



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

INTERPRETATIONS OFFICIELLES DES REGLES DU TCHOUKBALL

ER-03 10.12.2011 F

Dans le cas de différentes interprétations, seule la version anglaise sera considérée officielle.

Introduction

Ce document présente les interprétations officielles des règles FITB du tchoukball¹. Ces interprétations ne sont pas incluses dans les règles FITB parce que :

1. les interprétations ne sont pas toujours des « règles », mais expliquent comment il faut comprendre et appliquer une règle particulière, ou sont des descriptions de situations de jeu spécifiques et de comment il faut les juger ;
2. ces interprétations peuvent changer et évoluer plus rapidement que ce qui est raisonnables pour les règles FITB, pour réagir par exemple à de nouveaux problèmes ou à des questions qui pourraient survenir avec les règles.

Ce document doit malgré tout être considéré comme absolument officiel et les interprétations qu'il contient doivent être appliquées rigoureusement et uniformément par tous les joueurs et tous les arbitres. De ce fait, tous les joueurs et tous les arbitres devraient connaître ces interprétations officielles des règles FITB, comme ils connaissent les règles FITB.

Interprétations officielles des règles du tchoukball

Règle ²	Interprétation
1.6	<p>Limites du terrain</p> <p>Si la balle touche le plafond, indépendamment de sa hauteur, ou un objet situé au minimum à 7 mètres du sol, ceci compte comme une faute (dehors, geste # 8 et ensuite remise en jeu, geste # 14) ou comme un point (dehors, geste # 8 et ensuite point, geste # 16 ou # 17).</p> <p>Mais si la balle touche un objet situé en dessous de 7 mètres du sol, ceci est considéré comme une « obstruction » (geste # 9). Dans ce cas, la balle devrait être donnée à la dernière équipe qui contrôlait la balle avant qu'elle ne heurte l'objet (geste # 24). Cette équipe est toujours l'équipe attaquante, sauf dans le cas d'un mauvais rebond (règle 8), auquel cas la balle est attribuée à l'équipe en défense.</p>
4.2.2	<p>Changement</p> <p>Un changement ne peut avoir lieu qu'après un point. Ce point peut être soit marqué (règle 8.1) ou perdu (règle 8.2).</p>
4.2.4 et 4.2.5	<p>Changement incorrect</p> <p>Dans le cas où la règle 4.2.1 est enfreinte, les joueurs doivent refaire le changement immédiatement. Ils ne doivent pas attendre que le prochain point ait été marqué.</p> <p>Cependant, si la règle 4.2.2 est enfreinte, le changement est annulé. Cela signifie que les joueurs doivent attendre que le prochain point soit marqué pour faire le changement.</p>
4.2.6	<p>Changement après une blessure</p> <p>Le joueur blessé peut quitter le terrain à n'importe quel moment, que l'arbitre ait arrêté la partie ou non. Le joueur blessé peut cependant être remplacé uniquement après qu'un point ait été marqué. Si le joueur blessé a quitté le terrain juste après un point et que le réengagement n'a pas encore été joué, le remplaçant peut entrer sur le terrain immédiatement.</p> <p>Le remplaçant doit attendre un point avant d'entrer sur le terrain, dans le but d'éviter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un changement sans un point, où l'équipe prétexterait une blessure (inexistante) - que l'arbitre doive interrompre la partie chaque fois qu'un joueur se blesse (même légèrement). <p>Si le joueur blessé n'a pas été remplacé avant qu'il ait récupéré, il peut retourner sur le terrain</p>

¹ ER-01 Les règles du Jeu Tchoukball

² Les nombres dans cette colonne représentent le numéro de la règle dans les règles FITB.

à n'importe quel moment, sans attendre une remise en jeu ou un point.

5.2 Explications du rôle des arbitres et de leur coopération entre eux

La règle 5.2 donne quelques informations basiques au sujet des rôles des arbitres. Quelques informations et idées supplémentaires peuvent être données :

Les rôles de l'arbitre principal sont spécialement :

- d'appeler les capitaines pour décider à pile ou face qui va posséder la balle au début de la partie (ER-02, geste #22),
- d'aider les arbitres de champ à voir les obstructions envers l'équipe en défense, spécialement en 2^{ème} défense,
- de contrôler les changements et le nombre de joueurs sur le terrain,
- de contrôler que la table officielle travaille correctement, et que les blessures et les cartons soient notés sur la feuille de match,
- de contrôler la règle 10.3 (franchir la ligne médiane après un réengagement).

