



SAISON 2017-2018

**FEDERATION SPORTIVE DE
JORKYBALL**

LOIS DU JEU

Edition autorisée par la FSJ

Tous droits réservés

Reproduction ou traduction complètes ou partielles

Seulement avec l'autorisation spéciale de la Fédération

Communication

Prénom	Nom	Club	Poste	Statut
Yolène	CHUZEVILLE	Lyon	Secrétaire	Relecture
Fabrice	PROFESSO	Entente RA	Président	Relecture
François	ALDEGUER	Champagne	VP Sportif	Relecture
Sébastien	TEISSIER	Croix-de-Savoie	VP Administration	Relecture
'---	'---	'---	Tout public	Information

Suivi de versions

Version	Auteur	Description	Date
1.0	Arminda LEITE	Création - Saison 2016-2017	11.11.2016
2017-2018.1	Sébastien TEISSIER	Mise à jour 2017-2018	30.09.2017

Modification

Seule la Commission d'Arbitrage peut formuler des modifications concernant les Lois du Jeu. Elle les soumettra au Comité Directeur de la Fédération pour validation.

Les Associations peuvent faire des propositions par mail à la Commission d'Arbitrage qui les étudiera.

Le règlement du Jorkyball s'applique exclusivement sur un terrain agréé par la Fédération Sportive de Jorkyball, propriétaire de ce règlement.

Nul joueur ou organisateur n'est censé ignorer le règlement.

SOMMAIRE

SOMMAIRE	3
Loi I : Le terrain de jeu.....	5
Loi II : Le ballon	9
Loi III : L'équipement des joueurs.....	10
Loi IV : Le nombre de joueurs	11
Loi V : L'arbitre officiel.....	13
Loi VI : Les arbitres assistants	15
Loi VII : Durée du match	16
Loi VIII : Le rôle du joueur.....	17
Loi IX : Coup d'envoi et reprise du jeu	19
Loi X : But marqué.....	20
Loi XI : Les différents temps morts	21
Loi XII : Différentes durées de jeu.....	22
Loi XIII : Le retour en zone	23
Loi XV : Protection de balle et obstruction	25
Loi XVI : Le passage en force	26
Loi XVII : Les mains	27
Loi XVIII : Les jeux dangereux	28
Loi XIX : Le Coup Franc	29
Loi XX : Pénalty	30
Loi XXI : Fautes et comportements antisportifs	31

- a. Le règlement du jeu du Jorkyball est conçu pour faciliter le jugement aussi bien par l'arbitre que par les joueurs.
- b. L'objectif est de limiter les interprétations subjectives au minimum inévitables.
- c. Le règlement sportif est une direction et un support pour les arbitres. Leur rôle est avant tout d'interpréter le règlement au mieux pour le bon déroulement du jeu. Ainsi, autant l'arbitre doit faire preuve d'autorité sur la partie, autant il doit veiller à ne pas freiner le jeu par un arbitrage trop strict et procédurier.
- d. La Commission d'Arbitrage est constituée de 7 membres. Ces membres sont renouvelés tous les ans. Cette commission veille à l'application du présent règlement dans chacune des compétitions FSJ.
- e. Un arbitre est une personne ayant l'autorisation d'arbitrer certaines compétitions ; pour cela il doit avoir suivi un stage de formation FSJ et un juge fédéral est « un arbitre officiel » ayant réussi avec succès le diplôme d'arbitrage mis en place par la FSJ.
- f. Rappel : les Arbitres doivent faire respecter le règlement sportif des différentes compétitions sur laquelle ils officient. Leurs décisions doivent être respectées et ne peuvent être contestées.
- g. Les règles proposées ont aussi pour objectif de dynamiser le jeu dans le respect mutuel des joueurs et la transparence pour les spectateurs.
- h. Le règlement sportif est rédigé par la Commission des lois du jeu et de la formation en collaboration avec la Commission des Juges et des Arbitres. Il est voté et mis en place en début de saison par le Comité Directeur de la FSJ. Il peut être examiné et amendé par une Assemblée Générale.
- i. L'application du règlement sportif est de la responsabilité des Juges fédéraux, des Arbitres et des joueurs.
- j. Les parties sont arbitrées (arbitrage actif) ou auto arbitrées (tournoi open). Sur une partie arbitrée, l'autorité compétente est l'arbitre. Sur une partie sans arbitre, n'importe quel arbitre en titre présent sur la compétition pourra être sollicité.
- k. Les questions, les demandes d'éclaircissement et les demandes de modification de règlement seront adressées au responsable de la Commission des lois du jeu et de la formation sous couvert du responsable de la Commission Sportive.
- l. Les pénalités et sanctions jusqu'à la perte d'un set ou d'un match relèvent de l'autorité du corps des arbitres. En cas de sanction plus grave, un rapport sera transmis par le responsable des arbitres sur la compétition à la Commission de Discipline.

Loi I : Le terrain de jeu

Définition et dimensions d'un terrain de compétition

Le terrain de jeu est un parallélépipède composé de 4 parois (2 frontons et 2 latéraux) qui définissent le périmètre, un filet au plafond, un gazon synthétique avec marquages et 2 buts découpés dans chaque fronton.

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- Longueur : 9,80 m maximum ; 9,50 m minimum
- Largeur : 4,80 m maximum ; 4,50 m minimum
- Hauteur : 3,10 m maximum ; 2,70 m minimum

Les buts

A la base de chacun des deux frontons délimitant les côtés courts du terrain de jeu sont encastrés les buts.

Un filet fixé derrière le court permet de récupérer le ballon dans chaque but.

Il doit être placé de manière à ne pas gêner les joueurs.

Les buts ont la forme d'un carré de 1,10 m d'arête.

Le marquage

Le terrain de jeu est marqué par des lignes, suivant le schéma ci-dessus.

Une ligne droite continue allant d'une paroi latérale à l'autre, large de 10 cm appelée ligne médiane, partage le terrain en deux parties égales, par définition elle est neutre et n'appartient à aucune zone.

A l'intérieur de chacune de ces deux parties égales, deux lignes droites allant d'une paroi latérale à l'autre, large de 5 cm sont tracées.

- L'une est placée à 1,10 m de la ligne médiane, c'est la ligne de penalty.
- L'autre est placée à 1 m du fronton où se trouve le but, c'est la ligne d'engagement.

La ligne d'engagement appartient à la zone d'engagement.

