorsque :
 - i. Qu'iel est hors-limites, dans le but de ramener une balle en limites.
 - ii. Qu'iel est désigné-e comme joueur-euse ramenant la balle de volley en limites.
- C. Si le jeu était arrêté, l'arbitre principal-e doit faire repartir le jeu.
- D. Un membre du corps arbitral doit compter à rebours 5 secondes.
- E. Le-a joueur-euse ramenant la balle en limites doit passer par le point de retour en limites désigné.
 - i. Une balle hors-limites est ramenée en limites soit en la portant soit en la projetant dans les limites du terrain avant que l'arbitre ait fini son décompte à "zéro".
 - ii. Une balle de volley bloquée est ramenée en limites en la projetant ou à l'instant où l'arbitre commence à dire "zéro".
 - a. Le-a joueur-euse peut faire un pas durant cet envoi de balle de volley.
- F. Une balle lancée est considérée comme étant limites du moment où elle est entièrement revenue dans les limites du terrain.
 - i. Un dodgeball ramené dans les limites par un lancer est mort.
 - ii. Une balle de volley ramenée dans les limites par un lancer ne peut pas marquer de but (Voir la règle 5.6.3 Une balle de volley non-marquable).
- G. Si la balle est portée, elle est considérée dans les limites une fois que le-a joueur-euse la portant est en limites.

- H. Les joueurs-ses adverses ne doivent pas initier de contact ou interagir avec le-a joueur-se ramenant la balle en limites au point de retour en limites, et ne doivent pas tenter de lui voler la balle. (Voir la règle 6.1.1 Contact physique illégal)
- I. S'il y a une violation de la procédure de retour d'une balle en limites, le-a joueur-euse recevant la balle comme conséquence du changement de possession n'a pas besoin de ramener la balle dans les limites.

● **Pénalité : Retour aux anneaux et changement de possession** — Violation de la procédure de retour en limites

● **Pénalité : Pénalité de contact standard** — Interagir physiquement avec un-e joueur-euse qui ramène la balle en limites au point de retour en limites

7.5.5 Déterminer le-a joueur-euse ramenant la balle en limites

- A. Le-a joueur-euse ramenant la balle en limites doit être éligible.
 - i. Un-e joueur-euse est éligible s'il correspond aux conditions suivantes.
 - a. Le-a joueur-euse n'est pas hors-jeu.
 - b. Le-a joueur-euse a le droit, par les règles, de posséder cette balle.
 - c. Le-a joueur-euse n'est pas en possession d'une autre balle.
 - d. Le-a joueur-euse n'est pas déjà en train de ramener une autre balle actuellement hors-limites.
- B. Quand un dodgeball non possédé passe hors-limites, le-a joueur-euse devant le ramener est le-a joueur-euse éligible le-a plus proche de la balle au moment où le dodgeball est devenu hors-limites.
 - i. Si le-a joueur-euse ramenant la balle devient inéligible pour une raison quelconque avant de récupérer la possession de la balle hors-limites ou s'il refuse de récupérer la balle hors-limites, le-a deuxième joueur-euse éligible le-a plus proche doit être désigné-e comme celui-celle devant ramener la balle en limites.
 - ii. S'il n'y a pas de batteurs-euses éligibles proches du point d'entrée sur le terrain et qu'aucun-e batteur-euse n'essaie de récupérer le dodgeball hors-limites, le-a membre du corps arbitral le-a plus proche doit récupérer le dodgeball et le placer à approximativement deux mètres dans le terrain au niveau du point d'entrée sur le terrain.
 - a. Ce dodgeball n'a plus besoin d'être ramené sur le terrain.
- C. Quand la balle de volley va hors-limites, le-a joueur-euse ramenant la balle en limites est le-a poursuiveur-euse de l'équipe n'étant pas la dernière à avoir touché la balle de volley le-a plus proche du point de retour en limites.
 - i. Quand la balle de volley va hors-limites en raison d'un contact avec un-e joueur-euse hors-limites, ce-tte joueur-euse est considéré-e comme le-a dernier-ère l'ayant touchée.
 - ii. Le-a poursuiveur-euse ramenant la balle de volley en limites est immunisé-e à la mise hors-jeu à partir du moment où iel est désigné-e joueur-euse ramenant la balle en limites

et jusqu'à ce qu'il soit revenu·e sur le terrain après que la balle de volley est revenue dans les limites.

- D.** Quand une balle devient hors-limites alors qu'un·e joueur·euse la possède, le·a joueur·euse la ramenant dans les limites est le·a joueur·euse éligible de l'équipe adverse le·a plus proche.
- E.** Lorsqu'une balle de volley bloquée est annoncée comme telle, le·a joueur·euse désigné·e pour la ramener en limites est le·a poursuiveur·euse éligible le·a plus proche du point de retour en limites de l'équipe en défense la dernière fois que la balle de volley était possédée ceux·celle-ci devant faire partie de l'équipe en défense la dernière fois que la balle de volley était possédée par un·e joueur·euse debout.



8. Le·a porteur·euse du flag

8. LE·A PORTEUR·EUSE DU FLAG

8.1. Le rôle du·de la porteur·euse du flag

8.1.1 Rôle du·de la porteur·euse du flag

Le rôle du·de la porteur·euse du flag est d'empêcher l'attrapage du flag par les attrapeurs·euses le plus longtemps possible tout en agissant comme un membre de l'équipe d'arbitrage juste et impartial·e.

8.1.2 La tenue du·de la porteur·euse du flag

- A.** Le·a porteur·euse du flag doit porter un short ou un pantalon avec la balle du flag accrochée à celui-ci.
 - i. Le short du flag et la balle doivent être conformes aux exigences énoncées dans la section 2.3.3 Le flag.
- B.** Le·a porteur·euse du flag doit porter un t-shirt ou un maillot et être facilement distinguable des deux équipes.
- C.** Le·a porteur·euse du flag est fortement encouragé·e à porter un short ou un pantalon de couleur jaune ou dorée.
- D.** La couche extérieure des vêtements du·de la porteur·euse de flag ne doit pas avoir de poches, à moins qu'elles ne soient complètement refermées par fermeture éclair, recousues, recouvertes par un ruban ou scellées d'une quelconque manière.

8.2. Les obligations du·de la porteur·euse du flag

8.2.1 Code de conduite du·de la porteur·euse du flag

Un·e porteur·euse du flag ne peut pas :

- A.** Entrer en contact avec un·e attrapeur·euse au niveau de la tête, du cou ou de l'aine
 - i. Un contact mineur et accidentel avec la tête sera ignoré.
- B.** Entrer en contact avec un attrapeur au niveau de ou sous le genou sauf si le contact avait déjà commencé d'une autre manière
- C.** Interagir avec n'importe quel·le autre joueur·euse que les attrapeurs·euses
- D.** Jouer de manière imprudente ou dangereuse

- E.** Volontairement blesser quelqu'un
- F.** Jouer de façon biaisée envers une équipe
- G.** Coopérer plus de quelques secondes avec un·e attrapeur·euse le·a défendant
 - i. Un·e attrapeur·euse défend le·a porteur·euse du flag lorsqu'iel s'efforce davantage à empêcher le travail de l'attrapeur·euse adverse qu'à essayer d'attraper le flag.
 - ii. Le·a porteur·euse du flag doit se déplacer hors de la zone défendue par cet·te attrapeur·euse, essayer de voler son bâton ou gêner de manière significative l'action défensive de cet·te attrapeur·euse. Cela doit se faire dans les 3 secondes (approximativement) après que le·a porteur·euse du flag remarque qu'iel est défendu·e.
 - iii. Si un·e porteur·euse du flag n'est pas sûr·e qu'un·e attrapeur·euse essaie de le·a défendre, iel doit supposer que c'est le cas.
- H.** Rester d'un même côté du terrain pendant une durée prolongée
- I.** Rester à moins de 2 mètres de la limite extérieure du terrain pendant une durée prolongée
- J.** Quitter le terrain de façon intentionnelle
- K.** Essayer de devenir inattrapable de manière intentionnelle dans une autre situation qu'une blessure, qu'une impossibilité de jouer, qu'éviter une situation dangereuse, qu'ajuster un équipement ou qu'un arbitre lui ait demandé de devenir inattrapable (Voir la règle 8.4.1 Le·a porteur·euse du flag).
- L.** Toucher une balle intentionnellement, y compris attraper ou faire bouclier autour de la balle du flag elle-même
- M.** Intentionnellement tirer sur le bandeau, les vêtements ou tout équipement d'un·e attrapeur·euse autre que le bâton
- N.** Lancer un bâton volé à une distance considérable dans n'importe quelle direction
 - i. Le·a porteur·euse du flag doit immédiatement lâcher le bâton volé, le lancer doucement à courte distance (idéalement dans la direction des anneaux de l'attrapeur·euse) ou le rendre directement au·à la joueur·euse.
- O.** Intentionnellement donner une mauvaise directive ou mentir à propos d'une décision pour tromper les joueurs·euses
- P.** Ne pas suivre une directive de l'arbitre principal·e
- Q.** Apporter n'importe quel accessoire dans la zone de jeu

8.2.2 Infraction aux normes par le·a porteur·euse du flag

- A.** L'arbitre principal·e peut retirer un·e porteur·euse de flag à cause d'une blessure, d'une infraction aux standards décrits dans 8.2.1 Code de conduite du·de la porteur·euse du flag, ou pour comportement excessivement agressif ou irresponsable.

- B.** Un-e arbitre doit avertir le-a porteur-euse de flag des infractions aux standards décrits dans 8.2.1 Code de conduite du-de la porteur-euse du flag.
 - i. Les infractions importantes peuvent entraîner l'expulsion d'un-e porteur-euse du flag sans avertissement au préalable.
- C.** Si le-a porteur-euse du flag commet une infraction majeure envers l'un-e des attrapeurs-euses, le jeu doit être arrêté immédiatement. Tout attrapage du flag par l'équipe adverse avant que le jeu ne soit arrêté doit être invalidé.

8.2.3 Le-a porteur-euse du flag pendant les arrêts de jeu

Le-a porteur-euse du flag peut se déplacer pendant les arrêts de jeu. Cependant :

- A.** Le-a porteur-euse du flag doit revenir approximativement à l'endroit où iel était au moment où le jeu a été arrêté avant la reprise du jeu.
- B.** Le-a porteur-euse du flag ne doit pas retarder la reprise du jeu.

8.3. Le déroulement des opérations pour le-a porteur-euse du flag

8.3.1 La relâche du-de la porteur-euse du flag

Le-a porteur-euse du flag doit être relâché-e sur le terrain depuis la table de marque entre la 19ème et la 20ème minute de jeu.

8.3.2 Rester sur le terrain

Une fois que le-a porteur-euse du flag a été relâché-e sur le terrain, iel ne peut pas volontairement quitter le terrain avant de se faire attraper.

8.3.3 Les handicaps du-de la porteur-euse du flag

- A.** Les handicaps suivants sont cumulatifs et doivent être appliqués par le-a porteur-euse du flag à leurs temps de jeu respectifs.
 - i. A partir du moment où les attrapeurs-euses sont relâchés-es, le-a porteur-euse du flag doit rester entre les deux lignes de zones de gardien-ne.
 - ii. Après 25 minutes de jeu, le-a porteur-euse du flag ne peut pas s'éloigner de plus d'1,50 mètre (environ) de la ligne centrale.
 - iii. Après 30 minutes de jeu, le-a porteur-euse du flag ne peut plus utiliser qu'un seul bras.
 - iv. Après 35 minutes de jeu, le-a porteur-euse du flag ne peut pas s'éloigner de plus d'1m50 environ de l'intersection entre la ligne centrale et la ligne de départ des

coureurs·euses de la balle de volley désignés·es (Voir la règle 2.1.5 Ligne de départ du·de la coureur·euse de balle de volley).

- B.** Le·a porteur·euse du flag peut choisir de s'ajouter davantage de handicaps durant un match ; cependant aucun membre de l'organisation d'un tournoi ou du corps arbitral ne doit lui ordonner ou lui demander de le faire.
- C.** Aucun attrapage ne peut être invalidé suite à la non-application des handicaps par le·a porteur·euse du flag, sauf si, ce faisant, le·a porteur·euse du flag enfreint une norme importante à l'encontre de l'équipe qui n'a pas attrapé le flag.
- D.** Des infractions répétées au sujet de l'application des handicaps est une raison pour remplacer le·a porteur·euse du flag.

8.4. Flag inattrapable

8.4.1 Le·a porteur·euse du flag

- A.** On ne peut pas attraper un flag quand :
 - i. Une partie du corps du·de la porteur·euse du flag autre que ses mains ou ses pieds touche le sol.
 - a. Si seule la balle du flag touche le sol, le flag n'est pas considéré inattrapable.
 - ii. N'importe quelle partie du corps du·de la porteur·euse du flag touche le sol sur ou hors des limites du terrain.
 - iii. Les vêtements du·de la porteur·euse du flag doivent être ajustés comme décrit dans 8.4.2 Ajuster les vêtements du·de la porteur·euse du flag ..
 - iv. Le jeu reprend après un arrêt de jeu.
- B.** Quand le·a porteur·euse du flag est au sol, le flag est inattrapable, peu importe si le·a porteur·euse du flag l'a rendu inattrapable intentionnellement ou non.
 - i. Le flag est considéré inattrapable jusqu'à la fin du délai de trois secondes d'avance pour le·a porteur·euse du flag (Voir la règle 8.4.3 Remettre en jeu un flag inattrapable).