Les rôles des arbitres de champs sont spécialement de :

- siffler toutes les fautes et tous les points,

Dans les faits, l'arbitre principal devrait intervenir dans la partie uniquement si les arbitres de champ n'ont pas vu une faute/point ou ont commis une erreur. Cela signifie que l'arbitre principal peut supplanter les arbitres de champ, mais il devrait tout d'abord attendre que les arbitres de champ aient pris une décision.

De plus, il est à noter que bonne coopération entre les arbitres peut fortement améliorer la qualité de l'arbitrage. Les arbitres devraient spécialement :

- aider lorsque qu'un tir est tombé très proche d'une ligne de touche (utiliser le geste #8 ou #25 pour donner une indication à l'arbitre de champ près du cadre où le tir a été effectué, sans siffler),
- aider à décider si un joueur était dedans ou dehors de la zone de jeu quand il a défendu une balle (utiliser le geste #8 ou #25 pour donner une indication à l'arbitre de champ près du cadre où le tir a été effectué, sans siffler),
- compter le nombre de passe sur ses doigts quand cela pourrait ne pas être évident pour les autres arbitres (par exemple lorsqu'une déviation a eu lieu en 1^{ère} défense). Il faut rester conscient que cette information (les doigts) est pour les autres arbitres, par pour les joueurs.

5.2.2 Position des arbitres

Les arbitres de champs devraient échanger après chaque période, c.-à-d. l'arbitre qui était derrière une ligne de fond pendant la première période va derrière l'autre ligne de fond pendant la 2^{ème} période et inversement. L'arbitre principal ne change pas de position avec les arbitres de champ.

6.2 Temps mort

Pour garantir que le résultat d'un match de tchoukball ne dépend pas d'un temps mort qui serait demandé par un coach pour casser le jeu de son adversaire (temps mort d'équipe ou technique, règle 6.2.3), la FITB, en accord avec l'esprit du jeu, n'accepte aucun temps mort durant un match de tchoukball, à l'exception de ceux demandés par les arbitres (blessures graves, problèmes disciplinaires, eau ou sang sur le terrain, etc.), appelés temps mort d'arbitre (règle 6.2.2).

Dans le cas d'un temps mort dû à une blessure, la partie recommence dès que le joueur blessé a quitté la zone de jeu. Les arbitres ne doivent pas attendre que le joueur blessé revienne sur le terrain, même si la blessure n'est pas sérieuse.

Durant un temps mort d'arbitre, les joueurs doivent rester sur la zone de jeu. En respectant cette limite, ils peuvent profiter de boire, discuter entre eux, avec les remplaçants, avec le coach, etc.

7.1.2 Marcher

Tant que le joueur ne fait des empreintes au sol qu'avec ses pieds, aucune interprétation n'est nécessaire. Quelques clarifications pour des situations spéciales :

- Réceptionner la balle en l'air et atterrir ensuite sur deux pieds compte comme deux contacts.
- Attraper la balle avec **un ou deux pieds au sol** compte comme **un** contact.
- Un joueur glisse ou roule sur le sol après avoir attrapé la balle. Il est quasi impossible de décider comment compter les empreintes équivalentes à ce genre de mouvement. L'interprétation suivante devrait être appliquée : une glissade ou une roulade sur le sol compte comme 1 contact, ce qui laisse deux contacts au joueur pour se relever sur ses deux pieds. Les bras, les mains, les coudes ou les genoux ne doivent pas être comptés comme des contacts. Bien sûr, les arbitres doivent être vraiment stricts si le joueur utilise ce type de mouvement pour se déplacer (avancer) délibérément sur le terrain avec la balle.
- Un joueur touche la balle après un tir (défense), mais ne l'attrape pas. La balle rebondit. Le même joueur attrape finalement la balle après une courte course. S'il fait plus de 3 empreintes entre son premier contact avec la balle et le moment où il la relâche (passe), un marché doit être sifflé et non un point.

D'une manière générale, toute faute commise en défendant (c.à.d. avant que la balle fermement attrapée dans une position stable) donne un point à l'équipe attaquante (par exemple : marcher sur la ligne de la zone interdite, toucher la balle avec le mollet, etc.) Cependant, il est important de noter qu'un marché réalisé pendant une défense ne donne pas un point à l'équipe attaquante. Il compte seulement comme une faute et donne une remise en jeu pour l'équipe adverse.