Les lignes de penalty appartiennent à la zone centrale.

L'éclairage

Règlement d'éclairage du terrain de Jorkyball est de : 700 LUX minimum

Les installations d'éclairage doivent :

- Permettre un déroulement normal du jeu,
- Donner aux joueurs une parfaite vision du jeu sans zone d'ombre
- Assurer aux arbitres le contrôle des actions du jeu et une entente parfaite avec leurs Juges de lignes.
- Assurer aux spectateurs une parfaite visibilité.

La qualité de cet éclairage est caractérisée par :

- Les niveaux d'éclairage horizontal et vertical,
- L'uniformité de ces éclairages,
- Le degré d'éblouissement produit par les sources,
- L'aspect visuel du terrain (luminance de l'aire de jeu, sans zone d'ombre).

A- Niveaux d'éclairage horizontal

L'éclairage horizontal moyen de référence à prendre en considération est la moyenne arithmétique des valeurs mesurées au niveau du sol en chacun des points (nombre de points à déterminer) du plan type du terrain annexé au présent règlement (fig. 1).

B- Conditions d'installation

À déterminer par la fédération lors de votre ouverture.

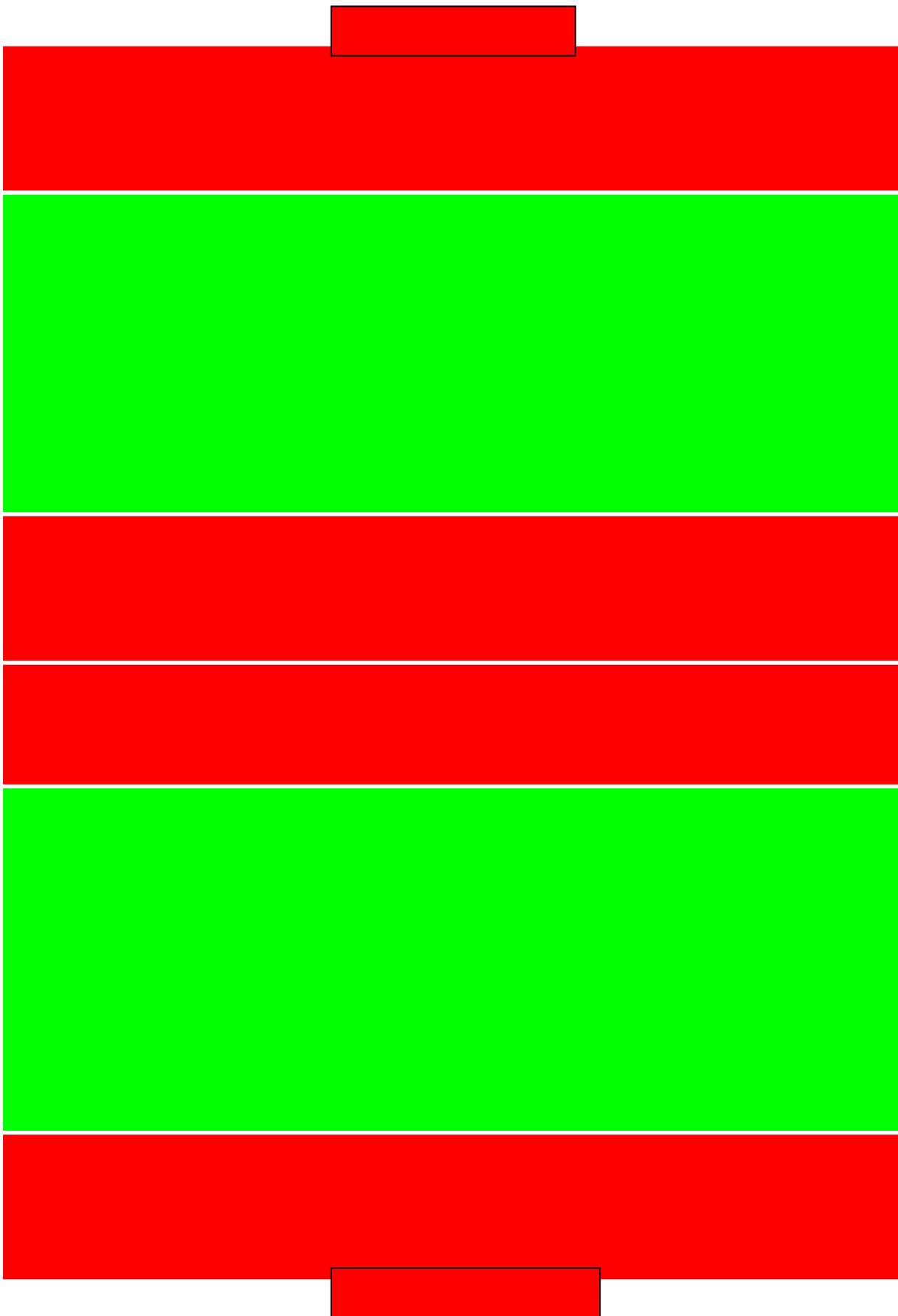
C- Obligation d'Indice de Protection des projecteurs

À déterminer suivant la réglementation en vigueur.

D- Conditions d'homologation

Avant le début des travaux, les clubs doivent obligatoirement déposer un dossier complet à la Fédération comportant :

- Plan d'ensemble des installations à l'échelle 2 cm/m,
- Plan de la herse et du mât (avec les hauteurs exactes) (si accepté par la Fédération)
- Une note, indiquant le niveau d'éclairage horizontal moyen de référence prévu et l'inclinaison maximum de l'axe optique des projecteurs (si accepté par la Fédération Sportive de Jorkyball).



The table content is almost entirely redacted with large red and green blocks. Only a small red rectangular box is visible at the top center of the table area.

Décisions de la Fédération

Décision 1

Si le filet, une paroi, ou les montants de but sont déplacés ou se rompent, le jeu doit être arrêté jusqu'à ce qu'il soit réparé ou remis en place. Si la réparation s'avère impossible, le match doit être arrêté définitivement. L'utilisation d'un matériel de remplacement non agréé par la fédération n'est pas autorisée. En cas de réparation, l'engagement s'effectuera en application des Lois du Jeu.

Décision 2

Les structures du terrain, ainsi que la moquette de jeu (dont la couleur) doivent être dans une matière agréée par la Fédération. Ils ne doivent en aucun cas présenter un danger pour les joueurs.

