LE COMITE NATIONAL DE FAIRBALL

RÈGLEMENT NATIONAL C.N.F.

VERSION RESUMEE

Applicables à partir de septembre 2010

Infos : 06.43.59.66.03 – fairball@free.fr – http://fairball.free.fr

Dimension et tracé du terrain :

- Dimensions du terrain et cages de HANDBALL **(adaptation en fonction des terrains disponibles sur le championnat)**
- Tracé de la zone à 6 m (zone de Hand), avec impossibilité au gardien de but d'en sortir, et aux joueurs attaquants d'y pénétrer pour marquer à l'intérieur de celle-ci, même sans toucher le sol (possibilité de rentrer dans la zone pour récupérer le ballon afin de le faire sortir de la zone).

Règles de base :

- 5 joueurs par équipe (4 + 1) sur le terrain, 12 sur la feuille de match maximum.
- Le ballon spécifique C.N.F. est sans rebond et de 54 centimètres de circonférence.
- **La durée d'une rencontre de championnat est fixée à deux fois trente minutes sans décompte des arrêts de jeu.**
- Deux arbitres de champ**,** chacun se trouvant de part et d'autre des lignes de touche. Ils arbitrent sur l'ensemble du terrain et arbitrent ensemble la rencontre. Si avis contraire entre les deux arbitres, il y a concertation des deux et c'est l'arbitre le plus proche de l'action qui prend la décision finale.
- 1 joueur est préposé à la table de marque.
- Salut obligatoire avant et après la rencontre par tous ceux qui sont inscrits sur la feuille de match.
- **Au signal des deux arbitres, les deux équipes se croisent en se serrant la main au milieu du terrain.**
- Le silence de tous les joueurs sur le terrain et du banc, obligatoire pendant la durée de la rencontre. La parole pourra être autorisée par l'arbitre lorsque le ballon sera en dehors du jeu, si et seulement si, elle n'occasionne aucun débordement (verbaux, gestuels…). L'arbitre a alors la possibilité d'appliquer la règle stricto-sensu, c'est-à-dire, d'exiger le silence pendant toute la rencontre.
- L'interdiction absolue des tacles et de toutes les formes de charges ou gestes qui visent le joueur avant le ballon, immédiatement sanctionnés.
- Possibilité d'un temps-mort par équipe et par période d'une durée de 1 minute à la demande du responsable d'équipe, à la table de marque
- Possibilité d'effectuer 10 changements par rencontre.
- Position des pieds sur les touches et corners (jet de coin):
  - touche : pieds derrière la ligne, perpendiculaires à la ligne de touche sans lever les talons.
  - corners : pieds qui font l'angle du terrain, à l'extérieur. Les talons ne doivent pas se lever. Si geste (touche, corner) mal exécuté, la remise en jeu passe à l'adversaire
- Pas de hors jeu.

- **La tenue adaptée à la pratique est exigée (pas de casquette, de jean, de chaussures de ville…)**

- **Les baskets ne doivent pas avoir des semelles noires.**

- Les maillots d'équipes doivent être numérotés, dans la mesure du possible imprimés, sinon les inscrire au marqueur.

Zone et gardien :

- Les tirs dans la zone sont interdits. Ils sont sanctionnés par une faute personnelle. Mais la passe en retrait est acceptée (sauf double passe voir ci-dessous). Si le ballon lors d'une passe en retrait est poussé dans le but par un défenseur, le but est accordé. A l'inverse, si jeu volontaire de l'attaquant (billard), le but est refusé, la remise en jeu se fait par une sortie de but, et le joueur fautif sanctionné.

- Aucun joueur ne peut rester (stationner) dans la zone à attendre le ballon ou de faire écran pour gêner l'accès du ballon au gardien.

- Le gardien de but ne peut effectuer une double passe avec le même partenaire, qui sera sanctionnée d'une faute personnelle du gardien ainsi que d'une faute collective.

- Les dégagements du gardien :
  Sur sortie de but : le lancer du gardien s'effectue exclusivement avec les mains, sans frappes au pied, il ne peut lancer le ballon au-delà de la ligne médiane sans que le ballon ne touche le sol dans sa propre moitié de terrain ou un joueur. La remise en jeu pour l'adversaire se fera à la ligne médiane (à droite ou à gauche), par un lancer de touche. Faute personnelle au gardien.
  Relance du jeu : le gardien peut utiliser ses pieds dans les actions de jeu, afin de faire progresser une phase de jeu, pour intercepter, dégager ou repousser le ballon. Le ballon doit toucher le sol ou un joueur avant de franchir la ligne du milieu de terrain. Si ce n'est pas le cas le ballon passe à l'adversaire, et la remise en jeu s'effectue par un lancer de touche au milieu de terrain. Le gardien écope d'une faute personnelle. Si, il prend en premier lieu le ballon à la main, il le relance alors à la main. Par contre, il peut contrôler le ballon avec ses pieds, le prendre avec les mains pour le relancer. Dès que le ballon est au sol, il ne peut plus le retoucher avant qu'un autre joueur ne le fasse. Le drop goal est strictement interdit.

Sanctions :

- La comptabilisation des fautes personnelles est faite avec sortie définitive à la 5ème faute commise.

Toutes les fautes sont comptabilisées faute personnelle et faute collective à l'exception des mauvaises touches et corners.

- L'utilisation des cartons blanc, jaune, bleu et rouge **en vigueur dans le championnat**

- Les remises en jeu ne doivent pas excéder ***5 secondes*** (touche ; corner ; relance du gardien…) ou alors elle passe à l'adversaire

- Chaque équipe dispose de ***15 secondes*** de possession du ballon pour franchir la ligne centrale depuis sa zone défensive. Ce décompte cesse lorsque le ballon a franchi la ligne ou qu'il ait été touché par un adversaire ou accidentellement par un arbitre.

- A la 6ème faute collective (au-delà de la 5ème), il y a un jet-franc aux 9 mètres face au but sans mur, le gardien peut alors se placer à 3m du ballon, sans bouger.

- La faute sifflée dans la zone reste un penalty à 6 mètres. Le gardien est alors sur sa ligne de but, sans bouger.

- Tous les coups-franc sont directs, avec un mur à 3m **qui peut-être demandé par le gardien de but**. Dans ce cas, le coup franc ne peut donc pas être joué rapidement.

Les exclusions :

- **Exclusions temporaires de 2 min avec remplacement pour toute faute importante (comportement antisportif délibéré, y compris insulte et gestes dangereux), à l'appréciation de l'arbitre.**

- **Exclusion définitive en cas de récidive (effective à la deuxième exclusion du même joueur).**

- **Le match est arrêté au cas où une équipe se retrouve à moins de deux joueurs de champ et un gardien. Dans ce cas, le match est perdu par l'équipe décimée.**

Forfait :

- **Toute équipe ne se présentant pas au match est déclarée forfait avec match perdu**

- **Toute équipe se présentant à moins de 5 joueurs est également forfait**

- **Toute équipe se présentant avec plus d'une demi heure de retard par rapport à l'horaire prévue du match est forfait également.**

- **L'équipe se présentant sans les licences à jour des joueurs présents (avec photos) est forfait.**