8.4.2 Ajuster les vêtements du·de la porteur·euse du flag

- A.** Les vêtements du·de la porteur·euse du flag doivent être ajustés si son short est trop bas ou décentré, si ses vêtements font obstacle à un potentiel attrapage ou si ses vêtements gênent le·a porteur·euse du flag dans ses mouvements.
- B.** Si les vêtements du·de la porteur·euse du flag doivent être ajustés, le·a porteur·euse du flag est considéré·e inattrapable. Aucun attrapage effectué à partir du moment où les vêtements doivent être ajustés ne peut être validé, et ce à l'appréciation de l'arbitre.
 - i. Si les vêtements du·de la porteur·euse du flag doivent être ajustés car un·e attrapeur·euse a saisi le flag et que celui-ci a fait bouger le short, le flag n'est pas

considéré inattrapable jusqu'au moment où l'attrapeur·euse le lâche, à condition que l'attrapeur·euse n'ait saisi aucun autre vêtement que le flag.

- a. Cela n'empêche ou ne retarde pas le fait que le flag puisse être considéré inattrapable pour des raisons autres que l'ajustement des vêtements.

8.4.3 Remettre en jeu un flag inattrapable

Une fois que le flag est déclaré inattrapable, les attrapeurs·euses doivent :

- A.** Arrêter immédiatement de poursuivre le flag
- B.** Relâcher toute partie du corps du·de la porteur·euse du flag de ses vêtements ou le flag lui-même
- C.** Laisser se lever le·a porteur·euse du flag
- D.** Laisser le·a porteur·euse du flag ajuster ses vêtements et son équipement si nécessaire
- E.** Laisser s'écouler un délai de 3 secondes, comptées par l'arbitre de flag, avant de recommencer à poursuivre le flag

- **Pénalité : Retour aux anneaux** — Poursuivre illégalement le flag



9. Pénalités

Image © Ajantha Abey Photography

9. PÉNALITÉS

9.1. Sanctions disciplinaires

9.1.1 Pas de préjudice, pas de faute

Dans le cas d'une faute mineure ne donnant l'avantage à aucune des équipes, un-e arbitre peut décider d'avertir les joueurs-euses d'une infraction potentielle plutôt que de signaler une faute.

9.1.2 Répéter la procédure

Si un-e joueur-euse commet une faute entraînant une répétition de la procédure, le-a joueur-euse doit reproduire la procédure à partir du moment où elle n'a pas été violée.

- A. Le-a joueur-euse n'est pas obligé-e de retourner à l'endroit de la violation, sauf si cela est nécessaire pour répéter la procédure correctement.
- B. Le-a joueur-euse n'est pas éligible à interagir avec le jeu tant que la procédure n'a pas été répétée correctement.

9.1.3 Retour aux anneaux

Si un-e joueur-euse commet une faute menant à un retour aux anneaux :

- A. Le jeu n'est généralement pas arrêté.
- B. Un-e arbitre informe le-a joueur-euse de la faute en leur indiquant « retour aux anneaux » ou « back to hoops ».
- C. Le-a joueur-euse doit descendre de son bâton et suivre la procédure de hors-jeu.
- D. Si une balle est lancée par le-a joueur-euse pendant ou immédiatement après avoir commis la faute pour laquelle iel est renvoyé-e à ses anneaux, la balle doit changer de possession en suivant la procédure de changement de possession d'une balle.

- **Pénalité : Carton jaune** — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral

9.1.4 Changement de possession

Un changement de possession consiste à donner la possession d'une balle spécifique à l'équipe adverse. Si un-e joueur-euse commet une faute résultant en un changement de possession :

- A.** L'arbitre peut choisir d'arrêter le jeu ou d'effectuer le changement de possession durant le jeu, sauf s'il doit arrêter le jeu selon les règles.
 - i. Si le changement de possession concerne plusieurs balles à la fois, il est préférable que l'arbitre arrête le jeu afin d'effectuer le changement de possession.
- B.** Si le jeu n'est pas arrêté pour effectuer le changement de possession :
 - i. L'arbitre signale le changement de possession.
 - ii. Si un-e joueur-euse de l'équipe fautive possède la balle, iel doit la laisser tomber.
 - iii. Si personne ne détient la balle, n'importe quel-le joueur-euse éligible de l'équipe recevant la balle peut la récupérer.
 - iv. L'arbitre peut passer la balle au-à la joueur-euse éligible le-a plus proche.
 - v. L'équipe fautive ne doit pas toucher la balle tant que l'équipe adverse n'en a pas récupéré la possession ou n'a pas décliné le changement de possession.
 - vi. L'équipe fautive ne doit pas retarder le moment où l'équipe adverse reçoit la balle.
 - vii. L'équipe recevant la balle doit immédiatement agir pour prendre possession de la balle ou décliné le changement de possession.
 - a. Si, après avoir été clairement informée du changement de possession, elle n'agit pas ainsi, l'arbitre peut y voir un refus de changement de possession.
- C.** Si le jeu doit être arrêté pour effectuer le changement de possession :
 - i. L'arbitre arrête le jeu.
 - ii. L'arbitre donne la balle au-à la joueur-euse éligible le-a plus proche de la balle.
 - a. Si la balle a été jetée pendant ou après la faute, sa possession est donnée au-à la joueur-euse éligible le-a plus proche de l'endroit du lancer.
- D.** S'il n'y a pas de joueur-euse éligible à recevoir la balle, la balle est placée au niveau ou lancée vers l'anneau central de l'équipe qui en récupère la possession.
 - i. S'il n'y a pas de joueur-euse éligible à recevoir un dodgeball parce que les deux batteurs-euses de l'équipe recevant la balle ont déjà un dodgeball chacun-e, la balle est laissée au sol, là où elle se trouve, et ne mène pas à un changement de possession.
- E.** Une balle de volley qui doit changer de possession ne peut pas marquer de but contre l'équipe le recevant, tant que la procédure de changement de possession n'est pas terminée.
- F.** Dès qu'un changement de possession est signalé sur un dodgeball, ledit dodgeball ne peut pas mettre un-e joueur-euse hors-jeu tant que la procédure n'est pas terminée.
- G.** Si les deux équipes ont commis une faute résultant en un changement de possession d'une même balle, la possession de la balle dépend de :
 - i. La procédure suivie selon la faute impliquant le carton le plus sévère, si carton il y a.

- ii. La procédure impliquée par la faute commise en dernier, si différentes fautes de même niveau de pénalité ont été commises.

- **Pénalité : Retour aux anneaux** — Retarder l'évolution d'une procédure de changement de possession
- **Pénalité : Carton jaune** — Volontairement ignorer une indication de changement de possession

9.1.5 Les cartons de pénalité

Si la conséquence de la faute est un carton :

- A.** Le jeu est arrêté.
- B.** L'arbitre signale la faute en montrant le(s) carton(s) approprié(s) et en indiquant la nature de la faute.
- C.** C. Le-a joueur-euse ayant commis la faute est envoyé-e dans la zone de pénalité.
 - i. L'équipe fautive doit jouer avec un-e joueur-euse en moins au poste du-de la joueur-euse ayant commis la faute et ce pour la durée du temps de pénalité.
 - a. Le-a joueur-euse dans la zone de pénalité ne peut pas être remplacé-e tant qu'iel se trouve dans cette zone, sauf s'iel est expulsé-e ou blessé-e.
 - ii. Un-e joueur-euse recevant un carton rouge est expulsé-e et son-a remplaçant-e est envoyé-e dans la zone de pénalité.
 - a. Toutes les conditions et les procédures dans le cas d'une expulsion doivent être suivies (Voir la règle 9.1.6 Expulsion).
- D.** Les cartons de pénalité mènent aux changements de possession suivants :
 - i. Toute balle possédée ou jouée par le-a joueur-euse fautif-ve entre le moment de la faute et l'arrêt de jeu doit changer de possession en faveur de l'équipe adverse. Cela inclut toutes les balles que l'équipe subissant la faute était empêchée de posséder à cause de la faute.
 - ii. Si une pénalité retardée résulte en un carton et que l'équipe victime de la faute a perdu la balle de volley entre le moment de la faute et l'arrêt de jeu, celle-ci change de possession et va à l'équipe victime de la faute.
 - iii. Pour les cartons jaunes et rouges, si l'équipe fautive est en possession de la balle de volley ou si cette balle n'est pas possédée, il change de possession et va à l'équipe victime de la faute.
- E.** Si un-e joueur-euse reçoit un second carton jaune durant un même match, le carton jaune lui est présenté et iel est expulsé-e. Son-a remplaçant-e subit la pénalité.
- F.** Le jeu reprend.

9.1.6 Expulsion

Si une pénalité mène à une expulsion :

- A.** Le·a joueur·euse expulsé·e doit quitter la zone des joueurs·euses et ne doit pas y retourner jusqu'à la fin du match.
 - B.** Si le·a joueur·euse refuse de quitter la zone des joueurs·euses :
 - i. Son équipe doit aider à l'escorter en dehors de la zone des joueurs·euses.
 - ii. Si iel persiste à refuser de quitter la zone des joueurs·euses ou devient dangereux·euse, l'arbitre principal·e peut déclarer la fin du match et imposer un forfait à l'équipe du·de la joueur·euse fautif·ve.
 - C.** L'arbitre peut lui demander de quitter les abords du terrain.
 - D.** Les joueurs·euses expulsés·es ne doivent pas retourner dans la zone des joueurs·euses ou communiquer avec quiconque se trouvant dans la zone des joueurs·euses.
 - i. Cette règle n'empêche pas un·e joueur·euse expulsé·e de soutenir son équipe.
 - E.** Si le·a joueur·euse expulsé·e était en jeu, son équipe doit le·a remplacer.
 - F.** Si le·a joueur·euse expulsé·e avait encore du temps de pénalité à purger, son·a remplaçant·e doit finir de purger le temps de pénalité.
 - i. Si le·a joueur·euse expulsé·e n'était pas en jeu, le·a capitaine doit désigner un·e joueur·euse sur le terrain pour aller dans la zone de pénalité et purger ce temps.
- **Pénalité : Carton bleu au·à la capitaine** — Communiquer illégalement avec des personnes dans la zone des joueurs·euses alors que l'on est expulsé·e
 - **Pénalité : Forfait** — Persister à refuser de quitter la zone des joueurs·euses après avoir été expulsé·e
 - **Pénalité : Forfait** — Mettre en danger d'autres personnes après avoir été expulsé·e

9.1.7 Forfait

Si une faute mène à un forfait, l'équipe fautive est déclarée forfait (Voir la règle 3.6.1 Déclarer forfait).

- A.** Si les deux équipes reçoivent une pénalité de forfait pendant le même match ou sur le même incident de jeu, un double forfait est déclaré.
- B.** Si une pénalité de forfait devait être appliquée pendant la prolongation, l'arbitre principal·e doit d'abord proposer au·à la capitaine de l'équipe offensante de concéder le match avant d'administrer le forfait. Si le·a capitaine concède le forfait ne doit pas être administré (Voir la règle 3.5.4 Concéder pendant la prolongation).

9.1.8 Pénalité standard de contact

Quand la pénalité d'une faute est considérée comme une pénalité standard de contact, les pénalités suivantes s'appliquent :

- A. La pénalité par défaut est un carton jaune.
- B. Les fautes mineures qui n'affectent pas le jeu et qui sont, si possible, immédiatement ajustées peuvent être sanctionnées par un retour aux anneaux, plutôt que par un carton jaune.
- C. Les fautes violentes ou excessives sont sanctionnées par un carton rouge plutôt que par un carton jaune.

9.1.9 Les cartons de pénalité pour le·a capitaine

Quand la pénalité d'une faute entraîne un carton de pénalité pour le·a capitaine, c'est le·a capitaine qui reçoit le carton plutôt que le·a joueur·euse ayant commis ou provoqué la faute.

9.2. Procédures de faute générales

9.2.1 Violations causées par la faute d'un·e adversaire

- A. Un·e joueur·euse qui viole une règle à cause de l'action illégale d'un·e adversaire doit corriger la violation aussi vite que possible pour éviter la pénalité.

9.2.2 Actions de jeu entreprises après une faute

Tout but, mise hors-jeu ou attrapage du flag effectué par un·e joueur·euse commettant ou ayant tout juste commis une faute ne compte pas.

- A. Si un avantage ou une pénalité reportée sont signalés, le·a joueur·euse fautif·ve peut mettre hors-jeu des adversaires si ses tentatives de mise hors-jeu n'ont pas lieu pendant ou immédiatement après la faute.

9.2.3 Fautes du banc d'équipe

Dans certains cas limités, si des remplaçants-es ou des membres du personnel de l'équipe commettent des fautes, le·a capitaine peut être pénalisé·e.

- A. Si un·e seul·e remplaçant·e identifiable, ou un seul membre du personnel de l'équipe identifiable commet la faute, seul·e le·a fautif·ve reçoit la pénalité.

