



## LOIS DU JEU version pour l'arbitrage

**Version 2025**

Une version complète des lois du jeu est accessible sous [www.rafroball.org/Lois\\_du\\_jeux\\_2025.pdf](http://www.rafroball.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.

### **Exclue de cette version:**

- Gestuelle de l'arbitrage
  - Transféré dans le guide pratique de l'arbitrage.
- Calcule des dimension des but

## 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.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>FONDAMENTAUX:</b> .....	<b>2</b>
LA CHARTE.....	2
LE CONTRAT FAIR-PLAY.....	2
<b>CHAPITRE 1 : DONNÉES TECHNIQUES</b> .....	<b>5</b>
1.1 TERRAIN DE JEU ET MATÉRIEL.....	5
1.1.1. Dimension.....	5
1.1.2. Marquage du terrain.....	5
1.1.3. La zone du gardien.....	5
1.1.4. La zone des arbitres.....	5
1.1.5. La zone de managéral.....	6
1.2 PLAN DU TERRAIN.....	6
1.3 LES BUTS.....	7
1.4 LE BALLON.....	7
1.5 L'ÉQUIPE.....	8
1.5.1. Nombre de joueurs.....	8
1.5.2. Procédure de remplacement.....	8
1.5.3. Remplacement du gardien de but.....	9
1.5.4. Equipement des joueurs.....	9
1.5.5. Sécurité.....	9
1.6 LE MOTEUR.....	10
1.6.1. Le moteur d'un joueur en fauteuil roulant.....	10
1.6.2. Le moteur d'un joueur piéton.....	11
1.6.3. Le moteur d'un gardien.....	11
1.7 LES AVANTAGES.....	12
1.7.1. Avantage attraper.....	12
1.7.2. Avantage lancer.....	13
1.7.3. Avantage déplacement.....	13
1.7.4. Avantage arrêt.....	14
<b>CHAPITRE 2 : LE JEU</b> .....	<b>15</b>
2.1 LA DURÉE DE MATCH.....	15
2.1.1. Périodes de jeu.....	15
2.1.2. La mi-temps.....	15
2.1.3. Les temps morts.....	15
2.1.4. Fin de période de jeu.....	15
2.1.5. Equipe victorieuse.....	15
2.1.6. Prolongation et but en or.....	16
2.2 LE DÉROULEMENT DU JEU.....	16
2.2.1. Les passes.....	16
2.2.2. Les interception.....	16
2.2.3. Le déplacement.....	17
2.2.3.1. Le déplacement avec le ballon.....	17
2.2.3.2. Le mouvement avec le ballon en pivot.....	18
2.2.4. Le déplacement du gardien dans la zone avec la ballon.....	18
2.2.4.1. Le déplacement du gardien en dehors de la zone.....	18
2.3 LE COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU.....	19

2.3.1. Avant le match.....	19
2.3.2. Coup d'envoi.....	19
2.3.3. Balle d'arbitre.....	19
2.4 LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU.....	20
2.4.1. Le ballon en jeu.....	20
2.4.2. Le ballon hors du jeu.....	20
2.4.3. Le ballon en jeu et libre d'accès ("Balle libre").....	20
2.4.4. Le ballon en jeu et en possession d'un joueur.....	21
2.4.5. Perte d'un ballon en jeu lors d'un avantage accordé.....	21
2.5 LE BUT MARQUÉ.....	22
2.6 LA BALLE AU GARDIEN.....	23
2.7 LA BALLON DANS LA ZONE.....	23
2.8 LA SORTIE LATÉRALE.....	24
2.9 LE CORNER.....	24
2.10 LE COUP FRANC.....	25
2.11 LE PENALTY.....	26
2.12 LE COACHING.....	27
2.13 LE CAPITAINE.....	27
2.14 LES FAUTES.....	28
2.14.1. Fautes.....	28
2.14.2. Faire une Passe à soi-même.....	28
2.14.3. Faire obstruction.....	29
2.14.4. Faire contact.....	30
2.14.5. Faute de zone.....	31
2.14.6. Fautes du moteur.....	32
2.14.6.1. Passe au moteur.....	32
2.14.6.2. Fautes de gardien.....	33
2.14.7. Exercer un avantage physique.....	33
2.15 LES FAUTES AVEC SANCTION DISCIPLINAIRES.....	34
2.15.1. Fautes passibles d'avertissement.....	34
2.15.2. Fautes passibles d'exclusion.....	35
<b>CHAPITRE 3 : L' ARBITRAGE.....</b>	<b>36</b>
3.1 LES ARBITRES.....	36
3.2 LES DROITS ET DEVOIRS.....	37
3.3 LA DÉCISIONS DE L'ARBITRE PRINCIPAL.....	37
<b>CHAPITRE 4 : LES DIMENSION DES BUTS.....</b>	<b>38</b>
4.1 LE FACTEUR DYNAMIQUE AUX DIMENSIONS DE BUTS.....	39

# 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. Les dimensions précises sont spécifiées au chapitre [1.2](#).

### 1.1.2. Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes, lesquelles font partie intégrante des surfaces qu'elles encadrent.

Le point central est situé au milieu de la ligne médiane. Un cercle est tracé autour de ce point.

Le terrain de jeu est une surface plane, dure et exempte de tout obstacle. (Voir le plan du terrain au chapitre [1.2](#).)

#### Remarque

Les lignes manquantes sur le terrain sont ajoutées à l'aide d'un ruban adhésif amovible, de couleur uniforme avec les autres marquages présents dans la salle, ou clairement différenciée si nécessaire

### 1.1.3. La zone du gardien

À chaque extrémité du terrain, une zone est délimitée. Ses dimensions sont spécifiées au chapitre [1.2](#).

A tout moment du jeu, ballon en jeu ou pas, seul le gardien est autorisé à se trouver dans cette zone. voir chapitre [\(2.14.5\)](#)

#### Commentaire

En 2025, la zone du gardien a été modifiée, passant d'une représentation en 3D à une représentation en 2D, sa surface a ainsi augmenté.

### 1.1.4. La zone des arbitres

Un couloir est dégagé le long de la ligne de touche afin de permettre le déplacement des arbitres. La table des arbitres est positionnée à cheval sur la ligne médiane, en retrait de la ligne de touche.

#### Remarque

- Aucun marquage au sol n'est prévu pour matérialiser la zone réservée aux arbitres. Toutefois, celle-ci peut être estimée en prenant comme référence la distance entre la table d'arbitrage et la ligne de touche.

#### Commentaire

- Une corde est utilisée pour délimiter l'espace correspondant à la zone d'arbitrage autour de la table.

### 1.1.5. La zone de managérat

Une zone de managérat est délimitée le long de la ligne de touche, du côté de la table des arbitres. S'y trouvent uniquement les joueurs inscrits sur la feuille de match, coach et co-coach. C'est dans cette zone que se passe les changements et le coaching.

