

REGLEMENT DU HANDI-FAUTEUIL

•••

OU LA PRATIQUE POUR TOUS DU HANDBALL EN FAUTEUIL

Ce document a été créé par :
Les membres de la Commission de Développement de la
Fédération Française de Handball

Rédaction :
Mademoiselle Quetstroy Vanessa

6 JANVIER 2004

Document validé par :

- La Commission des Statuts et de la Réglementation 
- La Commission Centrale d'Arbitrage 
- Le bureau exécutif de la Fédération Française de handball 

Table des matières

<u>TABLE DES MATIERES</u>	1
<u>REGLE 1 - L'AIRE DE JEU</u>	2
<u>REGLE 2 – TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET TIME OUT</u>	4
<u>REGLE 3 – LE JOUEUR, LE BALLON</u>	6
<u>REGLE 4 - L'EQUIPE, LES CHANGEMENTS, L'EQUIPEMENT</u>	7
<u>REGLE 5 - LE GARDIEN DE BUT</u>	10
<u>REGLE 6 - LA SURFACE DE BUT</u>	11
<u>REGLE 7 - LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF</u>	12
<u>REGLE 8 - IRREGULARITES ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS</u>	14
<u>REGLE 9 - VALIDETE DU BUT</u>	16
<u>REGLE 10 - L'ENGAGEMENT</u>	17
<u>REGLE 11 - LA REMISE EN JEU</u>	18
<u>REGLE 12 - LE RENVOI</u>	19
<u>REGLE 13 - LE JET FRANC</u>	20
<u>REGLE 14 - LE JET DE 7 METRES</u>	23
<u>REGLE 15 - INSTRUCTIONS GENERALES POUR L'EXECUTION DES JETS (ENGAGEMENT, REMISE EN JEU, REMISE EN JEU, RENVOI, JET FRANC, JET DE 7 METRES)</u>	25
<u>REGLE 16 - LES SANCTIONS</u>	26
<u>REGLE 17 – LES ARBITRES</u>	30
<u>REGLE 18 - LE CHRONOMETREUR ET LE SECRETAIRE</u>	32

REGLE 1 - L' AIRE DE JEU

1.1. L'aire de jeu est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 de large comprenant une aire de jeu et deux surfaces de but (voir Règle 1.4 et Règle 6). Les grands cotés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autres des montants).

Une zone de sécurité devrait entourer l'aire de jeu. Sa largeur est au moins de 1 mètre le long de la ligne de touche et de 2 mètres derrière la ligne de sortie de but.

Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1.2. Le but est placé au milieu de chaque ligne de but. Les buts doivent être solidement fixés

au sol ou aux murs derrière eux. Ils ont une hauteur interne de 1 mètre 60 et une largeur de 2 mètres 40.

Les mesures de buts sont identiques à celles des buts de mini-handball.

Conseil : Le but doit être muni à l'arrière d'un filet suspendu de telle sorte que le ballon qui entre dans le but ne puisse rebondir ou ressortir immédiatement.

1.3. Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent. Les lignes de but doivent présenter une largeur de 8 cm entre les montants du but, alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm.

Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être remplacées par une différence de Couleurs entre les zones adjacentes du sol.

1.4. Devant chaque but se trouve la surface de but (voir Règle 6). La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante : une ligne de 3 mètres de long directement devant le but ; cette ligne est parallèle à la ligne de but et en est éloignée de 6 mètres; et deux quarts de cercle de 6 m de rayon chacun qui relie la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but.

1.5. La ligne de jet franc- ligne des 9 mètres- est une ligne discontinue, tracée à 3 m de la ligne de surface de but. Les traits de ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm.

1.6. La ligne des 7 mètres est une ligne de 1 m de long placée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres.

1.7. Une ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne des 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres.

1.8. La ligne médiane relie les milieux de ligne de touche.

1.9. La ligne de changement (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à une distance de 4,5 mètres de celle-ci. L'extrémité de cette ligne de changement est marquée par une ligne parallèle à la ligne médiane. Cette ligne se prolonge de 15 centimètres sur l'aire de jeu et de 15 centimètres hors de l'aire de jeu.

REGLE 2 – TEMPS DE JEU, SIGNAL DE FIN ET TIME OUT

Temps de jeu

2.1. La durée normale du temps de jeu pour les équipes est de 3x15 minutes ; les pauses sont de 10 minutes.

Interprétations : Le temps de jeu doit être modulable selon la catégorie d'âge et les aptitudes physiques des joueurs.

Signal de fin

2.2. Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométrateur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre siffle pour indiquer que le match est terminé (voir Règle 17.10).

Commentaires : Si la salle n'est pas équipée d'un tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage et de signal sonore de fin automatique, le chronométrateur utilisera une horloge de table ou un chronomètre manuel et terminera le match avec un signal sonore de fin de match (voir Règle 18.2, 2^{ème} paragraphe).

Lors de l'utilisation d'une installation murale de chronométrage, le chronomètre devrait, si possible être régler pour fonctionner de 0 à 15 minutes.

2.3. Toute irrégularité et attitude antisportive commise avant ou même temps que le signe de fin (fin de tiers temps ou fin du match) doivent être pénalisés, même si la sanction ne peut intervenir qu'après le retentissement de ce signal. L'arbitre ne sifflera la fin du match qu'après l'exécution du jet franc (excepté 13.4) ou du jet 7 mètres dont il y a lieu d'attendre le résultat immédiat (voir également l'interprétation n°1).

2.4. Si le signal de fin (de tiers temps ou de fin de match) retentit précisément au moment de l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres même si le ballon est déjà lancé, il y a lieu de recommencer ce jet. Il convient d'attendre le résultat immédiat de ce jet avant que les arbitres terminent le match.

