



## LOIS DU JEU

version octobre 2015

validée par l'Assemblée générale du 17.10.2015

**Tous les changements de 2015 sont mis en surbrillance jaune**



# TABLE DES MATIERES

## Chapitre 1 : Données techniques

1.1 ... Terrain de jeu .....	4
1.2 ... Plan du terrain.....	5
1.3 ... Les buts .....	6
1.4 ... Le ballon .....	6
1.5 ... Nombre de joueurs.....	7
1.6 ... Avantages.....	7-8
1.7 ... Moteur .....	9
1.8 ... Equipement des joueurs.....	9

## Chapitre 2 : Jeu

2.1 ... Durée de match.....	10
2.2 ... Déroulement du jeu .....	10-11
2.3 ... Coup d'envoi et reprise du jeu.....	11-12
2.4 ... Ballon en jeu et hors-jeu.....	12
2.5 ... But marqué .....	12
2.6 ... Balle au gardien.....	13
2.7 ... Balle dans la zone .....	13
2.8. .. Sortie latérale.....	13
2.9. .. Le corner .....	13
2.10. Le coup franc.....	13
2.11. Le penalty.....	14
2.12. Le coaching.....	14

## Chapitre 3 : Arbitrage/Fautes

3.1 ... Arbitres .....	15-16
3.2 ... Fautes.....	16-19

## Chapitre 4 : Exigences minimales lors de rencontres officielles

Exigences minimales lors de rencontres officielles .....	20
--	----

## Annexes :

Charte.....	21
Contrat fair-play .....	22
Compléments arbitres .....	23

# CHAPITRE 1 : DONNÉES TECHNIQUES

## 1.1 TERRAIN DE JEU

### Dimensions

Le terrain de jeu est un terrain de basketball. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de fond

Longueur maximum : 26 mètres

Largeur maximum : 14 mètres

### Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées **lignes de touche**. Les deux plus courtes sont nommées **lignes de fond**.

Le terrain de jeu est divisé en deux camps par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point, est tracé un cercle.

Si nécessaire, des bancs couchés doivent être disposés au bord du terrain pour délimiter ce dernier.

### La zone du gardien

A chaque extrémité du terrain, est délimitée une surface de but répondant aux spécifications suivantes : une ligne tracée parallèlement à 255 cm de la ligne de but rejoint l'extrémité de surface de la raquette de basket-ball (réf. Chapitre 1, point 1.2 Plan du terrain, page 5). L'espace en 3D délimité par ces lignes et la ligne de fond se nomme **zone du gardien**.

La zone du gardien est interdite à tout joueur et dans n'importe quelle circonstance.