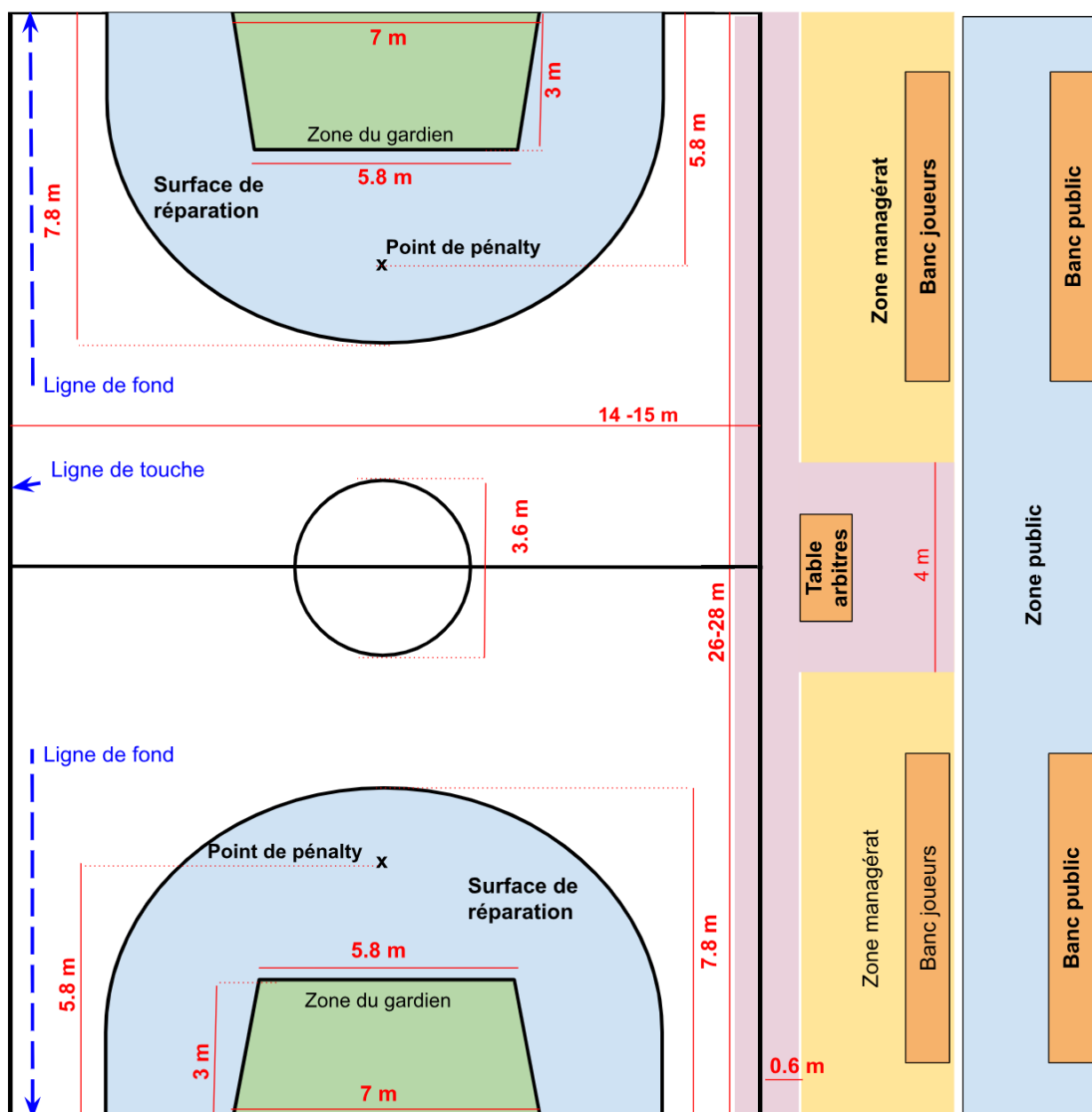
#### Remarques

- Les joueurs exclus doivent sortir du terrain et de la zone du managérat.
- Aucun marquage au sol n'est prévu pour matérialiser la zone de managérat mais elle est définie par une corde côté public. Le coach est libre de positionner le banc et ses joueurs à l'intérieur de cette zone selon les besoins de son équipe. Toutefois, le banc des joueurs doit être positionné à une distance suffisante de la zone d'arbitrage, de manière à ce qu'aucun joueur, y compris ceux en fauteuil roulant placés devant le banc, ne puisse entrer sur cette zone. Cette disposition contribue également à faciliter les changements de joueurs.

#### Commentaire

- Le banc du public ne fait pas partie de la zone de managérat et se situe à l'arrière de celle-ci.

## 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.

Les deux montants doivent être de largeur et d'épaisseur identiques.

Des filets doivent être fixés aux buts et convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien. Les pieds des buts doivent être stabilisés à l'aide de poids. La sécurité et la stabilité des buts doivent être vérifiées avant le début de chaque rencontre.

Les prises de mesures et calcul des tailles de buts sont définis au chapitre (4.1)

### • Remarque

Tout objet placé à proximité du but — tel qu'une gourde, une mascotte ou tout autre accessoire — doit être disposé à au moins 1 mètre de la ligne de fond et en dehors de la zone des buts.

### Commentaires

- Lors d'un championnat, les mesures des gardiens sont établies par l'Association Rafroball sur la base de la demande de licence agréée. (Dimension des buts voir chapitre 4)
- Le team-but est chargé de l'installation des buts et est responsable du respect des dimensions réglementaires sur les terrains lors des rencontres.

## 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.



### Remarque

La référence officielle des ballons utilisés est la suivante :

Maison Huspo (www.huspo.ch) : Ballon mousse, Couleur rouge, Ø 160 mm, 100 g (réf. art. BZ6765).

### Commentaire

À noter que les ballons sont neufs pour chaque nouveau championnat. Il est également possible que des variations de fabrication interviennent d'une année à l'autre, en fonction du fournisseur. Il existe des surfaces lisses et rugueuses.

## 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.

#### **Remarque**

Pour toute manifestation officielle, un organe de contrôle de l'organisateur valide la légitimité du statut de joueur en situation de handicap afin d'établir la licence.

#### Début du match

Au coup d'envoi, l'équipe doit aligner au moins 5 joueurs.

- 1 gardien.
- 1 piéton au maximum (gardien non compris),
- 2 sportifs au maximum qui ne sont pas en situation de handicap, qui doivent obligatoirement jouer en fauteuil roulant (gardien inclus)

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

L'équipe désigne un capitaine, représentant officiel auprès des arbitres. Seul le capitaine est autorisé à s'adresser à eux. Voir chapitre (2.13)

Le coach veille à ce qu'aucune personne non autorisée ne soit présente dans la zone de managérat.

Le coach ne peut pas entrer sur le terrain en cours de jeu, sauf s'il participe en tant que joueur. Voir chapitre (2.12)

#### **Remarques**

- Tout piéton est obligatoirement en situation de handicap.
- Le nombre minimum de joueurs requis pour terminer un match, en cas d'exclusion ou d'incapacité à continuer de jouer, est d'au moins 1 gardien et 3 joueurs de champ. Une équipe ne pouvant plus présenter ce minimum est déclarée forfait.

### 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.

#### Procédure de remplacement de gardien:

- Si un remplacement est nécessaire en cours de match, l'équipe doit désigner un gardien remplaçant.
- Ce remplaçant doit figurer sur la feuille de match et être:
  - soit titulaire d'une licence de gardien
  - soit un joueur sans handicap
    - Si les dimensions du but ne sont pas connues, on rajoute les mesures suivantes à une extension maximale du joueur
      - Hauteur : +20 cm
      - Largeur : +40 cm

#### **Remarque**

- Si le remplacement du gardien est dû à une exclusion, l'équipe continue à jouer pendant 3 minutes avec seulement 3 joueurs de champ. À l'issue de ce délai, l'équipe peut à nouveau être complète.
- Il est à l'avantage pour le gardien d'avoir les mesures sur une licence et un choix de hauteur ou largeur que de se faire mesurer sur place (+20/+40).

### 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.

Ces règles s'appliquent également aux moteurs de joueurs.

#### **Remarques**

- Si les couleurs des maillots sont trop similaires, des chasubles doivent être portées par l'une des équipes.
- Certains équipements ou accessoires non conformes à la tenue sportive (comme des chaussures ouvertes, bracelets, ou cheveux non attachés, ...) peuvent être autorisés avec dérogation validée par un organe de contrôle.