Décision 3

Toutes espèces de publicités sont autorisées sur les parois (autres que celles en verre, ou en plexiglas) si elles restent immobiles durant la durée du match, si elle ne modifie en rien la trajectoire du ballon et si elle ne gêne pas la vision des arbitres ou des joueurs.

Loi II : Le ballon

Le ballon est sphérique. L'enveloppe extérieure est en SUEDE ou en une autre matière approuvée par la fédération. Il sera cousu main.

Seuls les ballons référencés par la Fédération Sportive de Jorkyball peuvent être utilisés pour la pratique du Jorkyball. Aucune matière susceptible de constituer un danger pour les joueurs ne pourra être utilisée dans sa confection.

Le ballon a une circonférence de 49 cm au plus et de 48 cm au moins.

Il pèse au début de la partie 180 g au plus et 160 g au moins.

La pression devra être égale à 0,6 – 1,1 atmosphère (600 – 1,100 g/cm) au niveau de la mer.

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- Le match est arrêté
- Le match reprend avec un nouveau ballon, par un engagement selon les Lois du Jeu.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu, avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied au but ou d'un coup franc, le match est repris en conséquence.

Le ballon ne pourra être changé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi III : L'équipement des joueurs

Le maillot

Les maillots des joueurs doivent comporter un numéro différent pour chaque joueur et les deux équipes doivent porter des maillots de couleurs différentes.

Tous les joueurs appartenant à une même équipe doivent avoir un équipement identique (maillots, shorts et chaussettes de la même couleur).

Chaque équipe doit avoir au minimum 2 jeux de maillots de couleurs différentes pour chaque compétition officielle organisée par la Fédération.

Les équipes qui reçoivent les compétitions et qui ont une publicité sur leur maillot sont prioritaires. L'autre équipe doit changer de maillots.

Le numéro ou la lettre doit être indiqué à côté de son nom contresigné par le propre joueur sur la liste à présenter à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Les chaussures

Seules sont autorisées les chaussures de sport en salle (type handball, volley-ball...), les baskets à semelles lisses et marquées «no marking » et les chaussures de foot en salle.

Sont interdites les chaussures de football à crampons ainsi que les stabilisés, les baskets à semelles noires ou non lisses et les chaussures de ville...

Un joueur qui sera équipé de chaussures non autorisées ne pourra prendre part au jeu.

La coquille

La protection des parties génitales par une coquille est fortement conseillée, mais non obligatoire. Le joueur ne portant pas celle-ci prend ses responsabilités en cas de blessure. Il ne pourra en aucun cas tenir responsable la Fédération.

Autres accessoires

Tous les autres accessoires (gants, bandeau élastique) sont autorisés sous réserve de non mise en danger du joueur ou des autres participants. Tout Accessoire augmentant la surface corporelle d'un joueur et non autorisé spécifiquement par le présent règlement ou la fédération sera proscrit.

Les montres, gourmettes, chaînes sont strictement interdites.

Les joueurs portant des lunettes ou des lentilles sont autorisés à jouer avec des protections ou des lunettes spéciales sport. Il ne pourra en aucun cas tenir responsable la Fédération en cas de blessure

Loi IV : Le nombre de joueurs

Joueurs

Chaque équipe doit avoir un capitaine pour toute la durée du match.

Sur la feuille de match doivent être inscrits au minimum de 3 joueurs et au maximum de 5 joueurs. Ces joueurs doivent être présents lors du match et en tenue.

La compétition se dispute entre deux équipes formées chacune de deux joueurs sur le terrain, les autres joueurs sont considérés comme remplaçants et doivent se tenir sur le banc des remplaçants.

Aucun joueur ne pourra être rajouté sur la feuille de match lorsque le match débutera.

Composition et statut

La composition se fait comme suit :

- Deux joueurs jouent le premier set avec pour le premier un statut d'attaquant et pour l'autre un statut de défenseur.
- Ils doivent rester dans cette composition durant tout le premier set (les statuts des joueurs ne peuvent être changés en cours de set pour quelques raisons que ce soit).

Lors des autres sets, ils doivent obligatoirement permuter et changer de statut :

- L'attaquant doit passer défenseur
- Le défenseur doit passer Attaquant

En cas de blessure constatée par l'arbitre :

Le joueur blessé disposera d'environ 5 minutes pour savoir s'il doit être remplacé.

Si tel est le cas : pour les équipes de plus de 3 joueurs, il sera obligatoirement remplacé par un joueur n'ayant pas joué le set précédent.

Le joueur blessé ne pourra plus jouer de matchs lors du même week-end de compétition.

Procédure de remplacement

Le joueur qui fait son entrée avant le début de chaque set, doit obligatoirement prendre le poste que devait occuper le joueur remplacé.

Aucun échauffement ou balle de chauffe ne sera autorisé après un changement de joueur (le remplaçant doit s'échauffer au préalable). Un non-respect sera considéré comme une faute. Un échauffement ne sera possible que par la demande d'un temps mort (1 minute).

Infractions / Sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre :

- Le jeu est arrêté
- Le remplaçant concerné est averti (carton jaune) et doit quitter le terrain de jeu
- Le jeu reprend selon les lois du jeu

Pour toute autre infraction à cette loi, les joueurs concernés sont avertis (carton jaune).

Expulsion de joueurs ou de remplaçants (carton rouge avec rapport)

Un joueur expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés et inscrits sur la feuille de match.

Un remplaçant, désigné comme tel, expulsé soit avant, soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par un autre joueur inscrit sur la feuille de match.

Lorsqu' un joueur est expulsé par l'arbitre, seuls peuvent le remplacer un autre joueur inscrit sur la feuille de match. En aucun cas un autre joueur ne devra être rajouté sur la feuille de match.

Si l'équipe est constituée de 2 joueurs, lors de cette compétition, le match sera perdu ainsi que l'ensemble de cette compétition.

L'arbitre de la rencontre devra faire un rapport écrit auprès de la commission de discipline sur l'attitude antisportive du joueur expulsé.

Le joueur pourra également faire un courrier d'explication auprès de la commission de discipline afin d'expliquer son attitude.

IMPORTANT : le joueur ayant été expulsé devra attendre la réponse de commission de discipline avant de participer aux prochaines compétitions.