- B.** Si un·e seul·e remplaçant·e ou membre du personnel de l'équipe commet la faute sans pouvoir être identifié·e, la pénalité est donnée au·à la capitaine.
- C.** Si plusieurs remplaçants·es ou membres du personnel de l'équipe commettent ensemble une faute ou plusieurs fautes liées entre elles, seul·e le·a capitaine reçoit le carton de pénalité, si possible.
 - i. Le·a capitaine ne doit recevoir qu'un seul carton pour l'infraction.
 - ii. Si la pénalité liée à l'infraction entraîne un carton rouge ou une expulsion, tous·tes les remplaçants·es ou membres du personnel de l'équipe ayant été identifiés·es comme ayant commis l'infraction doivent être expulsés·es du match.
- D.** Si différentes infractions non liées entre elles sont commises par des remplaçants·es ou des membres du personnel de l'équipe, celles-ci doivent être traitées comme différents incidents dans le cadre de l'application de cette règle.
 - i. Si cela entraîne différents cartons de pénalité pour le·a capitaine, dont plusieurs cartons rouges, lors d'un seul et même arrêt de jeu, le·a capitaine ou son·a remplaçant·e ne subit que la pénalité la plus sévère. Un·e joueur·euse différent·e sort du terrain pour purger le temps de chacun des cartons de pénalité restants.
 - a. Les cartons ne sont pas attribués aux joueurs·euses sorti·e·s du terrain.
 - b. Si le·a capitaine reçoit deux cartons jaunes de cette manière, iel est malgré tout expulsé·e.

9.3. Temporalité des fautes

9.3.1 Pénalités simultanées

Si un·e joueur·euse commet plusieurs fautes, iel reçoit la pénalité appropriée pour chacune des fautes, sauf dans les cas suivants :

- A.** Si le·a joueur·euse commet simultanément différentes fautes entraînant des cartons de pénalité, dans ce cas, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus sévère.
- B.** Si le·a joueur·euse commet différentes fautes entraînées les unes par les autres et menant à des cartons de pénalité, l'arbitre administre seulement la pénalité la plus sévère.

9.3.2 Fautes avant un but

- A.** Si l'équipe victime de la faute marque un but entre le moment de la faute et l'administration de la pénalité pour cette faute, la pénalité n'entraîne pas de changement de possession de la balle de volley.

9.3.3 Fautes après un but

- A. Si un-e joueur-euse de l'équipe défensive reçoit une pénalité pour une faute commise lorsque la balle de volley est morte :
 - i. Si la faute commise faisait partie des actions défensives pour empêcher le but, la pénalité n'entraîne pas de changement de possession de la balle de volley.
 - ii. Si la faute commise ne faisait pas partie des actions défensives pour empêcher le but, la pénalité est administrée dans son intégralité, y compris les changements de possession.
 - iii. Le but n'efface pas le temps de pénalité pour la faute.

9.3.4 Fautes avant un match

Si un-e joueur-euse reçoit un carton de pénalité avant que le match commence :

- A. L'équipe fautive commence le match avec le-a joueur-euse fautif-ve (ou son-sa remplaçant-e en cas de carton rouge) dans la zone de pénalité et avec un-e joueur-euse de moins sur la ligne de départ.
- B. Le temps de pénalité du-de la joueur-euse débute officiellement lors du coup de sifflet de reprise du jeu.

9.3.5 Les pénalités de l'attrapeur-euse pendant le temps sans attrapeurs-euses

Si un-e attrapeur-euse reçoit une pénalité pendant le temps sans attrapeur-euse :

- A. L'attrapeur-euse fautif-ve est envoyé-e dans la zone de pénalité.
- B. Son temps de pénalité commence officiellement au moment où le temps sans attrapeur-euse se termine.
- C. Un but ne libère pas l'attrapeur-euse avant le début de son temps de pénalité.

9.3.6 Les fautes après la fin du match

Si un-e joueur-euse effectue une faute après la fin du match, la pénalité doit être inscrite sur la feuille du match.

9.4. La zone de pénalité

9.4.1 Le temps de pénalité

- A.** Les cartons de pénalités entraînent une ou deux minutes de pénalité pour le-a joueur-euse concerné-e.
- i. Quand toutes les pénalités du-de la joueur-euse sont purgées, iel est libéré-e de la zone de pénalité.
 - ii. Si un-e joueur-euse est envoyé-e dans la zone de pénalité pour plusieurs pénalités, celles-ci sont purgées de manière successive, dans l'ordre de leur administration.
 - iii. Une pénalité de deux minutes prend fin quand un-e joueur-euse passe deux minutes de temps de jeu dans la zone de pénalité.
 - iv. Une pénalité d'une minute prend fin quand un-e joueur-euse passe une minute de temps de jeu dans la zone de pénalité ou quand l'équipe adverse marque un but, peu importe de quelle manière.
 - a. Un but ne met terme qu'à une seule pénalité d'une minute au-à la joueur-euse ayant le moins de pénalités d'une minute.
 - b. Si deux joueurs-euses ont le même nombre de pénalités d'une minute non purgée, le but met fin à la pénalité d'une minute dont le temps restant est le plus court.
 - c. Si deux joueur-euse-s ont le même nombre de pénalités d'une minute non purgée, et le même temps de pénalité restant à purger, l'arbitre principal-e décide à quelle pénalité d'une minute le but met fin.
 - v. Si l'équipe victime de la faute marque entre le moment où la faute entraînant une pénalité d'une minute est commise et le moment où le jeu est arrêté, et si le but ou l'attrapage ne met fin à aucune autre pénalité d'une minute déjà en cours, alors celui-ci met fin immédiatement à la pénalité.
 - a. Si plusieurs pénalités d'une minute sont administrées, une seule peut expirer.
 - b. Si le but ou l'attrapage met fin à la seule et unique pénalité d'une minute du-de la joueur-euse fautif-ve, iel ne va pas dans la zone de pénalité.
 - vi. Si le-a joueur-euse quitte la zone de pénalité pour une quelconque raison, le temps passé en dehors de la zone de pénalité ne compte pas.
 - a. Si un but ou un attrapage met fin à la pénalité du-de la joueur-euse alors qu'iel est en dehors de la zone de pénalité sans raison valable, la pénalité n'expire pas tant que le-a joueur-euse n'est pas retourné-e dans la zone de pénalité.
- B.** Un carton rouge entraîne une pénalité de deux minutes qui doit être purgée par le-a remplaçant-e du-de la joueur-euse fautif-ve.
- C.** Un carton bleu ou jaune entraîne une pénalité d'une minute pour le-a joueur-euse qui a commis la faute.
- D.** Si une personne qui a commis une faute et qui purge son temps dans la zone de pénalité reçoit un carton bleu ou jaune, elle doit purger une minute de pénalité supplémentaire.

- E.** Si une personne qui purge le temps d'une pénalité causée par un-e coéquipier-ère reçoit un carton :
 - i. Un-e autre remplaçant-e doit purger le reste du temps de la précédente pénalité.
 - ii. La pénalité du-de la joueur-euse fautif-ve doit être traitée comme une faute commise par un-remplaçant-e (Voir la règle 9.2.3 Fautes du banc d'équipe).

9.4.2 Aller dans la zone de pénalité

Le jeu est arrêté quand un-e joueur-euse, membre du personnel de l'équipe, ou remplaçant-e est envoyé-e dans la zone de pénalité.

- A.** Tout remplacement ou changement de poste effectué par le-a joueur-euse fautif-ve après la faute et avant d'avoir reçu le carton est annulé, et le-a joueur-euse fautif-ve doit purger son temps au poste qu'il détenait au moment de la faute.
 - i. Si la faute est un remplacement illégal, le-a joueur-euse entrant reçoit le carton et le temps de pénalité.
- B.** Si le-a gardien-ne est envoyé-e dans la zone de pénalité, iel doit échanger son bandeau avec un-e autre poursuiveur-euse de son équipe avant d'aller dans la zone de pénalité.
 - i. Le-a gardien-ne ne peut pas échanger avec un-e joueur-euse dans la zone de pénalité.
 - ii. Si tous-tes les poursuiveurs-euses de l'équipe sont déjà dans la zone de pénalité, le-a gardien-ne doit échanger son poste et son bandeau avec un-batteur-euse ou attrapeur-euse de son équipe.
- C.** Si le-a capitaine reçoit un carton de pénalité pour le-a capitaine alors qu'iel est en jeu, iel peut échanger de poste avec un-e autre joueur-euse en jeu qui n'est pas le-a gardien-ne, avant d'aller dans la zone de pénalité.
 - i. Si le-a capitaine était le-a gardien-ne en jeu, iel doit échanger son bandeau avec un-e autre joueur-euse.
 - ii. Iel ne peut pas procéder à l'échange avec un-e joueur-euse dans la zone de pénalité.
 - iii. Si le-a capitaine purge déjà la pénalité d'une faute qu'iel a commise au moment de recevoir la pénalité pour le-a capitaine, iel ne peut pas échanger son poste avec un-e autre joueur-euse.
- D.** La personne envoyée dans la zone de pénalité doit y aller immédiatement et y rester jusqu'à l'expiration de sa pénalité.
 - i. Si un-e joueur-euse reçoit un carton bleu ou jaune mais se considère ou est considéré-e trop blessé-e pour pouvoir purger son temps de pénalité, le-a capitaine doit choisir un-e remplaçant-e éligible pour purger le temps de pénalité.
 - a. Si un-e joueur-euse ayant reçu un carton est remplacé-e dans la zone de pénalité pour cause de blessure, iel ne peut pas retourner en jeu tant que son-sa remplaçant-e n'est pas sorti-e de la zone de pénalité.

E. Le temps de pénalité commence dès que l'arbitre relance le jeu.

F. Si le temps de pénalité d'un·e joueur·euse est annulé par un but ou un attrapage intervenu avant qu'il ne reçoive le carton, iel n'a pas à aller dans la zone de pénalité.

● **Pénalité : Carton jaune** — Ne pas se rendre immédiatement dans la zone de pénalité après avoir reçu un carton

9.4.3 Considérations sur la zone de pénalité

A. Un·e joueur·euse dans la zone de pénalité est considéré·e en jeu.

B. Si un·e joueur·euse purge du temps pour le carton d'un·e autre joueur·euse, c'est le·a joueur·euse ayant reçu le carton qui compte comme étant en jeu, dans le cadre de la règle du genre et de celle des postes, durant le temps de la pénalité.

i. Cela ne s'applique pas dans le cas où un·e joueur·euse purge du temps de pénalité pour un membre du personnel de l'équipe.

C. Les joueurs·euses dans la zone de pénalité sont sujet·te·s aux mêmes restrictions et pénalités que les remplaçants·es en ce qui concerne les interactions avec le jeu.

i. Si un·e joueur·euse quitte la zone de pénalité en pensant, certes par erreur mais avec raison, avoir fini de purger son temps de pénalité, et s'il n'interagit pas avec le jeu avant de retourner dans la zone de pénalité, iel ne devrait pas être pénalisé·e.

a. Son temps de pénalité n'est pas décompté tant qu'il est hors de la zone de pénalité (Voir : 9.4.1.A.vi.)

D. Les joueurs·euses dans la zone de pénalité ne doivent pas être sur leur bâton.

E. Si un·e joueur·euse est remplacé·e illégalement alors qu'il est dans la zone de pénalité, le remplacement doit être annulé et une pénalité pour remplacement illégal dans la zone de pénalité doit être administrée à la place d'une pénalité pour remplacement illégal classique.

● **Pénalité : Carton jaune au·à la capitaine** — Remplacement illégal dans la zone de pénalité

9.4.4 Suivi du temps de pénalité

A. Le temps de pénalité commence lorsque l'arbitre principal·e siffle la reprise du jeu.

B. Dès que le temps de pénalité d'un·e joueur·euse expire, l'arbitre de temps doit le·a libérer de la zone de pénalité.

i. Quand un·e joueur·euse est libéré·e de la zone de pénalité, iel est descendu·e de son bâton et doit suivre la procédure de hors-jeu avant de pouvoir retourner dans le jeu.

ii. Un·e joueur·euse purgeant du temps de pénalité dans la zone de pénalité doit revenir sur le terrain dès que le temps de pénalité a expiré.

9.4.5 Pénalités pour les remplaçants-es ou membres du personnel de l'équipe

Si un-e remplaçant-e ou membre du personnel de l'équipe reçoit un carton de pénalité, l'équipe doit jouer avec un-e joueur-euse de moins. La procédure suivante est en vigueur :

- A.** Le-a capitaine doit désigner un-e joueur-euse en jeu qui n'est pas déjà dans la zone de pénalité.
 - i. Si plus d'un-e remplaçant-e ou membre du personnel de l'équipe reçoivent un carton, un-e joueur-euse doit être désigné-e pour chaque personne pénalisée.
 - ii. Le-a joueur-euse désigné-e ne peut pas être le-a gardien-ne, sauf s'il n'y a pas d'autre joueur-euse dont la désignation éviterait une infraction à la règle des maxima en genre.
- B.** Si le-a remplaçant-e qui reçoit un carton n'est pas expulsé-e, iel remplace le-a joueur-euse désigné-e.
 - i. Le-a remplaçant-e fautif-ve va dans la zone de pénalité.
 - ii. Le-a joueur-euse désigné-e retourne sur le banc de touche et devient éligible en tant que remplaçant-e selon la procédure de remplacement normale.
- C.** Si le-a remplaçant-e est expulsé-e, le-a joueur-euse désigné-e doit aller dans la zone de pénalité pour purger la pénalité.
- D.** Si un membre du personnel de l'équipe reçoit un carton, le-a joueur-euse désigné-e va dans la zone de pénalité pour purger la pénalité.
 - i. Si le-a membre du personnel de l'équipe n'est pas expulsé-e, iel doit rejoindre le-a joueur-euse désigné-e dans la zone de pénalité.
 - a. Une fois le temps de pénalité expiré, le-a joueur-euse est libéré-e et le-a membre du personnel de l'équipe doit retourner sur le banc.