### La zone de managérat

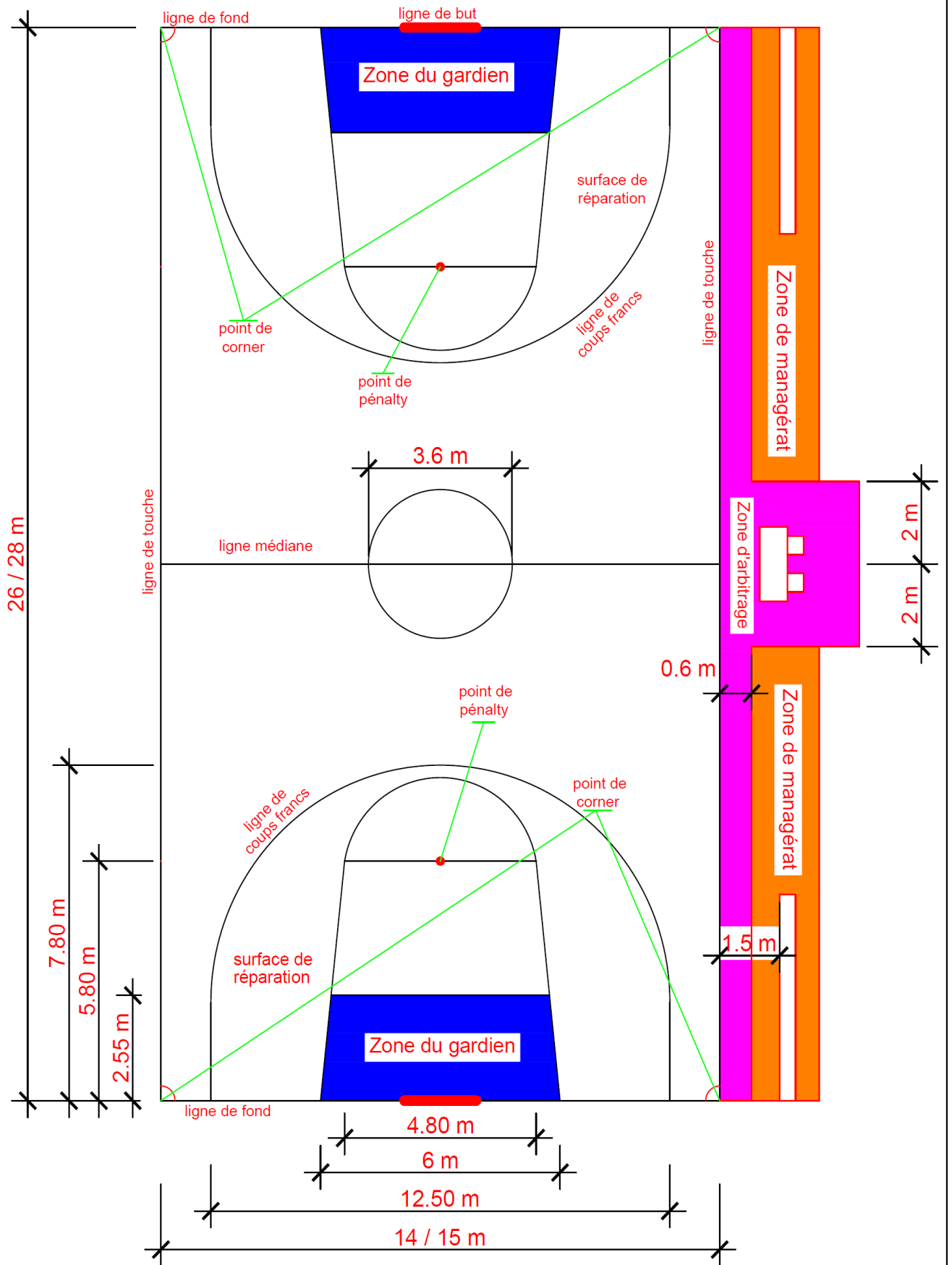
La zone se situe le long de la ligne de touche, côté table des arbitres, incluant le banc, les équipiers et le coach. La zone commence à 2 m de la ligne médiane jusqu'à la ligne de fond et à 60 cm de la ligne de touche. Le banc d'équipe est placé à 1,5 m de la ligne de touche.

### La zone des arbitres

Un couloir de 60 cm est libéré le long de la ligne de touche afin de garantir le déplacement des arbitres.

La table d'arbitre est posée à cheval sur la ligne médiane, 1 m en retrait de la ligne de touche. La zone s'étend sur une distance de 2 m de chaque côté de la ligne médiane.

## 1.2 PLAN DU TERRAIN



## 1.3 LES BUTS

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de fond. Ils consistent en 2 montants verticaux, réunis au sommet par une barre transversale.

La distance séparant les deux montants est de **40 cm** de plus que la largeur fonctionnelle du gardien. En général, bras tendus latéralement, mais par exemple jusqu'au coude du côté hémiparalysé, etc. ...

Le bord inférieur de la barre transversale par rapport au sol se situe à **20 cm** de plus que la hauteur du gardien bras tendus vers le haut. Cette mesure est prise à partir de la position de jeu du gardien, lorsque celui-ci est en extension complète.

Lors d'un championnat, les mesures des gardiens sont établies par l'Association Rafroball sur base de la demande de licence agréée.

En cours de saison tout changement doit être signalé par l'entraîneur.

Les deux montants doivent avoir même largeur et même épaisseur.

Des filets doivent être attachés aux buts et être convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien.

Les buts doivent être suffisamment stables.

### Dimension

Largeur	:	de 100 cm à 250 cm
Hauteur	:	de 100 cm à 250 cm

## 1.4 LE BALLON

### Définition et dimension

Le ballon :

- est sphérique
- est en mousse plastifiée afin de ne pas blesser et afin de rebondir au sol en faisant du bruit
- est de 16 cm de diamètre
- est bien visible et de couleur vive
- n'est pas trop dur

### Référence des ballons officiels :

Maison Huspo ([www.huspo.ch](http://www.huspo.ch)) :

- Ballon Play-Ball mousse, Couleur rouge, Ø 160 mm, 100 g

## 1.5 NOMBRE DE JOUEURS

### Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 5 joueurs, dont :

- un gardien de but
- 1 piéton au maximum, avec déficience physique, sensorielle ou mentale
- 3 joueurs avec handicap au minimum sur le terrain
- 1 capitaine par équipe, qui est son représentant.

