



LOIS DU JEU version simplifiée

Résumé des lois du jeu à libre accès. Servez-vous!

Version 2025

Une version complète des lois du jeu est accessible sous www.raftroball.org/Lois_du_jeux_2025.pdf

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.

Version 1.6.2 / 04.02.2026

Les remarques dans le texte sont des précisions avec une implications dans les lois du jeu
Les commentaires sont à but indicatif.

FONDAMENTAUX:

LA 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, en situation de handicap ou non, au sein d'une équipe sportive.

LE 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
- Éviter 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.

CHAPITRE 1 : DONNÉES TECHNIQUES

1.1 TERRAIN DE JEU ET MATÉRIEL

1.1.1. Dimension

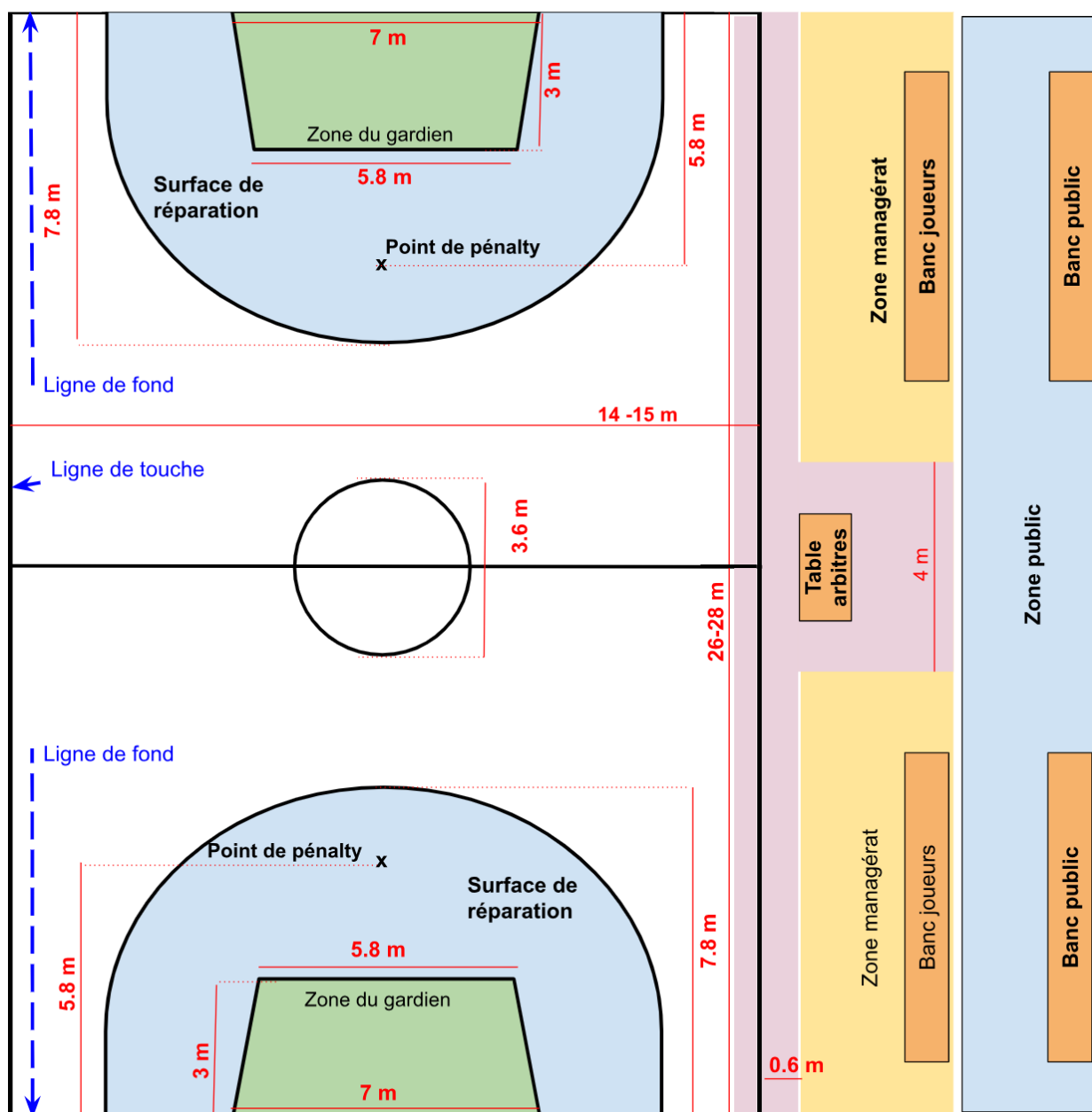
Le terrain de jeu est conçu sur la base d'un terrain de basketball.