2.5. Les joueurs et les officiels de l'équipe peuvent être sanctionnés personnellement pour des irrégularités ou des comportements antisportifs commis pendant l'exécution d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres dans les circonstances décrites dans les Règles 2.3-4. Une irrégularité commise pendant l'exécution d'un tel jet ne peut déboucher sur un jet franc pour l'équipe adverse.

2.6. Si les arbitres déterminent que le chronométrateur a donné le signal de fin (de tiers temps ou de match) trop tôt, ils sont obligés de retenir les joueurs sur l'aire de jeu et de faire reprendre le match pour la durée du temps restant.

L'équipe qui était en possession du ballon au moment du signal prématuré restera en possession du ballon lors de la reprise du jeu. Si le ballon n'était pas en jeu, celui-ci reprend avec le jet qui correspondait à la situation de jeu (13.4a-b).

Si un des tiers temps d'un match a été arrêté trop tard, la durée du tiers temps suivant est réduite en conséquence. Si le troisième tiers temps d'un match a été arrêté trop tard, les arbitres ne sont plus en mesure de changer quoi que ce soit.

Time out

2.7. Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (time out) et quand il doit reprendre.

Un time out est obligatoire quand :

- a)** une exclusion, une disqualification ou une expulsion est prononcée,
- b)** un jet de 7 m est prononcé,
- c)** un team time out est prononcé,
- d)** un changement irrégulier intervient ou qu'un joueur «supplémentaire» entre sur l'aire de jeu,
- e)** le chronométreur émet un coup de sifflet,
- f)** des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle 17.8.
- g)** un joueur tombe du fauteuil et n'arrive pas à se relever,
- h)** quand la balle est injouable (par exemple coincée sous un fauteuil).

Un time out es généralement accordé dans certaines autres situations, en fonction des circonstances (voir l'interprétation n°2).

Les irrégularités commises pendant un time out ont les mêmes conséquences que celles commises pendant le match (Règle 16.13, 1^{er} paragraphe).

2.8. Les arbitres signalent au chronométreur l'instant de l'arrêt du chronomètre lors d'un time out.

Le time out est à signaler au chronométreur par 3 coups de sifflet brefs.

A l'issue du time out, le match doit être repris par un coup de sifflet (15.2b).

2.9. Chaque équipe a droit à un team time out d'une minute au cours de chaque tiers-temps du temps de jeu réglementaire (interprétation n°3).

REGLE 3 – LE JOUEUR, LE BALLON

3.1. Le fauteuil est considéré comme partie intégrante du joueur.

3.2. Le ballon consiste en une enveloppe de cuir ou de matière synthétique. Il doit être sphérique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante (17.3).

3.3. Les dimensions du ballon, c'est-à-dire circonférences et poids, seront à adapter selon l'âge des joueurs et le plus haut niveau de handicap présent sur le terrain.

Interprétations : Il sera conseillé l'usage du ballon type 1 ou 2. Les initiations peuvent se dérouler avec des ballons de mini-hand.

3.4. Les arbitres décident de la taille du ballon appropriée au déroulement du match.

REGLE 4 - L'EQUIPE, LES CHANGEMENTS, L'EQUIPEMENT

L'équipe

4.1. Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 6 joueurs, gardien de but compris. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs désigné comme le gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peut devenir un gardien à tout moment (voir toutefois les règles 4.4 et 4.7).

4.2. Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'eux doit être désigné comme « responsable d'équipe ». Il est le seul habilité à s'adresser au chronométreur/secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté Interprétation n°3 « team time-out »).

Un officiel n'est généralement pas autorisé à entrer sur l'aire de jeu au cours du match. Toute irrégularité à cette règle doit être sanctionnée comme une attitude antisportive (voir à ce propos les Règles 8.4, 16.1d, et 16.6b). Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13.1a-b ; Interprétation n°9).

4.3. Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match, doivent, pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire/chronométreur et être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match, peut en principe, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe (voir toutefois les Règles 4.4 et 4.6).

Si un joueur non autorisé à participer au match entre sur l'aire de jeu, il doit être disqualifié (16.6a). La rencontre reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13.1a-b ; Interprétation n°9).

Les changements

4.4. Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu (4.5).

Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but (4.7 et 14.10).

Les règles de changement s'appliquent également pendant un time out (à l'exception des team time out).

4.5. Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable. Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse. Si plus d'un joueur de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné.

Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13.1a-b ; interprétation n°9).

4.6. Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, ou si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion. Par conséquent, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pour les deux prochaines minutes.

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, il est sanctionné par une nouvelle exclusion de deux minutes. Cette sanction prend effet immédiatement et un autre joueur de l'équipe doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la première durée d'exclusion.

Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse (13.1a-b ; interprétation n°9).

L'équipement

4.7. Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en terme de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse. Les joueurs occupants le poste de gardien doivent porter une tenue de couleur différente de celle de leur équipe ainsi que celle de l'équipe adverse et du gardien adverse (17.3).

Commentaires : Le port du pantalon de survêtement est autorisé.

4.8. Les joueurs doivent porter des numéros mesurant au moins 10 centimètres de haut coté dos ou 10 centimètres coté poitrine. Ceux-ci devraient être numérotés de 1 à 20.

Le numéro du joueur doit figurer sur le dossier du fauteuil et mesurer au moins 20 centimètres de haut.

La couleur des chiffres doit clairement contraster avec la couleur et le motif du maillot.

Le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard. Ce brassard est environ de 4 centimètres de large et sa couleur doit contraster avec celle du maillot.

4.9. Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les autres joueurs, ainsi que les protections pour doigts, main, poignée coude ou avant-bras ; armature ou moulures faites de cuir, plastique souple, métal ou tout autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou.

