



# LOIS DU JEU

Version octobre 2018

Tous les changements de 2015 sont mis en surbrillance jaune.

Dans ce document, le genre masculin est utilisé comme générique, dans le seul but de ne pas alourdir le texte.  
Il n'a aucune intention discriminatoire.

# TABLE DES MATIERES

<b>CHAPITRE 1 : DONNÉES TECHNIQUES.....</b>	<b>4</b>
1.1 TERRAIN DE JEU.....	4
1.1.1 DIMENSIONS.....	4
1.1.2 MARQUAGE DU TERRAIN .....	4
1.1.3 LA ZONE DU GARDIEN .....	4
1.1.4 LA ZONE DE MANAGÉRAT .....	4
1.1.5 LA ZONE DES ARBITRES.....	4
1.2 PLAN DU TERRAIN .....	5
1.3 LES BUTS.....	6
1.4 LA BALLE.....	6
1.4.1 DÉFINITION ET DIMENSION.....	6
1.4.2 RÉFÉRENCE DES BALLE OFFICIELS.....	6
1.5 L'ÉQUIPE.....	6
1.5.1 NOMBRE DE JOUEURS.....	6
1.5.2 PROCÉDURE DE REMPLACEMENT .....	7
1.5.3 REMPLACEMENT DU GARDIEN DE BUT.....	7
1.6 MOTEUR.....	8
1.6.1 LE MOTEUR D'UN JOUEUR EN FAUTEUIL ROULANT .....	8
1.6.2 LE MOTEUR D'UN JOUEUR PIÉTON .....	8
1.6.3 LE MOTEUR D'UN GARDIEN .....	9
1.7 AVANTAGES .....	10
1.7.1 AVANTAGE ATTRAPER .....	10
1.7.2 AVANTAGE LANCER .....	11
1.7.3 AVANTAGE DÉPLACEMENT.....	11
1.7.4 AVANTAGE ARRÊT .....	11
1.8 EQUIPEMENT DES JOUEURS.....	11
1.8.1 SÉCURITÉ.....	11
<b>CHAPITRE 2 : JEU .....</b>	<b>12</b>
2.1 DURÉE DE MATCH .....	12
2.1.1 PÉRIODES DE JEU .....	12
2.1.2 LA MI-TEMPS .....	12
2.1.3 LES TEMPS MORTS.....	12
2.1.4 PROLONGATION ET BUT EN OR.....	12
2.2 DÉROULEMENT DU JEU .....	12
2.2.1 LES PASSES.....	12
2.2.2 RÈGLES ADAPTÉES POUR LES PASSES.....	13
2.2.3 LE DÉPLACEMENT .....	13
2.2.4 LE DÉPLACEMENT AVEC LA BALLE .....	13
2.3 COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU.....	13
2.3.1 AVANT LE MATCH.....	13
2.3.2 COUP D'ENVOI.....	13
2.3.3 BALLE D'ARBITRE .....	14
2.4 BALLE EN JEU ET HORS DU JEU .....	14
2.4.1 BALLE HORS DU JEU.....	14
2.4.2 BALLE EN JEU .....	14

2.5 LE BUT MARQUÉ.....	14
2.6 ÉQUIPE VICTORIEUSE .....	15
2.7 BALLE AU GARDIEN .....	15
2.8 BALLE DANS LA ZONE .....	15
2.9 SORTIE LATÉRALE .....	15
2.10 LE CORNER .....	16
2.11 LE COUP FRANC.....	16
2.12 LE PENALTY.....	16
2.13 LE COACHING .....	17
2.14 LE CAPITAINE.....	17
<b>CHAPITRE 3 : ARBITRAGE / FAUTES.....</b>	<b>18</b>
3.1 ARBITRES.....	18
3.1.1 L'AUTORITÉ DE L'ARBITRE .....	18
3.2 DROITS ET DEVOIRS.....	19
3.3 DÉCISIONS DE L'ARBITRE PRINCIPAL.....	19
3.4 FAUTES.....	20
3.4.1 COUP FRANC.....	20
3.5 PRINCIPES GÉNÉRAUX.....	22
3.5.1 PRINCIPE DU CYLINDRE ET DE LA VERTICALITÉ .....	22
3.5.2 PRINCIPE DU CHEMIN.....	22
3.6 FAUTE ET ZONE DU GARDIEN .....	22
3.7 PENALTY.....	23
3.8 SANCTION DISCIPLINAIRES.....	23
3.8.1 FAUTES PASSIBLES D'AVERTISSEMENT .....	23
3.8.2 FAUTES PASSIBLES D'EXCLUSION .....	23
<b>ANNEXES :.....</b>	<b>24</b>
CHARTRE .....	24
CONTRAT FAIR-PLAY .....	25