9.4.6 Tous-tes les joueurs-euses dans la zone de pénalité

Si tous-tes les joueurs-euses en jeu d'une équipe sont dans la zone de pénalité, l'équipe doit déclarer forfait.

- A.** Si les deux équipes se retrouvent dans cette situation au même moment du jeu sur le même incident de jeu, un double forfait doit être déclaré.

● **Pénalité : Forfait** — Avoir tous-tes les joueurs-euses en jeu dans la zone de pénalité

9.5. Prononcer des sanctions

9.5.1 Donner un avantage

Si l'arbitre principal·e estime qu'arrêter le jeu pour une faute donnerait l'avantage dans le jeu de la balle de volley à l'équipe fautive, iel peut retarder l'arrêt du jeu en signalant un avantage.

A. Si un avantage est donné, les procédures suivantes sont en vigueur :

- i. L'arbitre lève une main en l'air.
- ii. L'arbitre peut envoyer le·a joueur·euse fautif·ve à ses anneaux au début de l'action s'iel l'estime nécessaire.
- iii. Le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe fautive ne bénéficie plus de l'arrêt du jeu. Cela inclut, notamment, les situations suivantes :
 - a. L'équipe fautive prend possession de la balle de volley.
 - b. Un but est marqué par l'équipe victime.
 - c. L'équipe victime de la faute ne se déplace pas activement pour marquer.
 - d. L'équipe victime de la faute commet une faute.
 - e. Le flag est attrapé par l'une des deux équipes.

9.5.2 Signaler une pénalité reportée

Tout carton bleu, jaune ou rouge, ou toute pénalité pour interférence avec le troisième dodgeball, signalée par un membre du corps arbitral autre que l'arbitre principal·e est une pénalité reportée.

- A.** Si un membre du corps arbitral, autre que l'arbitre principal·e, voit un·e joueur·euse ou un membre du personnel de l'équipe commettre une faute, ce·tte membre du corps arbitral lève le bras et le jeu continue en tant que pénalité reportée.
- B.** L'arbitre assistant·e peut renvoyer le·a joueur·euse fautif·ve à ses anneaux pendant la période de report, si la situation l'exige.
- C.** L'arbitre signale visuellement et verbalement à l'arbitre principal·e qu'une faute a été commise et quelle équipe est fautive.
- i. Si l'arbitre principal·e estime qu'il est approprié d'arrêter immédiatement le jeu, iel peut le faire.
 - ii. L'arbitre principal·e peut laisser le jeu se poursuivre selon le principe de l'avantage, jusqu'à ce que ce dernier soit levé d'une quelconque façon, sauf si la faute continue ou empire.
 - a. Si l'arbitre principal·e choisit de laisser l'avantage, iel doit également lever le bras.
- D.** Une fois toutes les pénalités administrées, le jeu reprend.

9.6. Reprise alternative après une pénalité

9.6.1 Positions de reprise alternatives

Après l'administration d'un carton ou d'une pénalité pour interférence avec le troisième dodgeball, le·a poursuiveur·euse en possession de la balle de volley lors de la reprise du jeu doit pouvoir choisir où reprendre.

- A.** Les options possibles pour ce·tte joueur·euse dépendent de l'endroit où iel aurait repris le jeu par défaut, en l'absence de cette règle :
 - i. Iel peut reprendre le jeu là où la procédure par défaut l'aurait placé·e, peu importe sa position sur le terrain.
 - ii. S'iel devait reprendre le jeu en dehors de la zone du·de la gardien·ne adverse, iel peut, à la place, reculer et se positionner n'importe où sur la ligne restrictive la plus proche, en direction de ses anneaux.
 - iii. S'iel devait reprendre le jeu dans la zone du·de la gardien·ne adverse, iel peut, à la place, commencer à n'importe quel endroit sur la ligne de fond de l'équipe adverse et lancer la balle de volley depuis cette position à la reprise du jeu.
- B.** Le·a poursuiveur·euse doit faire son choix et, s'il est valide, se repositionner immédiatement.
 - i. Si le·a poursuiveur·euse prend trop de temps, l'arbitre peut le·a positionner là où iel aurait dû être lors d'une procédure normale et relancer le jeu.
- C.** Le choix ne revient pas au·à la poursuiveur·euse dans les cas suivants :
 - i. Un but valide est marqué entre le moment où la faute est commise et le moment où le jeu est arrêté.
 - ii. Le·a poursuiveur·euse se trouve dans la zone de son·a gardien·ne.
 - iii. Les cartons et pénalités pour interférences avec le troisième dodgeball administrés lors de l'arrêt de jeu ont été administrés à l'équipe du·de la joueur·euse en question.



10. Le corps arbitral

10. LE CORPS ARBITRAL

10.1. Les membres du corps arbitral

10.1.1 L'arbitre principal-e

- A.** Les organisateur·trice·s d'un évènement doivent désigner un·e arbitre principal-e pour chaque match.
- B.** L'arbitre principal-e a le pouvoir de faire respecter les règles et de prendre les mesures disciplinaires nécessaires, à partir du moment où iel entre dans la zone des joueurs-euses, jusqu'au moment où iel la quitte, après le coup de sifflet final.
- C.** L'arbitre principal-e peut arrêter le jeu à n'importe quel moment pour faire respecter les règles ou renforcer l'équité et la sécurité du jeu.
- D.** L'arbitre principal-e est le·a seul·e membre du corps arbitral qui peut directement attribuer des cartons de pénalité.
 - i. Le reste du corps arbitral peut conseiller une administration de cartons de pénalité à l'arbitre principal-e.
- E.** L'arbitre principal-e peut faire remplacer tout·e membre du corps arbitral par un·e remplaçant·e approprié·e, si le·a membre est blessé·e ou si, aux yeux de l'arbitre, iel doit être démis·e.
- F.** Tout le corps arbitral doit s'en remettre à l'autorité de l'arbitre principal-e.

10.1.2 La désignation d'autres membres du corps arbitral

- A.** L'arbitre principal-e ou les membres du comité de l'évènement doivent désigner au moins deux arbitres assistants, un·e arbitre de flag, un·e arbitre de score et un·e porteur·euse de flag.
- B.** L'arbitre principal-e ou les membres du comité de l'évènement peuvent désigner jusqu'à deux arbitres assistants supplémentaires, un·e arbitre de temps et deux arbitres de but pour chaque match.
 - i. Si un·e arbitre de temps n'est pas désigné·e, c'est l'arbitre de score qui assume les responsabilités de l'arbitre de temps.
 - ii. Si des arbitres de but ne sont pas désignés-es, c'est l'arbitre principal-e qui assume les responsabilités des arbitres de but.

10.1.3 Arbitres assistants-es

- A. Les points principaux sur lesquels les arbitres assistants-es doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre principal-e, sont :
 - i. Avertir les joueurs-euses qui sont descendu-e-s de leur bâton
 - ii. Observer les actions réalisées loin de la balle de volley
 - iii. Détecter les balles et les joueurs-euses qui sortent du terrain

10.1.4 Arbitre de flag

- A. Les points principaux sur lesquels l'arbitre de flag doit porter son attention, à la discrétion de l'arbitre principal-e, sont :
 - i. Surveiller d'éventuels faux-départs durant la procédure de départ.
 - ii. Surveiller les actions de jeu autour du-de la porteur-euse de flag, notamment les mises hors-jeu et les potentiels attrapages du flag
 - iii. Indiquer quand le-a porteur-euse de flag est au sol et compter les trois secondes d'avance
 - iv. Les handicaps du-de la porteur-euse du flag
 - v. Informer le-a porteur-euse de flag s'il pense qu'un-e attrapeur-euse défend le flag et s'il pense que le-a porteur-euse du flag ne l'a pas remarqué
- B. L'arbitre de flag ne doit pas donner de conseils ou d'avertissements au-à la porteur-euse du flag durant le match pour l'aider à ne pas être attrapé-e, en signalant notamment, mais pas seulement, les positions, remplacements et tactiques des attrapeurs-euses.
- C. L'arbitre de flag peut arrêter le jeu seulement dans les cas suivants :
 - i. Iel estime que l'attrapage du flag est valide.
 - ii. Le-a porteur-euse du flag est blessé-e ou a besoin d'être remplacé-e.
 - iii. Le flag ou le short du flag devient défectueux et doit être remplacé.
 - iv. Iels pensent qu'il y a eu un faux-départ lors de la procédure de départ.
- D. Avant l'entrée du-de la porteur-euse du flag, et lors de la prolongation, l'arbitre principal-e peut également attribuer les missions d'arbitre assistant à l'arbitre de flag.

10.1.5 Les arbitres de but

- A. Les points principaux sur lesquels les arbitres de but doivent porter leur attention, à la discrétion de l'arbitre principal-e, sont :
 - i. Observer les tirs tentés vers les anneaux
 - ii. Signaler si la balle de volley est sortie du terrain, au-delà de leur ligne de fond

10.1.6 L'arbitre de score

- A.** Les points principaux sur lesquels l'arbitre de score doit porter son attention sont :
- i. Suivre l'évolution du score du match
 - ii. Mettre à jour le panneau d'affichage du score
 - iii. Noter le numéro d'un-e joueur-euse recevant un carton et la raison de ce carton
 - iv. Annoncer le score à intervalles réguliers et sur demande
 - v. Annoncer et montrer le score à atteindre lors de la prolongation, de la même manière que lors du match.

10.1.7 L'arbitre de temps

- A.** Les points principaux sur lesquels l'arbitre de temps doit porter son attention sont :
- i. Contrôler le temps de jeu du match
 - ii. Contrôler le temps de pénalité des joueurs-euses et les libérer de la zone de pénalité une fois leur temps de pénalité écoulé
 - iii. Annoncer distinctement le moment des 19 minutes de jeu (Voir la règle 3.3.4 Temps morts)
 - iv. Libérer les attrapeurs-euses et le-a porteur-euse du flag au moment voulu.
 - v. Prêter attention aux faux départs des attrapeurs-euses
- B.** Le temps du match ne doit pas forcément être visible pour les joueurs-euses sur le terrain. Cependant, si le temps est affiché, il doit :
- i. Être dirigé et contrôlé uniquement par l'arbitre de temps
 - a. S'il y a plusieurs affichages sur le terrain, ces différents affichages doivent tous être contrôlés par une même console, de manière à ce qu'aucun affichage ne puisse être en désaccord avec les autres.
 - ii. Être clairement et équitablement visible pour les deux équipes
 - iii. Être le temps officiel
 - a. Aucune horloge affichée ne doit être non-officielle.
 - b. Si une horloge de jeu affichée fonctionne mal ou cesse d'être une horloge officielle, elle doit être éteinte jusqu'à ce qu'elle soit réparée et qu'elle redevienne une horloge officielle.

10.1.8 Le-a porteur-euse du flag

- A.** Le-a porteur-euse de flag est un membre du corps arbitral et peut conseiller un-e autre membre du corps arbitral sur une quelconque décision.

B. Le-a porteur-euse de flag ne peut signaler que les cas suivants :

- i. Les joueurs-euses touchés-es et descendu-e-s de leur bâton aux alentours du-de la porteur-euse de flag.
- ii. Les contacts illégaux sur le-a porteur-euse de flag.
- iii. Les indications du-de la porteur-euse de flag au sol quand ses vêtements ont besoin d'être ajustés.

C. Si le-a porteur-euse de flag et un-e autre membre du corps arbitral ne sont pas d'accord sur une décision, le-a porteur-euse de flag doit suivre l'avis du-de la membre du corps arbitral tant que le jeu n'est pas arrêté.

10.2. Les décisions du corps arbitral

10.2.1 Le jugement discrétionnaire de l'arbitre

Dans les cas où l'intention ou la sévérité d'une action sont importantes dans le cadre d'une prise de décision, le jugement de cette sévérité ou de cette intention est à la discrétion pleine et entière de l'arbitre.

10.2.2 La base des décisions

Les décisions prises par un membre du corps arbitral doivent être basées uniquement sur leurs observations et sur celles des autres membres du corps arbitral désignés-es pour le match.

10.2.3 Ajuster une décision durant un arrêt de jeu

L'arbitre principal-e peut librement changer une décision durant un arrêt de jeu, avant de relancer le match.

A. Une fois que l'arbitre principal-e a donné les trois coups de sifflet indiquant la fin du match, les buts et l'attrapage du flag signalés pour ce match sont définitifs et ne peuvent plus être ajustés.

10.2.4 Ajuster un signalement de but

L'arbitre principal-e peut changer la validation ou non d'un but à tout moment, avant que l'équipe alors en défense ait la possession de la balle de volley et ne soit en dehors de sa zone de gardien-ne, et avant qu'une action de jeu ou une interaction ne soit entreprise par le-a joueur-euse en possession de la balle de volley.