Encadrement sportif

En cas de coaching :

Le coach identifié (et inscrit sur la feuille de match) peut discuter avec les joueurs pendant les temps morts uniquement et à l'intérieur du terrain.

Toute autre intervention jugée par l'arbitre ou un officiel comme allant à l'encontre des Lois du Jeu devra être sanctionnée.

Loi V : L'arbitre officiel

L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute autorité nécessaire pour veiller à l'application des lois du jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

Droit et devoirs

Lors d'une compétition organisée par la FSJ, chaque équipe doit avoir un arbitre, en effet la fédération nomme un club afin d'assurer l'arbitrage de chaque match. Si le club désigné refuse d'arbitrer ou est absent voir en retard, il sera sanctionné de 10 points au classement.

L'arbitre doit :

- S'assurer que les licences soient à jour lors des compétitions (photo, signature du joueur,
- Cachet du médecin ou certificat médical)
- Veiller à l'application des lois du Jeu.
- Assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres assistants et, le cas échéant, avec un officiel responsable de la compétition.
- S'assurer que le terrain satisfait aux exigences de la Loi I.
- S'assurer que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences de la Loi II.
- S'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi III.
- Assurer la fonction de chronométreur et rédiger un rapport sur le match le cas échéant.
- Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois du Jeu.
- Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient.
- Arrêter le match si, si un joueur est sérieusement blessé et le faire transporter en dehors du terrain de jeu.
- Faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le jeu ne pourra reprendre que lorsque l'arbitre se soit assuré que le saignement s'est arrêté.
- Laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas ou n'est pas franc (n'aboutit pas sur une occasion de but).
- Sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes.
- Prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion.
- Prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats (voir de la salle où se tient la compétition).
- Intervenir sur indication des arbitres assistant en ce qui concerne les incidents ou infractions aux Lois du Jeu qu'il n'a pas pu constater lui-même.
- Faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu.
- Donner le signal de la reprise du match après chaque interruption du jeu.

- Remettre aux autorités compétentes un rapport consignait les informations relatives à toute mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

Décision de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

Il peut revenir sur une décision, si son arbitre assistant lui signale qu'elle est incorrecte. Ceci avant que le jeu ne reprenne.

Loi VI : Les arbitres assistants

Rôle

Un ou deux arbitres assistant peuvent être désigné pour arbitrer un match.

Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

- Un retour en zone (ballon pas entièrement sorti de la zone d'engagement)
- Une pénétration dans la zone d'engagement par toute partie du corps de l'attaquant adverse.
- Quand un comportement répréhensible ou toute autre infraction aux Lois du Jeu est survenu en dehors du champ de vision de l'arbitre.
- Quand, lors d'un coup franc ou un coup de pied de réparation, le défenseur bouge ses pieds avant que le ballon n'ait été botté.
- Quand le ballon a franchi la ligne.
- Les arbitres assistants aident également l'arbitre à contrôler le match en accord avec les Lois du Jeu.

En cas d'ingérence ou de comportement incorrect d'un arbitre assistant, l'arbitre le relèvera de ses fonctions et fera un rapport à l'autorité compétente.

Loi VII : Durée du match

Chaque set se joue en 7 buts. Le premier qui a marqué à 7 buts remporte le set. Il n'y a pas de durée de match.

Pour les séniors masculins et féminines et moins de 18 ans, un match est terminé lorsqu'une équipe a remporté trois sets.

Pour les jeunes moins de 15 ans et moins de 13 ans, un match est terminé lorsqu'une équipe a remporté deux sets.

Lors du 5^{EME} SET, les postes définis sur la manche décisive seront libres, rotation non obligatoire, avec toujours un seul changement de joueur.

Chaque set est interrompu par une mi-temps de 2 minutes.

Chaque équipe est autorisée à prendre un seul temps mort par set d'une durée d'1 minute. Lors de ces temps morts seul l'entraîneur ou un joueur de chaque équipe est autorisé à pénétrer sur le court.

Durant le set ainsi que les temps morts, les joueurs doivent rester sur le court, ils ne seront autorisés à sortir qu'avec l'accord de l'arbitre.

Comptage des points en compétition

Les points seront comptabilisés de la façon suivante :

- 4 points la victoire
- 2 points la défaite 3-2
- 1 point pour les défaites 3-1 et 3-0

Coup d'envoi et sanctions

Les clubs reçoivent une convocation avec l'heure d'accueil des équipes afin que le responsable des compétitions vérifie les licences. Ce dernier est chargé de faire débiter les premiers matchs.

Le responsable des compétitions sera dans l'obligation de faire un rapport sur les clubs ne respectant pas les horaires. Et cela pour toutes les compétitions.

Les retards entraîneront des sanctions suite au rapport du responsable de la compétition.

Retard au coup d'envoi

Lors du début du match, l'arbitre appliquera les lois du jeu :

Si une équipe est absente, à l'heure prévu, elle perdra :

- Au bout de 15 minutes, la première manche
- Au bout de 20 minutes, le 2^{ème} set (voir le match si match en 2 sets gagnants)
- Au bout de 25 minutes, le match est perdu par forfait par l'équipe concernée.

Loi VIII : Le rôle du joueur

Le joueur

Il fait les engagements.

Il peut tirer le coup franc.

Il peut marquer à n'importe quel moment ou qu'il soit suivant le règlement.

Il ne peut pas se servir de ses mains pour jouer (Loi XVII) :

- Ni pour se propulser à l'aide des parois
- Ni pour se tenir dans les buts
- Ni pour jouer le ballon
- Ni pour toucher son adversaire

Il sera autorisé à utiliser ses mains uniquement pour une chute ou pour une éventuelle protection du ballon ou de l'adversaire

Il ne doit pas avoir les bras levés ou en croix pour empêcher le joueur adverse d'évoluer. Il ne doit pas immobiliser le ballon au sol.

Un joueur peut jouer le ballon à tout moment sauf lorsque le ballon se trouve entre lui et son but et que son adversaire en a la maîtrise (c'est-à-dire lorsque son adversaire se trouve face au but qu'il attaque en possession du ballon).

Pour faire action de jeu, il devra revenir au niveau de celui-ci (c'est-à-dire avoir son pied d'appui et les épaules devant la ligne traversant latéralement le ballon).

Les actions de jeu défensives dans le dos sont interdites lorsque l'adversaire attaque et est face au jeu, comme d'habitude, par contre les actions de jeu sont permises si l'attaquant adverse est face à sa cage et refuse le jeu. Sauf entre les jambes !