1.1.2. La zone du gardien

À chaque extrémité du terrain, une zone est délimitée.

A tout moment du jeu, ballon en jeu ou pas, seul le gardien est autorisé à se trouver dans cette zone.

1.2 PLAN DU TERRAIN



1.3 LES BUTS

Les buts sont placés au centre, derrière chaque ligne de fond. Ils sont constitués de 2 montants verticaux télescopiques, reliés à leur sommet par une barre transversale.

1.4 LE BALLON

Définition et dimension

Le ballon est fabriqué en mousse plastifiée pour éviter les blessures et rebondir au sol tout en faisant du bruit.



1.5 L'ÉQUIPE

1.5.1. Nombre de joueurs

Composition de l'équipe et règles de participation

- Une équipe peut comprendre autant de joueurs qu'elle le souhaite.
- Sur le terrain, seuls 1 gardien et 4 joueurs de champ peuvent être présents en même temps.
- Parmi ces 5 joueurs, au maximum 2 sportifs ne présentant pas de handicap sont autorisés (gardien inclus).
- Les moteurs ne sont pas comptabilisés dans l'effectif.

L'équipe désigne un capitaine, représentant officiel auprès des arbitres. Seul le capitaine est autorisé à s'adresser à eux

1.5.2. Procédure de remplacement

Le changement d'un joueur par un remplaçant doit respecter la procédure suivante :

- Le changement s'effectue dans la surface de managérat de l'équipe concernée.
- Le remplaçant ne peut entrer sur le terrain qu'après la sortie complète du joueur qu'il remplace.
- Le nombre de remplacements est illimité et peut intervenir à tout moment de la rencontre.

1.5.3. Remplacement du gardien de but

En principe, le gardien joue l'intégralité du match.

En cas de blessure, urgence ou exclusion, le jeu est immédiatement interrompu pour permettre le remplacement du gardien et l'ajustement du but.

1.5.4. Equipement des joueurs

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

- Tenue de base : chaque joueur doit porter une tenue sportive appropriée.
- Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un maillot uniforme
- La tenue d'une équipe doit être clairement distincte de celle de l'équipe adverse, notamment en termes de couleurs.
- Le capitaine doit porter un brassard d'une couleur contrastant avec son maillot, en tant que signe distinctif.
- Le gardien peut porter des gants, qui seront pris en compte lors de la prise de mesures pour les dimensions du but.
- Les cheveux longs non attachés, casquettes, bijoux ou autres accessoires ne sont pas considérés comme faisant partie de la tenue sportive.

1.5.5. Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas représenter un danger, ni pour le joueur lui-même, ni pour les autres participants.

1.6 LE MOTEUR

Le moteur désigne une personne apportant son soutien à un joueur en situation de handicap dans la réalisation d'actions liées au jeu.

Il appartient au joueur de déterminer s'il souhaite bénéficier de ce soutien.

Dans le cadre de son intervention, le moteur doit veiller à favoriser l'implication maximale du joueur, de manière à préserver son engagement actif dans la dynamique du jeu.

- Le moteur fait le maximum pour que le joueur soit dirigé vers l'action du jeu
- Le moteur fait le maximum pour que le joueur soit actif dans le jeu.
- Le moteur et le joueur peuvent ne pas être totalement synchronisés mais cela est acceptable qu'un court moment.
- Il doit être perceptible que le moteur et le joueur jouent en Tandem et que le moteur soit complémentaire aux compétences du joueur.

Le moteur et le joueur forment une entité fonctionnelle et compte pour un joueur. Toutefois concernant les sanctions et fautes, il peut être sanctionné indépendamment de son joueur.