Exceptions faites : les prothèses et orthèses ordonnées par un médecin, dans le cadre de la pratique sportive.

4.10. Le gardien de but doit être équipé de protection au niveau des jambes si le type de handicap le nécessite. Les protections pour épaules, bras, cuisses ou jambes, genouillères, protection de nez, lunettes sont autorisées pour autant qu'elles soient capitonnées afin de ne pas mettre en danger les autres joueurs sont autorisés.

4.11. Si un joueur saigne ou a du sang sur le corps ou sur le maillot, il doit quitter l'aire de jeu immédiatement et volontairement (dans le cadre d'un changement) afin d'arrêter le saignement, de panser la plaie et de nettoyer le corps et le maillot. Le joueur ne peut pas retourner sur l'aire de jeu tant que cela n'a pas été effectué.

Tout joueur qui ne respecte pas les instructions des arbitres relatives à cette disposition est reconnu coupable d'attitude antisportive (8.4, 16.1d et 16.3c).

4.12. Dans le cas d'une blessure, les arbitres peuvent donner la permission (par les gestes n°16 et 17) à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant un time out et ce uniquement afin de porter assistance à un joueur blessé de leur équipe (4.2, 16.1d, 16.3d, 16.6b).

4.13. La publicité est autorisée sur le dossier et sur les flasques du fauteuil. Les modalités et les normes feront l'objet d'un additif ultérieur.

Le fauteuil

4.14. Le fauteuil doit être l'objet d'une attention particulière, il est considéré comme partie intégrante du joueur. Il doit être contrôlé par les arbitres ou les encadrants des séances.

Si l'arbitre juge le fauteuil dangereux, il sera exclu du jeu.

a) Le fauteuil comporte une main courante aux deux grandes roues. Le diamètre maximum des deux grandes roues est de 660 mm. L'inclinaison des roues est autorisée.

b) La hauteur du siège est le point le plus haut et roues en position de marche avant. La hauteur moyenne est de 53 cm.

c) Chaque fauteuil doit être muni d'un dossier.

d) Le repose-pied est obligatoire et doit être fixé.

e) Un pare-chocs autour du repose-pied est autorisé.

f) Les pieds doivent être obligatoirement maintenus sur le repose-pied par une bande de velcro, un sandow sans crochet ou un élastique sans boucle métallique. Les attaches de ce système devront être fixées sur le repose-pied et la sangle de maintien passée sur le bout des pieds.

g) Les dispositifs de direction, de freinage ou de vitesse sont interdits.

h) Les accoudoirs ou tout autre soutien pour le tronc fixés au fauteuil ne doivent pas dépasser la ligne des genoux ou du tronc en position assise.

i) Le fauteuil à trois, quatre, cinq et six roues est autorisé.

Conseil : Les roues stabilisatrices sont conseillées afin d'éviter les bascules avants ou arrières.

REGLE 5 – LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but peut :

5.1. Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ou du fauteuil.

5.2. Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champs (Règles 7.3-5-7-8-10-11-12); cependant le gardien de but n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi (Règles 6.5, 12.2 et 15.3b).

5.3. Quitter la surface de but et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ. On considère que le gardien a quitté la surface de but dès que l'une des roues du fauteuil dépasse la ligne de surface de but.

5.4. Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et continuer à le jouer sur la surface de but.

Le gardien ne peut pas :

5.5. Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense (8.2, 8.5).

5.6. Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (jet franc selon 13.1a si le renvoi a été engagé par un coup de sifflet, sinon simple répétition du jet).

5.7. Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable (13.1a).

5.8. Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but (13.1a).

5.9. Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but (13.1a).

5.10. Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but(13.1a).

5.11. Franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne des 4 mètres) ou son prolongement de part et d'autre lors de l'exécution du jet de 7 m, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur (14.9).

REGLE 6 - LA SURFACE DE BUT

6.1. Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir toutefois 6.3). La surface de but, y compris la ligne de surface de but est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la dépasse avec l'une des roues du fauteuil même latéralement.

6.2. La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

- a)** jet franc, si un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but (13.1a),
- b)** jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire avantage (13.1a-b, voir cependant 6.2c),
- c)** un défenseur pénètre dans la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse (14.1a).

6.3. L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

- a)** un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les joueurs adverses,
- b)** un joueur pénètre sur la surface de but sans le ballon et n'en tire aucun avantage
- c)** un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse.

6.4. Le ballon appartient au gardien de but sur la surface de but.

Il est interdit à tout joueur de champ de toucher le ballon qui s'y trouve à terre, en mouvement ou tenu par le gardien (13.1a-b). Par contre, le ballon qui s'y trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi (12.2).

6.5. Le gardien doit remettre le ballon en jeu par un renvoi (Règle 12) lorsque le ballon termine sa course dans la surface de but.

6.6. Lorsqu'un joueur de l'équipe défendant touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi (6.5).

6.7. Si un joueur lance le ballon dans sa propre surface de but il est décidé :

- a)** but si le ballon parvient dans le but,
- b)** jet de 7 m, si le ballon s'immobilise sur la surface de but ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci ne parvient pas dans le but (13.1a-b),
- c)** remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (11.1),
- d)** que le jeu poursuit si le ballon traverse la surface de but pour rejoindre la surface de jeu sans avoir été touché par le gardien.

6.8. Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.

REGLE 7 - LE MANIEMENT DU BALLON, LE JEU PASSIF

Le maniement du ballon

Il est permis de :

7.1. Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux et toutes les parties du fauteuil.

7.2. De se servir des mains courantes du fauteuil pour ramasser un ballon au sol ou le protéger de l'adversaire.

7.3. Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre (13.1a).