### 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.

Les fauteuils roulants et autres moyens auxiliaires font partie intégrante de l'équipement du joueur. L'utilisation de roues stabilisatrices est fortement conseillée afin de prévenir les chutes.

## 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.

Un joueur est actif entre autre:

- par son regard,
- par sa gestuelle,
- par sa parole,
- par son attention,
- par son action,
- par son rôle,
- (Liste non exhaustive)
- 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.

#### Remarques

- Le moteur ne peut en aucun cas effectuer une passe à la place de son joueur.
- Le moteur ne peut ni tirer aux buts ou dévier volontairement un ballon pour marquer un but.
- Comme tout autre joueur, il ne peut utiliser ses pieds ou ses jambes de manière intentionnelle dans le jeu.
- Il est strictement interdit au moteur de prendre appui avec le pied sur le fauteuil du joueur dans le but de se soulever.

### 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.

#### Remarques

- Lors d'une passe roulante, le moteur peut récupérer le ballon dans la zone de 1 mètre autour du joueur et le lui transmettre.
- Un ballon rebondissant n'est pas considéré comme étant au sol et ne peut donc pas être intercepté par un moteur piéton.
- Par ailleurs, aucun contact physique n'est requis pour ramasser un ballon situé dans le périmètre défini.

#### Commentaire

Une des nouveautés introduite par la réglementation 2025 réside dans l'autorisation donnée au moteur piéton de ramasser un ballon, sous réserve de l'implication maximale du joueur.

### 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

L'application de chaque avantage doit être expliquée et approuvées avant le début du jeu. Une fois validée, cette règle demeure applicable de manière constante tout au long du jeu.

### Remarque

La présence d'une déficience — qu'elle soit physique, sensorielle, mentale ou psychique — ne constitue pas en soi un critère automatique d'attribution d'un avantage. Chaque situation doit faire l'objet d'une évaluation spécifique, fondée sur les besoins réels du joueur et la pertinence des adaptations envisagées pour ce jeu.

### Commentaire

Dans le cadre d'un championnat, l'octroi d'un avantage doit être préalablement justifié par le coach et/ou le joueur concerné, puis soumis à validation par la commission de championnat.

### 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**.

Définition de **passe** et **interception** voir chapitre [2.2.1](#) et [2.2.2](#).

#### 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.

#### Remarques

- Dans la surface de réparation, un joueur qui récupère le ballon suite à l'avantage attraper, ne peut pas directement tirer au but.
- Lorsqu'une interception a lieu dans la moitié défensive du terrain, le joueur bénéficiant de l'avantage attraper ne sera pas pénalisé pour une passe à soi-même voir chapitre( [2.14.2](#)) s'il récupère le ballon vers l'avant. Cette exception ne s'applique pas dans la moitié offensive du terrain.
- Le ballon sous la chaise revient au joueur avec avantage attraper, avec ou sans moteur, aux conditions suivantes:
  - S'il roule activement dessus
  - Si on lui fait une passe valable et que le ballon arrive sous la chaise.
- Il est recommandé de rendre le ballon spontanément au joueur bénéficiant de l'avantage attraper. Toutefois, afin de préserver la fluidité du jeu, il est également admis de remettre le ballon à son coéquipier le plus proche. La reprise du jeu s'effectue sans interruption.

### 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.

Lorsque l'avantage lancer est validé, le ballon est remis au joueur désigné comme récepteur de la passe. Le jeu reprend immédiatement, sans interruption.

#### Remarques

- Si les conditions définies pour une passe avec avantage lancer ne sont pas réunies, notamment en l'absence d'intention ou de présence de récepteur à proximité, le ballon reste libre et peut être intercepté par un joueur adverse, même s'il est situé à moins de 1 mètre.
- L'intention de faire la passe avec l'implication maximale du joueur peut éventuellement passer par le moteur du joueur si celui-ci ne peut pas le démontrer par lui-même. L'exécution de la passe doit toutefois être faite par le joueur.

### 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.

#### Remarques

- Le déplacement comprend l'initiation du mouvement au même titre que le déplacement physique sur le terrain.
- Si deux joueurs adverses, tous deux bénéficiaires de l'avantage déplacement, sont en situation concurrente pour un même ballon, aucun avantage particulier ne leur est accordé l'un envers l'autre, quelle que soit leur vitesse respective.
- Un ballon qui sort du terrain n'est pas pris en compte dans l'application de l'avantage déplacement.

#### 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.

**Remarques**

- Le joueur bénéficiant de l'avantage doit effectuer un arrêt complet avant de se défaire du ballon.
- Le pivot sur un axe fixe, ballon en main, reste autorisé tant qu'il ne donne pas lieu à un déplacement supplémentaire. Chapitre ([2.2.3.2](#))
- L'avantage arrêt ne permet pas au joueur, une fois son mouvement arrêté, d'effectuer un pas supplémentaire avant de transmettre ou lâcher le ballon.

## 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.

##### **Remarque**

Les arrêts de jeu tels que les sorties, les fautes ou les buts,... font partie intégrante de la période de jeu.

#### 2.1.2. La mi-temps

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

##### **Remarque**

La reprise du jeu peut être anticipée si les deux équipes en font conjointement la demande.

#### 2.1.3. Les temps morts

Chaque équipe dispose d'un temps mort de deux minutes par match. À tout moment du jeu, le coach peut en faire la demande auprès de n'importe quel arbitre. Le temps mort est accordé à la première opportunité d'arrêt de jeu (sortie, faute, but, etc.).

#### 2.1.4. Fin de période de jeu

L'arbitre fait 3 coups de sifflet pour signaler la fin du match à l'issue des 20 minutes de jeu, indépendamment de l'action en cours. Le 1<sup>er</sup> coup de sifflet détermine la fin du jeu.

##### **Remarque**

Un ballon qui n'a pas entièrement franchi la ligne de but au moment du 1<sup>er</sup> coup de sifflet n'est pas validé comme but.

#### 2.1.5. Equipe victorieuse

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de buts à l'issue du temps réglementaire est déclarée vainqueur du match.

##### **Remarque**

Lorsque les deux équipes ont inscrit le même nombre de buts, le match est considéré comme nul, sauf disposition particulière (ex.: phase de qualification, match à élimination directe avec prolongation).

### 2.1.6. Prolongation et but en or

Lors de match, ou il est nécessaire d'avoir une équipe gagnante, le match terminé dans le temps réglementaire par un score nul donne lieu à une prolongation.

Dans la phase de prolongation s'applique la règle du but en or: la première équipe qui marque remporte immédiatement le match.

#### Remarque

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

#### Commentaire

Dans le cadre des championnats, il est courant de ne pas appliquer la prolongation. Les matchs se soldant par un score égalitaire sont pris en compte tel quel dans le classement par points, conformément au règlement du championnat.

## 2.2 LE DÉROULEMENT DU JEU

### 2.2.1. Les passes

#### Définition de la passe

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.

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

Le contact du ballon avec les autres parties du corps est autorisé, à l'exception des contacts volontaires avec les jambes ou les pieds, qui sont interdits pour l'ensemble des joueurs, y compris les moteurs.

Les seuls joueurs habilités à jouer volontairement avec les pieds ou les jambes sont les gardiens évoluant debout ou à genoux.

#### Remarques

- L'arbitre peut dire "**en jeu**" au joueur pour inciter à faire une passe ou confirmer le déroulement du jeu.

### 2.2.2. Les interception

#### Définition de l'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.

La règle interdisant tout contact volontaire avec les jambes ou les pieds demeure applicable (chapitre [2.2.1](#)).

