



## **Adaptation du règlement au jeu en 5 c 5 sur herbe**

### **3. Le Terrain de Jeu**

3.1 Le Terrain de Jeu est un rectangle de 75 mètres de long et 25 mètres de large.

3.3 Le Terrain de Jeu est divisé en une Aire de Jeu centrale de 45 mètres de long sur 25 mètres de large, et deux zones d'en-but (End zones) situées à chaque extrémité de l'Aire de Jeu centrale et mesurant 15 mètres de profondeur sur 25 mètres de large. (Elles correspondent aux rectangles englobant les zones de but du hand-ball).

3.5 La Marque de Brick est le point d'intersection de deux lignes dans l'Aire de Jeu, à 10 mètres de chaque ligne d'en-but, à mi-chemin entre les lignes de touche.

### **5. Durée du match**

5.1 Matches de poule en 13 points ou 20 minutes (minimum) avec cap+1 si moins de deux points d'écart à la fin du temps réglementaire.

Finale en 13 points ou 30 minutes avec cap+1 systématique si moins de deux points d'écart à la fin du temps réglementaire.

### **6. Les Equipes**

6.1 Chaque équipe devra placer un maximum de 5 joueurs sur le terrain pour chaque point.

### **10. Compter (Stall, ou Stalling)**

Le défenseur qui compte le porteur du disque est appelé marqueur (Marqueur). Il peut débiter un compte (Stall Count) sur un lanceur en annonçant "Compter" ou "Stalling" et en comptant de un à huit. Le laps de temps entre le premier énoncé de chaque mot du compte doit être d'au moins une seconde.

### **19. Temps Morts (Time-Outs)**

19.2 Un temps mort (Time-out) d'1 minute par match.

A1.1. Lorsqu'un chronométrateur est disponible, le temps entre un point marqué et l'engagement (Pull) suivant devra être appliqué de la manière suivante :

A1.1.1. 15 secondes après qu'un point a été marqué (dans le cas d'une discussion, après que le point a été reconnu comme tel par l'équipe défensive), le chronométrateur signale à l'équipe qui reçoit qu'elle a 15 secondes pour signaler leur capacité à recevoir l'engagement (Pull).

A1.1.2. Après 30 secondes, l'équipe qui reçoit doit signaler leur capacité à recevoir l'engagement (pull). Le chronométrateur signale à l'équipe qui va défendre qu'elle a quinze (15) secondes avant de devoir faire l'engagement (pull).

### **A6.1 Durée du Match**

A6.1.1 Cap de Temps : 20 minutes pour les matchs de poules et 30 minutes pour les finales

#### **Récapitulatif des différences salle/extérieur pour la reprise du compte :**

Motif	Reprise du compte en extérieur	Reprise du compte en salle
Faute défensive incontestée	"compté..., 1...,"	"compté..., 1...,"
Faute défensive contestée	le même ou à "compté..., 6..., si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté..., 5..., si le compte était supérieur à 4
Faute offensive	le même	le même
Marcher ou obstruction (Pick)	le même ou à "compté..., 6..., si le compte était supérieur à 5	le même ou à "compté..., 5..., si le compte était supérieur à 4
Compté (stall out) contesté	revient à "compté..., 9...,"	revient à "compté..., 7...,"