7.4. Faire 3 pas au maximum avec le ballon. On considère qu'un pas est effectué lorsque :

a) Un joueur, qui a une main ou les deux sur les mains courantes du fauteuil, effectue une action de poussée vers l'avant ou l'arrière dans un but de se déplacer balle en main ou sur les genoux.

b) Un joueur en possession du ballon fait tourner son fauteuil dans une direction quelconque, en utilisant une des deux grandes roues et en bloquant l'autre en la tenant stationnaire, cette dernière est considérée comme roue de pivot. Un pivot est considéré comme un pas.

c) Faire glisser la main sur la main courante de la roue pour s'arrêter, sans même que la main n'effectue un mouvement vers l'avant ou l'arrière, est pas considéré comme un pas.

d) Un joueur en possession du ballon fait tourner son fauteuil dans une direction quelconque en utilisant les deux grandes roues, cette dernière est considérée comme une action de rotation.

7.5. Sur place ou en mouvement :

a) Faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec ou les deux mains.

b) Faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois (dribbler) de suite avec une main ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive, et de le reprendre à l'aide de la main courante du fauteuil avec une ou les deux mains.

c) Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas que peut faire un joueur quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains. Il peut faire autant de poussées qu'il veut entre les rebonds du ballon au cours du dribble.

d) Le joueur peut conduire un dribble tout en manipulant la main courante du fauteuil.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou les deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes (13.1a).

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre temps, il a été contrôlé sur les genoux, ou s'il a été touché par un autre joueur ou le but.

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre temps, il a touché un autre joueur ou le but.

7.6. Passer le ballon d'une main à l'autre

Il est interdit de :

7.7. Jouer le ballon lorsque le joueur est hors du fauteuil au sol ou les fesses décollées de l'assise du fauteuil, ou que le fauteuil n'est plus en équilibre horizontal sur les roues.

7.8. Arrêter le ballon d'une main et de re dribbler sans que le ballon ait touché un autre joueur, le but, ou n'ait été contrôlé sur les genoux.

7.9 Il est interdit de frapper volontairement le ballon avec les pieds.

7.10. Toucher volontairement le ballon avec le fauteuil ou la partie sous les genoux, et dans un but d'arrêter le jeu ou de prendre un avantage. On laisse la subjectivité de cette règle à l'arbitre.

7.11. Passer la main sous le ballon lors du dribble.

7.12. Coincer le ballon sous le fauteuil. Dans le cas où le ballon se trouve coincé sous le fauteuil, la balle appartiendra à l'équipe en possession du ballon avant qu'il ne se trouve coincé.

7.13. Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire du jeu.

Le jeu passif

7.14. Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable (voir interprétation n°4). Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par jet franc contre l'équipe en possession du ballon.

Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

7.15. Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement. Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon (voir interprétation n°4).

Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement (voir interprétation n°4).

REGLE 8 - IRREGULARITES ET COMPORTEMENTS

ANTISPORTIFS

Il est permis :

8.1.

- a) D'utiliser les bras ou les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer.
- b) D'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel coté.
- c) Subtiliser le ballon posé sur les genoux du joueur adverse.
- d) De barrer le chemin au joueur adverse avec le corps et le fauteuil, même s'il n'est pas en possession du ballon.
- e) D'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner
- f) De faire un écran, c'est-à-dire de retarder ou d'empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain. L'écran doit être stationnaire quand le contact a lieu, les roues doivent être au sol.

Il est interdit :

8.2.

- a) D'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient dans les mains.
- b) De barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains, les jambes ou de le repousser.
- c) De retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, charger, accrocher lui ou le fauteuil, de jeter le fauteuil contre lui.
- d) De gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans le ballon) de manière irrégulière ou par l'arrière.
- e) Rentrer violemment et volontairement en contact avec le fauteuil du joueur adverse.
- f) De rentrer en contact avec le fauteuil adverse de manière à le renverser.

8.3. Toute irrégularité à la règle 8.2, ou l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionné progressivement. Par sanction progressive, on entend qu'il n'est pas suffisant de sanctionner une irrégularité particulière uniquement par un jet franc ou de 7 m. Car cette faute dépasse le type d'irrégularité concernant la lutte pour le ballon.

Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle, en commençant par un avertissement (16.1b) et se poursuivant par une série de sanction de plus en plus sévère (16.3b et 16.6g).

Les avertissements et les exclusions provenant d'autres irrégularités doivent également être pris en compte dans la progressivité.

8.4. Toute expression verbale et gestes physiques incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs (consulter l'interprétation n°5 pour des exemples). Cela s'applique à la fois aux joueurs et aux officiels de l'équipe sur et dehors de

l'aire de jeu. La sanction progressive s'applique également dans les cas de comportements antisportifs (16.1d, 16.3c-d et 16.6b-g-h).

8.5. Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié (16.6c), en particulier lorsqu'il :

a) Frappe ou arrache le bras tireur d'un joueur en action de tir ou de passe, depuis le côté ou l'arrière,

b) Exécute une action de manière à toucher le joueur à la tête ou au cou,

c) Pousse le joueur adverse ou son fauteuil de manière à faire tomber le joueur, ceci s'applique également au gardien de but qui quitte sa surface de but dans le cadre d'une contre-attaque de l'équipe adverse,

Pousse le joueur dans la surface de but,

Touche le défenseur à la tête lors d'un jet franc effectué comme tir direct au but, à condition que ce défenseur ne bouge pas ; il en va de même lorsqu'il touche le gardien à la tête lors d'un jet de 7 mètres, à condition que ce gardien ne bouge pas.

8.6. Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci (consultez l'interprétation n°6 pour des exemples), doit être sanctionné par une disqualification (16.6d).