10.3. Joueurs·euses et corps arbitral

10.3.1 Interactions avec le corps arbitral

- A. Les joueurs·euses et membres du personnel de l'équipe doivent obéir aux décisions et directives de l'arbitre principal·e et de tous·tes les autres arbitres.
 - B. Les joueurs·euses et membres du personnel de l'équipe ne doivent pas manquer de respect aux membres du corps arbitral, en remettant notamment en question les décisions des membres du corps arbitral de façon répétée.
- **Pénalité : Carton bleu ou carton jaune** — Manquer de respect à un membre du corps arbitral
 - **Pénalité : Carton jaune** — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral

10.3.2 Usage d'ordres utilisés par les arbitres

Les joueurs·euses et membres du personnel de l'équipe ne doivent pas prononcer d'ordres verbaux ou user d'indications visuelles réservés aux arbitres.

- **Pénalité : Carton bleu** — Utiliser illégalement des commandes verbales ou visuelles d'arbitres



A. Définitions

Image © Honeybadger Quidditch Pictures

ANNEXE A. DÉFINITIONS

Accidentel — Intervenant par hasard ou sans intention ni préméditation.

Anneau — Un anneau est composé d'un cerceau attaché à un poteau ((Voir la règle 2.2.2 Forme des anneaux)). La base de l'anneau n'est pas considérée comme faisant partie de l'anneau.

Anneaux adverses — Les anneaux qu'une équipe doit attaquer.

Anneaux disloqués — Un anneau disloqué est défini comme étant cassé, déplacé, au sol, ou non-jouable.

Anneaux propres — Les anneaux qu'une équipe doit défendre.

Arrêt de jeu — Les temps, lors d'un match, entre l'arrêt du jeu signalé par un-e arbitre et la reprise du jeu ou fin du match signalée par l'arbitre principal-e.

Attrapeur-euse — Le-a joueur-euse de chaque équipe qui tente d'attraper le flag pour marquer 30 points.

Au sol — Une personne en contact avec le sol avec une partie de son corps autre que ses mains ou ses pieds.

Axe de la colonne vertébrale — Ligne passant par les extrémités de la colonne vertébrale d'un-e joueur-euse

Une balle de volley dont l'avancée est bloquée — Une balle de volley que l'arbitre principal-e déclare bloquée après le décompte des 10 secondes. Une balle de volley bloquée doit être ramenée en limites sauf à ce qu'elle soit désignée balle du-de la gardien-ne (Voir la règle 7.4.2 Une balle de volley dont l'avancée est bloquée).

Balle de volley — La balle utilisée par les poursuiveurs-euses pour marquer des buts (Voir la règle 2.3.1 La balle de volley).

Balle de volley morte — Une balle de volley durant le temps entre un but et le moment où le jeu est repris. Une balle de volley morte ne peut pas être utilisée pour marquer (Voir la règle 4.2.1 Balle de volley morte).

Une balle de volley non-marquable — Si un-e joueur-euse ramène la balle de volley en limites par un lancer ou s'il est touché-e par un dodgeball lorsqu'il était en contact avec la balle de volley et la relâche ou la projette avec un mouvement naturel, la balle de volley ne peut pas marquer. Une balle de volley ne pouvant pas marquer n'entraînera pas de but même si elle passe entièrement dans un anneau (Voir la règle 5.6.3 Une balle de volley non-marquable).

Balle de volley vivante — Une balle de volley qui n'est pas morte, quand le jeu n'est pas arrêté.

Batteurs-euses — Deux joueurs-euses de chaque équipe qui jettent, envoient au pied, ou projettent d'une quelconque façon les dodgeballs pour perturber le rythme du jeu en touchant d'autres joueurs-euses avec.

Batteur-euse touché-e — Un-e batteur-euse touché-e est un-e batteur-euse non immunisé-e qui a été touché-e par un dodgeball rendu vivant par un-e adversaire (Voir la règle 5.4.3 Batteur-euse touché-e).

But valide — 10 points sont marqués par une équipe quand la balle de volley passe entièrement au travers de l'un des anneaux adverses et que le but est considéré valide (Voir la règle 4.1.1 But valide).

Capitaine — La personne désigné-e par son équipe étant le-a seul-e à pouvoir parler au nom de l'équipe au corps arbitral (Voir la règle 1.1.1 Désignation obligatoire d'un-e capitaine).

Cerceau — Le cercle de 81-86 cm de diamètre au travers duquel les poursuiveurs-euses doivent passer la balle de volley pour marquer un but (Voir la règle 2.2.2 Forme des anneaux).

Chaussette de flag — L'étui contenant le flag et devant être attaché à l'arrière du short du-de la porteur-euse de flag.

Contrôle partagé — Lorsque deux joueurs-euses ou plus tiennent ou partagent le contrôle de la même balle de sorte à ce qu'aucun-e des deux joueurs-euses n'en a la pleine possession.

Coup de pied — Frapper avec un ou deux pieds ou une quelconque partie de la jambe située en dessous du genou. Au moment d'un coup de pied dans une balle, le-a joueur-euse est considéré-e comme ayant la possession de cette balle s'il est le-a seul-e à avoir un contact avec celle-ci. Il est illégal de donner un coup de pied à un-e adversaire.

Dodgeball — Une balle de dodgeball est une balle en caoutchouc qui ne doit être utilisée que par les batteurs-euses dans le but de mettre les adversaires hors-jeu (Voir la règle 2.3.2 Dodgeballs).

Dodgeball libre — Un dodgeball qui n'est en possession d'aucune des équipes.

Dodgeball mort — Un dodgeball ne pouvant mettre hors-jeu car il n'a pas été rendu vivant (Voir la règle 5.2.2 Dodgeball vivant).

Dodgeball vivant — Un dodgeball ayant été lancé, joué au pied ou d'une autre manière intentionnellement projeté par un-e batteur-euse en jeu sauf s'il ramène la balle en limites, est hors-jeu ou est un-e batteur-euse touché-e. Un dodgeball vivant peut mettre hors-jeu des adversaires (Voir la règle 5.2.2 Dodgeball vivant).

Dodgeball vivant adverse — Dodgeball rendu vivant par un-e batteur-euse adverse.

Équipe anciennement attaquante — L'équipe qui vient de marquer un but.

Équipe anciennement défendante — L'équipe qui vient de prendre un but.

Équipe en possession — Dans le contexte du troisième dodgeball, l'équipe ayant initialement la possession de deux dodgeballs quand le dodgeball libre restante est devenue le troisième dodgeball.

Excessif — Mauvais de façon choquante.

Faire trébucher — Toute tentative de faire tomber un-e joueur-euse avec un contact sous ses genoux. Faire trébucher est toujours un contact physique illégal.

Flag — Le flag est une balle contenue dans un étui ou chaussette. Les attrapeurs-euses tentent de capturer le flag pour marquer 30 points (Voir la règle 2.3.3 Le flag).

Force excessive — L'usage excessif d'une force est défini à la fois lorsqu'un-e joueur-euse excède de loin la force nécessaire pour réaliser son action initiée, et à la fois par le risque de blesser un-e adversaire.

Force négligeable — La force qu'un dodgeball détient lorsqu'il touche le sol après qu'un-e joueur-euse l'a laissé tomber d'une hauteur de 2m ou moins.

Frapper — Projeter une balle en la frappant avec une autre balle toujours possédée par un-e joueur-euse au moment du coup.

Gardien-ne. — Le-a poursuiveur-euse de chaque équipe ayant des privilèges supplémentaires par rapport aux autre-s poursuiveurs-euses dans sa zone du-de la gardien-ne.

Gardien-ne protégé-e — Un-e gardien-ne dans sa zone, exception faite de la situation décrite au point 7.2.2.B.

Imprudent-e — Jouer avec un manque d'attention vis-à-vis des conséquences de ses actions.

Intentionnel — Action effectuée avec une intention spécifique.

Jeu en cours — Le jeu est en cours à compter du coup de sifflet initial au coup de sifflet final, tant qu'il n'y a pas d'arrêt de jeu en cours.

Joueur-euse — Personne présente sur l'effectif officiel de l'équipe et éligible à jouer.

Limite de terrain — Le rectangle de 30 à 36 mètres par 57 à 63 mètres marqué par les lignes de limites du terrain et à l'intérieur duquel le jeu est contraint (Voir la règle 2.1.1 Limites du terrain).

Manche — Un morceau de vêtement qui recouvre l'avant-bras du-de la joueur-euse, et qui peut s'étirer au-delà de l'avant-bras. Les bracelets, les brassards, les bandeaux et tout autre objet similaire ne sont pas des manches.

Marquer des points — L'équipe pour laquelle le flag est attrapé ou un but est marqué, peu importe laquelle des équipes a marqué les points.

Match — Compétition entre deux équipes dans le but de déclarer une équipe vainqueur.

Membre du staff d'équipe — Une membre non-joueur-euse d'une équipe (Voir la règle 1.1.2 Personnel de l'équipe).

Menace — Signaler, verbalement ou non, une intention de causer du tort, en dehors du jeu légal

Moitié de terrain adverse — La moitié du terrain ou de la zone des joueurs-euses contenant les anneaux que l'équipe doit attaquer.

Moitié de terrain propre — La moitié du terrain ou de la zone des joueurs-euses contenant les anneaux que l'équipe doit défendre.

Le mouvement naturel — Un mouvement continu effectué lors d'une action de jeu, mouvement unique que le-a joueur-euse a déjà commencé et terminé car iel ne pouvait s'arrêter (Voir la règle 5.6.1 Le mouvement naturel).

Penché-e — Un-e joueur-euse est considéré-e penché-e lorsque l'axe de sa colonne vertébrale est à plus de 45 degrés de la verticale.

Le·a porteur·euse du flag — un membre du corps arbitral qui doit empêcher le flag d'être attrapé (Voir la règle 2.3.3 Le flag).

Porteur·euse de balle de volley — Joueur·euse en possession de la balle de volley.

Possession — Contrôle complet d'une balle. Un·e joueur·euse donnant intentionnellement un coup de pied dans une balle est considéré·e comme en ayant la possession au moment du coup de pied s'il est le·a seul·e joueur·euse en contact avec celle-ci. Un·e joueur·euse déviant manuellement une balle sur le sol est considéré·e comme en ayant la possession du moment qu'il est la seule personne en contact avec la balle (Voir la règle 7.1.1 L'usage des balles).

Poursuiveurs·euses — Quatre joueurs·euses dans chaque équipe qui tentent d'envoyer la balle de volley à travers les anneaux de l'équipe adverse. Iels s'efforcent aussi d'empêcher l'autre équipe d'en faire de même.

Prolongation — La période de jeu qui débute après l'attrapage du flag quand l'équipe l'ayant effectué n'est pas en tête et qui prend fin lorsqu'une des équipes atteint le score cible (Voir la règle 3.5 Fin de match et prolongation).

Receveur·euse sans appui — Un·e receveur·euse dans l'action d'attraper une balle dans les airs. Ce·tte joueur·euse n'a pas à quitter le sol pour être considéré·e sans appui, il est illégal de pousser, charger, plaquer ou ceinturer un·e joueur·euse sans appui (Voir la règle 6.1.7 Receveur·euse sans appui).

La règle du genre maximum — Règle limitant une équipe sur le nombre de joueurs·euses s'identifiant à un même genre en jeu sur le terrain (Voir la règle 1.2.3 La règle du genre maximum).

Remplaçant·e — Un·e joueur·euse n'étant pas en jeu.

Revendiquer l'immunité pour le dodgeball — Un·e joueur·euse avec l'immunité à la mise hors-jeu n'est pas mis·e hors jeu par les dodgeballs vivants. Un·e gardien·ne protégé·e est immunisé·e dans sa zone du·de la gardien·ne. Un·e batteur·euse récupérant le troisième dodgeball demande l'immunité en levant un poing au-dessus de l'épaule. (Voir la règle 5.5.2 Revendiquer l'immunité pour le dodgeball).

Table de marque — Endroit à l'extérieur de la zone des joueurs·euses, situé approximativement dans le prolongement de la ligne centrale, où l'arbitre de temps et l'arbitre de score sont situés·es.

Le temps de jeu — Le temps de jeu de tout match, qui débute au coup de sifflet initial jusqu'à la fin du match, mais interrompu pendant les arrêts de jeu.

Temps de pénalité — Temps qu'un·e joueur·euse doit purger dans la zone de pénalité en raison d'une faute. Le temps de pénalité est mesuré en temps de jeu et ne s'écoule donc pas durant les arrêts de jeu.

Le temps sans attrapeurs·euses — Les 20 premières minutes de jeu du temps réglementaire, pendant lequel le flag ne peut être attrapé.

Tirer brusquement — Tirer une partie du corps avec une force soudaine et intense.

Touché-e à la tête — Un dodgeball vivant dont le premier point d'impact est la tête ou le cou d'un-e adversaire.

Troisième dodgeball — Le seul dodgeball libre quand une équipe a la possession de deux dodgeballs. Cet dodgeball peut rester le troisième dodgeball même si l'autre équipe perd la possession d'un des dodgeballs selon certaines conditions (Voir la règle 5.5.1 Le troisième dodgeball).

La zone du-de la gardien-ne. — La zone du-de la gardien-ne où se trouvent les anneaux que l'équipe doit défendre.