7.1.4 4 passes

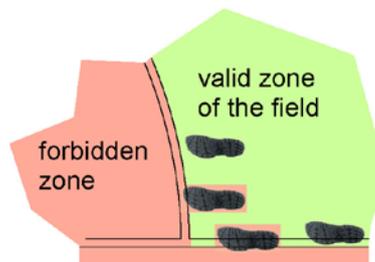
Il est important de rappeler que 4 passes peut aussi être compris comme 5 contacts. En conséquence, si la balle est attrapée simultanément par deux défenseurs, l'arbitre doit compter une passe.

Il faut aussi noter que si la défense a besoin de plus de 3 passes pour contrôler la balle (la balle n'est pas contrôlée après la 3^{ème} passe, mais est finalement attrapée et ne touche pas le sol), l'arbitre devrait siffler une faute (4 passes) et non un point. Ceci est similaire à la règle 7.1.2.

7.1.5 Joueur dedans/dehors de la zone de jeu

7.1.11

Un joueur est considéré comme à l'**intérieur** de la zone de jeu tant que ses pas sont à l'intérieur de cette zone. Il est à noter que les lignes font partie des zones qu'elles délimitent. De ce fait, la ligne de la zone interdite fait partie de celle-ci (c.-à-d. qu'il n'est pas permis de marcher sur la ligne), les lignes de fonds et les lignes de touche font partie de la zone de jeu (c.-à-d. qu'il est permis de marcher sur celles-ci).



Si un joueur attrape la balle en l'air, l'arbitre doit savoir où le joueur a accompli sa dernière empreinte avant de sauter. Si cette dernière empreinte était à l'intérieur de la zone de la zone de jeu, la situation est correcte. Si la dernière empreinte était en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite, le joueur est considéré comme étant en **dehors** de la zone de jeu, même si dans les airs il est au-dessus d'une zone valide. Il n'est pas nécessaire de savoir si l'empreinte avant la dernière était dedans ou dehors de la zone de jeu, tant que le joueur ne possédait pas la balle.

Cette règle et interprétation doivent être appliquées pour les lignes de fond et de touche, ainsi que pour la ligne de la zone interdite.

7.1.6 **Passé ou tir ratés**

8.2.1

Un point perdu ne peut être donné que dans le cas d'un tir raté (indépendamment du fait que la balle ait traversé la ligne de fond ou non, ou que la balle soit tombée dans la zone ou non). Cela signifie que l'arbitre doit juger si le joueur a essayé de tirer ou de passer. Dans le cas d'une passe ratée, l'arbitre doit donner une remise en jeu.

La seule exception à cette règle arrive lorsqu'une passe ou une défense ratée touche le cadre ou le filet. Dans ce cas, cela doit être considéré comme une tentative de tir.

En résumé :

- une mauvaise passe qui ne touche pas le cadre : faute (règle 7.1.6)
- une mauvaise passe/défense qui touche le cadre, rebondissant en dehors de la zone et qui n'est pas attrapée par l'autre équipe : point (règle 8.1.1) ou cadre en cas de mauvais rebond (règle 11.1)
- mauvaise passe/défense qui touche le cadre mais qui ne rebondit pas en dehors de la zone interdite : point perdu (règle 8.2.2)
- tir, défense ou tentative de tir ratée (qui ne touche pas le cadre) : point perdu (règle 8.2.1)

Note: le support métallique qui permet au cadre de rebond (le filet et son cadre métallique) d'avoir son inclinaison correcte n'est pas considéré comme faisant partie du cadre de rebond pour cette règle.

7.1.7 **Obstruction**

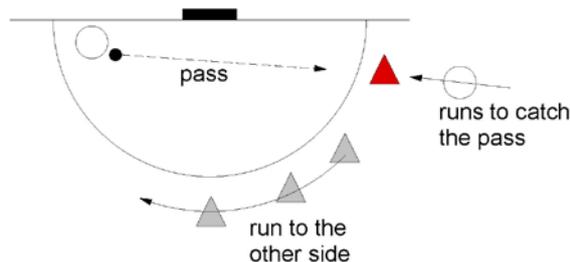
7.1.8

7.1.9

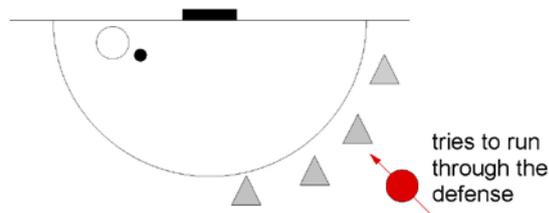
Une obstruction peut être sifflée autant pour une faute commise par la défense que pour une faute commise par l'attaque.