8.7. Un joueur coupable de « voie de fait » pendant le temps de jeu doit être expulsé (16.9-11). Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification (16.6^e ; 16.13b-d). Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié (16.6f).

8.8. Toute violation des règles 8.2.7 sera sanctionnée par un jet de 7 m pour l'équipe adverse (Règle 14.1), si cette irrégularité déjoue directement ou indirectement une occasion manifeste de marquer un but en raison de l'interruption dont elle est responsable.

Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse (voir Règles 13.1a-b, 13.2-3).

REGLE 9 - VALIDITE DU BUT

9.1. Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit la ligne de but, pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir. L'arbitre de but siffle (deux coups brefs) et confirme la validité du but.

Si le ballon entre dans le but malgré une irrégularité commise par un joueur de l'équipe défendante, le but doit être accordé.

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométreur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien (12.2 2^{ème} paragraphe).

9.2. Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement.

Si le signal de fin de match ou du tiers-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils accordent le but.

9.3. L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Le match est nul si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts ou aucun but.

REGLE 10 - L'ENGAGEMENT

10.1. Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne le tirage au sort préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procède à l'engagement.

Les équipes changent de camp à chaque tiers-temps du match. L'engagement du début du second tiers-temps revient à l'équipe qui ne l'avait pas au début du match.

L'engagement du troisième tiers-temps est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et a choisi de terminer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camps.

10.2. Après chaque début, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but (excepté Règle 9.2 2^{ème} paragraphe).

10.3. L'engagement est exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement (13.1a) depuis le centre de l'aire du jeu (avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté) dans n'importe quelle direction. Le joueur exécutant l'engagement doit se situer avec l'entre deux roues du fauteuil chevauchant la ligne médiane jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main 13.1a).

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet (15.1 paragraphes 2 et 3).

10.4. Lors de l'engagement au début de chaque tiers-temps, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverse peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 m du joueur exécutant l'engagement (15.6).

REGLE 11 - LA REMISE EN JEU

11.1. Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe.

11.2. La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres (excepté 15.2b), par l'équipe opposée à l'équipe dont le joueur ou le fauteuil a touché en dernier lieu le ballon avant qu'il ne franchisse la ligne de touche ou de sortie de but.

11.3. La remise en jeu est exécutée depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, ou s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de but du côté concerné.

11.4. Le porteur du ballon doit chevaucher la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Il ne lui est pas permis de poser le ballon sur le sol et de le reprendre en main ou de le faire rebondir et de le reprendre en main (13.1a).

11.5. Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir au moins à 3 mètres du lanceur. Toutefois, il leur est toujours permis de se placer immédiatement à l'extérieur de la ligne de surface de but, même si la distance entre eux et le porteur du ballon est inférieure à 3 mètres.

REGLE 12 - LE RENVOI

12.1. Un renvoi est accordé quand le gardien de but a contrôlé le ballon sur la surface de but (Règle 6.5) ou quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Cela veut dire que dans les deux situations le ballon est considéré comme « hors jeu » et que la règle 13.3 s'applique s'il y a une irrégularité de la part de l'équipe du gardien après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi a été engagé.

12.2. Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15.2b), depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a franchi la ligne de surface de but.

Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver près de la ligne de surface de but. Cependant ils peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci a franchi la ligne de surface de but (15.6).

12.3. Après avoir exécuté son renvoi, le gardien ne peut pas retoucher le ballon si celui-ci n'a pas été touché par un autre joueur (5.7, 13.1a).

REGLE 13 - LE JET FRANC

Décision du jet franc

13.1. En principe, les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :

a) L'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon (voir règles 4 à 15),

b) L'équipe défendante commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait (voir règles 4 à 8).

13.2. Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela veut dire que les arbitres, suivant la règle 13.1a, ne devraient pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon immédiatement après une irrégularité commise par l'équipe attaquante.

De même, dans le cadre de la Règle 13.1b, les arbitres devraient seulement intervenir quand il est clair que l'équipe attaquante qui a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

Si l'irrégularité appelle une sanction personnelle, les arbitres peuvent décider d'interrompre le match immédiatement, si cela ne représente pas un désavantage pour l'équipe opposée à l'équipe responsable de l'irrégularité. Sinon, la sanction est reportée jusqu'à ce que la situation de jeu existante soit terminée.

La Règle 13.2 ne s'applique pas dans le cas d'une infraction aux Règles 4.2-3 ou 4.5-6, où le match devrait être interrompu, généralement par l'intervention du chronométrateur.

13.3. En plus des situations évoquées dans la règle 13.1a-b, un jet franc est également décidé comme moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu, même si aucune irrégularité n'est intervenue. Dans le cas où le ballon touche un élément de la salle ou le plafond ou est coincé sous le fauteuil, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu.

13.4. En plus des situations évoquées dans la Règle 13.1a-b, un jet franc peut être également décidé comme moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (c'est-à-dire lorsque le ballon est en jeu), même si aucune irrégularité n'est intervenue :

a) Si une équipe en possession du ballon au moment de l'interruption, cette équipe reste en possession du ballon,

b) Si aucune des deux équipes n'est en possession du ballon, la possession du ballon revient à l'équipe qui avait la dernière possession du ballon avant l'interruption,

c) Si le match est interrompu parce que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu.

La règle de « l'avantage » dont il est question dans la règle 13.2 ne s'applique pas aux situations reprises dans la règle 13.4.

13.5. S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit, au moment du coup de sifflet de l'arbitre, immédiatement poser ou laisser tomber sur le sol le ballon à l'endroit où il se trouve (16.3^e).