Zone du-de la gardien-ne adverse — La zone du-de la gardien-ne où se trouvent les anneaux que l'équipe doit attaquer.

La zone de pénalité — La zone de 5,5 par 4 mètres se trouvant au niveau de la ligne centrale, de la ligne de côté de la table de marque et de la limite de la zone des joueurs-euses où les joueurs-euses doivent rester un certain temps après avoir commis une faute. Chaque équipe a une zone de pénalité de son côté de la ligne centrale. Les joueurs-euses dans la zone de pénalité ne doivent pas interagir avec le jeu mais comptent en jeu dans le cadre de la règle du genre et de celle des postes (Voir la règle 2.1.9 Les zones de pénalité).

Zone de remplacement — Zone désignée pour chaque équipe à l'extérieur des limites du terrain où tout remplacement doit se passer (Voir la règle 2.1.7 Zones de remplacement).

La zone des joueurs-euses — Le rectangle de 41-47 mètres par 63-69 mètres qui inclut et entoure le terrain. Les spectateurs ne doivent pas pénétrer dans la zone des joueurs-euses. Tout ce qui est hors de cette zone est la zone des spectateurs-trices (Voir la règle 2.1.12 La zone des joueurs-euses).

Zone des spectateurs-rices — La zone en dehors de la zone des joueurs-euses.



B. Liste des fautes par type

ANNEXE B. LISTE DES FAUTES PAR TYPE

B.1. Fautes individuelles

B.1.1 Répéter la procédure

Les infractions suivantes sont celles pour lesquelles le-a joueur·euse les commettant doit répéter la procédure :

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 1.3.1 — Violation de la procédure de remplacement | 13 |
| 2 | 5.3.1 — Enfreindre la procédure de retour aux anneaux | 60 |

B.1.2 Sanctions de retour aux anneaux

Si un·e joueur·euse commet l'une des fautes suivantes, l'arbitre doit le-a renvoyer à ses anneaux et le-a joueur·euse doit suivre la procédure de hors-jeu du point 5.3.1. Les fautes suivantes entraînent un retour aux anneaux :

- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | 2.5.3 — Illégalement négliger de remettre son bandeau. | 29 |
| 2 | 3.3.3 — Deuxième faux départ à une reprise de jeu | 41 |
| 3 | 5.5.2 — Demande d'immunité invalide mineure | 64 |
| 4 | 6.4.1 — Interaction d'interposition illégale mineure | 79 |
| 5 | 7.1.2 — Échec mineur à éviter la balle de volley projetée | 85 |
| 6 | 7.5.3 — Aller ou rester hors-limites de manière intentionnelle ou excessive | 93 |
| 7 | 8.4.3 — Poursuivre illégalement le flag | 101 |
| 8 | 9.1.4 — Retarder l'évolution d'une procédure de changement de possession | 105 |

B.1.3 Changement de possession

Les fautes suivantes ont pour conséquence un changement de possession soit d'un dodgeball soit de la balle de volley :

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 5.6.2 — Violation involontaire des règles du mouvement naturel | 65 |
| 2 | 7.1.2 — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste | 85 |
| 3 | 7.1.4 — Interférence accidentelle avec une balle d'un autre poste | 86 |

B.1.4 Carton bleu

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton bleu :

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | 1.1.1 — Empiéter sur le terrain | 10 |
| 2 | 1.1.2 — Empiéter sur le terrain | 11 |
| 3 | 1.3.1 — Remplacement illégal | 13 |
| 4 | 1.4.1 — Infraction de ligne de touche | 16 |
| 5 | 1.4.2 — Contournement illégal | 16 |

6	1.4.3 — Interférence avec la ligne de touche	17
7	2.5.1 — Entrer en jeu avec des ongles longs ou coupants	27
8	2.5.2 — Entrer en jeu sans l'un des équipements obligatoires	28
9	2.5.2 — Intentionnellement enlever l'un des équipements obligatoires en étant en jeu	28
10	2.5.4 — Entrer en jeu sans un numéro légal et reconnaissable	30
11	2.5.5 — Utiliser en jeu un équipement additionnel illégal	31
12	3.2.1 — Violation du-de la joueur·euse placé·e	37
13	3.2.2 — Faux départ	38
14	3.2.3 — Toucher illégalement une balle contestée	38
15	3.2.3 — Violation de la règle du-de la coureur·euse désigné·e	38
16	3.3.4 — Requête de temps mort illégale	42
17	3.4.2 — Faux départ d'attrapeur·se	43
18	3.7.2 — Faux départ	46
19	4.2.1 — Intentionnellement et illégalement interagir avec une balle de volley morte .	50
20	4.3.3 — Illégalement remettre en place un anneau de l'équipe adverse	53
21	4.3.3 — Avoir disloqué un anneau de manière non intentionnelle.	53
22	5.2.3 — Illégalement toucher un·e adversaire avec un dodgeball tenu	57
23	5.3.2 — Interagir illégalement avec le jeu alors que le·a joueur·euse est hors-jeu . .	60
24	5.4.1 — Dévier illégalement une balle avec une balle tenue	61
25	5.4.1 — Bloquer une balle illégalement	61
26	5.4.2 — Déviation illégale d'un dodgeball	62
27	5.4.3 — Violation des règles du-de la batteur·euse touché·e	62
28	5.5.2 — Demande d'immunité invalide	64
29	5.5.3 — Violation des règles de l'immunité	65
30	6.5.2 — Usage répété d'un vocabulaire vulgaire ou explicite	80
31	7.1.1 — Utiliser illégalement une balle associée à son poste	83
32	7.1.2 — Échec à éviter la balle de volley projetée	85
33	7.1.2 — Déviation illégale d'un dodgeball	85
34	7.1.2 — Bouclier illégal	85
35	7.1.3 — Ne pas faire tous les efforts possibles pour éviter une balle	85
36	7.5.2 — Projeter une balle avec l'intention de l'envoyer hors-limites	92
37	10.3.2 — Utiliser illégalement des commandes verbales ou visuelles d'arbitres	121

B.1.5 Carton jaune

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton jaune.

1	1.3.4 — Simuler une blessure	15
2	2.5.7 — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral	32
3	3.2.3 — Interférence du-de la coureur·euse désigné·e	38
4	3.3.1 — Intentionnellement et illégalement se déplacer à un arrêt de jeu	39
5	3.3.1 — Intentionnellement et illégalement déplacer ou prendre possession d'une balle à un arrêt de jeu.	39
6	4.3.3 — Disloquer un anneau par imprudence	53
7	5.2.6 — Toucher à la tête illégal	59
8	5.3.1 — Violation répétitive ou volontaire de la procédure de retour aux anneaux . .	60
9	5.3.2 — Volontairement ignorer être hors-jeu	60

10	5.3.2 — Contact illégal en étant hors-jeu	60
11	5.6.2 — Violation intentionnelle des règles du mouvement naturel	65
12	6.1.3 — Coup de pied dangereux	70
13	6.1.3 — Donner un coup de pied à un-e adversaire	70
14	6.1.5 — Enjamber ou tenter d'enjamber illégalement	71
15	6.1.7 — Entrer illégalement en contact un-e receveur-euse sans appui	72
16	6.1.12 — Jouer imprudemment	74
17	6.4.1 — Interaction d'interposition illégale	79
18	6.4.2 — Interagir illégalement avec un-e adversaire éliminé-e	79
19	6.5.1 — Conduite antisportive	80
20	6.5.6 — Prétendre être victime d'une faute	81
21	7.1.1 — Intentionnellement utiliser une balle pour interagir avec le-a porteur-euse du flag	83
22	7.1.2 — Interférence avec une balle d'un autre poste	85
23	7.1.2 — Empêcher de manière illégale et non-intentionnelle la balle de volley projetée de marquer un but	85
24	7.1.4 — Interférence avec une balle d'un autre poste	86
25	7.5.2 — Volontairement ignorer une indication "sortie" de l'arbitre	92
26	9.1.3 — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral	103
27	9.1.4 — Volontairement ignorer une indication de changement de possession	105
28	9.4.2 — Ne pas se rendre immédiatement dans la zone de pénalité après avoir reçu un carton	112
29	10.3.1 — Ignorer la directive d'un membre du corps arbitral	121

B.1.6 Carton rouge

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'un carton rouge.

1	1.4.3 — Interférence intentionnelle au niveau d'une ligne de touche	17
2	2.4.2 — Commencer une nouvelle action de jeu en ayant conscience d'avoir un bâton cassé	27
3	2.5.6 — Utiliser un équipement interdit par un membre du corps arbitral durant le jeu	31
4	2.5.8 — Utiliser un équipement spécialement interdit par le-a directeur-riche de l'évènement	32
5	2.5.9 — Altérer illégalement un équipement	32
6	2.5.10 — Porter un équipement interdit	32
7	4.1.2 — Interposition intentionnelle de protection des buts	50
8	4.3.3 — Disloquer intentionnellement un anneau	53
9	4.3.3 — Bouger ou altérer un anneau pour avoir une influence sur le fait que la balle de volley passe ou non à travers l'anneau	53
10	5.2.6 — Toucher à la tête avec force excessive	59
11	6.1.3 — Coup de pied violent ou excessif	70
12	6.1.5 — Enjamber de manière violente ou excessive	71
13	6.1.7 — Charger un-e receveur-euse sans appui	72
14	6.1.7 — Plaquer un-e receveur-euse sans appui	72
15	6.1.12 — Jouer excessivement imprudemment	74
16	6.1.13 — Contact excessif illégal contre un-e adversaire, spectateur-ice, officiel-le ou organisateur-ice de l'évènement	74

17	6.4.1 — Interaction d'interposition illégale violente ou excessive	79
18	6.4.2 — Interagir illégalement et de façon violente ou excessive avec un-e adversaire éliminé-e	79
19	6.5.1 — Conduite antisportive excessive	80
20	6.5.3 — Participer à une altercation physique avec un-e adversaire, un-e spectateur·rice, un membre du corps arbitral ou un-e organisateur·rice de l'évènement . . .	80
21	6.5.4 — Cracher intentionnellement vers ou sur un-e adversaire, un-e spectateur·rice, un membre du corps arbitral ou un-e organisateur·rice de l'évènement	81
22	6.5.5 — Faute grave	81
23	7.1.2 — Empêcher un but illégalement et intentionnellement	85
24	7.1.3 — Empêcher un but illégalement et intentionnellement	85

B.1.7 Expulsion

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'une expulsion, sans carton rouge :

1	2.5.10 — Porter des bijoux interdits	32
2	6.1.13 — Contact excessif illégal contre un-e coéquipier·ère	74
3	6.5.2 — Conduite antisportive interne excessive	80
4	6.5.3 — Participer à une altercation physique avec un-e coéquipier·ère	80
5	6.5.4 — Cracher intentionnellement vers ou sur un-e coéquipier·ère	81

B.1.8 Pénalité de contact standard

Les fautes suivantes sont sanctionnées d'une pénalité de contact standard 9.1.8 :

1	6.1.1 — Contact physique illégal	68
2	6.1.2 — Écran illégal	69
3	6.1.2 — Charger illégalement un-e joueur·euse effectuant un écran	69
4	6.1.4 — Glissade illégale	70
5	6.1.4 — Plongeon illégal	70
6	6.1.6 — Contact illégal via un-e coéquipier·e	71
7	6.1.8 — Tentative illégale de vol	72
8	6.1.9 — Contact illégal par derrière	73
9	6.2.1 — Bloc illégal	75
10	6.2.2 — Poussée illégale	75
11	6.2.3 — Charge illégale	76
12	6.2.4 — Ceinturage illégal	77
13	6.3.1 — Interaction illégale avec le·a porteur·euse du flag	78
14	7.2.2 — Interagir physiquement avec un-e gardien·ne protégé·e qui est seul·e en possession de la balle de volley.	87
15	7.5.4 — Interagir physiquement avec un-e joueur·euse qui ramène la balle en limites au point de retour en limites	94

B.1.9 Infractions avec des pénalités spécifiques

Certaines fautes ont des pénalités spécifiques, auxquelles s'appliquent plusieurs sanctions ou avec des niveaux de sanctions optionnels. Les fautes suivantes amènent à la pénalité listée après elle entre parenthèses :

- 1 **5.5.1** — Interférence avec le troisième dodgeball (Retour aux anneaux, changement de possession de la balle de volley ainsi que des deux dodgeballs) 63
- 2 **7.4.1** — Retardement du jeu (**Carton bleu** et changement de possession de la balle de volley) 89
- 3 **7.4.3** — Renvoi illégal (Changement de possession de la balle de volley) 91
- 4 **7.5.4** — Violation de la procédure de retour en limites (Retour aux anneaux et changement de possession) 94
- 5 **10.3.1** — Manquer de respect à un membre du corps arbitral (**Carton bleu** ou **carton jaune**) 121

B.2. Les fautes attribuées au-à la capitaine

B.2.1 Infractions générales par le-a capitaine

A l'exception des cas cités par les règles, le-a capitaine est sujet aux mêmes pénalités que les autres joueurs-euses s'il commet des fautes individuellement.