Des **joueurs valides** (maximum 2) par équipe sont admis, mais doivent jouer en fauteuil roulant.

En championnat, seuls les joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent participer au jeu.

Le gardien peut sortir de sa zone dans les limites de la surface de réparation.

### Procédure de remplacement

Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer
- le nombre de remplacements est illimité et intervient à n'importe quel moment de la rencontre. Cependant, le nombre de joueurs sur le terrain ne doit pas être supérieur à 5 par équipe.
- L'équilibre des 3 joueurs avec handicap doit toujours être respecté.

### Remplacement du gardien de but

Le changement de gardien se fait seulement pendant la mi-temps. En cas de blessure ou d'urgence le jeu est interrompu pour la durée du réglage du but.

## 1.6 AVANTAGES

Un joueur avec une déficience importante bénéficiera d'un « avantage » (sans arrêter le jeu) lorsqu'il n'a pas pu correctement maîtriser la balle.

L'application de l'avantage doit être expliquée avant le début du jeu. Cette règle est alors applicable de la même manière tout au long du jeu.

Lors d'un championnat l'avantage est justifié et validé sur la carte de licence.

On discernera différents avantages possibles :

- Avantage à attraper : lorsque le joueur a des difficultés pour réceptionner le ballon
- Avantage à lancer : lorsque le joueur a des difficultés pour lancer le ballon
- Avantage au déplacement : lorsque le joueur a des difficultés pour le déplacement.
- Avantage arrêt : lorsque le joueur, en possession du ballon, a des difficultés à s'arrêter

Les difficultés doivent directement être liées à la déficience soit physique, sensorielle ou mentale.

#### **Application des avantages :**

Il est logique de rendre le ballon au joueur qui bénéficie de l'avantage, cependant afin de garantir la fluidité du jeu, il est également accepté de rendre le ballon à l'équipier le plus proche.

#### Avantage à attraper :

Cette règle est applicable lorsque

- le ballon est réellement adressé au joueur (passe précise et/ou intention de réception)
- le joueur touche intentionnellement le ballon avec une partie de son corps, avec son fauteuil roulant ou autre moyen auxiliaire
- pour une personne malvoyante ou non voyante, le joueur est clairement sur l'action du ballon.

Un joueur qui bénéficie de l'avantage à attraper et qui perd le ballon dans la surface de réparation récupère le ballon et le remet en jeu par une passe. Il ne peut pas tirer directement au but.

#### Avantage à lancer :

Un joueur qui bénéficie d'un avantage à lancer doit pouvoir faire une passe courte (dans un rayon de 1 mètre autour du joueur ou du fauteuil roulant), sans interception de l'adversaire.

Cet avantage n'entre pas en vigueur au-delà de cette distance.

#### Avantage au déplacement :

- cette règle est applicable lorsque un joueur qui est en mouvement en direction de la balle mais qui par manque d'efficacité au déplacement ne peut l'attraper.

#### Avantage arrêt :

Deux pas de stabilisation sont autorisés pour les joueurs avec problème d'équilibre et/ou de compréhension.



## 1.7 MOTEUR

### Le « moteur »

Le « moteur » est une personne aidant, dans le jeu, un joueur avec une déficience importante. C'est le joueur qui doit pouvoir décider s'il désire profiter de cet avantage.

Un moteur n'a pas le droit de faire une passe à la place de son joueur.

Il peut guider ce joueur, le pousser et l'aider à rattraper la balle. Il prend à part entière un rôle de défenseur et peut intercepter le ballon à condition qu'il reste en contact avec le fauteuil roulant du joueur lorsqu'il joue le ballon.

Le moteur d'un joueur piéton ne peut que guider son joueur sans prendre part au jeu. Il reste à proximité du joueur avec déficience mentale ou avec problème de repères spatio-temporels.

Il doit rester au bord du terrain s'il guide, par appareillage, un joueur mal ou non voyant.

Il ne peut, en aucun cas, perturber le jeu ou le déplacement des autres joueurs en dehors du moment et du cadre strict de la phase de jeu.

Il ne peut en aucun cas devancer son joueur sur le terrain et prendre une place dans le jeu sans le sportif.

Il ne peut pas, comme tout autre joueur, jouer volontairement avec les pieds ou les jambes.

Un moteur peut aller chercher la balle (en quittant le fauteuil) qu'après validation de l'arbitre.

Le moteur d'un gardien se trouve à l'extérieur du terrain de jeu.