Il faut faire spécialement attention lors des situations suivantes :

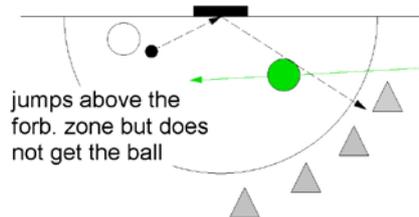
- Un joueur de l'équipe attaquante fait obstruction à un défenseur qui est en train d'attraper la balle. L'obstruction peut être sifflée si le défenseur se déplace pour attraper la balle (obstruction au mouvement), de même que si il est statique mais que l'attaquant l'empêche de recevoir la balle (obstruction de la réception de la balle ou obstruction importante de la visualisation de la trajectoire de la balle).
- Un défenseur en première défense empêche un attaquant de passer le long de la ligne de fond pour attraper un tir de son coéquipier (volante, le joueur en rouge sur cette figure commet l'obstruction).



Cependant, il est à noter que le joueur ne peut pas voir si qui se passe dans son dos. Le joueur de l'équipe attaquante devrait prendre cela en considération et utiliser des « trajectoires » libres, c.-à-d. il n'y a pas d'obstruction si le joueur essaie d'utiliser une trajectoire qui est connue comme étant utilisée par la défense dans le tchoukball moderne (par exemple essayer de courir à travers la première défense).



La règle parle d'obstruction au mouvement durant la phase de réception, de tir, de passe ou de positionnement, et non d'obstruction visuelle. En conséquence, l'arbitre ne doit pas siffler une obstruction si un joueur ne peut pas voir la balle qui arrive en raison de la présence d'un autre joueur **qui était dans une position normale d'attaque** (le joueur en vert dans la figure ci-dessous ne commet **pas** d'obstruction). Bien sûr, si l'attaquant était intentionnellement là pour empêcher le défenseur de voir la balle, l'arbitre suivra la règle 12.2.1. De plus, une obstruction peut être sifflée envers un attaquant qui n'est pas dans une position d'attaque normale et logique et qui cache la vue du défenseur.



De plus, une obstruction sera sifflée quand un joueur de l'équipe en défense touche, dévie ou bloque **involontairement** une passe entre deux attaquants. Si cette interception est **volontaire**, la règle 12.2.1 s'applique à l'encontre du défenseur. Si l'attaquant lance la balle volontairement sur le défenseur, la règle 12.2.1 s'applique aussi, mais à l'encontre de l'attaquant.

Pour finir, il faut préciser que si un attaquant veut tirer au cadre mais que la balle touche un défenseur qui se trouve dans la zone interdite **avant** que la balle ne touche le cadre, l'arbitre doit siffler une obstruction. Ceci s'applique particulièrement quand un joueur A1 tire, B1 défend et veut tirer directement. Le joueur A1 n'a pas obligatoirement le temps de quitter la zone interdite et pourrait de ce fait se trouver entre B1 et le cadre quand B1 tire. Note : si A1 est dans la zone interdite et qu'il touche la balle **après** le rebond sur le cadre, alors l'arbitre doit donner un point à B1 (règle 8.1.4). Bien sûr, si le joueur B1 tire intentionnellement sur A1 (et pas en direction du cadre!), l'arbitre peut prendre en considération la règle 12.2.1 (comportement irrespectueux).

7.1.12 Pénétration

Il n'y a pas d'interprétation particulière, mais il est important que cette règle soit appliquée strictement. Dans le doute, il est recommandé de ne pas siffler une pénétration. L'arbitre devrait arrêter la partie uniquement s'il est sûr de son observation.

7.2 Reprise du jeu après une faute (remise en jeu)

Où réengager ? (règle 7.2.1)

L'endroit où la remise en jeu doit être faite est indiqué par l'arbitre. C'est à l'endroit où la faute a été commise ou au plus proche endroit valide dans la zone de jeu si la faute a été commise en dehors de la zone de jeu ou dans la zone interdite.

