

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

2:1 La durée normale du temps de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs ont 16 ans au moins est de 2 x 30 minutes ; la pause à la mi-temps est de 10 minutes.

Pour les équipes de jeunes âgées de 12 à 16 ans, la durée normale du temps de jeu est de 2 x 25 minutes et pour les équipes de jeunes âgées de 8 à 12 ans, la durée est de 2 x 20 minutes ; la pause à la mi-temps est de 10 minutes.

2:2 Les équipes joueront des prolongations, après une pause de 5 minutes, à la suite d'un match nul à la fin du temps de jeu réglementaire lorsqu'il faut déterminer un vainqueur. Le temps de prolongation consiste en deux mi-temps de 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Si le résultat est toujours nul après une première prolongation une seconde prolongation a lieu après 5 minutes de pause. Cette prolongation est également de 2 x 5 minutes, avec une pause de 1 minute.

Si le résultat est encore nul, on déterminera le vainqueur en fonction du règlement particulier de la compétition considérée. Dans le cas où l'on décide d'utiliser l'épreuve des jets de 7 mètres comme épreuve décisive pour désigner le vainqueur, les procédures décrites ci-dessous doivent être respectées.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

COMMENTAIRES:

Si une épreuve de jets de 7 mètres est utilisé comme épreuve décisive, les joueurs qui sont exclu ou disqualifiés à la fin du temps de jeu ne sont pas autorisés à participer. Chaque équipe désigne 5 joueurs. Ces joueurs exécutent chacun un jets de 7m en alternance avec les joueurs adverse . Les équipes ne sont pas contraintes de prédéterminer l'ordre des tireurs . Les GB peuvent être choisis et remplacés librement parmi les joueurs autorisé à participer. Les joueurs peuvent participer à l'épreuve des jets de 7m à la fois comme tireur et GB.

Les arbitres décident du but à utiliser. Les arbitres effectuent un tirage au sort et l'équipe qui gagne choisit de commencer ou de terminer les tirs au but.

L'ordre inverse est utilisé pour le reste des tirs si l'épreuve des tirs **DOIT** continuer dans la mesure où le score est toujours à égalité après les 5 premiers tirs respectifs.

Dans se cas de figure, chaque équipe devra à nouveau désigner 5 joueurs. L'ensemble ou une partie des joueurs peuvent être les mêmes que pour la première série. Cette méthode de désignation de 5 joueurs à la fois s'applique aussi longtemps que nécessaire. Cependant, le vainqueur est maintenant désigné dès qu'il y a une différence de buts après que les 2 équipes aient effectué le même nombre de tirs.

Les joueurs peuvent être disqualifiés pour la prochaine épreuve des jets de 7 mètres dans le cas d'un comportement antisportif significatif et répété. Si cela concerne un joueur qui vient d'être désigné dans le groupe des 5 tireurs, l'équipe **DOIT** désigner un autre tireur.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

2:3 Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur.

Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé (voir Règle 17:9).

Commentaire : Si la salle n'est pas équipée d'un tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage et signal sonore de fin automatique, le chronométreur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (voir 18:2, 2e paragraphe).

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et
arrêt du temps de jeu

2:4 Toute irrégularité et toute attitude antisportive commise juste ou en même temps que le signal de fin (fin de mi-temps ou fin du match, ainsi que les fins de mi-temps de prolongation et fins de prolongation.) **DOIT** être pénalisée, même si le jet franc (conformément à la règle 13.1) ou le jet de 7 mètres qui en résulte **NE PEUT** être exécuté qu'après le retentissement de ce signal.

De la même façon, le jet **doit** être recommencé, si le signal de fin (de mi-temps, de match, de prolongation) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un 7 mètres, même si le ballon est déjà lancé.

Dans les deux cas, les arbitres clôturent le match uniquement après l'exécution (ou la nouvelle exécution) du jet franc ou du jet de 7 mètres et l'établissement du résultat de ce jet.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et time-out du temps de jeu

2:5 Pour le jets francs exécutés (ou à nouveau exécuté) dans les règles **2.4**, des restrictions particulières s'appliquent en ce qui concerne les positions et les remplacements de joueurs. Comme une exception à la souplesse habituelle du remplacement dans la règle **4.4**, le seul remplacement de joueur autorisé est celui d'un joueur de l'équipe au tir.