1.6.1. Le moteur d'un joueur en fauteuil roulant

- Le moteur doit évoluer sur le terrain à proximité immédiate de son joueur.
- Il peut guider ce dernier, le pousser ou conduire son fauteuil pour faciliter les déplacements, lorsque cela s'avère nécessaire.
- Le moteur soutient son joueur lors de la réception du ballon, indépendamment de ses compétences ou des avantages qui lui sont attribués, sous réserve de maintenir un contact physique avec le fauteuil roulant du joueur.
- Il peut exercer un rôle défensif à part entière, à condition de rester en contact avec le fauteuil roulant du joueur.
- Le moteur est, indépendamment de l'avantage du joueur voir chapitre (1.7.1), toujours autorisé à intercepter le ballon, à condition de conserver un contact avec le fauteuil de son joueur.
- Il ne peut aller récupérer un ballon perdu, rompant ainsi le contact avec le joueur, qu'après validation expresse de l'arbitre principal.

1.6.2. Le moteur d'un joueur piéton

- Le moteur évolue sur le terrain à proximité de son joueur, sans participer activement au jeu ni gêner les déplacements des autres joueurs. Toutefois, lorsqu'il accompagne un joueur malvoyant ou non-voyant à l'aide d'un appareillage, il peut se positionner en bord de terrain.
- Le moteur du joueur est actif par des actions tactiles, de la guidance, des gestes ou consignes verbales. Toutefois en restant à proximité du joueur.
- Le moteur est autorisé à ramasser un ballon au sol dans un rayon de 1 mètre autour de celui-ci et à la lui remettre, tout en respectant le cadre d'action du moteur voir chapitre 1.6.
- Le moteur peut également aider le joueur à bouger ses bras, mais il ne lui est pas permis — comme tout autre joueur — d'utiliser volontairement ses pieds ou ses jambes dans le cadre du jeu.

1.6.3. Le moteur d'un gardien

Le moteur d'un gardien doit obligatoirement se situer en dehors du terrain à proximité ou derrière les buts.

Tout ballon qui ricoche sur le moteur sera considéré comme sorti.

1.7 LES AVANTAGES

Un joueur présentant une déficience peut bénéficier d'un ou de plusieurs avantages énoncés ci-dessous:

- **Avantage attraper** lorsque le joueur a des difficultés pour réceptionner le ballon
- **Avantage lancer** lorsque le joueur a des difficultés pour lancer le ballon
- **Avantage 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

1.7.1. Avantage attraper

Définition:

L'avantage attraper permet à un sportif de récupérer le ballon, même s'il est dans l'incapacité de maîtriser pleinement la reprise de celui-ci. Cet avantage est accordé uniquement lors d'une **passe**, mais ne s'applique pas dans le cas d'une **interception**.

Validation de la passe dans le cadre de l'avantage

- La passe doit être suffisamment précise pour qu'un joueur sans déficience puisse l'attraper sans difficulté, ou puisse la ramasser au sol à proximité du joueur concerné.
- Pour qu'une passe soit validée, les deux conditions — **intention** et **précision** — doivent être réunies.

1.7.2. Avantage lancer

Définition:

L'avantage lancer garantit à un joueur avec une difficulté de faire une passe, de transmettre le ballon à un coéquipier:

Pour que l'avantage soit accordé, deux conditions doivent être réunies :

- L'intention de faire une passe (chez l'émetteur avec avantage lancer) et celle de la recevoir (chez le récepteur) doivent être clairement identifiables.
- Les deux joueurs concernés doivent se trouver dans un rayon d'un mètre l'un de l'autre. La direction ou la distance du lancé effectif du ballon n'est pas déterminante dans l'évaluation de la passe, sous respect des conditions de passes.

1.7.3. Avantage déplacement

Définition:

L'avantage déplacement permet à un joueur d'obtenir le droit au ballon, même si un adversaire l'atteint en premier, lorsque cette perte d'opportunité résulte d'une moindre efficacité dans ses déplacements.

Pour que l'avantage soit reconnu, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Au moment de l'initiation de son mouvement, le joueur bénéficiaire doit être plus proche du point de réception du ballon que son adversaire.
- Il doit manifester clairement l'intention de récupérer le ballon.
- Il doit maintenir son mouvement vers le ballon.
- L'avantage ne s'applique pas si le joueur et son adversaire initient leur déplacement simultanément et à la même distance du ballon.
- L'attribution de l'avantage repose donc sur la constatation d'un manque d'efficacité au déplacement ayant directement causé la perte du ballon.