### 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. Voir chapitre ([2.14.5](#))

#### Remarques

- La sortie du terrain est autorisée dans la surface de managéat uniquement pour le changement de joueur.
- Lors d'une remise en jeu (corner ou sortie du ballon), le joueur se situe temporairement en dehors du terrain et rentre immédiatement après l'exécution de la remise.

#### Commentaire

Introduite en 2025 la règle de sortie partiellement du terrain des joueurs n'est plus acceptée.

#### 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. Voir chapitre ([2.2.4](#))
- 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, sans accélération ni changement de direction.

#### Remarques

- Le fait de sauter sur place ne constitue pas un déplacement. De même, attraper le ballon en l'air puis s'arrêter immédiatement après la réception ne constitue ni un déplacement ni une infraction. Ces actions sont considérées comme faisant partie du jeu actif.
- Tout changement de trajectoire en possession du ballon est considéré comme une déviation non autorisée.
- Cependant, un mouvement du fauteuil généré par l'armement suivi d'un tir immédiat est toléré et ne constitue pas une faute.

### 2.2.3.2. Le mouvement avec le ballon en pivot

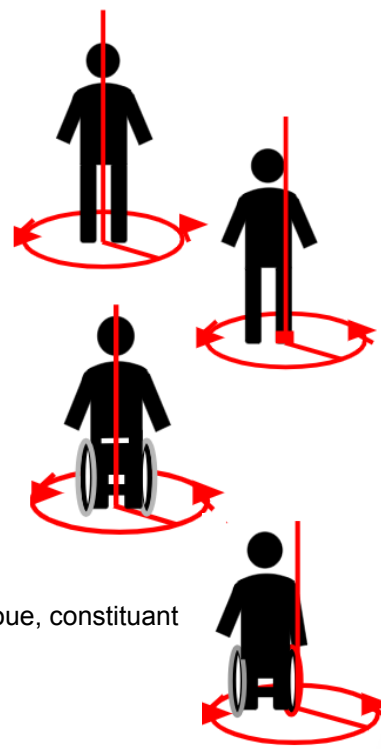
#### Définition:

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.

#### Application

- **Joueur piéton :**

- Il peut effectuer de petits pas de rotation autour d'un axe central.
- Il est autorisé à avancer un pied, à condition que l'autre pied reste constamment en contact avec le sol, formant ainsi le point de pivot.



- **Joueur en fauteuil roulant:**

- Il peut effectuer une rotation sur lui-même tout en maintenant un axe central de mouvement, sans progression linéaire.
- Il peut maintenir une roue fixe au sol et tourner autour de cette roue, constituant le point de pivot.

### 2.2.4. Le déplacement du gardien dans la zone avec la 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

#### Remarques

- Si le gardien est partiellement à l'intérieur et à l'extérieur de sa zone, il peut effectuer un pivot pour revenir entièrement dans sa zone, puis se déplacer librement.
- Un gardien piéton ou à genoux qui attrape un ballon au sol en étant partiellement hors de la zone peut se relever, sous réserve de ne pas quitter complètement sa zone, et effectuer un pivot pour y revenir totalement.
- Le gardien peut également, depuis l'intérieur de sa zone, ramasser un ballon situé hors de celle-ci, puis poursuivre son déplacement dans la 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, conformément aux dispositions du chapitre [1.2](#).

## 2.3 LE 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 demi-terrain, ainsi que les remplaçants et les coaches.

### 2.3.2. Coup d'envoi

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

- au début de chaque période
- après qu'un but a été marqué

#### 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 donnée à l'un des deux joueurs faisant la mise en jeu.
- Ces deux joueurs doivent être positionnés dans le cercle médian :
  - Pour un joueur piéton : les deux pieds dans le cercle.
  - Pour un moteur : les deux pieds dans le cercle.
  - Pour un joueur en fauteuil roulant : toutes les roues à l'intérieur du cercle.
- l'arbitre siffle le coup d'envoi.
- la passe doit se faire entre les joueurs dans le cercle médian.
- Dès que le ballon a quitté les mains du 1er joueur, le jeu est considéré comme étant "en jeu". C'est à ce moment que tous joueurs peuvent se déplacer librement.

#### Après un but

Lorsqu'une équipe marque un but, le coup d'envoi suivant est effectué par l'équipe ayant encaissé le but.

### 2.3.3. 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.

#### Exécution

- Le ballon est remis à l'équipe en défense
- La passe doit être effectuée en arrière ou latéralement, selon un axe parallèle à la ligne médiane.
- Les joueurs adverses doivent respecter une distance minimale d'un mètre vis-à-vis du possesseur du ballon lors de la remise en jeu.

## 2.4 LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

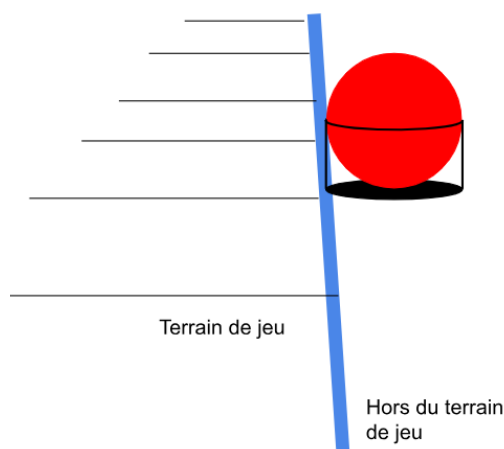
### 2.4.1. Le ballon en jeu

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 comme indiqué sur l'image.

Y compris quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but ou la barre transversale.
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre.

Ballon en jeu

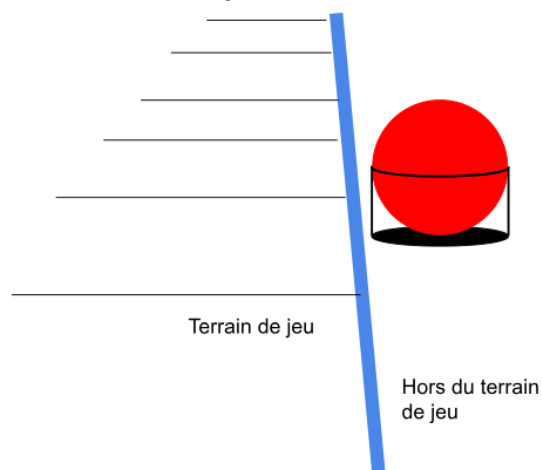


### 2.4.2. Le ballon hors du jeu

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 comme indiqué sur l'image.

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

Ballon hors jeu



### 2.4.3. 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".

#### Remarques

L'expression "**Balle libre**" permet de clarifier des situations ambiguës, notamment :

- Interception non contrôlée,
- Avantage non accordé / non validé ,
- Mauvaise passe,
- Rebonds imprévus comme
  - sur n'importe quel joueur tant sur le sportif, la chaise ou le moteur
  - sur n'importe quel arbitre du terrain
  - au montant et barre transversale de but

#### Commentaire

Introduit en 2025, l'expression "**ça joue**" est devenu "**balle libre**"

#### 2.4.4. 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.

##### **Remarques**

- Le fait de lancer le ballon en l'air ou au sol sans se déplacer n'a pas d'influence sur la règle des 10 secondes.
- Un ballon au sol dans la zone du gardien est considéré être en sa possession. Toutefois, la règle des 10 secondes de possession s'applique à compter du moment où le gardien saisit ou contrôle activement le ballon.

#### 2.4.5. 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.

##### **Application**

- L'arbitre annonce verbalement : "Avantage – [couleur de l'équipe]" ou "Ballon - [couleur de l'équipe]" pour indiquer l'attribution du ballon à l'équipe bénéficiaire de l'avantage.
- Il veille ensuite à ce que le ballon soit effectivement remis au joueur concerné ou à un coéquipier identifiable.
- Une fois le ballon remis, l'arbitre déclare : "**En jeu**", signalant la reprise officielle du match.