Dans le cas où le défenseur adverse est en possession du ballon, le joueur se trouvant dans les buts a la possibilité d'avoir les 2 épaules sous la barre transversale pour avoir une meilleure visibilité du jeu (environ 2 secondes, la flexion est interdite sauf lors du tir du défenseur il peut effectuer une flexion).

Dans le cas où l'attaquant adverse a le ballon interdiction au joueur dans les buts d'avoir les 2 épaules sous la barre transversale sauf au moment de sa flexion.

En effet, il peut effectuer une flexion sur une feinte de tir mais devra néanmoins se relever immédiatement avant le tir. Il pourra effectuer autant de flexion qu'il y aura de tirs ou feintes (environ 2 secondes de flexion sachant que la flexion permanente est interdite).

Le joueur qui tire le coup-franc doit avoir au moins un pied dans la zone située entre la ligne médiane et sa ligne latérale (du coup de sifflet de l'arbitre jusqu'au moment de la frappe). Il ne

peut pas avoir une partie de son corps dans le camp adverse. Seul le tireur de coup-franc a le droit d'être dans cette zone, son coéquipier lui doit être dans son camp derrière cette zone.

Il est interdit aux joueurs de parler à l'arbitre pendant que la balle est en jeu. Une faute peut être sanctionnée dans le cas contraire. Une récidive manifeste sera considérée comme faute grave et sera sanctionnée d'un carton jaune.

Les joueurs n'ont pas le droit de s'adresser aux adversaires en dehors des discussions liées à la gestion de la partie (tirage au sort...). Le non-respect de cette règle est considéré comme une faute grave et sera sanctionné par un carton jaune.

En aucun cas un joueur n'a le droit de converser sur le jeu avec le public. Le non-respect de cette règle est considéré comme une faute grave, sanctionné par un carton jaune.

Le Défenseur

Lorsqu'il n'est pas en possession du ballon, son aire de jeu s'étend de sa zone d'engagement à la ligne médiane.

Lorsque le défenseur est en possession du ballon, ou s'il est le dernier à l'avoir touché, sa zone de jeu s'étend de sa zone d'engagement, à la ligne latérale adverse (ligne de pénalty).

Lorsqu'il s'est libéré du ballon derrière la ligne médiane, il doit revenir immédiatement dans sa moitié de terrain (temps de réaction accordé environ 2 secondes).

Il ne pourra jouer le ballon que lorsque celui-ci a dépassé à nouveau la ligne médiane (interdiction de rejouer le ballon 2 fois dans cette zone si le ballon a dépassé la ligne de pénalty).

L'attaquant

Il peut évoluer librement sur l'ensemble du terrain, hormis la zone de défense de l'adversaire. Il tire les pénalties et les coup-francs.

Loi IX : Coup d'envoi et reprise du jeu

Début d'une partie

Le choix des camps et du coup d'envoi est tiré au sort au moyen. C'est l'arbitre qui est responsable du tirage au sort.

L'équipe ayant gagné le tirage au sort aura le droit de choisir : soit son camp, soit le coup d'envoi.

L'autre équipe prendra le reste.

Au signal de l'arbitre, le jeu commence par un engagement.

L'engagement

C'est un coup de pied donné par le défenseur (ou l'attaquant) dans la direction du camp adverse. Le ballon placé sur la ligne d'engagement ou à l'intérieur de la zone d'engagement.

Lors de l'engagement les quatre joueurs doivent se trouver dans leur zone d'engagement respective.

Ils peuvent sortir de cette zone une fois que le ballon aura franchi la ligne médiane.

Un joueur ne peut effectuer l'engagement qu'au coup de sifflet de l'arbitre.

On peut marquer un but sur l'engagement.

Après chaque set, les équipes changent de camp.

L'engagement sera donné à l'équipe qui n'a pas engagée sur set précédent.

Après un but marqué

Le jeu reprend de la façon indiquée ci-dessus, le coup d'envoi étant donné par l'équipe qui vient de marquer le but.

Après tout arrêt temporaire (temps mort compris)

Pour reprendre la partie après un arrêt temporaire, l'arbitre redonne le ballon à l'équipe qui a marqué le dernier but même si elle n'était plus en possession de la balle lors de cet arrêt, sauf si l'arrêt de jeu a eu lieu sur un coup-franc ou penalty.

En cas d'infraction (engagement exécuté avant le signal de l'arbitre), l'engagement est donné à l'équipe adverse.

Loi X : But marqué

Un but sera validé lorsque le ballon aura entièrement dépassé la ligne qui s'étend entre les montants et sous la barre transversale sans avoir été porté selon les lois de jeu.

Si c'est un joueur qui met le ballon dans son propre but volontairement ou non, et avec n'importe quelle partie de son corps (main y comprise), le but sera validé par application de l'avantage.

Si un corps étranger dévie la trajectoire du ballon alors que celui-ci allait pénétrer dans le but, (en passant sa main ou son pied à travers le filet), l'arbitre devra faire abstraction de cette obstruction et accorder le but.

Si, au cours d'une action de jeu, l'arbitre constate que le ballon se dégonfle, celui-ci se doit d'arrêter le jeu en conformité de la loi II.

Un but reste valide si l'arbitre constate que le ballon est dégonflé après avoir franchi la ligne. La reprise du jeu s'effectuera selon les lois du jeu.

Si un joueur arrête volontairement le ballon de la main, et qu'il ne franchit pas entièrement la ligne de but, le but n'est pas comptabilisé et la faute de main sera sanctionnée de 3 essais de pénalties.

Loi XI : Les différents temps morts

Le temps mort technique

Lors d'un incident matériel, pouvant être vérifié par l'arbitre, ou d'un litige, l'arbitre peut demander un temps mort technique. La demande sera faite par le mot « TEMPS MORT TECHNIQUE ». La demande est appuyée par la mise en T des deux mains.

Ce temps n'a pas à être chronométré.

Lors du temps mort technique, l'arbitre peut autoriser les joueurs à sortir du terrain de jeu.

La reprise du jeu s'effectuera par un engagement, le ballon sera rendu à l'équipe qui en avait la possession au moment du temps mort.