1.7.4. Avantage arrêt

Définition:

L'avantage arrêt s'adresse aux joueurs rencontrant des difficultés d'équilibre ou de compréhension, susceptibles d'impacter leur capacité à arrêter leur mouvement de façon immédiate.

Cet avantage arrêt accorde à un joueur piéton le droit d'effectuer jusqu'à deux pas de stabilisation à la réception du ballon, dans le but de s'arrêter complètement avec le ballon en main.

CHAPITRE 2 : LE JEU

2.1 LA DURÉE DE MATCH

2.1.1. Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune. En cas d'interruption pour raisons de sécurité ou problèmes techniques, le chronomètre est arrêté, et reprend dès la reprise du jeu.

2.1.2. La mi-temps

Une pause est accordée entre les deux périodes, sans excéder 10 minutes.

2.1.3. Les temps morts

Chaque équipe dispose d'un temps mort de deux minutes par match.

2.2 LE DÉROULEMENT DU JEU

2.2.1. Les passes

Une passe se définit comme la transmission du ballon entre deux joueurs, reposant sur une double intention : celle de l'émetteur de transmettre le ballon, et celle du récepteur de la recevoir.

2.2.2. Les interception

L'interception désigne l'action de détourner ou de saisir une passe ou un tir adverse - volontairement ou involontairement - à l'aide de toute partie du corps ou du fauteuil roulant.

2.2.3. Le déplacement

Les joueurs doivent rester intégralement dans les limites du terrain de jeu. Toutefois dans un court déplacement, une sortie d'un pied ou maximum 2 roues pour une chaise roulante est tolérée.

La zone du gardien est réservée au gardien. Aucun joueur, moteur, chaise quelque soit l'équipe peut la franchir.

2.2.3.1. Le déplacement avec le ballon

Le déplacement avec le ballon est uniquement autorisé dans les cas suivants:

- Gardien : Le gardien peut se déplacer librement avec le ballon tant qu'il reste entièrement dans sa zone réglementaire.
- Joueur en fauteuil roulant manuel (sans moteur) : Si un mouvement est déjà engagé au moment de la réception du ballon, le joueur peut poursuivre son déplacement en ligne droite.

2.2.3.2. Le mouvement avec le ballon en pivot

Le mouvement en pivot permet à tout joueur de s'orienter avec le ballon sur le terrain en effectuant une rotation autour d'un axe vertical. Il s'agit d'une action contrôlée, réalisée sans progression linéaire, visant à adapter la position du joueur tout en conservant le ballon.

2.2.4. Le déplacement du gardien dans la zone avec le ballon

Le gardien est autorisé à se déplacer avec le ballon uniquement lorsqu'il se trouve entièrement à l'intérieur de sa zone.

Le déplacement avec le ballon est interdit si le gardien est partiellement en dehors de sa zone

2.2.4.1. Le déplacement du gardien en dehors de la zone

Le gardien est autorisé à se déplacer hors de sa zone selon les mêmes règles qu'un joueur de champ ne bénéficiant d'aucun avantage spécifique.

Toutefois, il lui est strictement interdit de franchir la ligne de surface de réparation ou de ramasser un ballon situé au-delà de cette ligne,

2.2.5. Balle d'arbitre

La balle d'arbitre intervient à la suite

- d'une interruption temporaire du jeu causée par une situation non prévue explicitement dans les Lois du Jeu.

où deux joueurs tiennent fermement le ballon sans qu'il soit possible de dégager clairement la possession, et que toute tentative de récupération impliquerait un risque de rudesse ou de contact excessif.

2.3 LE COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

2.3.1. Le ballon en jeu

Le ballon est en jeu tant qu'il se trouve à l'intérieur du terrain délimité par la ligne de fond, la ligne de touche et la ligne de but. Que ce soit au sol ou en l'air.

2.3.2. Le ballon hors du jeu

Le ballon est hors jeu dès qu'il a entièrement franchi la ligne de fond, la ligne de touche et la ligne de but. Que ce soit au sol ou en l'air.

Le ballon est considéré comme hors du jeu lorsque le jeu est arrêté par l'arbitre, pour toute raison relevant du règlement.