# CHAPITRE 1 : DONNÉES TECHNIQUES

## 1.1 TERRAIN DE JEU

### 1.1.1 Dimensions

Le terrain de jeu est un terrain de basketball. Les dimensions détaillées se trouvent au chapitre 1.2.

### 1.1.2 Marquage du terrain

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

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

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle.

(voir plan du terrain chapitre 1.2).

### 1.1.3 La zone du gardien

A chaque extrémité du terrain est délimitée une zone de gardien dont les dimensions sont précisées au point 1.2.

L'espace en 3D délimité par ces lignes se nomme zone du gardien.

### 1.1.4 La zone de managéat

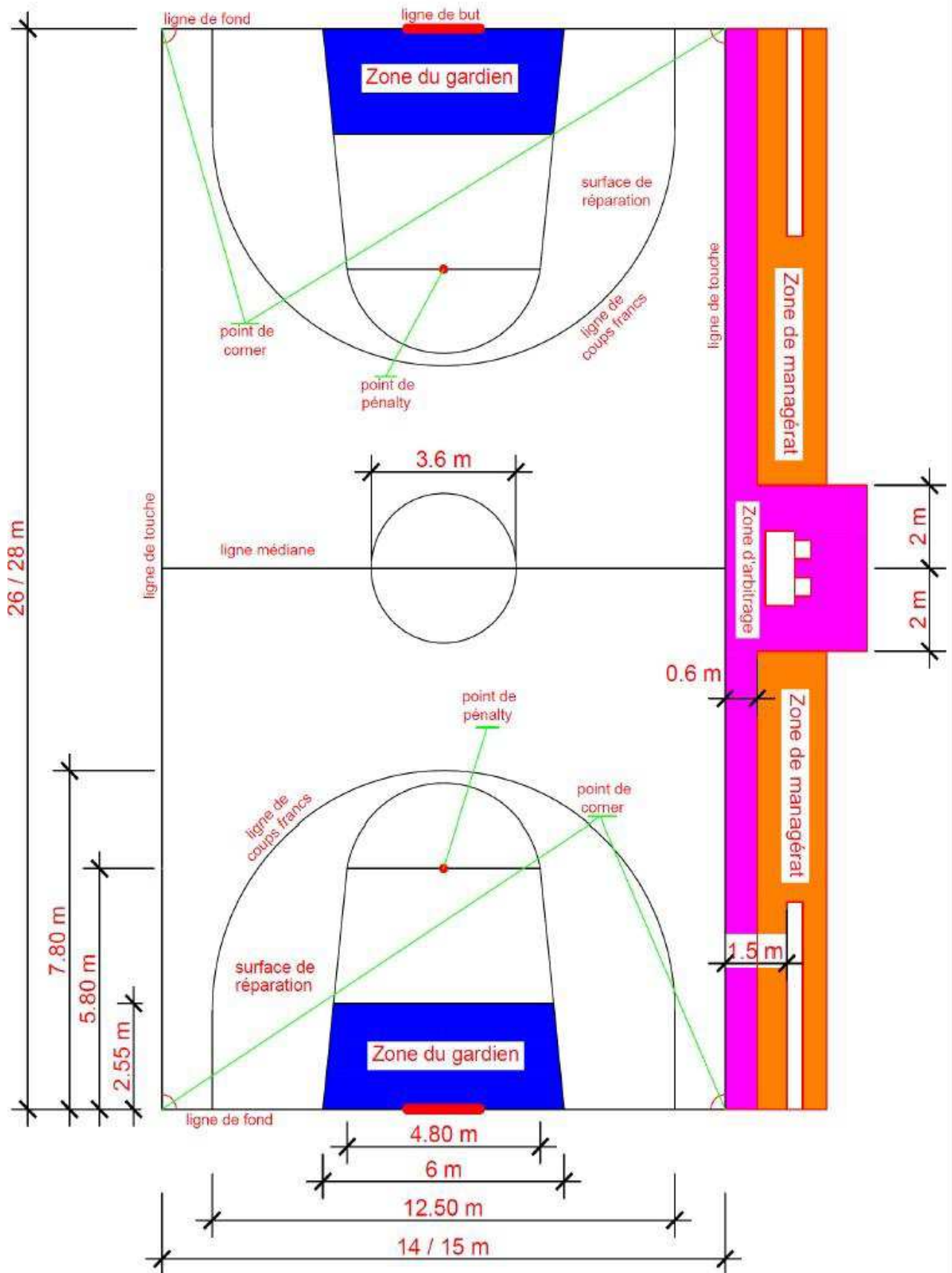
La zone se situe le long de la ligne de touche, côté table des arbitres, incluant le banc, les équipiers qui figurent sur la feuille de match, le coach et le co-coach. Les joueurs malades ou blessés resteront dans le public.