Les irrégularités sont sanctionnées selon la règle **4.5** 1^{er} paragraphe.

De plus, tous les coéquipiers du tireur doivent se tenir à une distance d'au moins 3 mètres, ajouté au fait de se tenir en dehors de la ligne de jet de franc des adversaires (**13.7**, **15.6** voir aussi l'interprétation n° 1). Les positions des joueurs de l'équipe qui défend sont indiquées dans la règle **13.8**.

2:6 Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être sanctionnés personnellement pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres dans les circonstances décrites dans les règles **2:4-5**.

Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et
time-out du temps de jeu

2:7 Si les arbitres déterminent que le chronométreur a donné le signal de fin (de mi-temps ou de match ainsi que de prolongation) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession du ballon lors de la reprise du jeu. Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet qui correspondait à la situation de jeu. Si le ballon est en jeu, celui-ci reprend avec un jet franc correspondant à la règle (13:4a-b).

Si la première mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tard, la durée de la deuxième mi-temps est réduite en conséquence. Si la seconde mi-temps d'un match (ou d'une prolongation) a été arrêtée trop tard, les arbitres ne sont plus en mesure de changer quoi que ce soit.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et time-out du temps de jeu

2:8 Les arbitres décident quand le temps de jeu **doit** être interrompu (arrêt du temps de jeu) et quand il doit reprendre.

Un arrêt du temps de jeu est obligatoire lorsque :

- a) une exclusion ou une disqualification est prononcée ,
- b) un temps mort d'équipe est accordé,
- c) le chronométreur ou le délégué technique émet un coup de sifflet,
- d) des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle 17.7 .

Un arrêt du temps de jeu est généralement accordé dans certaines autres situations, en fonction des circonstances (voir l'interprétation n 2).

Les irrégularités commises pendant un arrêt du temps de jeu ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (16:10).

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et time-out du temps de jeu

2:9 En principe les arbitres décident de l'instant de l'arrêt du chronomètre et de sa remise en marche lors d'un arrêt du temps de jeu.

L'arrêt du temps de jeu est à signaler au chronométrateur par 3 coups de sifflet bref et le geste n 15.

Cependant dans le cas d'un arrêt de temps de jeu obligatoire où le match est interrompu par un coup de sifflet du chronométrateur ou du délégué (**2.8b-c**), il est demandé au chronométrateur d'arrêter le chronomètre officiel immédiatement, sans attendre la confirmation des arbitres.

À l'issue d'un arrêt du temps de jeu, le match doit toujours être repris par un coup de sifflet. (**15.5b**)

COMMENTAIRE:

Un coup de sifflet du chronométrateur/délégué arrête le jeu de manière effective. Même si les arbitres (et les joueurs) ne réalisent pas immédiatement que le jeu a été arrêté, toute action sur le terrain après le coup de sifflet est annulée. Cela signifie que si un but est marqué après le coup de sifflet de la table, le but **ne peut** être validé. De la même façon, une décision d'accorder un jet à une équipe (7m, jet franc, remise en jeu, engagement ou renvoi) est également invalidée. Le match **doit** au contraire reprendre d'une manière qui correspond à la situation qui existait au moment du coup de sifflet du chronométrateur/délégué (il faut garder à l'esprit le fait que le coup de sifflet du chronométrateur/délégué dans son intervention **ne peut** être lié qu'à une demande de temps mort d'équipe ou un changement irrégulier).

cependant, toute les sanction individuelles prononcées par les arbitres entre le moment du coup de sifflet du chronométrateur/délégué et le moment où les arbitres arrête l'action, reste applicable. Ceci s'applique indépendamment du type d'irrégularité et de la gravité de la sanction.

REGLE 2: Temps de jeu, signal de fin et
time-out du temps de jeu

2:10 Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire, sauf durant les prolongations (Interprétation n° 3).