## 1.8 EQUIPEMENT DES JOUEURS

### Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes ou pour les autres. Dans ce cadre les montres et bijoux doivent être enlevés. Les fauteuils roulants et moyens auxiliaires font partie intégrante de l'équipement. Les roues stabilisatrices sont conseillées afin d'éviter les chutes.

### Equipement de base

L'équipement de base de tout joueur est un équipement sportif, et sont exigés :

- le maillot d'équipe distinctif
- les chaussures (baskets avec semelles non marquantes).

Ces règles sont également applicables pour les « moteurs ».

Le capitaine doit avoir un brassard comme signe distinctif.

## CHAPITRE 2 : JEU

### 2.1 DURÉE DE MATCH

#### Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 15 minutes chacune. En cas d'arrêt de jeu (problèmes relatifs à la sécurité ou problèmes techniques) le chronomètre sera arrêté. Le chrono reprend dès la reprise du jeu.

#### La mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes. La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

#### Les temps morts

Un temps mort par équipe et par match est accordé durant deux minutes. Il doit être demandé lorsque la balle n'est pas en jeu. Celui-ci est demandé par le coach à l'un des arbitres.

#### Prolongation et but en or

Lors de certaines compétitions, le match terminé par un résultat nul est suivi d'une période de prolongation durant laquelle s'applique la règle du but en or : la première équipe qui marque remporte le match.

#### Exécution

Un tirage au sort avec les capitaines détermine l'équipe qui engage la prolongation.

### 2.2 DÉROULEMENT DU JEU

#### Les passes

Les passes se font à la main par le joueur quelle que soit sa déficience.

Le contact de la balle avec le reste du corps est accepté. Les contacts volontaires avec les jambes et les pieds sont interdits pour les joueurs et moteurs.

Les seuls joueurs à pouvoir jouer avec les pieds ou les jambes sont les gardiens avec déficience qui jouent debout.

Un joueur ne peut pas garder le ballon en sa possession plus de 10 secondes (selon l'appréciation de l'arbitre)

Un joueur ne peut pas se faire une passe à soi-même. C'est-à-dire :

- toucher 2 fois de suite le ballon avec déplacement en avant sur le terrain (sans l'intervention d'un autre joueur)
- le contrôle de la balle est toutefois toléré s'il est fait sur place ou vers l'arrière du jeu

L'intervention du gardien n'est pas considérée comme une passe à soi-même.

### Règles adaptées pour les passes

La balle qui reste coincée sous le fauteuil roulant d'un joueur, qui bénéficie de l'avantage d'attraper (réf. chapitre 1, point 1.6, pages 7-8) et qui est dans l'impossibilité de la récupérer, revient à ce même joueur. Cette règle n'est cependant pas applicable lorsque le joueur joue avec un « moteur ».

### Le déplacement

Le déplacement avec la balle n'est pas permis **sauf pour les gardiens dans leur zone.**

**En fauteuil, et en possession de la balle, une fin de course (sans toucher les roues et sans avantage physique (réf. chapitre 3, point 3.2, pages 16-19) uniquement en avant et en ligne droite est autorisée en profitant de l'élan.**

**Le même cas en marche arrière est interdit**

**Tout changement de chemin (réf. chapitre 3, point 3.2, pages 16-19) en possession de la balle est considéré comme déviation. Cependant le mouvement du fauteuil créé par l'armement suivi du tir immédiat est toléré.**

**Le pivot est autorisé sur un pied fixe pour le piéton, sur un axe fixe pour un fauteuil**

## 2.3 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

### Avant le match (préliminaires)

Un tirage au sort, avec les capitaines, effectué au moyen d'une pièce de monnaie détermine l'équipe qui engage le match.

La mise en jeu pour la deuxième période se fait par l'autre équipe et les équipes changent de camp ainsi que les remplaçants et les coaches.

### Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- au commencement du match
- après qu'un but a été marqué
- au début de la seconde période
- au début de la prolongation, le cas échéant.

### Exécution

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir hors du cercle médian
- le ballon est donné à un des deux joueurs faisant la mise en jeu
- ces deux joueurs se trouvent dans le cercle médian (les 2 pieds pour un piéton ainsi que pour le « moteur », les 4 roues pour un fauteuil roulant)
- l'arbitre siffle le coup d'envoi
- la passe doit se faire entre les joueurs dans le cercle médian
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il a quitté les mains du 1er joueur.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

### **Balle d'arbitre**

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non stipulée dans les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle d'arbitre.

Une balle d'arbitre est également faite lorsque 2 joueurs tiennent fermement le ballon sans qu'aucun d'eux ne puissent en prendre le contrôle sans rudesse.