Le temps mort d'arbitre

L'arbitre peut demander un temps mort d'arbitre à tout moment pour régler un problème dans le public ou dans le jeu. La demande sera faite par le mot « TEMPS MORT D'ARBITRE ». La demande est appuyée par la mise en T des deux mains.

Ce temps n'a pas à être chronométré.

Pendant ce temps mort, les joueurs n'ont pas le droit de sortir du terrain.

La reprise du jeu s'effectuera par un engagement, le ballon sera rendu à l'équipe qui en avait la possession au moment du temps mort.

Le temps mort des joueurs

Un temps mort par set et par équipe d'une durée de 1 minute.

La demande sera faite par les mots « TEMPS MORT » suivit du nom de l'équipe qui le demande, et la position des mains en T. Le temps mort est considéré comme commencé après acceptation de l'arbitre qui confirme par le même geste.

Le temps mort ne peut être prit que pendant un arrêt du jeu (penalty, coup franc, but) et avant la reprise du jeu.

À l'issue de la minute, l'arbitre rappelle les joueurs en annonçant « REPRISE » pour qu'ils soient prêts à reprendre le jeu dans les 10 secondes suivantes. Cette annonce est appuyée par un coup de sifflet.

Le dépassement de temps est considéré comme une faute (coup franc).

Le joueur ou l'équipe ayant demandé le temps mort l'utilisera de la manière dont il ou elle le souhaite mais ne pourra sortir du terrain sauf avis favorable de l'arbitre.

Loi XII : Différentes durées de jeu

Durée de la possession de balle

On définit le temps de possession de balle entre le moment du premier contact possible avec un joueur et le moment où la balle passe entièrement la ligne médiane.

Les joueurs ont donc 7 secondes pour sortir la balle de leur camp.

Le dépassement de temps de possession est considéré comme une faute. Il est signalé par l'arbitre par le mot « 7 SECONDES ». L'arbitre sanctionnera l'équipe par un coup franc.

Les 7 secondes sont annulées lorsque le ballon franchi la ligne médiane.

Durée entre le but et l'engagement

La durée entre un but et l'engagement ne peut excéder 15 secondes.

Dans le cas contraire, il y a faute et la balle est rendue à l'adversaire.

Loi XIII : Le retour en zone

Le retour en zone s'applique au ballon et non à un joueur et seulement dans la zone d'engagement.

En cours de jeu, un ballon renvoyé volontairement dans la zone d'engagement ne peut être récupéré dans cette même zone par aucun joueur.

Le joueur doit attendre que le ballon ressorte entièrement de la zone d'engagement pour le jouer.

Si une partie du ballon est en contact avec la zone d'engagement, celui-ci sera considéré comme appartenant encore à la zone d'engagement.

Retour en zone sifflé :

Sur une passe volontaire d'un joueur (en dehors de sa zone d'engagement) à son coéquipier quand ce dernier la récupère dans sa zone d'engagement.

Si un joueur sort de sa zone d'engagement avec la balle et y retourne volontairement (avec la balle) sans qu'aucun des adversaires ne l'ait touché.

Si le défenseur récupère la balle en zone verte et recule dans sa zone d'engagement.

Si un joueur contre volontairement le ballon de son adversaire avec le pied ou une partie de la jambe (c'est-à-dire fait une action de jeu avec en direction du ballon) et que le ballon retourne et reste dans sa zone d'engagement ou est touché (volontairement ou involontairement) par son coéquipier dans la zone d'engagement.

Retour en zone non sifflé :

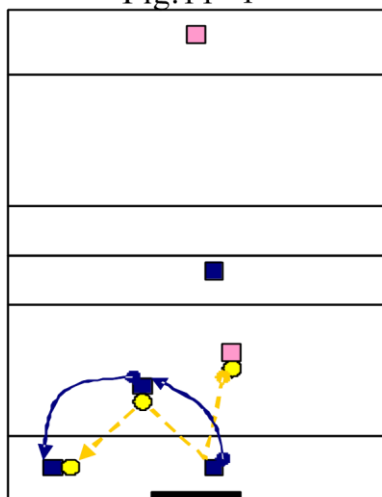
Si l'attaquant ou le défenseur touche le ballon involontairement (sans qu'il n'ait fait action de jeu) (dos, nuque) et que ce dernier retourne en zone d'engagement.

Lors d'un engagement ou d'une frappe (si le ballon touche le fronton opposé du camp adverse et revient dans la zone d'engagement).

Les contres défensifs réalisés par tous les joueurs/ses et finissant en zone d'engagement (zone interdite à l'adversaire) ne sont pas considérés comme « retour en zone » sauf si l'arbitre juge l'acte de jeu intentionnel.

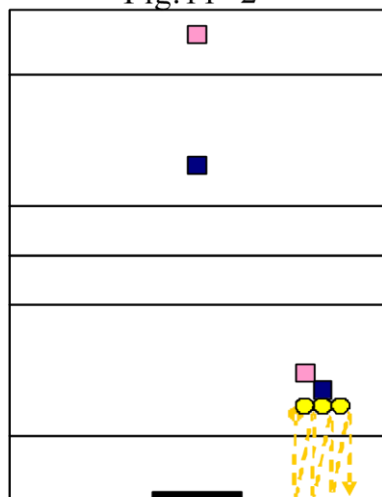
Dans le cas d'un retour en zone sifflé, l'arbitre considérera cette action comme une faute sanctionnée par un coup franc.

Fig.11 -1



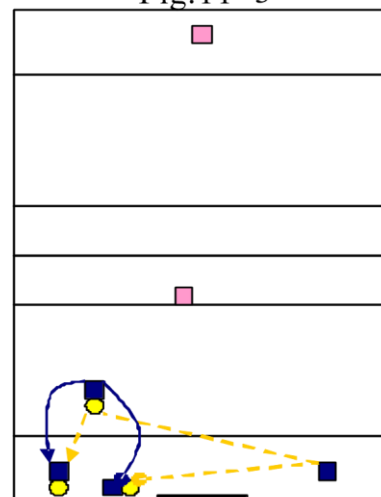
Retour en zone

Fig.11 -2



pas de retour en zone

Fig.11 -3



retour en zone

Loi XV : Protection de balle et obstruction

La « roulette » ou accompagnement de la balle intérieur et extérieur du pied est autorisée à partir du moment où le ballon reste jouable pour son adversaire (c'est à dire face à son adversaire direct)

Il est interdit de progresser avec une « roulette » ou « d'accompagner le ballon intérieur ou extérieur du pied » le long d'une paroi avec son corps en opposition.