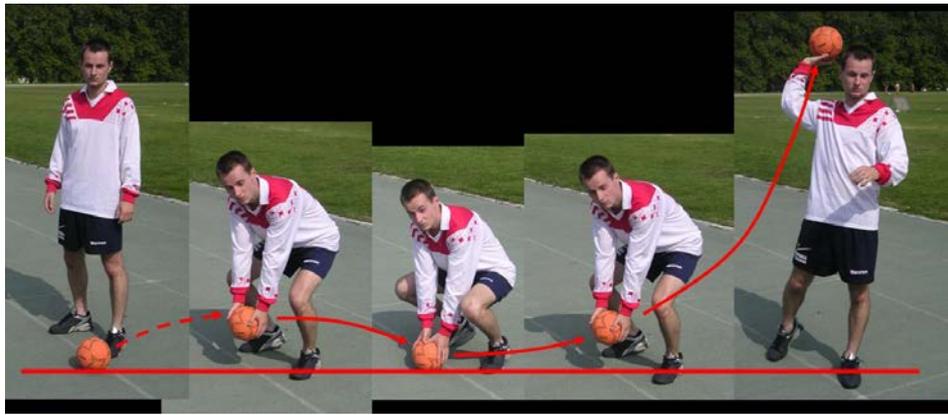
L'arbitre doit juger si la remise en jeu a été exécutée trop loin de l'endroit qu'il a indiqué. Aux abords de la zone interdite, cette distance devrait être de moins d'un mètre. Proche du centre du terrain, cette distance devrait être inférieure à 3-4 mètres. Il faut mesurer la distance entre l'endroit où **la balle** touche le sol lors de la remise en jeu et l'endroit indiqué par l'arbitre.

Les arbitres ne devraient pas être excessivement pointilleux et préoccupés par quelques centimètres. Le point principal est d'éviter des injustices et que les adversaires soient incertains quant au fait que la remise en jeu a été faite ou non.

Où remettre en jeu ? (règle 7.2.2)

Après une faute (et non un point), l'équipe (le joueur) qui reçoit la balle doit :

- Prendre la balle à **deux** mains (si la balle est déjà au sol, le joueur doit la soulever du sol),
- Toucher le sol avec la balle tenue à **deux** mains à l'endroit où l'arbitre a demandé de le faire,
- La partie recommence immédiatement après que le joueur est relevé la balle du sol.



Dès cet instant, il doit respecter toutes les règles et spécialement la règle des 3 pas et des 3 secondes.

Que faire si la remise en jeu n'a pas été faite ainsi ? (règle 7.2.3)

Si la remise en jeu n'a pas été faite comme décrit ci-dessus, l'arbitre doit demander au joueur de recommencer, mais ne doit **pas** donner la balle à l'autre équipe. Les arbitres de champ devraient bouger le long des lignes de fond pour observer le joueur durant cette action. L'arbitre principal peut aider les arbitres de champ à décider si la remise en jeu a été accomplie correctement, dans le cas où le joueur tournait son dos à l'arbitre de champ le plus proche.

Faire au moins une passe avant de tirer au cadre (règle 7.2.4)

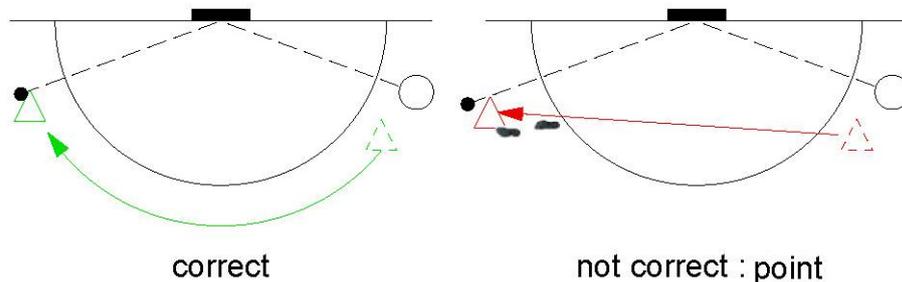
Il faut noter que cette règle est prévue pour empêcher le joueur qui fait la remise en jeu de tirer directement au cadre. De ce fait, il n'est pas suffisant qu'un coéquipier du joueur qui remet en jeu touche la balle pour que cela compte pour une passe. Il est nécessaire que la balle quitte ses mains afin que cela compte comme la première passe.