Exécution du jet franc

13.6. Le jet franc est également exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté 15.2b) et, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue. Les exceptions à ce principe sont reprises ci-dessous.

Dans les situations décrites dans la règle 13.3, le jet franc est effectué, après le coup de sifflet, en principe de l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption. Dans le cas où le ballon touche un élément extérieur au terrain, le jet franc est effectué, également après le coup de sifflet, en principe à la verticale de l'endroit où le ballon a touché l'élément.

Si un arbitre ou un délégué technique interrompt le match en raison de l'irrégularité commise par un joueur ou un officiel de l'équipe qui défend et que cette intervention se solde par une sanction personnelle, il convient de procéder au jet franc de l'endroit où se trouvait le ballon lors de cette interruption, si cet endroit est plus favorable que celui où a eu lieu l'irrégularité.

La même exception qu'au paragraphe précédent est applicable si le chronométrateur interrompt la partie en raison d'un changement irrégulier ou d'une entrée irrégulière conformément aux règles 4.2-3 ou 4.5-6.

Comme indiqué dans la Règle 7.14, les jets francs sanctionnant un jeu passif doivent être exécutés de l'endroit où le ballon se trouvait lors de l'interruption du match.

En dépit des principes et des procédures de base énoncées dans les paragraphes précédents, un jet franc ne pourra jamais être exécuté à l'intérieur de la propre surface de but de l'équipe exécutant le jet franc ou à l'intérieur de la ligne de jet franc de l'équipe adverse. Dans toute situation où l'endroit indiqué dans l'un des deux paragraphes se situe dans l'un de ces deux zones, l'endroit de l'exécution du jet franc doit être placé vers le point le plus proche immédiatement en dehors de la zone à accès limité.

13.7. Une fois le joueur de l'équipe à qui a été accordé le jet franc a rejoint la position correcte pour effectuer le jet franc, le ballon dans la main, il ne peut pas déposer ce ballon sur le sol et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre (13.1a).

13.8. Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc (15.1).

Lorsque des attaquants se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc, les arbitres doivent corriger les positions irrégulières exercent une influence sur le déroulement du match (15.1). Il faut alors procéder au jet franc après un coup de sifflet (15.2b).

Si des joueurs de l'équipe attaquante touchent ou franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet et avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, il est décidé d'accorder un jet franc en faveur de l'équipe défendante (13.1a).

13.9. Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverse doivent se tenir à une distance minimale de 3 m du lanceur. Si l'exécution a lieu au niveau de leur ligne de jet franc, ils peuvent se placer immédiatement en dehors de leur ligne de surface de but.

REGLE 14 - LE JET DE 7 METRES

Décision de jet de 7 mètres

14.1. Un jet de 7 m est ordonné quand :

a) Une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.

b) Il y a un coup de sifflet lors d'une occasion manifeste de but.

c) Une occasion manifeste de but est déjouée par l'intervention d'une personne ne participant pas au jeu.

14.2. Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité (Règle 14.1a), le joueur de l'équipe attaquante reste pleinement maître du ballon et de son équilibre, même si, par la suite, le joueur ne parvient pas à concrétiser son occasion de but.

Chaque fois qu'une occasion de 7 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de 7 mètres est en effet justifiée et nécessaire. Si le joueur attaquant marque un but malgré l'intervention irrégulière d'un défenseur, il n'y a évidemment pas lieu de donner un jet de 7 mètres. Inversement, s'il apparaît que le joueur a vraiment perdu le contrôle du ballon ou la maîtrise de son équilibre en raison de l'irrégularité de sorte qu'une véritable occasion manifeste de but est déjouée, il faut accorder un jet de 7 mètres.

14.3. Lorsqu'ils donnent un jet de 7 mètres, les arbitres doivent accorder un time out (2.7).

Exécution du jet de 7 mètres

14.4. Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ (13.1a).

14.5. Lors de l'exécution du jet de 7 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avec les roues du fauteuil, avant que le ballon n'ait quitté sa main (13.1a).

14.6. Après l'exécution d'un jet de 7 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but (13.1a).

14.7. Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres (13.1a).

14.8. Lors de l'exécution du jet de 7 mètres, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne conclut pas par un but.

14.9. Le jet de 7 mètres doit être rejoué, si un but n'a pas été marqué, si le gardien de but franchit sa ligne de limitation, c'est-à-dire la ligne de 4 mètres (1.7 et 5.11), avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur.

14.10. Il n'est plus permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 7 mètres, et se trouve en position correcte, le ballon en main. Toute tentative visant à quitter le but dans cette situation pour un changement sera sanctionnée comme un comportement antisportif (8.2, 16.1d et 16.3c).

REGLE 15 - INSTRUCTIONS GENERALES POUR L'EXECUTION DES JETS (engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)

15.1. Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur avant l'exécution du jet.

Tous les joueurs doivent prendre les positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur, à l'exception du cas prévu par la Règle 10.3, 2^{ème} paragraphe.

Une mauvaise position de départ d'un jet est à corriger (excepté 13.8 2^{ème} paragraphe et 15.7).

15.2. L'arbitre doit faire reprendre le jeu par un coup de sifflet :

a) Toujours pour un engagement (10.3) ou un jet de 7 mètres (14.4),

b) Dans le cadre d'une remise en jeu, d'un renvoi ou d'un jet franc :

- Pour une reprise de la rencontre après un time out,
- Pour une reprise en jeu avec un jet franc en vertu de la Règle 13.4,
- Pour un retardement dans l'exécution du jet,
- Après une correction de la position des joueurs,
- Après une recommandation ou un avertissement,

Après le coup de sifflet de l'arbitre le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes (13.1a).