### 1.1.5 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.

## 1.2 PLAN DU TERRAIN



## 1.3 LES BUTS

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

Les deux montants doivent avoir la même largeur et la même épaisseur.

Des filets doivent être attachés aux buts et être convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien. Les pieds des buts doivent être stabilisés avec des poids.

Lors d'un championnat, les mesures des gardiens sont établies par l'Association Rafroball sur la base de la demande de licence agréée. **La stabilité des buts doit être vérifiée en début de rencontre.**

Les dimensions des buts sont établies à partir d'une formule mathématique qui ajoute  $2 \text{ m}^2$  à la surface que recouvre le gardien. Surface calculée à partir de la position de jeu du gardien, lorsque celui-ci est en extension maximale.

En cours de saison, tout changement doit être signalé par le coach.

**Dimensions** maximales (en fonction des mesures)

Largeur : de **110** cm à 250 cm

Hauteur : de **110** cm à 250 cm

## 1.4 LA BALLE

### 1.4.1 Définition et dimension

La balle est en mousse plastifiée afin de ne pas blesser et afin de rebondir au sol en faisant du bruit.

### 1.4.2 Référence des balles officielles

Maison Huspo ([www.huspo.ch](http://www.huspo.ch)) : **Balle mousse**, Couleur rouge,  $\varnothing$  160 mm, 100 g (réf. art. **BZ6765**)

## 1.5 L'ÉQUIPE

### 1.5.1 Nombre de joueurs

L'équipe peut comprendre autant de joueurs qu'elle veut.

Sur le terrain de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 1 gardien et 4 joueurs de champ, dont 2 valides au maximum (joueurs de champ et gardien confondus). **Les moteurs ne sont pas comptés dans l'effectif.**

Au début du match, l'équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur le terrain de jeu, dont :

- 1 gardien (en fauteuil, debout, au sol ou à genoux).
- 1 piéton au maximum (**2 au total si le gardien joue debout**),

- 2 valides au maximum, devant jouer en fauteuil roulant (**joueurs de champ et gardien confondus**)

En championnat, seuls les joueurs et coachs inscrits sur la feuille de match et présents à la présentation des équipes peuvent participer au match.

L'équipe désigne un capitaine qui est son représentant. **Le capitaine est seul habilité à s'adresser aux arbitres.**

Le coach s'assure qu'aucune autre personne que les joueurs autorisés à participer au match n'est présente dans la zone de managéat.

**Un coach n'est pas autorisé à entrer sur le terrain de jeu en cours du jeu, sauf en tant que joueur.**

### **1.5.2 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.

### **1.5.3 Remplacement du gardien de but**

**En principe le gardien joue tout le match.** Le changement de gardien se fait seulement pendant la mi-temps, sauf en cas de blessure ou d'urgence. Le jeu est interrompu pour la durée du réglage du but.

## 1.6 MOTEUR

Le moteur est une personne qui soutient un joueur en situation de handicap pour des actions liées au jeu.

C'est le joueur qui doit pouvoir décider s'il désire profiter de cet avantage. Dans son assistance, le moteur doit veiller à l'implication maximale du sportif dans le jeu.

Le joueur et le moteur forment une unité de jeu.

### 1.6.1 Le moteur d'un joueur en fauteuil roulant

Le moteur doit évoluer sur le terrain, à proximité de son joueur.