2.3.3. Le ballon en jeu et libre d'accès ("Balle libre")

Le ballon est considéré comme libre d'accès et "**Balle libre**" lorsque, présente dans les limites du terrain, elle n'est attribuée à aucun joueur et aucun avantage n'a été accordé ou validé par l'arbitre. Dans ces conditions, l'arbitre peut signaler la situation par l'annonce verbale : "Balle libre".

2.3.4. Le ballon en jeu et en possession d'un joueur

Un joueur est considéré comme en possession du ballon dans les cas suivant:

- Il tient le ballon dans sa main.
- Le ballon est stabilisé sur ses genoux ou sur sa chaise.
- Le ballon est sous la chaise d'un joueur avec avantage attraper.

Lorsque le ballon est en possession d'un joueur, aucun autre joueur n'est autorisé à le lui retirer, quelle que soit la situation de jeu.

Durée de possession

Tout joueur peut conserver le ballon jusqu'à maximum 10 secondes.

2.3.5. Perte d'un ballon en jeu lors d'un avantage accordé

Le ballon perdu d'un joueur avec avantage attrapé lui est attribué. Il est recommandé de rendre le ballon spontanément au joueur qui bénéficie de l'avantage attrapé sur le lieu de la perte du ballon. Toutefois, afin de préserver la fluidité du jeu, il est également admis de remettre le ballon à son coéquipier le plus proche. Le jeu s'effectue sans interruption.

2.4 LE BUT MARQUÉ

Un but est considéré comme marqué lorsque les conditions suivantes sont simultanément réunies:

- Le ballon a entièrement franchi la ligne de but,
- Il est passé entre les poteaux et sous la barre transversale,
- Aucune infraction aux Lois du Jeu n'a été commise par l'équipe à qui le but est attribué.

2.5 LA BALLE AU GARDIEN

Le ballon est accordé au gardien de l'équipe défensive dans les cas suivants:

- Le ballon a été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante et a entièrement franchi la ligne de fond, au sol ou en l'air.
- Un ou plusieurs joueurs attaquants pénètrent dans la zone du gardien.

2.6 LA BALLON DANS LA ZONE

Le ballon est considéré dans la zone du gardien dès qu'il répond à l'un des critères suivants :

- L'ombre du ballon au sol touche la ligne délimitant la zone du gardien.
- Il roule dans la zone, quel que soit le point d'entrée.

Dans ces situations, le ballon reste en jeu, mais seul le gardien est autorisé à la récupérer ou à intervenir sur celle-ci.

2.7 LA 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.

2.8 LE CORNER

Un corner est accordé lorsque le ballon a été touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante et a entièrement franchi la ligne de fond, au sol ou en l'air.

2.9 LE COUP FRANC

Un coup franc est accordé quand une faute est sanctionnée.

2.10 LE PENALTY

Un penalty est accordé lorsqu' une faute comise par un défenseur est sanctionnée par un carton jaune ou rouge sur sa surface de réparation.

2.11 LE COACHING

Coaching

- Le coaching est autorisé durant toute la partie

Responsabilités

Le coach et/ou co-coach assure les fonctions suivantes :

- Gestion de son équipe
- Gestion de la surface de managérat,
- Organisation des remplacements de joueurs,
- Demande des temps-morts auprès des arbitres.

2.12 LE CAPITAINE

Seul le capitaine d'équipe est habilité à intervenir auprès de l'arbitre lors des arrêts de jeu.

2.13 LES FAUTES

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 :

2.13.1. Fautes

- garder le ballon en sa possession pendant plus de 10 secondes.
- Sortir du terrain avec ou sans ballon.
- se déplacer avec le ballon
- Les piétons, les moteurs et joueurs en chaises n'ont pas le droit de jouer volontairement avec les jambes et les pieds.
- tirer au but directement après avoir reçu le ballon d'un avantage.
- faire une passe à soi-même.
- faire obstruction.
- faire un contact.
- faire une faute de zone.
- faire une faute de moteur.
- faire une passe au moteur
- faire une faute de gardien.
- exercer un avantage physique.

2.13.2. Faire une Passe à soi-même

Un joueur ne peut pas se faire une passe à lui-même, ce qui signifie notamment :

- toucher deux fois consécutivement le ballon tout en se déplaçant vers l'avant, sans intervention d'un autre joueur.