15.3. Un jet est considéré comme exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (excepté 12.2).

Pendant l'exécution d'un jet, le ballon ne peut être remis de main à la main à un coéquipier, ni être touché par un coéquipier (13.1a).

15.4. Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre ou le but.

15.5. Tous les jets (excepté 12.2 : un ballon qui pénètre dans le propre but lors d'un renvoi n'entraîne pas l'attribution d'un but à l'équipe adverse) peuvent directement aboutir à un but (13.1a).

15.6. Lors de l'exécution d'un engagement, d'une remise en jeu ou d'un jet franc, les arbitres ne doivent pas corriger les positions irrégulières pour les joueurs défenseurs, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante. Lorsque cela entraîne un désavantage, la position irrégulière est à corriger (15.2b).

Si les arbitres ont ordonné l'exécution d'un jet malgré une position irrégulière des joueurs adverses, ceux-ci ont le droit d'intervenir dans le jeu. Lorsqu'un joueur adverse, en se tenant trop près ou par toute autre irrégularité, empêche ou influence l'exécution d'un jet, il est à avertir et en cas de récidive à exclure (16.1c, 16.3f).

REGLE 16 - LES SANCTIONS

Avertissement

16.1. Un avertissement peut être donné pour :

a) Des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un loueur adverse (5.5, 8.2) et qui n'entrent pas dans la catégorie de « sanctions progressives » suivant la Règle 8.3.

Un avertissement doit être donné pour :

b) Des irrégularités à sanctionner progressivement (8.3),

c) Des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (15.6),

d) Un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe (8.4).

16.2. L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un carton jaune.

Exclusion

16.3. Une exclusion de 2 minutes doit être prononcée en cas de :

a) Changement irrégulier ou en entrée sur l'aire de jeu irrégulière (4.5-6),

b) Irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement (8.3),

c) Attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur en dehors de l'aire de jeu (8.4),

d) Second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement en vertu de la Règle 16.1d (8.4),

e) Défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon (13.5),

f) Irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet de 7 conforme aux règles par l'équipe adverse (15.6),

g) Disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu (16.8, 2^{ème} paragraphe),

h) Comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du temps de jeu (16.12).

16.4. Après avoir ordonné un time out, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométrateur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et en pointant deux doigts.

16.5. Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de deux minutes de temps de jeu, la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification (16.6g).

Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut le remplacer sur l'aire de jeu. La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de reprise de jeu

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue d'un des tiers-temps, celui-ci continue lors du tiers-temps suivant.

Disqualification

16.6. Une disqualification doit être prononcée dans les cas suivants :

- a)** Un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu (4.3),
- b)** Troisième comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe, après que l'un d'entre eux ait déjà été sanctionné par une exclusion en vertu de la Règle 16.3d (8.4),
- c)** Irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse (8.5),
- d)** Comportements antisportifs grossiers d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu (8.6),
- e)** Voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est à dire avant le match ou pendant une pause (8.7 ; 16.13b-d),
- f)** Voie de fait d'un officiel (8.7),
- g)** Troisième exclusion d'un même joueur (16.5),
- h)** Comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause (16.13d).

16.7. Après avoir ordonner un time out, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en brandissant le carton rouge.

16.8. Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter l'aire du jeu et la zone de changement. Après avoir quitter l'aire du jeu, le joueur ou l'officiel n'est plus autorisé à avoir de contact avec son équipe.

La disqualification d'un officiel ou d'un joueur de l'équipe, sur ou en dehors de l'aire de jeu, pendant la durée du temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. En d'autres termes, la force de l'équipe est réduite d'une unité sur l'aire de jeu (16.3g). Cette réduction d'effectifs sur l'aire de jeu durera toutefois 4 minutes si le joueur a été disqualifié dans les circonstances indiquées dans la règle 16.12.

Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels, disponibles pour l'équipe (exception 16.13b). Cependant, il est permis de compléter le nombre de joueurs sur l'aire de jeu à la fin du temps d'exclusion.

En principe, une disqualification s'applique seulement au temps de jeu restant du match où elle a été signifiée. Elle est considérée comme une décision prise par les arbitres fondée sur leur observation des faits. Une disqualification ne devrait pas avoir de conséquences au-delà du match, à l'exception d'une disqualification motivée pour voies de fait (16.6^e-f) ou si un comportement antisportif grossier d'un joueur ou officiel d'équipe répond à l'interprétation 6a ou d. Des disqualifications de ce type doivent être motivées sur la feuille de match (17.11).

Expulsion

16.9. Une expulsion doit être prononcée :

Lorsqu'un joueur se rend coupable de voie de fait (tel que défini dans la Règle 8.7) pendant le temps de jeu (Règle 16.13,1^{er} paragraphe ; Règle 2.7) et aussi en dehors de l'aire de jeu.

16.10. Après avoir ordonné un time out, l'arbitre doit clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométreur/secrétaire en faisant le geste réglementaire, en utilisant le geste prescrit.

16.11. Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer avec un joueur en moins sur l'air de jeu. Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et quitter immédiatement l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe. Les arbitres doivent motiver leur décision d'expulsion aux autorités compétentes sur la feuille de match.

