


K**RFBALL**

SPORT IN THE MIXED ZONE

**Fédération
Korfball
France**

**Complément aux
Règles de jeu**

Korfball

2016

SOMMAIRE

CHAPITRE 1 – TERRAINS ET MATERIEL

§ 1.1 – Le terrain et les bancs de touche	<i>page 3</i>
§ 1.2 – Marquages	<i>page 3</i>
§ 1.3 – Poteaux	<i>page 3</i>
§ 1.4 – Paniers	<i>page 3</i>
§ 1.5 – Ballon	<i>page 3</i>
§ 1.6 – Équipement des joueurs	<i>page 3</i>
§ 1.7 – Équipement pour le « shot clock »	<i>page 3</i>

CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS AU JEU

§ 2.1 – Les joueurs	<i>page 4</i>
§ 2.2 – Capitaine, entraîneur et autres personnes attachées à l'équipe	<i>page 4</i>
§ 2.3 – L'arbitre	<i>page 4</i>
§ 2.4 – Le chronométreur	<i>page 4</i>
§ 2.5 – L'arbitre assistant	<i>page 4</i>

CHAPITRE 3 – LE JEU

§ 3.1 – Durée du jeu et temps morts	<i>page 5</i>
§ 3.2 – Buts	<i>page 5</i>
§ 3.3 – Dispositions	<i>page 5</i>
§ 3.4 - Changements de zones et de but	<i>page 5</i>
§ 3.5 – Engagement	<i>page 5</i>
§ 3.6 – Infractions aux règles de jeu	<i>page 5</i>
§ 3.7 – Sortie du ballon	<i>page 5</i>
§ 3.8 – Lancer d'arbitre	<i>page 5</i>
§ 3.9 – Remise en jeu	<i>page 6</i>
§ 3.10 – le coup franc	<i>page 6</i>
§ 3.11 – Lancer de pénalité	<i>page 6</i>
§ 3.12 – Dépasser le temps alloué dans une attaque (shot-clock)	<i>page 6</i>

CHAPITRE 4 : Les gestes de l'arbitre

page 6

CHAPITRE 1 – TERRAINS ET MATERIEL

§ 1.1 – La zone de jeu

a) Le terrain de jeu :

*Le règlement de la FKF autorise des dimensions plus petites pour le terrain de jeu ou les dimensions normales ne sont pas possibles et dans les matchs pour jeunes joueurs.
Le ratio entre longueur et largeur doit toujours être 2 :1.*

b) Le bord du terrain :

c) Les bancs de touche :

§ 1.2 – Marquages

§ 1.3 – Poteaux

§ 1.4 – Paniers

Le règlement de la FKF autorise de la publicité sur le panier.

Lorsque les paniers PVC ne peuvent être utilisés, le règlement de la compétition autorise les paniers en osier.

Avec les paniers en osier, si un support métallique est utilisé sous le panier, il doit être conforme avec :

- *Aucune saillie supérieure à 1 cm ne peut se présenter tant à l'intérieur qu'à l'extérieur,*
- *Si un support métallique est utilisé sous le panier, côté poteau, que sur un quart, au plus, du pourtour du panier,*
- *Si des bandes métalliques sont utilisées contre la face externe, elles ne sont autorisées que sur un tiers, au plus, du pourtour du panier ; aucune saillie supérieure à 1 cm ne peut se présenter tant à l'intérieur qu'à l'extérieur,*

§ 1.5 – Ballon

La FKF autorise tous les ballons approuvés par l'IKF

§ 1.6 – Équipement des joueurs et officiels

§ 1.7 – Équipement pour le « shot clock »

Le règlement de la FKF autorise que le shot-clock soit placé à une hauteur comprise entre 0,9m et 2,5m.

CHAPITRE 2 : PARTICIPANTS AU JEU

§ 2.1 – Les joueurs

a) Nombre et répartition

b) Équipes incomplètes

c) Remplacement de joueurs

Le règlement de la compétition autorise un joueur remplacé à revenir en jeu

Lorsque le règlement de la compétition autorise un joueur remplacé à revenir dans le match, un maximum de 8 remplacements sont autorisés sans l'accord de l'arbitre. Un joueur remplacé peut revenir en jeu, notamment dans l'autre zone, mais uniquement s'il y a eu une reprise du jeu entre les 2 remplacements.