### **Exécution**

La balle est donnée à la défense et la passe est faite en arrière ou sur la même ligne que le possesseur de la balle (parallèle à la ligne médiane). L'adversaire laisse 1m de distance.

## **2.4 BALLON EN JEU ET HORS JEU**

### **Ballon hors du jeu**

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de fond ou la ligne de but que ce soit à terre ou en l'air
- il a entièrement franchi la ligne de touche que ce soit à terre ou en l'air
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

### **Ballon en jeu**

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre
- un joueur valide tombe de son fauteuil roulant (sans blessure). Le joueur a le droit de terminer son action mais ne peut utiliser un avantage physique pour influencer le jeu. Le joueur se réinstalle et reprend le jeu en cours.

## **2.5 BUT MARQUÉ**

### **Le but marqué**

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants de but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle le but aura été marqué.

### **Equipe victorieuse**

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou n'en marquent aucun, le match est déclaré nul.

## 2.6 BALLE AU GARDIEN

Une balle au gardien est accordée quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de fond, que ce soit à terre ou en l'air
- un ou plusieurs attaquants entrent dans la zone du gardien

### Exécution

- le ballon est remis dans les mains du gardien de l'équipe défendante
- l'arbitre siffle la remise en jeu du ballon par le gardien, si le ballon est sorti des limites de jeu. Si non, il n'y a pas de remise en jeu sifflée.

## 2.7 BALLE DANS LA ZONE

Le ballon se trouve dans la zone : dès que la balle touche la ligne de la zone du gardien, lorsqu'elle roule dans la zone ou lorsqu'elle se trouve dans celle-ci, même en l'air.

La balle reste en jeu et seul le gardien peut la prendre.

## 2.8 SORTIE LATÉRALE

Une sortie latérale est accordée quand :

- le ballon a entièrement franchi la ligne de touche que ce soit à terre ou en l'air.

### Exécution

- le ballon est donné à l'équipe adverse sur le lieu de la sortie
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à un mètre du ballon jusqu'à ce que ce dernier soit en jeu
- l'arbitre siffle la remise en jeu du ballon

## 2.9 LE CORNER

Un corner est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante, a entièrement franchi la ligne de fond, que ce soit à terre ou en l'air.

### Exécution

- le ballon est donné à un attaquant dans le coin, (formé par la ligne de touche et la ligne de fond), le plus proche d'où il est sorti
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à un mètre du ballon jusqu'à ce que ce dernier soit en jeu
- l'arbitre siffle la remise en jeu du ballon

Remarque : un but peut être marqué directement sur corner.

## 2.10 LE COUP FRANC

Un coup franc est accordé quand :

- une faute est sanctionnée.

### Exécution

- La remise en jeu se fait sur le lieu même de l'infraction.
- L'adversaire laisse 1 mètre de distance par rapport au point du coup franc.
- Les fautes commises à l'intérieur de la surface de réparation sont remises en jeu derrière les lignes de lancers francs.
- L'arbitre siffle la remise en jeu du ballon.

## 2.11 LE PENALTY

Un penalty est accordé quand :

- un attaquant part tout seul face au gardien et se fait retenir par un joueur de l'équipe adverse
- une faute commise par un défenseur, sanctionnée par un carton jaune ou rouge, est sifflée dans la surface de réparation

### Exécution

Tout joueur, qui se trouve sur le terrain à ce moment-là du jeu, peut tirer le penalty.

- Il se place sur le point de penalty et tire directement au but, et sans élan.
- Tous les autres joueurs se placent derrière la ligne de coups francs.
- L'arbitre siffle la remise en jeu du ballon
- Le ballon est en jeu dès qu'il quitte les mains du tireur.

## 2.12 LE COACHING

Le coaching au bord du terrain est autorisé durant toute la partie. Cependant celui-ci se fait depuis la zone de managéral de sa propre équipe.

## CHAPITRE 3 : ARBITRAGE / FAUTES

### 3.1 ARBITRES

#### L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle de **quatre** arbitres disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu.

Les terminologies utilisées doivent impérativement s'appliquer en français. Les explications éventuelles peuvent être données dans une autre langue.