8.1.4

Traverser la zone interdite pour prendre une position défensive

Pour se mettre en défense de l'autre côté de la zone interdite, le joueur doit se déplacer autour de cette-ci (fig. ci-dessous à gauche) et ne doit pas la traverser (fig. ci-dessous à droite).

Si le joueur traverse la zone interdite pour attraper la balle, l'attrape ou la touche, l'arbitre doit donner un point à l'équipe attaquante.



Note 1: La règle 8.1.4 doit être prise en compte seulement si le joueur a gagné un avantage en traversant la zone interdite pour attraper la balle. Si, en courant autour de la zone interdite, il marche sur la ligne de celle-ci ou légèrement à l'intérieur de celle-ci, il ne faut pas siffler un point.

Note 2: Si, après un tir ou un passe, un joueur se tient à l'intérieur de la zone interdite et que la balle est attrapée par l'autre équipe, il doit quitter la zone interdite le plus rapidement possible. Dans ce cas, l'arbitre ne doit pas appliquer la règle 8.1.4, mais devrait considérer la règle 7.1.7 (obstruction), si c'est applicable.

8.2.4

Toucher la balle après le tir d'un coéquipier

Le mot « directement » signifie « sans avoir été touché entre deux par un adversaire ».

Si la balle, après le rebond sur le cadre, est touchée par un défenseur et est ensuite touchée

par un coéquipier du tireur, l'arbitre doit siffler une obstruction, indépendamment de l'endroit où le joueur se tenait ou de l'endroit où la balle est finalement tombée. C'est la règle 7.1.8 qui prime (la déviation du défenseur est toujours considérée comme une passe).

10.1 **Où réengager**

Dans le cas où il n'y a pas assez d'espace derrière la ligne de fond pour réengager, l'arbitre peut laisser les joueurs entrer dans la zone interdite pour réengager. Dans ce cas, l'arbitre doit clairement le dire au deux capitaines **avant** le début de la partie.

10.3 **Balle traversant la ligne médiane après un réengagement**

Après un point, la balle doit traverser la ligne médiane avant qu'une équipe puisse tirer sur le même cadre où le dernier point a été marqué. La balle a passé la ligne médiane si le joueur qui a la balle dans ses mains et dans la bonne moitié du terrain. Cela signifie que le joueur doit avoir un ou deux pieds du bon côté du terrain, mais aucun pied du « mauvais » côté (regardez aussi l'interprétation de la règle 7.1.5). Si un joueur a un pied du bon côté et un pied du mauvais côté, la balle n'est pas considérée comme ayant franchi la ligne médiane.

La balle ne doit pas franchir la ligne médiane lors du réengagement (passe #0). Elle peut aussi la franchir lors de la passe #1, 2 ou même 3.

Note: La ligne médiane est considérée comme faisant partie du « mauvais » côté du terrain (c.-à-d. un pied qui touche la ligne médiane est considéré comme étant du « mauvais » côté du terrain).

10.4 **Tir après un réengagement**

La règle 10.4 dit que le réengagement ne compte pas comme une passe, il peut être considéré comme la passe #0. Il faut noter qu'il n'est pas nécessaire de faire la passe #1 avant de tirer au cadre. Cela signifie qu'un joueur peut essayer de tirer directement après un réengagement (après la passe #0). Il doit respecter bien sur la règle 10.3.

11.2 **Mauvais rebond**

Après un mauvais rebond, l'arbitre ne devrait pas arrêter la partie si l'équipe en défense parvient à attraper la balle facilement. Mais si l'équipe en défense a des difficultés, il devrait arrêter la partie et donner une remise en jeu à l'équipe en défense. L'arbitre devrait spécialement arrêter la partie si l'équipe en défense a besoin d'une ou de plus de passes pour contrôler la balle.

12.2 **Comportement irrespectueux**

Les situations suivantes sont des exemples de « comportement irrespectueux » ou de comportements qui vont à l'encontre de l'esprit des règles :

- Perdre du temps
- Insulte (coéquipier, adversaire, arbitre, coach, manager, spectateur, officiel, etc.)
- Impolitesse
- Faute délibérée (contact, attraper la balle en possession de l'autre équipe, obstruction, etc.)
- Enfreindre l'esprit du jeu ou l'esprit des règles

La procédure à appliquer dans ce cas est celle qui suit :