B.2.2 Carton bleu

Les fautes suivantes entraînent un carton bleu pour le-a capitaine de l'équipe, peu importe quel membre de l'équipe a commis la faute :

- 1 **2.5.4** — Avoir deux joueurs-es portant le même numéro de maillot dans la zone de joueurs-euses 30
- 2 **9.1.6** — Communiquer illégalement avec des personnes dans la zone des joueurs-euses alors que l'on est expulsé-e 106

B.2.3 Carton jaune pour le-a capitaine

Les fautes suivantes entraînent un carton jaune pour le-a capitaine de l'équipe, peu importe quel membre de l'équipe a commis la faute :

- 1 **1.2.2** — Composition d'équipe illégale de joueurs-ses en jeu. 12
- 2 **1.2.3** — Configuration d'équipe illégale de joueurs-euses en jeu 12
- 3 **9.4.3** — Remplacement illégal dans la zone de pénalité 112

B.3. Fautes entraînant un forfait

B.3.1 Infractions entraînant un forfait

Les infractions suivantes, commises par un membre de l'équipe ou par celle-ci dans son entièreté, entraînent un forfait :

- | | | |
|---|---|-----|
| 1 | 1.2.1 — Avoir un nombre insuffisant de joueurs·ses éligibles pour continuer le jeu . . . | 11 |
| 2 | 9.1.6 — Persister à refuser de quitter la zone des joueurs·euses après avoir été expulsé·e | 106 |
| 3 | 9.1.6 — Mettre en danger d'autres personnes après avoir été expulsé·e | 106 |
| 4 | 9.4.6 — Avoir tous·tes les joueurs·euses en jeu dans la zone de pénalité | 113 |



C. Liste des signes des arbitres

ANNEXE C. LISTE DES SIGNES DES ARBITRES

Les signes des arbitres sont utilisés pour communiquer avec les joueurs·euses, membres du staff d'équipe, et les spectateurs·trices pendant un match. Les signes des arbitres peuvent être trouvés ici : <https://www.iqasport.org/referee-signals/>





D. Liste des changements

ANNEXE D. LISTE DES CHANGEMENTS

D.1. Changements majeurs

Les modifications suivantes entraînent un impact significatif sur le jeu.

D.1.1 Touche de l'anneau du milieu

- La règle 5.3.1 Retour aux anneaux est amendée pour que tout-e joueur-euse hors-jeu touche obligatoirement leur anneau central . Si cet anneau central est détaché de la base, iels peuvent utiliser la base pour leur procédure.

D.1.2 Remplacement des joueurs-euses hors-jeu

- La règle 1.3.1 Procédure de remplacement est amendée en autorisant les joueurs-euses hors-jeu à effectuer un remplacement pendant que le jeu est en cours sans réaliser la procédure de retour en jeu, y compris pendant une faute donnant lieu à un retour aux anneaux. Auparavant, toute procédure de remplacement nécessitait que le-a joueur-euse ne soit pas hors-jeu.
- La règle 1.3.1 Procédure de remplacement est amendée pour contraindre le-a joueur-se qui remplace un-e joueur-se sorti-e en étant hors-jeu, à réaliser la procédure du retour aux anneaux dès son entrée dans le terrain, avant d'interagir avec le jeu.
- La règle 1.3.1 Procédure de remplacement est amendée pour autoriser un-e remplaçant-e à entrer en jeu sur le terrain lorsqu'il remplace un-e joueur-euse qui est descendu-e de son bâton dans la zone de substitution.

D.2. Le jeu de la balle de volley

Ces règles affectent spécifiquement le jeu de la balle de volley.

D.2.1 Resets et demande de réparation des anneaux

- La règle 7.4.3 Renvoyer la balle de volley est amendée en autorisant le-a porteur-euse de la balle de volley à lancer la balle en arrière, la faisant ainsi traverser une ligne de restriction, cela sans tenter de faire une passe à un-e joueur-euse éligible ni de tenter de marquer un but. Néanmoins la règle concernant le retardement du jeu s'applique toujours, de sorte que ce lancer compte comme un renvoi. Ainsi, un deuxième renvoi dans la même action reste considérée comme un renvoi illégal.

- La règle 4.3.2.D. Procédure de l'anneau disloqué est amendée en autorisant le-a porteur-euse de la balle de volley situé-e près de la ligne du milieu de terrain à demander un arrêt de jeu afin de remettre en place un anneau adverse disloqué, au lieu de restreindre cette possibilité à être dans sa propre moitié de terrain. La règle 7.4.3 Renvoyer la balle de volley est amendée afin de supprimer l'exception autorisant ce-tte joueur-euse à franchir la ligne médiane pour effectuer cette demande sans compter un renvoi.

D.2.2 Balle de volley bloquée ramenée en limites de terrain

- La règle 7.4.2 Une balle de volley dont l'avancée est bloquée a été mise à jour : les balles de volley bloquées sont remises en jeu à l'endroit où la balle a été bloquée, en utilisant la règle de retour en limites 7.5.4 Procédure de retour en limites au lieu de positionner la balle sur la ligne de côté. L'exception tenant à le-a gardien-ne protégé-e subsiste néanmoins : un-e gardien-ne protégé-e qui avait un contrôle conjoint de la balle récupère celle-ci sans réaliser la procédure de retour en limites.
- La règle 7.5.4 Procédure de retour en limites est amendée : le-a joueur-se qui ramène la balle de volley bloquée en limites est protégé-e d'une mise hors-jeu, et ne doit pas recevoir d'interaction physique avant la fin du décompte de 5 secondes du retour en limites, comme le serait un-e gardien-ne protégé-e.
- La règle 7.5.4 Procédure de retour en limites a été modifiée de sorte que le-a joueur-se qui réengage la balle de volley au point mort peut la lancer dans le terrain mais ne peut pas bouger pendant le compte à rebours de 5 secondes. Contrairement au réengagement d'une balle sortie du terrain, attendre jusqu'au zéro du compte à rebours est légal et réengage automatiquement la balle.
- La procédure de retour en limites pour les balles hors-limites reste inchangée et permet toujours de lancer ou de rapporter la balle en limites, et l'action doit être réalisée avant la fin du décompte "zéro" de retour en limites.

D.2.3 Dislocation d'anneau

- La règle 4.3.3 Disloquer, tourner et remettre en place les anneaux a été mise à jour : toute dislocation d'anneau est considérée comme illégale, et une dislocation d'anneau involontaire devient un carton bleu sans qu'il y ait besoin de répéter l'action pour se voir sanctionné-e. Cela n'a pas d'impact sur les indications "pas de pénalité pas de faute".

D.3. Le jeu du dodgeball

Ces règles affectent spécifiquement le jeu du dodgeball.

D.3.1 Mises hors-jeu

- La règle 5.2.1 Devenir hors-jeu est amendée : les doigts qui tiennent une balle sont considérés comme étant des extensions de la balle, et, par conséquent, une touche aux doigts ne doit plus être prise en compte pour déterminer si un-e joueur-euse a été touché-e.

D.3.2 Dodgeballs et joueurs-ses hors-limites

- La règle 7.5.2 Limites du terrain et balles est amendée : un dodgeball qui touche un-e joueur-se hors-limites devient hors-limites et doit être ramené en limites selon la procédure prévue, quand bien même la balle aurait atterri dans les limites du terrain.
- La règle 7.5.2 Limites du terrain et balles est amendée : un dodgeball vivant qui touche un-e joueur-se hors-limites met ce-tte joueur-euse hors-jeu, puis devient immédiatement mort et ne peut être attrapé.
- La règle 7.5.2 Limites du terrain et balles est amendée : une tentative de mise hors-jeu d'un-e joueur-euse hors-limites n'est pas considérée comme une intention d'envoyer une balle hors-limites, tant que la tentative est réputée raisonnable.

D.3.3 Revendiquer l'immunité pour le dodgeball

- La règle 5.5.2 Revendiquer l'immunité pour le dodgeball est amendée : les demandes d'immunité impropres ne sont plus classifiées à part; elles sont désormais considérées comme des demandes d'immunité invalides mineures (retour aux anneaux) ou comme des demandes d'immunité invalides (carton bleu), et suivent les critères des autres fautes relatives aux demandes d'immunité.

D.4. Procédures de jeu et sanctions

Ces changements concernent les départs, les arrêts de jeu, les reprises de jeu et les sanctions.

D.4.1 Débuter le match

- La règle 3.2.2 Procédure de départ du match a été mise à jour : le jeu débute sur un coup de sifflet bref qui suit le "ready", au lieu de débiter au "S" de "Sticks up".

D.4.2 Arrêter les balles à proximité de la ligne de côté

- La règle 1.4.3 Interférence avec la ligne de touche est amendée : les remplaçants-es et les membres du staff d'équipe doivent déployer des efforts raisonnables afin d'arrêter les balles

dans la zone de remplacement ou la zone du banc d'équipe, ou bien pour éviter qu'elles ne s'éloignent davantage.

- La règle 1.4.3 Interférence avec la ligne de touche est amendée : ne pas le faire résulte en une pénalité d'interférence depuis la ligne de côté (carton bleu) ou une pénalité d'interférence volontaire depuis la ligne de côté.

D.4.3 Les cartons de pénalité

- La règle 9.4.1 Le temps de pénalité est amendée : un-e joueur-euse dont la minute de pénalité est annulée par un but doit tout de même descendre de son bâton et retourner toucher ses anneaux, même s'il ne va pas dans la zone de pénalité. Il s'agit d'une clarification de la règle permettant de s'assurer que tout carton donne lieu à une sanction au moins aussi contraignante que la sanction de retour aux anneaux.

D.4.4 Avantages et pénalités reportées

- La règle 9.5.1 Donner un avantage est amendée : suppression du marqueur d'avantage et de la procédure de reprise spécifique à l'avantage. L'avantage permet toujours à l'arbitre principal-e de retarder le moment où il arrête le jeu, mais il n'est plus requis de le-a porteur-euse de balle de retourner à l'endroit de la faute ; cela évite par conséquent qu'un-e porteur-euse de balle se retrouve devant des anneaux non défendus.

D.4.5 Prolongation

- La règle 3.5.2 Démarrer la prolongation est amendée autorisant chaque équipe à effectuer un remplacement supplémentaire d'un-e joueur-euse avant la prolongation, sans que soit pris en compte la question de la règle de genre. Cette possibilité vient en plus des remplacements rendus obligatoires par la règle 1.3.3 Consignes de remplacement, tels que les remplacements dus à une blessure ou une exclusion.
- La règle 3.3.4 Temps morts est amendée autorisant le-a capitaine à demander un temps mort pendant une accalmie de jeu lors de la prolongation.

D.5. Contact

Ces changements affectent les règles sur les contacts physiques.

D.5.1 Priorité de passage

- La règle 6.4 Priorité de passage a été simplifiée vis-à-vis des priorités, qui se déclinent ainsi, du plus prioritaire au moins prioritaire :
 - A.** Joueur·se immobile prioritaire sur joueur·se en mouvement;
 - B.** Joueur·se en possession d'une balle prioritaire sur joueur·se qui n'est pas en possession d'une balle;
 - C.** Poursuiveur·se prioritaire sur attrapeur·se prioritaire sur batteur·se.
- Certaines règles permettent de déroger aux règles établies de priorité. Par exemple, un écran reste illégal quand bien même le·a joueur·se responsable a respecté les règles de priorité.

D.5.2 Protection du·de la joueur·se qui ramène en limites

- Les règles 7.5.4 Procédure de retour en limites et 6.1.1 Contact physique illégal sont amendées : changement de formulation de "physiquement empêcher de manière illégale le·a joueur·euse qui ramène en limites d'entrer sur le terrain" pour préférer "interagir physiquement avec le·a joueur·euse qui ramène en limites au point de retour en limites" afin de faire correspondre la pénalité avec celle de l'interaction physique avec un·e gardien·ne protégé·e en possession d'une balle. Il s'agit d'une pénalité de contact standard 9.1.8 Pénalité standard de contact .

D.6. Hors du jeu

Ces changements sont relatifs aux règles ayant un impact sur le jeu, hors du jeu actif en lui-même.

D.6.1 Numéros de maillot

- La règle 2.5.4 Numéros de maillot est amendée en clarifiant qu'un·e joueur·euse qui est informé·e que son numéro est endommagé durant un arrêt de jeu doit faire en sorte de régler la difficulté durant ledit arrêt de jeu ou doit se faire remplacer si ce ne peut pas être corrigé rapidement.

D.6.2 Arbitre de flag

- Les règles 10.1.2 La désignation d'autres membres du corps arbitral and 10.1.4 Arbitre de flag sont amendées : autoriser l'arbitre du flag à agir en tant qu'arbitre assistant·e lorsque le·a porteur·euse du flag n'est pas sur le terrain, peu importe le nombre d'arbitres assistants·es désignés·es.

D.6.3 Taille variable du terrain

- La règle 2.1.1 Limites du terrain est amendée : les dimensions du terrain peuvent désormais varier. Lignes de côté : entre 57 et 63 mètres au lieu de 60 mètres ($\pm 5\%$). Lignes de fond de terrain : entre 30 et 36 mètres au lieu de 33 mètres ($\pm 9,1\%$). La règle 2.1.12 La zone des joueurs-euses est amendée : la totalité de la zone des joueurs-euses est entre 41 et 47 mètres de large et entre 63 et 69 mètres de long. Les lignes de terrains associées ont été ajustées.