Les **quatre** arbitres sont désignés de la manière suivante :

- **un arbitre principal** : il peut aller partout sur le terrain, c'est lui qui prend toutes les décisions signalées grâce à un sifflet.
- **un arbitre assistant** : il reste le long de la ligne de touche et de la ligne de fond, seconde l'arbitre principal à l'aide d'un drapeau, de la gestuelle et signale les fautes éventuelles non remarquées par l'arbitre principal ainsi que les buts. Il aide également ce dernier en cas de doute.
- **un juge arbitre** : il s'occupe de la table d'arbitres avec les licences de tous les joueurs, remplit la feuille de match, et s'occupe du chrono des temps morts, de la mi-temps, de la pénalité d'exclusion.
- **un juge fair-play** : il s'occupe de contrôler le respect de la charte, du contrat fair-play ainsi que des changements de joueurs

Le **quatuor arbitral** : sanctionne le non-respect du fair-play.

#### Droits et devoirs

Les arbitres doivent :

- veiller à l'application des Lois du Jeu
- assurer le contrôle du match en collégialité
- s'assurer que chaque ballon utilisé satisfait aux exigences du (réf. chapitre 1, point 1.4, page 6)
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences du (réf. chapitre 1, point 1.8, page 9)
- assurer la fonction de chronométrateur
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois du Jeu
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient
- arrêter le match si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé et le faire transporter en dehors du terrain de jeu. Un joueur blessé pourra retourner sur le terrain de jeu une fois que le jeu aura repris
- arrêter le jeu si, un joueur avec handicap tombe, le temps qu'il se relève ou se remette en chaise
- laisser le jeu se poursuivre si, à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé

- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas
- sanctionner la faute la plus grave (carton jaune ou rouge) quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu
- intervenir sur indication de leurs collègues en ce qui concerne les incidents qu'ils n'ont pas pu constater eux-mêmes.
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu
- sanctionner tout comportement individuel ou d'équipe à l'encontre du fair-play

### Décisions de l'arbitre principal

Les décisions de l'arbitre doivent être mentionnées oralement. La fluidité du jeu est assurée par les consignes orales qu'il donne tout au long du jeu. (exemple : nommer l'équipe à qui revient le ballon)

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte ou, à sa discrétion, suite à un avis de l'arbitre assistant, le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou qu'on se trouve dans la même phase de jeu.

## 3.2 FAUTES

Les fautes doivent être sanctionnées comme suit :

### Coup franc

Un coup franc direct est accordé lorsqu'un joueur qui, de l'avis de l'arbitre, commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes :

- garder le ballon en sa possession pendant plus de dix secondes (selon appréciation de l'arbitre) avant de le lâcher des mains
  - faire une passe à soi-même (réf. chapitre 2, point 2.2, pages 10-11)
  - se déplacer avec la balle
  - faire une déviation (réf. chapitre 2, point 2.2, pages 10-11)
  - utiliser un avantage physique : le joueur en fauteuil roulant n'a pas le droit d'utiliser un avantage physique pour faire des mouvements qui lui permet d'avancer sur le terrain ni d'utiliser ses pieds pour freiner, s'arrêter, se soulever, etc. ...
  - Les piétons et les moteurs n'ont pas le droit de jouer volontairement avec les jambes et les pieds
- Un ballon qui ricoche sur les jambes ou les pieds d'un joueur sans avantage reste en jeu
- lors d'une passe au moteur : le moteur attrape une balle trop haute (au-dessus de la tête du joueur) ou lorsqu'elle lui est directement adressée. Une balle qui ricoche contre un moteur reste en jeu.



- faire obstruction :
  - il est interdit de rentrer dans le cylindre de l'adversaire (réf. Chapitre 2, point 3.2, paragraphe Principe du cylindre, page 17)
  - il est interdit de bloquer un adversaire avec ou sans ballon
  - ainsi que le tenir, le pousser ou l'accrocher

Il est légal pour un joueur d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position de défense sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de se déplacer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre, il y a obstruction.

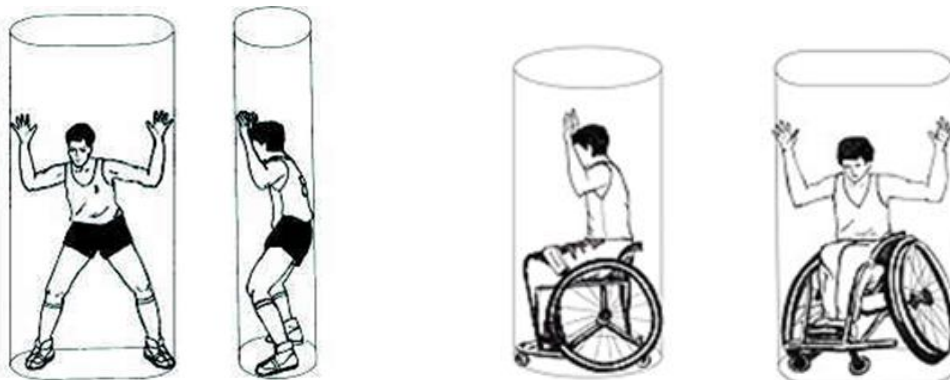
- lors de contacts : il existe 3 sortes de contact :
  - piéton/piéton
  - chaise/chaise
  - chaise/piéton

Tous les contacts sont interdits.