Joueurs expulsés :

Un joueur expulsé peut être remplacé par un remplaçant. Le remplacement doit être considéré comme l'un des changements autorisés. En outre, si le joueur expulsé n'est pas immédiatement remplacé alors l'équipe doit être considérée comme avoir utilisé l'un de ces remplacements mentionnés ci-dessus et en plus l'équipe ne peut pas effectuer d'autres remplacements du même sexe que le joueur expulsé jusqu'à ce que le remplacement du joueur expulsé soit effectué.

Les joueurs blessés :

Dans le cas de blessure, une période (fixé par les règles de la compétition, qui démarre lorsque le membre du personnel médical atteint le joueur blessé), est autorisée pour l'évaluation et / ou le traitement d'un joueur blessé. Les règles de la compétition doivent également prescrire ce qui se passe à la fin de cette période d'évaluation.

- ➔ Si après 3 minutes, le joueur ne peut pas reprendre le jeu, il est soit remplacé (et le remplacement doit être considéré comme l'un des changements autorisés), soit l'équipe jouera avec un joueur en moins.

Si le nombre maximum autorisé de remplacements a déjà été atteint, et qu'un joueur est expulsé, ou qu'un joueur se blesse et ne peut plus prendre part au match, il peut encore être remplacé avec la permission de l'arbitre.

L'entraîneur doit informer l'arbitre de son intention de remplacer un joueur. Le remplacement par lui-même n'est pas une raison valable pour interrompre le jeu

§ 2.2 – Capitaine, entraîneur, remplaçants et autres personnes attachées à l'équipe

a) Le capitaine

b) L'entraîneur et l'entraîneur adjoint

c) Remplaçants et autres personnes

§ 2.3 – L'arbitre

- a) Décider de la conformité du terrain, du matériel et des conditions de jeu, et faire attention à tout changement qui pourrait intervenir pendant le match**
- b) Faire respecter les règles de jeu**
- c) Il doit utiliser les gestes officiels pour indiquer clairement ses décisions.**
- d) Il intervient lorsque l'une des 2 parties bénéficie d'un avantage injustifié provenant de circonstances n'appartenant pas au jeu.**
- e) Signaler le début, l'interruption et la reprise du match et les temps morts par un coup de sifflet.**
- f) Agir contre l'inconduite des joueurs, de l'entraîneur, des remplaçants et des autres membres de l'équipe.**
- g) Agir contre les perturbations du public**

§ 2.4 – Le chronométreur et la table de marque

§ 2.5 – L'arbitre assistant

CHAPITRE 3 – LE JEU

§ 3.1 – Durée du jeu et temps morts

a) Durée

*Un règlement de la FKF détermine la durée d'un match à 2 x 30 minutes (pas de temps effectif), avec la dernière minute de chaque mi-temps à l'appréciation de l'arbitre.
La mi-temps ne doit pas dépasser 10 minutes.*

b) Temps morts

Le règlement de la FKF autorise 2 temps-morts par équipe.

c) Remplacement

§ 3.2 – Buts

a) Comment marquer :

b) Infraction antérieure

c) Paniers refusés

d) L'équipe qui marque le plus de buts gagne le match

§ 3.3 – Dispositions

a) Choix de l'équipe de départ

Le règlement de la FKF indique que l'équipe qui reçoit :

- *Se place en 1^{er} sur le terrain*
- *Choisit son panier d'attaque pour la 1^{ère} mi-temps*
- *Fait l'engagement lors de cette 1^{ère} mi-temps.*

b) Changement dans la disposition

§ 3.4 - Changements de zones et de buts

§ 3.5 – Engagement

§ 3.6 – Infractions aux règles de jeu

§ 3.7 – Sortie du ballon

§ 3.8 – Lancer d'arbitre

§ 3.9 – Remise en jeu

- a) Quand donner une remise en jeu
- b) Lieu de la remise en jeu
- c) Comment réaliser une remise en jeu

§ 3.10 – le coup franc

- a) Attribution du coup franc
- b) Endroit du coup franc
- c) Prise en charge du coup franc

§ 3.11 – Pénalty

- a) Attribution d'un pénalty
- b) *Emplacement du lancer de pénalité*
- c) Prise en charge du lancer

§ 3.12 – Dépasser le temps alloué dans une attaque (shot clock)

Le règlement de la FKF indique que le shot-clock doit être utilisé dans les gymnases équipés du matériel.

CHAPITRE 4 – LES GESTES DE L'ARBITRE