Le moteur guide son joueur, pousse ou conduit le fauteuil de son joueur pour les déplacements, si besoin.

Le moteur soutient son joueur dans la réception de la balle, à condition de rester en contact avec le fauteuil roulant de son joueur.

Le moteur prend à part entière un rôle de défenseur, à condition de rester en contact avec le fauteuil roulant de son joueur.

Le moteur peut intercepter la balle, à condition de rester en contact avec le fauteuil roulant de son joueur.

Le moteur ne peut aller chercher une balle perdue, en rompant le contact avec son joueur, qu'après validation de l'arbitre principal.

Le moteur ne peut pas faire une passe à la place de son joueur.

Le moteur ne peut pas, comme tout autre joueur, jouer volontairement avec les pieds ou les jambes. Le moteur ne peut en aucun cas prendre appui avec le pied sur le fauteuil de son joueur afin de se soulever.

### 1.6.2 Le moteur d'un joueur piéton

Le moteur doit évoluer sur le terrain à proximité de son joueur, sans prendre part au jeu, sans perturber le déplacement des autres joueurs. Il peut toutefois rester au bord du terrain s'il guide, par appareillage, un joueur mal ou non voyant.

Le moteur ne peut guider son joueur que de façon tactile ou verbale, sans prendre part au jeu lui-même. Il peut rester à proximité de son joueur, s'il a des difficultés de la perception spatio-temporelle ou un handicap mental.

Le moteur ne peut en aucun cas prendre part au jeu sans son joueur.

Le moteur ne peut aller chercher une balle perdue qu'après validation de l'arbitre principal.

Le moteur peut aider son joueur à bouger ses bras.

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



### 1.6.3 Le moteur d'un gardien

Le moteur d'un gardien reste à l'extérieur du terrain.

## 1.7 AVANTAGES

Un joueur avec une déficience bénéficiera d'un des avantages listés ci-dessous (sans arrêter le jeu), dans les cas suivants :

- **Avantage attraper** lorsque le joueur a des difficultés pour réceptionner la balle
- **Avantage lancer** lorsque le joueur a des difficultés pour lancer la balle
- **Avantage déplacement** lorsque le joueur a des difficultés pour le déplacement
- **Avantage arrêt** lorsque le joueur en possession de la balle a des difficultés à s'arrêter

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

L'application de l'avantage doit être expliqué 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.

### 1.7.1 Avantage attraper

#### Lors d'une passe d'un coéquipier

##### Définition de la passe

Une passe consiste en la transmission de la balle entre un joueur ayant l'intention de donner la balle pour l'un et l'intention de la recevoir pour l'autre.

La balle doit être adressée de manière assez précise pour qu'une personne sans déficience puisse l'attraper.

##### Application

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

Un joueur qui bénéficie de l'avantage attraper et qui manque la réception d'une passe dans la surface de réparation adverse récupère la balle et le remet en jeu par une passe. Il ne peut pas tirer directement au but.

#### Lors d'une interception

##### Définition de l'interception

L'interception est l'action de dévier ou de se saisir d'une passe ou d'un tir adverse, volontairement ou involontairement, avec toute partie du corps ou du fauteuil roulant. La règle sur l'interdiction du contact volontaire avec les jambes ou les pieds (cf. 2.2.1) reste valable.

Lors d'une interception dans la moitié défensive du terrain, le joueur bénéficiant de l'avantage attraper ne sera pas sanctionné d'une passe à soi-même s'il la récupère vers l'avant. Cette exception ne vaut pas dans la moitié offensive du terrain.

### 1.7.2 Avantage lancer

Un joueur qui bénéficie d'un avantage 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.

### 1.7.3 Avantage déplacement

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

### 1.7.4 Avantage arrêt

Deux pas de stabilisation, à la réception de la balle, sont autorisés pour les joueurs avec des difficultés d'équilibre et/ou de compréhension.

## 1.8 EQUIPEMENT DES JOUEURS

L'équipement de base de tout joueur est une tenue sportive.

- tous les joueurs d'une équipe doivent porter un maillot uniforme.
- la tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en terme de couleurs de la tenue de l'équipe adverse.
- dans la mesure du possible, les joueurs portent des chaussures de sport avec semelles non marquantes.
- le gardien peut jouer avec des gants, ceux-ci seront pris en compte lors de la prise des mesures pour les dimensions du but.