Les contacts sont sanctionnés si non-respect des principes généraux :

#### Principe du cylindre et de la verticalité :

Le cylindre est défini comme la forme géométrique dessinée par le joueur, son fauteuil roulant et toutes les roues de celui-ci, telle qu'on le verrait de dessus.



Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps ou du fauteuil roulant se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre) le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

#### Principe du chemin :

Le chemin du joueur (deux droites parallèles imaginaires tracées dans le prolongement du cylindre) est la direction dans laquelle il se déplace

Un joueur qui s'arrête **ou qui coupe** le chemin d'un adversaire doit laisser à ce dernier une distance et un temps suffisants pour lui permettre de s'arrêter ou de changer de direction.

- lors d'un comportement antijeu : le terme antijeu recouvre toute action qui coupe intentionnellement le rythme d'une partie
- lors d'un jeu déloyal : le terme déloyal recouvre toute action effectuée dans l'enceinte du jeu et contraire au contrat fair-play.

Notamment :

- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon avec les jambes et les pieds
- entrer en collision volontaire avec un joueur
- prendre le ballon posé sur les genoux d'un joueur
- voler des mains la balle à un autre joueur
- passer en force
- jouer d'une manière dangereuse ou brutale

Une sanction est également prise

- si le moteur n'est pas en contact avec le fauteuil roulant lorsqu'il joue la balle.

Les fautes sont sanctionnées et la remise en jeu se fait selon le chapitre 2, point 2.8, page 13.

### Faute et zone du gardien

Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe adverse au gardien y entrent, la balle est remise au gardien.

Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe à laquelle le gardien appartient (défenseurs) pénètrent dans cette zone,

- - on laisse l'action se dérouler à l'avantage des attaquants
- - ou un coup franc est sifflé conformément à la loi susmentionnée.

### Penalty

Voir chapitre 2, point 2.11, page 14.

### Sanctions disciplinaires à tout moment en cours de match

Il peut être montré un carton jaune ou un carton rouge à un joueur, un moteur, un remplaçant ou un coach.

### Fautes passibles d'avertissement

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'un comportement antieu ou déloyal
- il franchit volontairement la ligne de la zone de gardien
- il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- il conteste les décisions de l'arbitre
- il enfreint avec persistance les Lois du Jeu
- il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'une sortie latérale, d'un corner, d'un coup franc, d'une balle d'arbitre ou d'un penalty

Une équipe se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand un ou plusieurs membres de l'équipe (inclus les membres dans la zone de managérat) ne respectent pas les règles du fair-play.

### Fautes possibles d'exclusion

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière
- il se rend coupable d'un acte de brutalité
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon d'une partie du corps interdite
- il annule une occasion de but manifeste d'un adversaire en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty
- il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- il reçoit un second avertissement au cours du même match

Un joueur exclu doit quitter le terrain de jeu immédiatement et définitivement pour la durée du match. Il peut se faire remplacer après 3 min de pénalité.

Une équipe est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand un ou plusieurs membres de l'équipe (inclus les membres dans la zone de managéral) ne respectent pas les règles du fair-play malgré un avertissement (carton jaune) préalable.

**La sanction est valable pour la durée du match.**

## CHAPITRE 4 : EXIGENCES MINIMALES LORS DE RENCONTRES OFFICIELLES

Les exigences minimales indispensables lors de tournois officiels sont:

- Terrain de jeu : respect des mesures (longueur et largeur) et marquage minimal de la ligne médiane. La zone de gardien est obligatoirement marquée au sol (réf. chapitre 1, point 1.1, page 5).
- Les buts : utilisation de buts réglables et respect des mesures pour chaque gardien (réf. chapitre 1, point 1.3, page 6)
- Le ballon : les dimensions et caractéristiques du ballon conformes (réf. chapitre 1, point 1.4, page 6).
- Une équipe sera reconnue officielle si elle respecte le nombre de 6 joueurs minimum. La règle des 3 joueurs avec handicap doit impérativement être respectée durant tout le match (réf. chapitre 1, point 1.5, page 7).
- Les matchs ne peuvent se dérouler que sous la direction de 4 arbitres (réf. chapitre 3, point 3.1, pages 15-16).
- Le juge arbitre est la personne de référence en cas de décisions ou de litiges.