##### **Remarques**

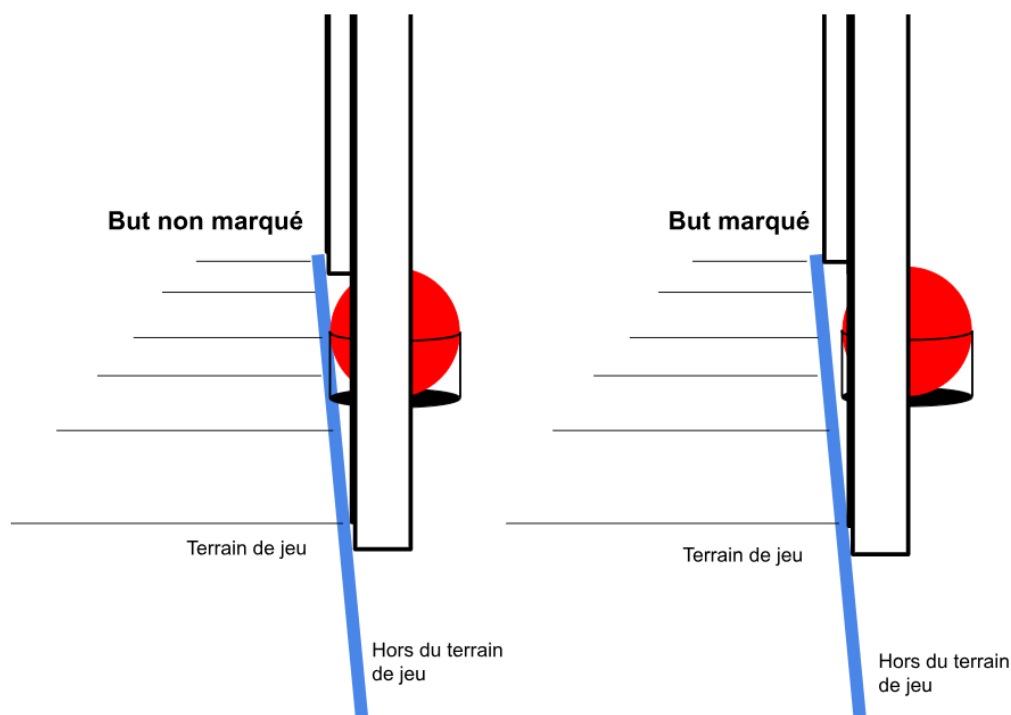
- Tout joueur, y compris un adversaire ou un arbitre, peut participer à la remise du ballon en faveur du bénéficiaire de l'avantage pour une fluidité du jeu.

## 2.5 LE BUT MARQUÉ

### Validation d'un but

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.



### Remarques

Un but validé peut être ultérieurement annulé si une faute est commise immédiatement après l'action de jeu, notamment lorsque cette faute aurait pu influencer l'équité ou la sécurité du déroulement de l'action.

Exemples de fautes entraînant l'annulation du but:

- Un joueur attaquant pénètre dans la zone interdite, même après que le ballon ait franchi la ligne de but.
- Un contact est effectué par un joueur attaquant juste après la finition de l'action menant au but.

## 2.6 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 voir chapitre (2.14.5).

### Exécution

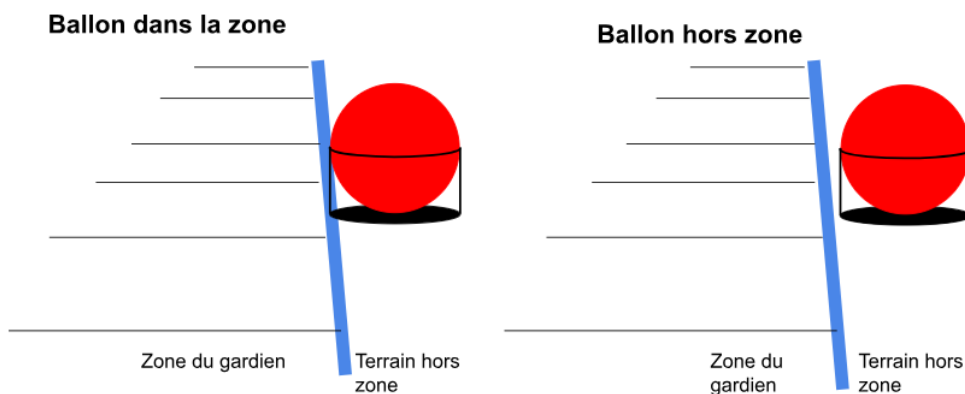
- Le ballon est remis au gardien de l'équipe défensive.
- Si le ballon est sorti des limites du terrain ou suite à une faute de zone, l'arbitre siffle la remise en jeu pour en valider l'exécution.
- Si le ballon est restée dans les limites de jeu en possession du gardien, aucun coup de sifflet n'est nécessaire ; le jeu se poursuit.

## 2.7 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.



### Remarque

Les ballons sont considérés comme accessibles à tous les joueurs lorsqu'ils ne touchent pas le sol dans la zone du gardien, y compris en cas de rebonds.

## 2.8 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.

### Exécution

- Le ballon est donné à l'équipe adverse sur le lieu de la sortie.
- Le joueur chargé de la relance doit être situé totalement hors des limites du terrain au moment de l'exécution.
- 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.
- Le joueur relance le ballon puis réintègre immédiatement le terrain après l'exécution.

### Remarque

Il est autorisé de marquer un but directement à la suite d'une relance en sortie latérale, sous réserve du respect des conditions de remise en jeu et d'absence d'infraction.

## 2.9 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.

### Exécution

- Le ballon est remis à un joueur de l'équipe attaquante, dans le coin le plus proche du point de sortie.
- Le joueur chargé de la relance doit être positionné totalement hors des limites du terrain, dans la zone prévue pour l'exécution du corner.
- 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.
- Le joueur relance le ballon puis rentre immédiatement sur le terrain.

### Remarque

Il est autorisé de marquer un but directement sur corner, sans qu'un autre joueur ne touche le ballon.