1. Tout d'abord, l'arbitre doit demander au joueur (ou coach/officiel) fermement, mais sans agressivité, de modifier son comportement (avertissement oral, règle 12.2.2 a).
2. Si le joueur ne change pas son comportement, l'arbitre doit arrêter la partie (temps-mort d'arbitre, règle #6.2.3, geste #2), appeler le capitaine de l'équipe fautive, de même que le joueur fautif et donner un avertissement oral. Ensuite, l'arbitre doit siffler une faute sérieuse ou intentionnelle (règle 12.2.2 b, geste #23) et donner la balle à l'autre équipe (en général un remise en jeu, ou un réengagement si le temps-mort d'arbitre a été sifflé avant un réengagement).
3. Les arbitres devraient éviter d'utiliser des cartons jaunes. Cependant, si cela est vraiment nécessaire, a carton jaune (règle 12.2.2 c, geste #20) ou même rouge (règle 12.2.2 d, geste #21) peut être donné à un joueur fautif. Après avoir donné un carton jaune ou rouge, l'arbitre doit donner une remise en jeu à l'autre équipe, ou un

réengagement si le carton a été donné avant un réengagement.

General

Passage de la défense à l'attaque

Il est important de savoir à quel moment une équipe passe de la défense à l'attaque, car cela peut affecter l'attribution des points. Par exemple, une balle non-contrôlée pendant une phase d'attaque compte comme une passe manquée, alors qu'une balle non-contrôlée lors d'une phase de défense compte comme un point. De même, un pied sur la ligne de la zone interdite quand le joueur est en possession de la balle compte comme une faute en phase d'attaque, mais comme un point en phase de défense.

En général, l'arbitre doit décider si c'est une action de défense ou d'attaque.

Pour l'aider lors de son jugement, il doit considérer les choses suivantes :

On **définit** qu'une équipe finit sa phase de défense quand la balle est fermement bloquée (pas en cas de déviation) et que le joueur qui bloque la balle est dans une position stable (pas forcément arrêté, mais dans une position d'équilibre et de contrôle).

Par exemple, les situations suivantes donnent un point à l'attaque (faute commise en défense) :

- Le défenseur bloque la balle mais, dans son mouvement, il sort de la zone de jeu ou entre dans la zone interdite.
- Un défenseur dévie la balle. La balle s'élève en dessus de la zone interdite. Un autre défenseur saute, attrape la balle mais, en faisant cela, marche sur la ligne de la zone interdite.

A l'inverse, la situation suivante est une faute et non un point (faute commise en attaque) :

- Le défenseur bloque la balle, se relève, fait un pas vers l'arrière pour se préparer à faire une passe et ce faisant, marche sur la ligne de la zone interdite.

General

Remise en jeu pour l'équipe qui a la balle

Dans certaines situations, il est nécessaire d'arrêter la partie, même si aucune faute ou point n'a eu lieu. Ce peut être le cas par exemple quand :

- un joueur se blesse et a besoin d'une assistance médicale pour quitter le terrain ou avant qu'il ne puisse le quitter,
- le cadre est déplacé (par un joueur après un tir) de telle manière qu'il n'est plus possible de jouer sur ce cadre,
- une deuxième balle entre sur le terrain,
- la balle touche un objet situé à moins de 7.0 mètres du sol,...

Dans ce cas, l'arbitre doit arrêter la partie (siffler, arrêter le chronomètre si nécessaire, geste #2). Quand la partie peut reprendre, l'arbitre doit donner une remise en jeu à l'équipe qui avait la balle quand la partie a été interrompue (geste #24). L'équipe est toujours l'équipe attaquante, sauf en cas de « mauvais rebond » (règle 8) avant que la partie ait été arrêtée, dans lequel cas la remise en jeu est attribuée à l'équipe en défense.

Dans quelques circonstances exceptionnelles, l'arbitre peut aussi attribuer une remise en jeu à la dernière équipe qui contrôlait la balle, s'il n'a pas pu voir ce qui est arrivé (balle dedans ou dehors de la zone interdite, etc.).

General

Que faire lorsque l'arbitre ne voit pas ce qui s'est passé ?

Il faut utiliser le geste « pas vu », ER-02, geste #26. C'est une invitation pour les autres arbitres à donner leur opinions (par exemple à l'aide des gestes #4, #8, #19 ou #25). Il peut aussi prendre en compte les commentaires les joueurs, s'il peut être sûr que ceux-ci agissent avec impartialité.

Si aucune décision ne peut être prise, il faut ensuite utiliser le geste #24 (remise en jeu pour l'équipe qui possède la balle).