Lors de manifestations officielles, un règlement précisant notamment les effets d'une victoire, d'une défaite, d'un match nul ou d'une modification des Lois du jeu doit être établi. Si aucun règlement n'est prévu, les principes suivants seront automatiquement appliqués :

### Principe de championnat

Le jeu se déroule conformément aux Chapitres 1 et 2 des Lois du jeu.

L'équipe qui gagne le match remporte 3 points, celles qui font match nul remportent 1 point et celle qui perd n'en remporte aucun.

Le classement est dressé en fonction du nombre de points qu'obtiennent les équipes.

### Principe éliminatoire

Le jeu se déroule conformément aux Chapitres 1 et 2 des Lois du jeu.

L'équipe qui gagne le match est qualifiée pour jouer un autre match et celle qui perd est éliminée.

En cas de match nul, on procède à une prolongation et au but en or conformément au point 1 du Chapitre 2.

## **ANNEXES :**

### **CHARTE**

**Le Rafroball est un sport comprenant défi, enjeu et compétition.**

**Sont prioritaires à tout autre objectif, ses valeurs et sa philosophie :**

- 1. Prendre du plaisir en pratiquant un sport d'équipe.**
- 2. Respecter l'esprit d'équipe, de fair-play, d'égalité, d'amitié et de tolérance.**
- 3. Intégrer toutes personnes, valides ou non, au sein d'une équipe sportive.**

## ANNEXES :

### CONTRAT FAIR-PLAY

**Quel que soit le rôle que je joue dans le Rafroball, (joueur, moteur, coach, arbitre, spectateur) je m'engage à :**

- ✓ *Respecter la charte du Rafroball*
- ✓ *Respecter le règlement du Rafroball*
- ✓ *Respecter les décisions des arbitres en sachant que toute personne a le droit à l'erreur*
- ✓ *Respecter mes adversaires comme je veux moi-même être respecté*
- ✓ *Rester digne dans la victoire, comme dans la défaite*
- ✓ *Eviter toute agression et tricherie dans mes actes et mes paroles pour obtenir le succès*
- ✓ *Faire en sorte que chaque rencontre soit un moment privilégié peu importe l'enjeu*

**Par ma signature au dos de ce contrat, je m'engage auprès de mon équipe, de mon coach et de l'Association Rafroball à être un sportif exemplaire, en aidant à faire respecter les principes ci-dessus.**

## ANNEXES :

### COMPLÉMENTS ARBITRES

#### Principe du cylindre :

Le cylindre est délimité comme suit : [fauteuil](#)

- à l'avant, par la paume des mains et le repose pied ou la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil.
- à l'arrière, par le bord extérieur des grandes roues.
- sur les côtés, par le bord extérieur des grandes roues à leur point de contact avec le sol.

Le cylindre est délimité comme suit : [piéton](#)

- à l'avant, par la paume des mains, bras fléchis
- à l'arrière, par les fesses
- sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes. Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine et avoir un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être égal à l'envergure de ses coudes.

Le buste, le torse du joueur servent, à l'image d'une porte fermée, à condamner l'accès de l'adversaire dans la direction perpendiculaire au buste.

La base du joueur formé par ses appuis indique le chemin condamné.

#### Principe de la verticalité :

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son cylindre

#### Principe du chemin :

Le chemin du joueur est la direction dans laquelle il se déplace.

Les droites parallèles imaginaires tracées dans le prolongement du cylindre servent de point de référence pratique à l'arbitre.

La distance nécessaire à un joueur pour s'arrêter est directement proportionnelle à la vitesse de son fauteuil *ou à ses compétences motrices*.

Couper le chemin arrive quand un des deux adversaires, qui roulent de manière parallèle ou sur des chemins convergents, change de direction et tourne ainsi dans le chemin de son adversaire.

Couper le chemin de son adversaire est autorisé si l'axe de la roue arrière du joueur qui coupe la trajectoire est visible devant le point le plus en avant du fauteuil de l'adversaire, c'est-à-dire le repose pieds ou la barre horizontale à l'avant du fauteuil et s'il laisse le temps et la distance suffisants à son adversaire pour éviter le contact.

[www.rafroball.org](http://www.rafroball.org)



Contact : [info@rafroball.org](mailto:info@rafroball.org)