Ces règles sont également applicables pour les moteurs.

Le capitaine doit avoir un brassard comme signe distinctif.

### 1.8.1 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.

## CHAPITRE 2 : JEU

### 2.1 DURÉE DE MATCH

#### 2.1.1 Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de **20 minutes** chacune. En cas d'arrêt de jeu, par exemple problèmes relatifs à la sécurité ou problèmes techniques, le chronomètre sera arrêté. Le chrono reprend dès la reprise du jeu.

#### 2.1.2 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.

#### 2.1.3 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.

#### 2.1.4 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

#### 2.2.1 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 qui jouent debout.

Un joueur ne peut pas garder la balle 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 la balle 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

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

### 2.2.2 Règles adaptées pour les passes

La balle qui reste coincée sous le fauteuil roulant d'un joueur, qui bénéficie de l'avantage attraper (cf 1.7.1) et qui est dans l'impossibilité de la récupérer, revient à ce même joueur.

### 2.2.3 Le déplacement

Un joueur n'est pas autorisé à sortir intégralement des limites du terrain.

Le gardien peut sortir des limites de sa zone dans la surface de réparation mais pas au-delà (cf. 1.2).

### 2.2.4 Le déplacement avec la balle

Le déplacement avec la balle n'est pas autorisé sauf pour le gardien, tant qu'il reste entièrement dans sa zone.

En fauteuil, et en possession de la balle, une fin de course uniquement en ligne droite est autorisée en profitant de l'élan.

Tout changement de chemin (cf 3.5.2 ) 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

### 2.3.1 Avant le match

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. **A modifier dans le règlement du championnat.**

### 2.3.2 Coup d'envoi

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

- au début 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.
- la balle 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, tous les roues pour un fauteuil roulant) .
- l'arbitre siffle le coup d'envoi.
- la passe doit se faire entre les joueurs dans le cercle médian.
- la balle 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.

### 2.3.3 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 la balle 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 BALLE EN JEU ET HORS DU JEU

### 2.4.1 Balle hors du jeu

La balle est hors du jeu quand :

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

### 2.4.2 Balle en jeu

La balle est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- elle rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale.
- elle rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre.
- un joueur valide tombe de son fauteuil roulant (sans blessure). Le joueur se réinstalle et reprend le jeu en cours.

## 2.5 LE BUT MARQUÉ

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

## 2.6 ÉQUIPE 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 le match est déclaré nul.

## 2.7 BALLE AU GARDIEN

Une balle au gardien est accordée quand :

- la balle, 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

- la balle est remis au gardien de l'équipe défendant.
- l'arbitre siffle la remise en jeu de la balle par le gardien, si la balle est sorti des limites de jeu. Si non, il n'y a pas de remise en jeu sifflée.

## 2.8 BALLE DANS LA ZONE

La balle 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.

## 2.9 SORTIE LATÉRALE

Une sortie latérale est accordée quand la balle a entièrement franchi la ligne de touche que ce soit à terre ou en l'air.

### Exécution

- la balle est donné à l'équipe adverse sur le lieu de la sortie.
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 1 mètre de la balle jusqu'à ce que ce dernier soit en jeu.
- l'arbitre siffle la remise en jeu de la balle.

## 2.10 LE CORNER

Un corner est accordé quand la balle, 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

- la balle est donné à un attaquant dans le coin le plus proche d'où il est sorti.
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 1 mètre de la balle jusqu'à ce que ce dernier soit en jeu.
- l'arbitre siffle la remise en jeu de la balle.

**Remarque :** un but peut être marqué directement sur corner.

## 2.11 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 coups francs.
- l'arbitre siffle la remise en jeu de la balle.

**Remarque :** un but peut être marqué directement sur coup franc.

## 2.12 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 de la balle.
- la balle est en jeu dès qu'il quitte les mains du tireur.



## 2.13 LE COACHING

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

Le coach, actif en tant que joueur, est autorisé à faire du coaching sur tout le terrain.

## 2.14 LE CAPITAINE

Seul le capitaine peut intervenir auprès d'un arbitre lors d'un arrêt de jeu.