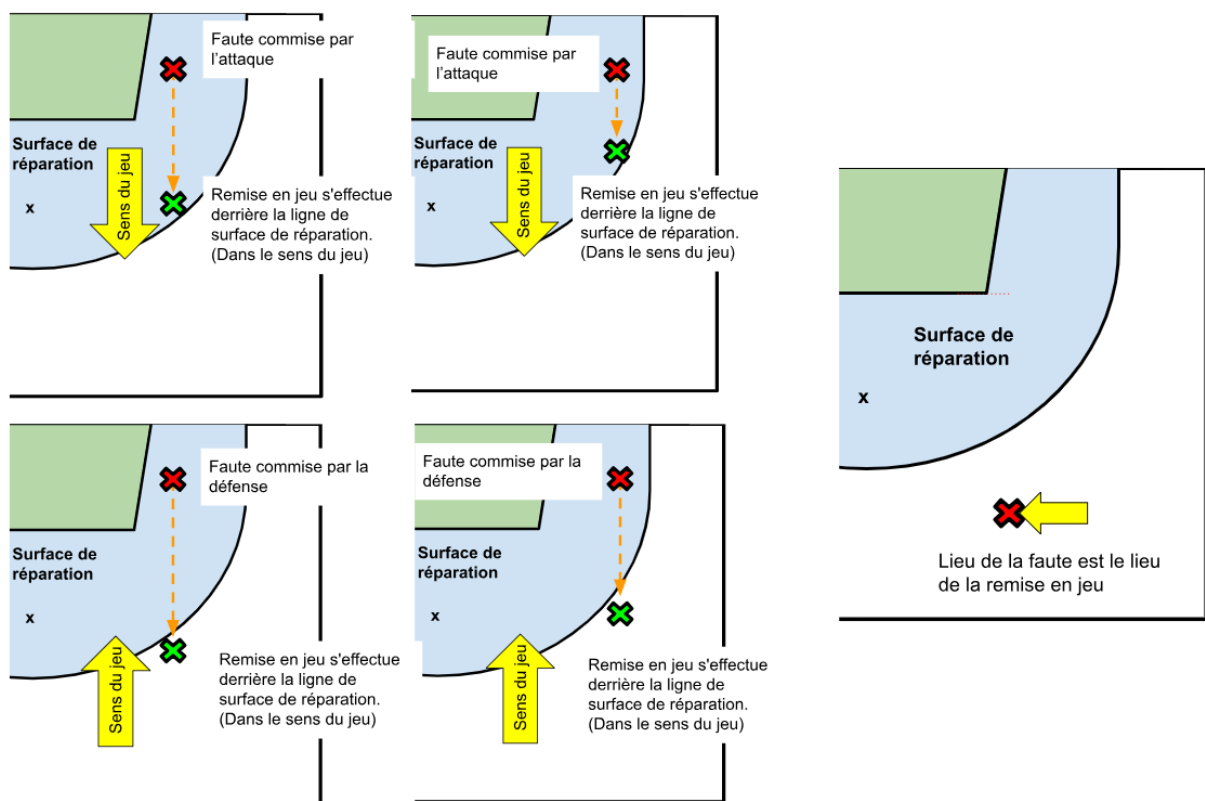
## 2.10 LE COUP FRANC

Un coup franc est accordé quand une faute est sanctionnée.

### Exécution

- Le joueur procédant au coup franc se positionne
  - Pour une faute commise en dehors de la surface de réparation.
    - sur le lieu de l'infraction.
  - Pour une faute commise dans la surface de réparation.
    - derrière la ligne de surface de réparation, dans le sens du jeu, quelle que soit l'équipe fautive.
- L'adversaire laisse 1 mètre de distance par rapport au point du coup franc.
- L'arbitre siffle la remise en jeu de la balle.
- Le joueur relance le ballon selon les règles en vigueur.

### Cas de figure du lieu de remise en jeu du ballon.



### Remarque

Il est autorisé de marquer un but directement sur coup franc, sans que le ballon soit touché par un autre joueur.

## 2.11 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.

### Exécution

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

- Le tireur se place sur le point de penalty et effectue un tir direct au but, sans élan.
- Tous les autres joueurs doivent se situer derrière la ligne de surface de réparation.
- L'arbitre siffle la remise en jeu pour valider l'exécution.
- Le tireur a 10 secondes après le coup de sifflet pour exécuter son tir.
- Le ballon est considéré en jeu dès qu'il quitte les mains du tireur.  
C'est à ce moment que tous joueurs peuvent se déplacer librement.

### Remarques

Avantage laissé au jeu

L'arbitre peut décider de laisser le jeu se poursuivre lorsque l'équipe victime d'une faute peut en tirer un avantage immédiat.

- Lorsque l'arbitre laisse le jeu se poursuivre à la suite d'une action fautive potentiellement sanctionnable par un penalty, mais que l'équipe bénéficiaire n'inscrit pas de but, le penalty est accordé rétroactivement.
- Cependant une action fautive dans la surface de réparation aurait pu entraîner l'attribution d'un penalty, mais que l'arbitre laisse le jeu se poursuivre en raison d'un avantage, aucun penalty n'est accordé rétroactivement si l'action conduit effectivement à un but marqué. (Cette disposition vise à préserver la logique du jeu et éviter toute double sanction à l'équipe lésée.)
- Dans tous les cas les sanctions disciplinaires (cartons) restent applicables, et sont prononcées soit après le but marqué, soit avant l'exécution du penalty.

## 2.12 LE COACHING

### Coaching en bord de terrain

- Le coaching est autorisé durant toute la partie, sous réserve qu'il soit effectué depuis la surface de managéral attribuée à l'équipe concernée.
- Cette surface constitue l'espace dédié à la coordination technique et stratégique de l'équipe.

### Coach-joueur et co-coach

- Un coach ou co-coach actif également comme joueur est autorisé à exercer son rôle de coach sur l'ensemble du terrain, sans restriction de zone.
- Cette disposition permet une gestion active en situation de jeu, lorsque le coach est engagé sur le terrain.

### Coach-moteur gardien

- Un coach ou co-coach actif également comme moteur est autorisé à exercer son rôle de coach à l'extérieur du terrain, sans restriction de zone.
- Cette disposition permet une gestion active en situation de jeu, lorsque le coach est en fonction de moteur à l'extérieur du terrain.

### Responsabilités

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

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

## 2.13 LE CAPITAINE

### Interactions avec l'arbitre

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

### Validation de match

- Le capitaine par sa signature valide la feuille de match.

### Tirage au sort

- Les capitaines des deux équipes participent au tirage au sort effectué par l'arbitre avant le début du match.

### Faire appel à un traducteur

- Le capitaine peut, si nécessaire, faire appel à un traducteur pour faciliter la communication avec l'arbitre.
- Le traducteur peut être toute personne présente, sans obligation de figurer sur la feuille de match.
- La notion de traduction est comprise dans un sens étendu, englobant les langues parlées, le langage des signes et aide à l'expression verbale.

### Remarque

Toute personne, qu'il s'agisse d'un joueur ou d'un moteur, peut être désignée capitaine de l'équipe. Toutefois, il est recommandé de nommer un joueur capable d'interagir avec l'arbitre, car il demeure le seul membre de l'équipe autorisé à communiquer avec celui-ci.

## 2.14 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 :

### 2.14.1. Fautes

- garder le ballon en sa possession pendant plus de 10 secondes (selon appréciation de l'arbitre) avant de le lâcher des mains. (chapitre [2.4.4](#))
- Sortir du terrain avec ou sans ballon. (chapitre [2.2.3](#))
- se déplacer avec le ballon. (chapitre [2.2.3.1](#)).
- faire une déviation. (chapitre [2.2.3.1](#)).
- Les piétons, les moteurs et joueurs en chaises 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. (chapitre [1.6.1](#), [1.6.2](#), [2.2.1](#), [2.2.2](#))
- tirer au but directement après avoir reçu le ballon d'un avantage. (chapitre [1.7.1](#))
- Le coup d'envoi est effectué de manière erronée. (Chapitre [2.3.2](#))
  - Comme franchir la ligne médiane avant la première passe.
- La balle d'arbitre est effectuée de manière erronée. (Chapitre [2.3.3](#))
  - Comme exécuter une première passe en avant.
- Le pénalty est effectué de manière erronée. (Chapitre [2.11](#))
  - Comme pénétration de la surface de réparation avant que le tireur ne lâche le ballon.
- faire une passe à soi-même. (chapitre [2.14.2](#))
- faire obstruction. (chapitre [2.14.3](#)) :
- faire un contact. (chapitre [2.14.4](#))
- faire une faute de zone. (chapitre [2.14.5](#))
- faire une faute de moteur. (chapitre [2.14.6](#))
- faire une passe au moteur. (chapitre [2.14.6.1](#))
- faire une faute de gardien. (chapitre [2.14.7](#))
- exercer un avantage physique. (chapitre [2.14.8](#))

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

### 2.14.2. Faire une Passe à soi-même

#### Définition de la 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.
- Toutefois, le contrôle du ballon est toléré lorsque celui-ci est réalisé sur place ou vers l'arrière du jeu.
- Les actions réalisées par un gardien dans sa zone ne sont pas considérées comme des passes à soi-même.