Plusieurs irrégularités dans une même situation

16.12. Si un joueur ou un officiel de l'équipe s'est rendu coupable de plus d'une irrégularité simultanément ou successivement avant que la rencontre n'ait repris et que ces irrégularités justifient différentes sanctions, en principe seule la plus sévère de ces sanctions sera appliquée. Ce sera toujours le cas si l'une de ces irrégularités est une voie de fait. Cependant il y a les exceptions suivantes ou une équipe sera toujours réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes :

a) Si un joueur vient de recevoir une exclusion et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire (16.3h). Si cette exclusion est la troisième exclusion de ce joueur, il sera disqualifié.

b) Si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs avant la reprise du jeu, son équipe sera pénalisée non seulement des deux minutes réglementaires correspondant à la disqualification mais de deux minutes supplémentaires correspondant à l'attitude antisportive après disqualification, ce qui portera donc le temps d'exclusion infligé à l'équipe à 4 minutes.

c) Si un joueur vient de recevoir une expulsion et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise du jeu, il sera disqualifié en plus de l'exclusion initiale (16.6d) ; en d'autres termes, l'équipe sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes (16.8 2^{ème} paragraphe)

d) Si un joueur vient de recevoir une disqualification (directe ou pour une troisième exclusion) et est coupable de comportements antisportifs grossiers avant la reprise de jeu, l'équipe recevra une sanction supplémentaire et sera réduite sur l'aire de jeu pendant 4 minutes.

Irrégularités commises en dehors du temps de jeu

16.13. Les situations décrites dans les règles 16.1, 16.3, 16.6, et 16.9 impliquent généralement des irrégularités commises pendant le temps de jeu. Le time out et les prolongations font partie du temps de jeu (2.7).

Les time out et les prolongations font partie du temps de jeu. Les pauses entre les tiers-temps ne font pas partie du temps de jeu.

Tout comportement antisportif, antisportif grossier ou de voie de fait d'un joueur ou d'un officiel d'une équipe qui intervient dans les locaux d'un match mais en dehors du temps de jeu devra être sanctionné comme suit :

Avant le match :

a) En cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16.1d) ;

En cas d'attitude antisportive grossière ou de voie de fait (16.6d-f), par une disqualification, mais l'équipe est toutefois autorisée à débiter le match avec 12 joueurs et 4 officiels.

Pendant une pause :

c) en cas d'attitude antisportive, par un avertissement (16.1d)

En cas d'attitudes antisportives répétées ou grossières, ou en cas de voie de fait (16.6b, d-f-h), par une disqualification ; en cas d'attitudes antisportives répétées, cette règle annule les règles 16.3c-d qui s'applique pendant le temps de jeu.

Après le match :

e) Par un rapport écrit.

REGLE 17 – LES ARBITRES

17.1. Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométrateur.

17.2. Les arbitres surveillent la conduite des joueurs dès leur arrivée et jusqu'après leur départ.

17.3. Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que ne commence le match. Les arbitres sont tenus de vérifier que les fauteuils ne comportent aucun matériel susceptible de blesser un joueur. Ils décident quels seront utilisés. Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et de l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence de l'identité des 2 « officiels responsables d'équipe ». Toute irrégularité doit être corrigée (4.1-2 et 4.7-9).

17.4. Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence des capitaines des deux équipes (10.1).

17.5. Au début du match, l'un des arbitres se place comme « arbitre de champ » derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement.

L'arbitre de champ signale le début du match par un coup de sifflet d'engagement (10.3).

E Dès que l'équipe n'a pas eu l'engagement entre en possession du ballon, cet arbitre se positionne près de la ligne de sortie de but de l'équipe désormais défendante.

L'autre arbitre commence le match comme « arbitre de but » près de la ligne de sortie de but de l'équipe initiale défendante. Il devient arbitre de champ dès que l'équipe occupant sont camp s'empare du ballon.

Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

17.6. En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres. Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (excepté 13.2 et 14.2).

Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul.

17.7. Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est toujours la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

17.8. Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu et que les deux arbitres sont d'un avis contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision de l'arbitre de champ qui s'imposera.

Un time out est obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet (2.7f, 15.2b).

17.9. Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts. Ils notent les avertissements, les exclusions, les disqualifications et les expulsions.

17.10. Les deux arbitres sont responsables du contrôle de la durée du temps de jeu. En cas de doute sur l'exactitude du chronométrage, les arbitres prennent des décisions conjointes (voir également Règle 2.2).

17.11. Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.

Les expulsions (16.11) et les disqualifications prononcées au titre de la règle 16.8,4° paragraphe, doivent être motivées sur la feuille de match.

17.12. Les décisions des arbitres fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel. Seules les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent faire l'objet d'une réclamation. Pendant le match, seulement « l'officiel responsable d'équipe » est autorisé à s'adresser aux arbitres.

17.13. Les deux arbitres ont le droit d'interrompre temporairement ou d'arrêter définitivement le match. Avant que le match ne soit définitivement arrêté, les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour le mener à terme.

17.14. la tenue, une chemise noire ou de couleur compatible avec celle des équipes, est principalement destinée aux arbitres.

REGLE 18 – LE CHRONOMETREUR ET LE SECRETAIRE

18.1. En principe, le chronométrateur a la responsabilité de contrôler le temps de jeu, les time out et le temps d'exclusion des joueurs exclus.

De même, le secrétaire a la responsabilité de contrôler la composition des équipes, la feuille de match, l'inscription des joueurs après le début du match et l'inscription de joueurs non autorisés à participer au match.

D'autres tâches telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Généralement seul le chronométrateur devrait effectuer les interruptions de jeu nécessaire.

18.2. S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométrateur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps déjà écoulé ou du temps restant, surtout à la suite du time out.

S'il n'y a pas de chronomètre avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur prend la responsabilité de donner le signal de fin aux tiers-temps et à la fin du match (voir Règle 2.2).

Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage ne peut pas afficher les temps d'exclusion, le chronométrateur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table du chronométrateur.

Commentaires

Le règlement a été étudié par rapport à deux ouvrages :

« Le livret d'arbitrage », les règles du jeu et le code de l'arbitre. Edition 2001.
Fédération Française de Handball.

« Le règlement officiel de Basket-ball ». Edition 1994-1998.
Fédération Française Handisports.