Il est interdit de reculer avec le ballon dans le sens du but que le joueur attaque (s'apparente à une obstruction).

Si un joueur se met entre la balle et son adversaire dans le seul but d'empêcher celui-ci de reprendre la balle et non de la jouer : on sifflera une obstruction.

Si un joueur vient couper la trajectoire de son adversaire afin de l'empêcher de jouer un ballon ou de ralentir sa progression afin que son coéquipier puisse la jouer avant lui on sifflera une obstruction.

Loi XVI : Le passage en force

Le passage en force

Le passage en force est sifflé contre la personne qui est en mouvement au moment de l'impact contre un joueur à l'arrêt.

Dans le cas où les deux joueurs sont en mouvement au moment du contact, l'arbitre sifflera soit un contact, soit une obstruction suivant la nature de la faute.

Dans le cas d'un passage en force sanctionné, l'arbitre considérera cette action comme une faute.

Dans le cas de faute répétée ou de choc volontaire, l'arbitre sanctionnera comme faute grave qui entraînera 3 pénaltys.

Dès lors que l'attaquant, avec le ballon, tente de longer le mur, il doit s'assurer qu'il y a une largeur suffisante à hauteur d'épaule et donc pas de risque de contact :

- L'attaquant ne doit pas toucher la paroi.
- L'attaquant ne doit pas toucher le défenseur à l'arrêt.
- L'attaquant ne peut sauter par-dessus le pied du défenseur si celui-ci ferme le passage en tendant la jambe et en mettant son pied clairement en contact avec la paroi (clairement = talon au sol et pointe de pied relevée sur la paroi).

Au Jorkyball, on n'a pas le droit d'enjambrer un joueur ou de lever le pied au-dessus du genou, c'est un pied haut).

Loi XVII : Les mains

La main et la balle

Toutes les fautes de mains sont sanctionnées, sauf les mains collées au corps ou les mains de protection (visage, parties génitales et poitrines pour les féminines).

À partir du moment où la main n'influence pas la trajectoire de la balle, la main ne sera pas sanctionnée.

La faute de main volontaire ou involontaire qui empêche un but (tir cadré) sera sanctionnée par 3 penaltys.

La faute de main volontaire ou involontaire du défenseur dans sa zone de défense (tir non cadré) sera sanctionnée par un seul penalty.

La faute d'un joueur en dehors des zones de défense sera sanctionnée d'un coup franc.

B- Les mains dans le jeu

Si un joueur se sert de ses bras pour maintenir son adversaire à distance (en défense comme en attaque) il commet une faute, sanction coup franc.

S'il les utilise pour pousser volontairement un joueur, sanction 3 penaltys.

La série s'arrêtant lorsqu'un but a été marqué.

Lorsqu'un joueur défend ses buts en positionnant sa ou ses mains sur les montants des buts d'une façon prolongée et permanente sera sanctionné par un coup franc.

Les mains sur les parois ne seront sanctionnées que si elles influent ou modifient le cours du jeu. (Ex. : se pousser pour repartir plus vite, se maintenir pour ne pas rentrer dans une zone interdite...)

Loi XVIII : Les jeux dangereux

Les contacts

Tous les contacts volontaires et involontaires qui modifient l'action de jeu sont strictement interdits.

Le Jorkyball est un sport offensif, d'oppositions et de déplacements.

Sa pratique implique une grande maîtrise de son corps : On ne doit en aucun cas toucher son adversaire.

Un contact est une faute, un contact répété ou volontaire est une faute grave (sanctionné par un carton jaune).

Les pieds levés

Un joueur lève le pied quelle que soit sa hauteur si c'est en direction d'un adversaire, sanction coup franc.

Il est interdit de montrer sa semelle à son adversaire (pied en avant) pour contrer un tir, une passe ou une progression de l'adversaire.

Si un joueur tente une reprise de volée ou un autre geste technique qui nécessite de lever le pied au-dessus de la ceinture, l'arbitre pourra laisser le jeu continuer dans la mesure où le geste n'est pas dangereux pour l'intégrité physique du joueur adverse (geste réalisé sans opposition dans le champ d'action, c'est-à-dire dans un rayon d'environ 1 m).

La talonnade est autorisée si elle ne génère strictement aucun risque de coup pour l'adversaire, s'il y a contact, ce geste sera sanctionné par l'arbitre.

Le jeu au sol

Lorsqu'un joueur a une partie de son corps (hormis les pieds) au contact du sol, il ne peut faire action de jeu. Cela sera sanctionné par un coup franc.

Si le joueur tombe volontairement pour stopper une action de jeu la sanction est de 3 penaltys.

La série s'arrêtant lorsqu'un but a été marqué.

Lorsqu'un joueur tacle un joueur adverse, la sanction est carton rouge.

Loi XIX : Le Coup Franc

Pour un coup-franc, le ballon est placé au milieu de la ligne médiane.

Lors d'un Coup-Franc, le défenseur doit toujours avoir les talons sur la ligne de sa zone d'engagement. Il pourra se déplacer avant la frappe à la seule condition que ses talons restent en contact avec sa ligne.

Il peut bouger les talons dès lors que le ballon est mis en mouvement par l'attaquant (ou le défenseur).

Le joueur qui tire le Coup-Franc doit avoir au moins un pied dans la zone située entre la ligne médiane et sa ligne latérale (du coup de sifflet de l'arbitre jusqu'au moment de la frappe). Il ne peut pas avoir une partie de son corps dans le camp adverse. Seul le tireur de Coup-Franc a le droit d'être dans cette zone, son coéquipier lui doit être dans son camp derrière cette zone.

Le ballon est placé au centre de la ligne médiane.

Le coup franc doit toujours être frappé vers l'avant.

L'attaquant de l'équipe adverse doit se trouver derrière la ligne médiane, dos à la paroi, en face de l'arbitre.

Le défenseur ou l'attaquant ont la possibilité de tirer le Coup Franc.

Loi XX : Pénalty

Pour un penalty, le ballon est placé au milieu de la ligne latérale adverse.

Lors d'un penalty, le défenseur doit toujours avoir les talons à plat sur la ligne de sa zone d'engagement. Il pourra se déplacer avant la frappe à la seule condition que ses talons restent en contact avec sa ligne.