#### Remarques

- Une première reprise du ballon hors de la zone par un gardien ne constitue pas une passe à soi-même.
- Lors d'une interception dans la moitié défensive du terrain, un joueur bénéficiant de l'avantage attraper (chapitre [1.7.1](#)) ne sera pas sanctionné d'une passe à soi-même s'il récupère le ballon vers l'avant. Cette exception ne s'applique pas dans la moitié offensive du terrain.

### 2.14.3. Faire obstruction

Faire obstruction consiste à bloquer ou empêcher **totalem**ent 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.

Plusieurs situations peuvent être considérées comme des obstructions :

- Empêcher un joueur de se déplacer ou de faire une passe, par exemple:
  - en le bloquant de tous les côtés, de sorte qu'aucun mouvement ni aucune passe ne soit possible.
  - en se déplaçant rapidement devant lui pour l'empêcher totalement d'agir.
- Empêcher un joueur de rejoindre son équipe, seul ou à plusieurs, en le maintenant délibérément à l'écart du jeu.

#### Positionnement du corps

Il est autorisé pour un joueur ou un moteur d'écarter les bras et les jambes en dehors de son cylindre (voir définition au chapitre [2.14.4](#)). Toutefois, ces membres doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre dès qu'un adversaire tente de passer à proximité.

#### Cas particulier : phase défensive dans la surface de réparation

Lorsqu'un joueur défend dans sa propre surface de réparation:

- Il est autorisé d'entraver le chemin de l'adversaire en écartant les bras et les jambes, à condition de conserver le contact avec le sol, même si ces membres dépassent le cylindre.
- Les jambes d'un moteur doivent toujours rester en contact avec le sol et/ou la chaise, conformément à l'interdiction générale de jouer avec les jambes. Cette règle s'applique également dans ce contexte.
- Il est également légal de bloquer un joueur à l'intérieur de la surface de réparation.

#### Transition vers la phase offensive dans la surface de réparation

- Dès que l'action passe en phase offensive, tout blocage de joueur doit être immédiatement levé, sans condition.

#### Remarque

Le simple fait de se trouver dans le cylindre d'un adversaire ne constitue pas en soi une obstruction. Seul l'empêchement effectif de jouer est considéré comme tel.

#### 2.14.4. 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.

##### **Interdiction générale des contacts**

Tous les contacts sont interdits, qu'ils soient volontaires ou involontaires, entre

- piéton – piéton,
- fauteuil – fauteuil
- fauteuil – piéton,
- moteur – moteur ,
- moteur – piéton
- moteur – fauteuil

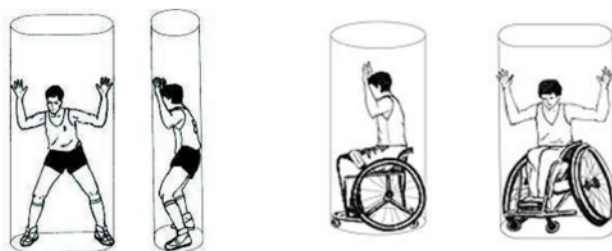
Cela inclut toute forme ainsi que tenir, toucher, pousser ou accrocher un autre joueur.

##### **Responsabilité en cas de contact (généralité)**

Afin de sanctionner les contacts les principes suivants peuvent déterminer le joueur fautif :

###### **1. Principe du cylindre et de la verticalité:**

Le cylindre est défini comme la forme géométrique projetée au sol par le joueur, son fauteuil roulant et toutes les roues de celui-ci, tel qu'on le verrait de dessous.



###### **En phase générale (milieu du terrain)**

Lorsqu'un joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale, le joueur qui a quitté son cylindre est responsable du contact.

###### **En phase de défense (dans la surface de réparation)**

En phase de défense les mêmes principes de non contact sont appliqués. La défense dans sa surface de réparation est cependant en droit d'être hors de son cylindre. Ceci ne définit plus la responsabilité du contact. Seule l'action des joueurs est déterminante pour décrire la responsabilité.

###### **2. Principe du chemin**

Le chemin d'un joueur correspond à une zone définie par deux droites parallèles imaginaires qui prolongent son cylindre corporel dans la direction de son déplacement.

Un joueur est considéré fautif s'il provoque un contact en s'arrêtant brusquement ou en interceptant la trajectoire d'un adversaire, sans lui accorder l'espace ni le temps nécessaire pour s'adapter, freiner ou changer de direction.

#### 2.14.5. 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.

Une faute de zone est commise indépendamment de la défense ou attaque quand:

- Une partie du corps d'un joueur de champ ou d'un moteur ou une partie d'un fauteuil roulant franchi la zone au sol, y compris la ligne délimitant cette zone.
- Un joueur ou moteur saute par-dessus ou enjambe un angle.
- Un joueur ramasse un ballon qui est encore dans la zone. voir chapitre [\(2.7\)](#)

#### **Exécution après la faute:**

- Faute offensive (joueur attaquant)
  - Le ballon est accordé au gardien, sans arrêt du jeu si possible, selon les conditions de remise habituelle.
- Faute défensive (joueur défenseur)
  - L'action offensive n'est pas interrompue immédiatement.
  - Si aucun but n'est inscrit, le ballon est redonné à l'équipe attaquante, sur la ligne de surface de réparation, pour une remise en jeu.

### 2.14.6. 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
- tirer ou dévier un ballon volontairement au but
- faire contact (chapitre [2.14.4](#))
- n'est pas en contact avec le fauteuil roulant lorsqu'il joue le ballon
- grimpe sur une chaise
- toucher la zone (chapitre [2.14.5](#))
- réceptionne une passe au moteur (chapitre [2.14.6.1](#))

#### 2.14.6.1. 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.

Deux situations sont définies comme des passes au moteur :

- Une passe délibérément adressée au moteur, peu importe l'endroit où celui-ci réceptionne le ballon.
- Une mauvaise passe envoyée au-dessus de la tête du joueur à qui elle était destinée et qui est assistée par un moteur. Cette passe est considérée comme une passe au moteur si ce dernier rattrape le ballon.

##### Cas particuliers:

- Si cette mauvaise passe ricoche sur le moteur sans que celui-ci ne l'attrape, le ballon est alors considéré comme neutre ("Balle libre"). Dans ce cas, une fois que le ballon a touché le sol, n'importe quel joueur, y compris joueur à qui est destiné la passe ou le moteur lui-même, peut récupérer le ballon, si ceci n'enfreint aucune autre règle du jeu.
- Si une mauvaise passe est involontairement envoyée à côté du joueur, à qui elle était destinée, le ballon peut être récupéré par le moteur. Cependant le moteur doit rester en contact avec le fauteuil et le ballon doit rester sous le niveau de la tête du joueur avant la réception de celui-ci.

##### Remarque

Une bonne passe en cloche peut être contrôlée par le moteur tant qu'elle est devant le sportif, si ceci n'enfreint aucune autres règles du jeu.



#### 2.14.6.2. 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 (chapitre [2.2.4](#))
- Sort de la surface de réparation. (chapitre [2.2.5](#))
- Ramasse le ballon en dehors de la surface de réparation. (chapitre [2.2.5](#))
- Faire un avantage physique: (chapitre [2.14.8](#))
- Utilise des accessoires non mentionnés sur sa licence. (ex. Gants)

#### 2.14.7. Exercer un avantage physique

##### **Définition**

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.