## CHAPITRE 3 : ARBITRAGE / FAUTES

### 3.1 ARBITRES

#### 3.1.1 L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle de **trois** 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 **trois** 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 et **il vérifie les changements des joueurs.**

**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. **Il est référent en cas de litige et il doit tenir et seconder le team arbitral.**

**Le **trio** arbitral** Il sanctionne le non-respect du fair-play.

## 3.2 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 balle utilisée satisfait aux exigences (cf 1.4 ).
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences (cf 1.8 ).
- assurer la fonction de chronométreur.
- 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 fauteuil.
- 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 .
- 

## 3.3 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 la balle

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.

## 3.4 FAUTES

Les fautes doivent être sanctionnées comme suit:

### 3.4.1 Coup franc

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse 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 la balle 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 (cf 2.2.1).
- se déplacer avec la balle (cf 2.2.4).
- faire une déviation (cf 2.2.4) .
- 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 permettent 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. Une balle 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 est directement adressée. Une balle qui ricoche contre un moteur reste en jeu.
- faire obstruction :
  - il est interdit de bloquer un adversaire avec ou sans la balle,
  - ainsi que le tenir, le pousser ou l'accrocher.
  - Il est légal pour un joueur d'écartier 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, sauf dans la surface de réparation de son équipe. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre,
    - et empêche(nt) le déplacement d'un joueur, le lancer ou la réception de la balle, il y a obstruction;
    - et touche(nt) un adversaire, il y a contact.

- lors de contacts. Tous les contacts sont interdits, il existe 3 sortes de contact

- fauteuil /fauteuil
- fauteuil /piéton
- 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 la balle avec les jambes et les pieds
  - entrer en collision volontaire avec un joueur
  - prendre la balle 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
  - si le moteur ignore son joueur
  - si le moteur n'est pas en contact avec le fauteuil roulant lorsqu'il joue la balle

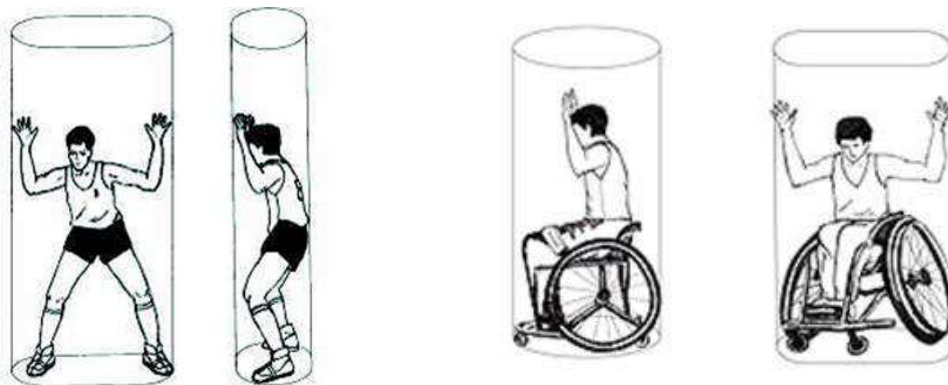
Les fautes sont sanctionnées et la remise en jeu se fait selon les chapitres 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12.

## 3.5 PRINCIPES GÉNÉRAUX

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

### 3.5.1 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, tel 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.

### 3.5.2 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.

## 3.6 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.

## 3.7 PENALTY

(cf 2.1.2 )

## 3.8 SANCTION DISCIPLINAIRES

À tout moment en cours de match il peut être montré un carton jaune ou un carton rouge à un joueur, un joueur, un remplaçant ou un coach.

### 3.8.1 Fautes possibles 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 antijeu 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.

### 3.8.2 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 la balle 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 exclue du terrain de jeu (carton rouge) quand un ou plusieurs membres de l'équipe (inclus les membres dans la zone de managérat) ne respectent pas les règles du fairplay malgré un avertissement (carton jaune) préalable.

La sanction est valable pour la durée entière du match.

## **ANNEXES :**

### **CHARTRE**

**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 Rafrobball, (joueur, moteur, coach, arbitre, spectateur) je m'engage à :**

- ✓ *Respecter la charte du Rafrobball*
- ✓ *Respecter le règlement du Rafrobball*
- ✓ *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 Rafrobball à être un sportif exemplaire, en aidant à faire respecter les principes ci-dessus.**

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



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