2.13.3. Faire obstruction

Faire obstruction consiste à bloquer ou empêcher **totalemment** un joueur de continuer à jouer, que ce soit avec ou sans le ballon.

Il doit toujours être possible pour un joueur d'effectuer une passe, même si celle-ci ne peut être réalisée qu'en retrait.

2.13.4. Faire contact

L'un des principes fondamentaux du Rafroball est l'absence de contact physique. Cette règle garantit l'inclusion de tous les profils de joueurs, en garantissant leur sécurité, qu'ils soient debout, en fauteuil roulant ou simplement peu enclins aux contacts physiques. Elle permet également l'intégration de personnes fragiles dans ce sport inclusif.

2.13.5. Faute de zone

Il est interdit à tout joueur de champ, des moteurs ou des fauteuils roulants, de franchir la zone au sol, y compris la ligne délimitant cette zone.

2.13.6. Fautes du moteur

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse lorsqu'un moteur qui, de l'avis de l'arbitre, commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes exemples:

- ignorer son joueur
- ne pas impliquer son joueur systématiquement dans le jeu.
- exécuter une passe
- n'est pas en contact avec le fauteuil roulant lorsqu'il joue le ballon

2.13.6.1. Passe au moteur

Une passe au moteur est une passe non dirigée vers un joueur, mais vers le moteur. Toutes les passes doivent être effectuées de joueur à joueur.

2.13.6.2. Fautes de gardien

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

- Se déplace hors de sa zone avec le ballon.
- Sort de la surface de réparation.
- Ramasse le ballon en dehors de la surface de réparation.
- Faire un avantage physique.
- Utilise des accessoires non mentionnés sur sa licence. (ex. Gants)

2.13.7. Exercer un avantage physique

Un avantage physique désigne l'exécution d'un mouvement qui ne serait pas réalisable par une personne en situation de handicap, ni consistant à utiliser ces jambes.

2.14 LES FAUTES AVEC SANCTION DISCIPLINAIRES

2.14.1. 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 antijeu qui recouvre toute action qui coupe intentionnellement le rythme d'une partie.
- Il se rend coupable d'un comportement déloyal contraire au contrat fair-play.
- 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 retient le dernier attaquant face au gardien.
- 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
- il franchit la surface de réparation lors d'un pénalty avant que le tir ne soit effectué

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 et de son public) ne respectent pas les règles du fair-play.

2.14.2. Fautes passibles 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 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 minutes de pénalité.

CHAPITRE 3 : L' ARBITRAGE

3.1 LES ARBITRES

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 trois arbitres sont désignés de la manière suivante :

- | | |
|-----------------------------|---|
| un arbitre principal | <ul style="list-style-type: none">• peut aller partout sur le terrain,• prend toutes les décisions signalées grâce à un sifflet. |
| un arbitre assistant | <ul style="list-style-type: none">• 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 observées non signalées par l'arbitre principal ainsi que les buts.• assiste également ce dernier en cas de doute. |
| un juge arbitre | <ul style="list-style-type: none">• 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.• vérifie les changements des joueurs et le nombre de joueurs sur le terrain• est garant de la gestion du match dans sa globalité• est référent en cas de litige |
| Le trio arbitral | <ul style="list-style-type: none">• sanctionne le non-respect du fair-play. |

CHAPITRE 4 : LES DIMENSION DES BUTS

Dans une optique d'inclusion totale, que se soit une personne dans une situation de handicap ou non, en fauteuil roulant, debout ou à genoux. Chacun peut occuper le poste de gardien. Ce sont les dimensions des buts qui s'adaptent aux capacités du sportif, et non l'inverse, afin de garantir une équité pour tous.

En respectant la hauteur minimale du but — soit 20 cm au-dessus de la tête du gardien — ce dernier détermine lui-même soit la hauteur, soit la largeur de son but. L'autre dimension est ensuite calculée à l'aide d'une formule mathématique, qui ajoute 2 m² à la surface de mouvement couvrant le gardien. Cette surface est évaluée en position statique, dans la posture défensive en extension généralement adoptée en situation de jeu.

www.rafroball.org



Contact: info@rafoball.org