Par exemple:

- Une personne en fauteuil roulant n'est, par principe, pas autorisée à se lever. Le fait de décoller les fesses du fauteuil constitue déjà un avantage physique.
- Une personne en fauteuil roulant ne peut pas utiliser ses pieds pour se propulser, dévier ou freiner son fauteuil. Il ne peut non plus pas toucher le sol avec les pieds. (Sauf pour cas particulier accordé par un organe de contrôle. )
- Un gardien n'est pas autorisé à effectuer un mouvement non déclaré comme un mouvement dynamique utilisé dans le jeu. (chapitre [4.2](#))

## 2.15 LES FAUTES AVEC SANCTION 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.

### 2.15.1. 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.  
Notamment:
  - charger un adversaire
  - frapper, essayer de frapper ou bousculer 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 le ballon à un autre joueur ou passer en force
  - jouer d'une manière dangereuse ou brutale
  - si le moteur ignore son joueur systématiquement
- 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.

### Commentaire

Introduit en 2025, le coach est aussi responsable du fair-play de son public.

### 2.15.2. 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.

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 managéral) ne respectent pas les règles du fairplay malgré un avertissement (carton jaune) préalable.

La sanction est valable pour la durée entière du match.

#### **Remarque**

Lorsqu'une faute du gardien annule une occasion manifeste de but, mais que celle-ci n'est ni brutale, ni préméditée, ni volontaire, l'arbitre peut s'abstenir de prononcer une exclusion du gardien.

## 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 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

- peut aller partout sur le terrain,
- prend toutes les décisions signalées grâce à un sifflet.

#### un arbitre assistant

- 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

- 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
- seconde le team arbitral.
- est garant de la gestion du match dans sa globalité
- est référent en cas de litige

#### Le trio arbitral

- sanctionne le non-respect du fair-play.

## 3.2 LES 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 (chapitre [1.4](#)).
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences (chapitre [1.5.4](#)).
- assurer la fonction de chronométrateur.
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à leur 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 leurs 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.
- interrompre le jeu si un joueur ayant chuté :
  - présente des signes de blessure nécessitant une assistance immédiate ;
  - ou s'avère incapable de regagner sa position sur sa chaise sans aide extérieure
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage. 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 début et de fin de la période, d'interruption de jeu et de la reprise du match après une interruption du jeu.
- sanctionner tout comportement individuel ou d'équipe à l'encontre du fairplay.

## 3.3 LA 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 ses collègues arbitres le tout sous réserve que le jeu n'ait pas repris ou qu'on se trouve dans la même phase de jeu.

## 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 équitabilité 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 m<sup>2</sup> 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. Le joueur indique également sa position dynamique de jeu, à partir de laquelle un facteur d'ajustement est appliqué — en augmentation ou en réduction — à la surface d'ombre de base du gardien. chapitre [\(4.1\)](#)

Les dimensions maximales du but, déterminées en fonction des mesures du gardien, sont les suivantes :

Largeur : de 110 cm à 250 cm

Hauteur : de 110 cm à 250 cm

Tout changement en cours de saison doit être signalé par le coach.

### Remarques

- Avant la prise de ses mesures, le gardien doit déclarer l'utilisation éventuelle d'éléments accessoires, tels que des gants, afin qu'ils soient pris en compte dans le calcul des dimensions du but.
- Le team-but est chargé de l'installation des buts et est responsable du respect des dimensions réglementaires sur les terrains lors des rencontres. (chapitre [1.2](#))

### Commentaire

Les coach ont la possibilité de calculer eux-mêmes les dimensions du but via l'outil disponible en ligne. Toutefois, seuls les calculs effectués par le team-but en début de championnat sont reconnus comme mesures officielles.

## 4.1 LE FACTEUR DYNAMIQUE AUX DIMENSIONS DE BUTS

Un facteur dynamique est ajouté ou réduit afin d'harmoniser les performances des gardiens en fonction de leur capacité à effectuer davantage de mouvements que d'autres, tout en conservant une mesure statique et reproductible. En effet, certains gardiens adoptent un style de jeu plus statique que d'autres.

(Il n'est par ailleurs pas possible de mesurer précisément la hauteur d'un saut ou la vitesse d'un plongeon d'un gardien de manière répétitive.)

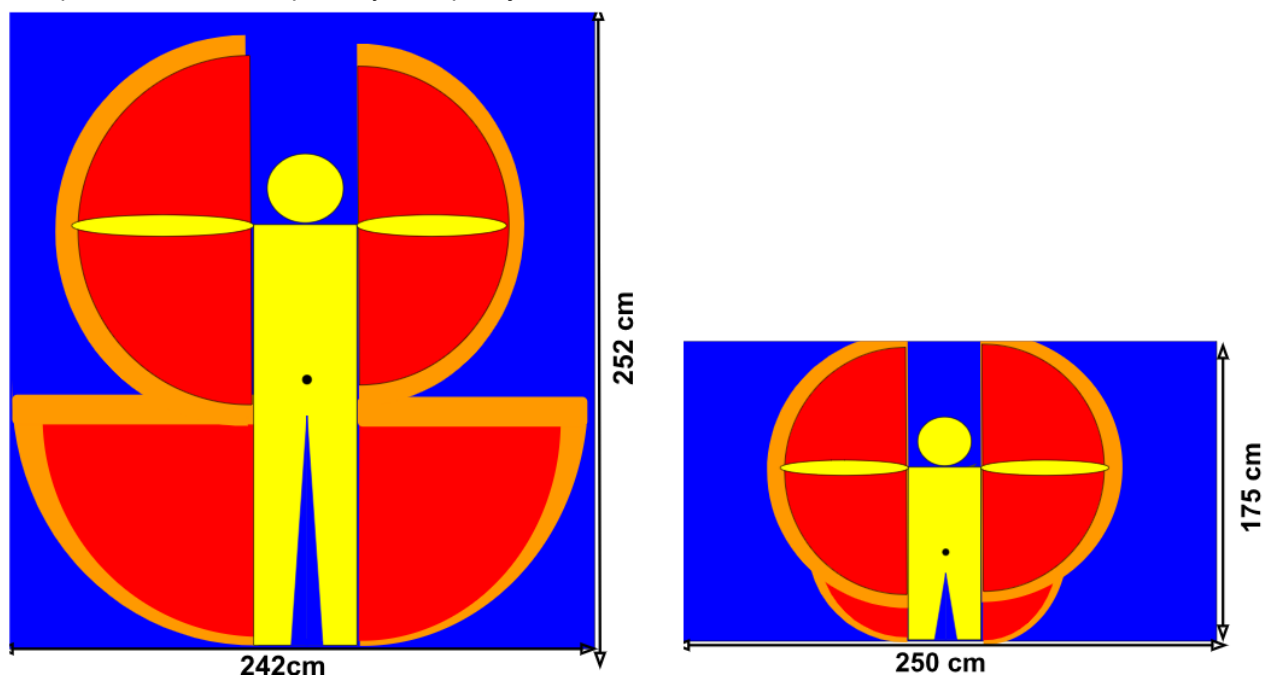
Le gardien indique sa position dynamique de jeu à partir de laquelle un facteur d'ajustement est appliqué — en augmentation ou en réduction — à la surface d'ombre du gardien. chapitre (4.1)

Un facteur dynamique du gardien peut, par exemple, correspondre à une action telle que :

- un saut pour intercepter une balle,
- ou un plongeon au sol pour effectuer un arrêt.
- Vitesse de mouvement aux extensions possibles.

La notion de dynamique de jeu du gardien est inscrite sur sa licence. En cas de non-respect du mouvement déclaré, un avantage physique non autorisé peut être sanctionné.

Représentation de l'espace dynamique ajouté:



**Remarque:**

- Un gardien à genoux est autorisé à arrêter le ballon avec toutes les parties de son corps, y compris les pieds, à condition de respecter les mouvements dynamiques qu'il a déclarés.
- Un gardien en fauteuil roulant peut aussi adopter des facteurs dynamiques.

www.rafroball.org



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