Il peut bouger les talons dès lors que le ballon est mis en mouvement par l'attaquant (seule personne habilitée à tirer le penalty).

L'attaquant qui tire le penalty doit avoir au moins un pied dans la zone située entre la ligne médiane et la ligne latérale adverse (du coup de sifflet de l'arbitre jusqu'au moment de la frappe). Il ne peut pas avoir une partie de son corps dans le camp adverse. Seul l'attaquant a le droit d'être dans cette zone.

Le ballon est placé au centre de la ligne latérale adverse.

Le penalty doit toujours être frappé vers l'avant.

L'attaquant de l'équipe adverse doit se trouver derrière la ligne médiane, dos à la paroi, en face de l'arbitre.

Dans certain cas l'arbitre peut ordonner une série de 3 penaltys consécutifs à l'attaquant (voir loi XVII La main) et (Loi XVIII Jeux dangereux).

La série s'arrêtant lorsqu'un but a été marqué.

Loi XXI : Fautes et comportements antisportifs

L'arbitre pourra s'il le souhaite laisser jouer l'avantage sur une faute et revenir sur celle-ci si l'avantage n'a pas profité à l'équipe qui a subi la faute (récupération de la balle pour une faute donnant un Engagement, but pour une faute donnant un Coup Franc).

Le fait de revenir sur un avantage devra se faire dans le temps de l'action.

Faute donnant un Engagement :

Toutes fautes ne résultant pas d'une action de but.

Faute donnant un Coup Franc :

Toutes fautes amenant une action de but.

Toutes récidives de fautes ne résultant pas d'une action de but mais entravant la bonne marche du jeu.

Mouvement d'humeur pendant le jeu

Un joueur ayant un mouvement d'humeur pendant le jeu avec une action sur le terrain de jeu (taper la paroi, dégagement violent du ballon, ...) sera sanctionné d'un Coup Franc, ou d'un avertissement.

Mouvement d'humeur pendant les arrêts de jeu

Un joueur ayant un mouvement d'humeur pendant les arrêts de jeu avec une action sur le terrain de jeu (taper la paroi, dégagement violent du ballon, ...) sera rappelé à l'ordre par l'arbitre par le mot « DU CALME ». En cas de récidive, cela sera sanctionné d'un avertissement.

Si le joueur a déjà été sanctionné pour un mouvement d'humeur pendant le jeu, l'échelle de sanction s'applique directement sans rappel à l'ordre.

Propos humiliants, insultants ou diffamants

Des propos humiliants ou insultants d'un joueur à l'encontre de son adversaire sont considérés comme faute grave.

Tout comportement de manque de respect envers l'adversaire sera considéré comme faute grave.

Le non-respect du protocole de la manifestation sera sanctionné.

Il est interdit d'exprimer une attitude ou un cri en défiant l'adversaire

Les tentatives de distraction seront considérées comme une faute. L'arbitre est libre de transformer ces comportements en faute grave.

Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se verra infliger un avertissement (carton jaune) s'il commet l'une de ces fautes suivantes :

- Il se rend coupable d'un comportement antisportif
- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- Il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- Il retarde volontairement la reprise du jeu
- Il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup franc ou d'un coup de pied au but.
- Il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.
- Il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

Fautes passibles d'expulsion avec carton rouge et rapport de l'arbitre

Un joueur sera expulsé du match (carton rouge) lorsqu'il commettra l'une des fautes suivantes :

- Il se rend coupable d'une faute grossière (contact volontaire violent, tacle...).
- Il se rend coupable d'un acte de brutalité.
- Il crache sur un adversaire ou toute autre personne.
- Il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers.
- Il reçoit un second avertissement au cours du même match, ou un troisième durant la même compétition.

Perte de la pénalité

- Lorsque l'attaquant ou le défenseur tire sans attendre le coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsqu'il n'a pas au minimum un pied entier dans la zone d'élan correspondant à la pénalité.
- Lorsqu'un joueur a des mouvements d'humeur lors d'une décision arbitrale.

Les fautes graves qui sont sanctionnées de 3 penaltys:

- Récidive de fautes (assimilés à des fautes volontaires)
- Anti-jeu
- Tentative de distraction
- Manque de respect / Propos déplacés
- Changement illégal de positions
- Mouvement d'humeur avec action sur le terrain (coup sur les parois, tapé fort dans le ballon...)

Une faute grave est traitée comme une faute, avec en plus, l'application de l'échelle des pénalités.

Cependant, l'arbitre a toute l'attitude pour infliger des sanctions sans passer par l'échelle des pénalités, dans des cas exceptionnels de fautes intentionnelles et très graves (notamment des actes d'anti-jeu caractérisés). La gravité de ces fautes et les sanctions applicables sont laissées à l'appréciation de l'arbitre qui pourra utiliser les pénalités prévues par les lois du Jeu.

ECHELLE DES SANCTIONS

En cas de faute : l'arbitre doit appliquer l'échelle des pénalités :

- Engagement
- Coup Franc ou penalty
- 3 pénaltys
- 1 carton jaune (1 but de pénalité ajouté à l'adversaire)
 - 2 cartons jaunes lors d'une même saison (toute compétition confondue) = 1 match de suspension
 - 2 cartons jaunes dans le même match = CARTON ROUGE+ set en cours perdu + 1 match de suspension direct. Ce dernier sera néanmoins convoqué en commission de discipline.
- CARTON ROUGE DIRECT = set en cours perdu.
 - Le joueur ne pourra plus jouer du week-end
 - Ce dernier sera convoqué en commission de discipline.

Les suspensions en cours sont valides pour la saison suivante. Les cartons jaunes seront remis à zéro en début de saison.

Dans les cas prévus par le règlement, l'arbitre peut prononcer l'exclusion du tournoi de l'équipe. Cette décision doit faire l'objet d'un rapport à la commission de discipline.

Si le joueur qui reçoit le carton jaune n'est pas en train de jouer, un but de pénalité contre son équipe est attribué à l'équipe adverse.

Si le joueur qui reçoit le carton rouge n'est pas en train de jouer, il est exclu du match et le set en cours est perdu pour son équipe.

Les sanctions peuvent être prises à la fin du match et influencer sur celui-ci, si on apporte la preuve de l'infraction commise (réunion entre le ou les arbitres et le délégué de la compétition ainsi que les membres de la Commission de discipline représentés par les membres du bureau directeur présents).