D.6.4 Arrêt de jeu pour chaleur

- La règle 3.3.5 Arrêt de jeu pour chaleur est amendée pour permettre aux événements d'appliquer leurs propres politiques d'arrêts de jeu pour chaleur. Toute règle par défaut sur les arrêts de jeu pour chaleur ont été retirées du livret de règles. Cela permet à chaque événement d'adapter ses procédures d'arrêts de jeu pour chaleur selon la région et les conditions de terrain. Les événements souhaitant baser leur politique d'arrêts de jeu pour chaleur sur les règles générales peuvent les retrouver dans 3.3.5 *Arrêt de jeu pour chaleur* du livret de règles 2024, téléchargeable sur <https://www.iqasport.org/about/documents-and-policies/#gameplay>.

D.7. Changements techniques

Ces changements ne modifient pas significativement les règles, mais ont été créés afin de les rendre plus claires, ou de mieux nommer les choses.

- La règle 5.3.2 Joueurs-euses hors-jeu est amendée : renforcer les restrictions concernant les joueurs-ses hors-jeu ainsi que les pénalités citées dans les sections précédentes. Cela permet également de les unifier et d'en réduire le nombre.
- La règle 7.4.2 Une balle de volley dont l'avancée est bloquée est amendée : ajout du concept de "balle de volley arrêtée", qui se distingue de "balle de volley bloquée". Une balle de volley arrêtée est une balle arrêtée dans les conditions de la règle précédemment énoncée, et ce pendant le décompte des 10 secondes; elle devient bloquée à l'issue dudit décompte (au "zéro").
- La règle 3.4.2 Le temps sans attrapeurs-euses est amendée : les attrapeur-euse-s ne doivent plus obligatoirement se signaler à l'arbitre de temps avant la 19ème minute; iels entrent dans la zone de pénalité avant la 20ème minute.
- La règle 3.7.2 Reprendre un match suspendu est amendée : si un match a été suspendu entre la 19ème et la 20ème minute, les attrapeurs-euses retournent dans la zone de pénalité à la reprise du match.
- La règle 1.2.2 Postes est amendée : supprimer la pénalité pour volontairement omettre d'envoyer un-e attrapeur-euse sur le terrain; les équipes qui n'envoient pas un-e attrapeur-euse lorsque cela est nécessaire se voient sanctionnées pour composition d'équipe illégale.

- La règle 2.3.2 Dodgeballs est amendée : correction des dimensions du dodgeball en rallongeant de 1cm le diamètre autorisé.
- Les images et GIF pour les signaux arbitraux ont été remplacés par un lien permettant d'accéder à tous les signaux en images animées. Cela a permis de réduire le livret de règles en termes de volume et de nombre de pages. Le nombre de signaux arbitraux ont également été réduits pour permettre une meilleure mémorisation et utilisation de ces derniers. Le signal qui était précédemment utilisé pour signaler un bon attrapage devient le signal pour annoncer la fin du match. Un nouveau signal a été créé pour indiquer que l'attrapage est bon (Voir l'Annexe C Liste des signes des arbitres).

D.8. Clarifications

Ces changements concernent les formulations, mais le sens des règles ne change pas.

- La règle 2.5.4 Numéros de maillot est amendée : le jeu n'est pas obligatoirement en cours lorsque l'on s'aperçoit que le numéro d'un-e joueur-euse est endommagé, car le jeu est potentiellement arrêté et ne reprend pas automatiquement à la découverte du numéro endommagé (suppression).
- La règle 9.5.2 Signaler une pénalité reportée clarifie le fait de mentionner uniquement les arbitres autres que le-a principal-e dans la description des personnes réalisant les appels et signaux de pénalités reportées. La clause 9.5.2.B. utilisait à mauvais escient le terme "arbitre assistant-e", de même pour "arbitre" dans la clause 9.5.2.C..
- Suppression de la recommandation suivante 9.5.2 Signaler une pénalité reportée : arrêter immédiatement le jeu si une deuxième faute est commise durant le temps de la pénalité reportée. C'est à la discrétion de l'arbitre principal-e de le faire ou non.
- La règle 2.1.12 La zone des joueurs-euses est amendée : suppression de l'indication selon laquelle les spectateurs-rices ne sont pas autorisés-es à entrer dans la zone des joueurs-euses. La liste des personnes autorisées à y rentrer 2.1.12.C. exclut les spectateurs-rices, la règle restant inchangée.
- La règle 1.1.2 Personnel de l'équipe est amendée : les non-joueurs-euses d'une équipe font désormais partie des membres du staff d'équipe au lieu qu'il soit mentionné spécifiquement "coachs non-joueurs-euses inclus". Les coachs non-joueurs-euses sont des membres du staff d'équipe car iels sont des non-joueurs-euses membres de l'équipe.

D.9. Nouvelles définitions

Les définitions suivantes ont été ajoutées à l'Annexe A Définitions :

- Membre du staff d'équipe
- Une balle de volley dont l'avancée est bloquée

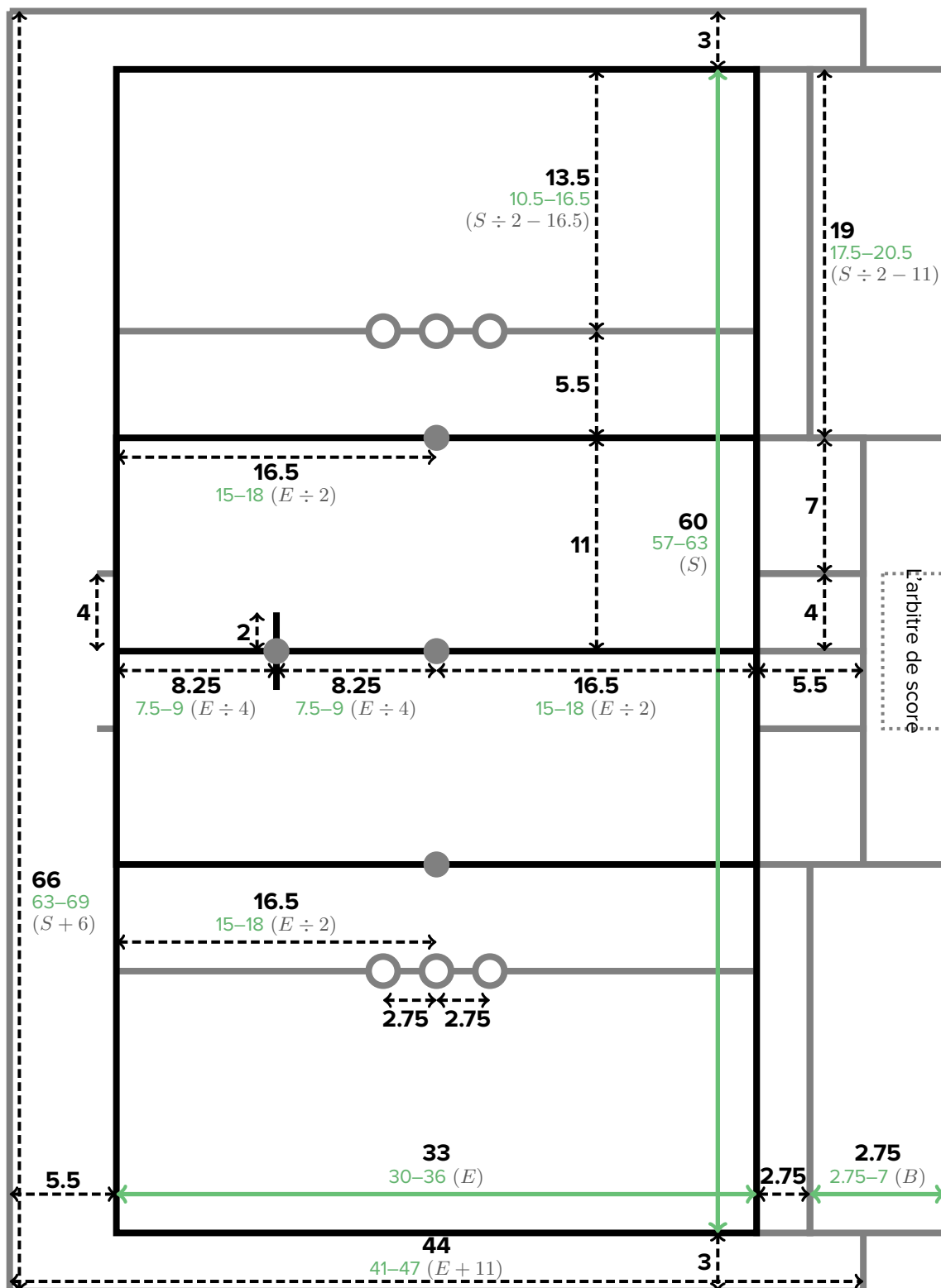


E. Schéma des dimensions du terrain

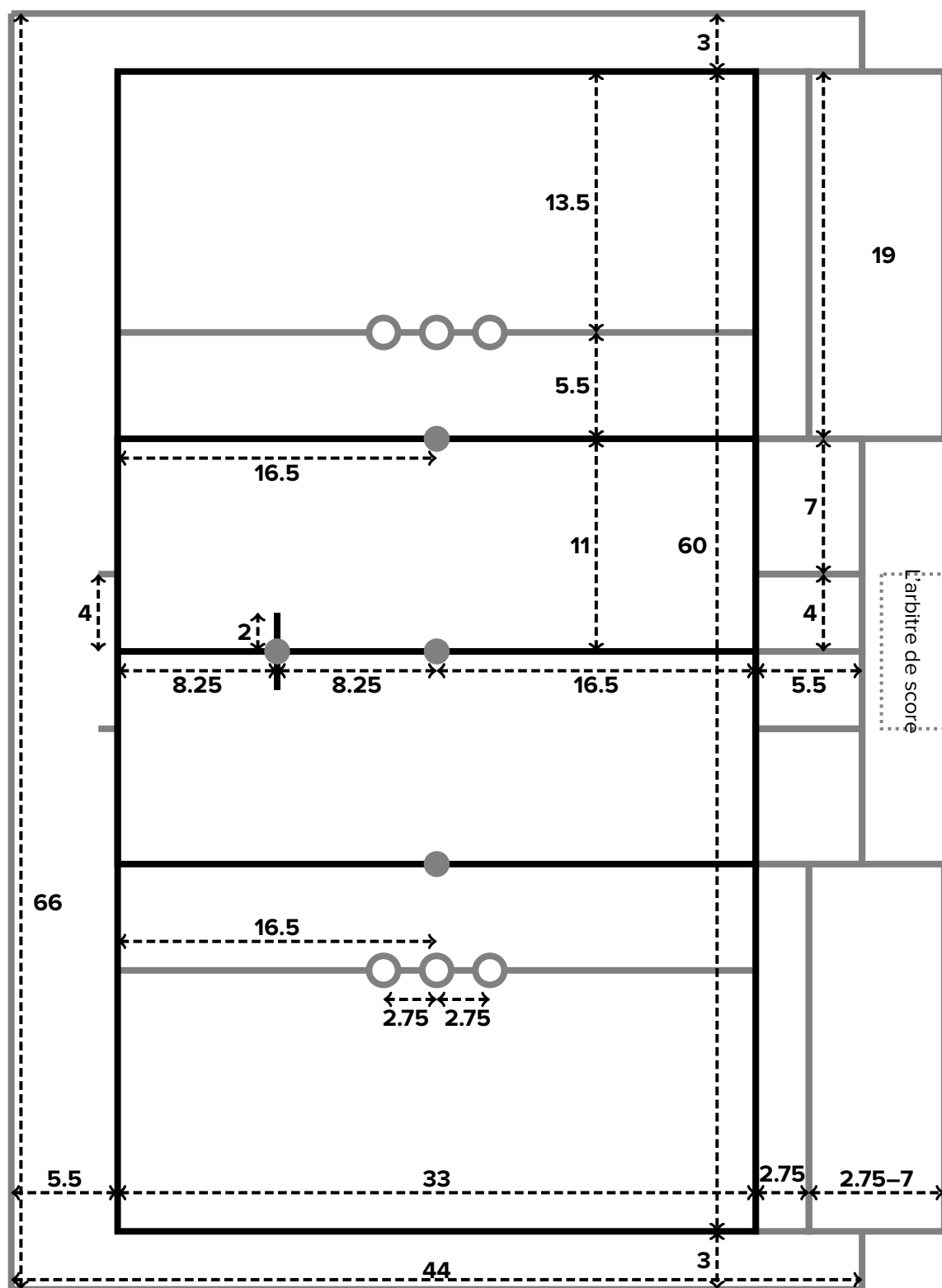
Image © Shirley Lu

SHIRLEY LU | PHOTOGRAPHY

E. SCHÉMA DES DIMENSIONS DU TERRAIN



Valeurs en gras désignent les dimensions de référence; valeurs en vert désignent les variations autorisées; expressions en gris italique définissent les dimensions variables. E , S , and B sont les tailles sélectionnées pour la longueur des lignes de fond (E), la longueur des lignes de côté (S) et la largeur du banc (B). Les mesures sont en mètres.



Dimensions de référence du terrain, en utilisant les dimensions par défaut des lignes de fond et de côté du terrain. Les lignes indiquées en noir doivent être matérialisées, par exemple par un plot ou tracées à la peinture; les lignes indiquées en gris peuvent également l'être (optionnel mais recommandé). Toutes les mesures sont exprimées en mètres.