



FOOT FAUTEUIL

LES LOIS DU JEU

Règles et règlements officiels

Fédération Internationale de Powerchair Football Association (FIPFA)



Fédération Internationale de Powerchair Football Association
42 rue Louis Lumière - 75020 PARIS - FRANCE

Association loi 1901 déclarée le 16/10/2006 à la préfecture de Paris sous le N° : 00178145P

www.fipfa.org

TABLE DES MATIERES

<i>But du jeu</i>	5
<i>Modifications</i>	5
<i>Homme et Femme</i>	5
<i>Sécurité</i>	5
LOI 1 6 LE TERRAIN	6
<i>Dimensions</i>	6
<i>Surface</i>	6
<i>Marquage</i>	6
<i>Surface de but</i>	6
<i>Point de penalty</i>	6
<i>Buts</i>	7
<i>Zone technique</i>	7
<i>Le coin de corner</i>	7
<i>Banc de touche</i>	7
LOI 2 6 LE BALLON	9
<i>Revêtements et dimensions</i>	9
<i>Remplacement d'un ballon défectueux</i>	9
LOI 3 6 LE NOMBRE DE JOUEURS	10
<i>Les joueurs</i>	10
<i>Compétitions officielles</i>	10
<i>Les changements</i>	10
<i>Changement de gardien de but</i>	11
<i>Infractions et Sanctions</i>	11
<i>Reprise de la rencontre</i>	11
<i>Joueurs et remplaçants exclus</i>	11
LOI 4 6 L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	12
<i>Sécurité</i>	12
<i>Équipement standard</i>	12
<i>Le pare-chocs</i>	13
<i>Gardien de but</i>	13
<i>Infractions et sanctions</i>	13
<i>Reprise de la rencontre</i>	14
LOI 5 6 LES ARBITRES	15
<i>L'autorité des arbitres</i>	15
<i>Pouvoirs et devoirs</i>	15
<i>Décision de l'arbitre</i>	16
<i>Précisions</i>	16
LOI 6 : L'ARBITRE ASSISTANT	18
<i>Devoirs</i>	18
<i>Assistance</i>	18
LOI 7 6 DUREE D'UNE RENCONTRE	19
<i>Les périodes de jeu</i>	19
<i>La mi-temps</i>	19
<i>Arrêts de jeu</i>	19
<i>Penalty</i>	20
<i>Abandon d'une rencontre</i>	20
LOI 8 6 LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU	21

<i>Préliminaires</i>	21
<i>Coup d'envoi</i>	21
<i>Procédure</i>	21
<i>Infractions et Sanctions</i>	22
<i>Entre deux</i>	22
<i>Procédure</i>	22
<i>Infractions et sanctions</i>	22
<i>Circonstances particulières</i>	23
LOI 9 ó LE BALLON EN JEU ET HORS JEU	24
<i>Le ballon est hors jeu</i>	24
<i>Le ballon est en jeu</i>	24
LOI 10 ó SCORE	25
<i>But marqué</i>	25
<i>Equipe victorieuse</i>	25
<i>Règlement des compétitions</i>	25
LOI 11 - POSITIONNEMENT	26
<i>Général</i>	26
<i>Positionnement fautif en 2 contre 1</i>	26
<i>La faute</i>	27
<i>Ce positionnement est seulement sanctionné si, suivant l'opinion de l'arbitre, un des coéquipiers fait action de jeu</i>	27
<i>Le surnombre dans sa Zone de but</i>	27
<i>Infractions et Sanctions</i>	27
LOI 12 ó FAUTES ET MAUVAIS COMPORTEMENTS	31
<i>Coup franc direct</i>	31
<i>Penalty</i>	31
<i>Coup franc indirect</i>	31
<i>Sanctions disciplinaires</i>	32
<i>Fautes passibles d'avertissement (carton jaune)</i>	32
<i>Fautes passibles d'exclusion</i>	32
LOI 13 ó COUPS FRANCS	34
<i>Coup franc</i>	35
<i>Coup franc direct</i>	35
<i>Coup franc indirect</i>	35
<i>Position du coup franc</i>	35
<i>Infractions / Sanctions</i>	36
LOI 14 ó LE PENALTY	38
<i>Général</i>	38
<i>Positions respectives du ballon et des joueurs</i>	38
<i>Les arbitres</i>	38
<i>Exécution</i>	39
<i>Infractions / Sanctions</i>	39
LOI 15 ó TOUCHE	41
<i>Général</i>	41
<i>Exécution</i>	41
<i>Infractions / Sanctions</i>	41
LOI 16 ó SORTIE DE BUT	42
<i>Général</i>	42
<i>Exécution</i>	42
<i>Infractions / Sanctions</i>	42
LOI 17 ó LE CORNER	43
<i>Général</i>	43
<i>Exécution</i>	43

<i>Infractions / sanctions</i>	43
LOI 18 6 CLASSIFICATION	44
<i>18.1 LE ROLE DE LA CLASSIFICATION</i>	44
<i>18.2 CRITERE D'ÉLIGIBILITE</i>	44
<i>18.3 LES CLASSES SPORTIVES ET LEUR STATUTS</i>	45
<i>Infractions / Sanctions</i>	45
LES TIRS AU BUT	48
<i>Général</i>	48
<i>Exécution</i>	48
<i>Infractions / sanctions</i>	49
NOTES ADMINISTRATIVES	50
<i>Zones techniques</i>	50
<i>Le 4^{ème} officiel</i>	50

But du jeu

Le jeu est pratiqué par des sportifs handicapés qui utilisent un pare-chocs fixé sur leur fauteuil électrique pour manipuler un ballon. L'objectif de ce jeu est d'amener le ballon derrière la ligne de but adverse tout en empêchant l'adversaire de faire de même.

Un système de classification est en cours de développement. Pour plus d'informations, contacter la Fédération Internationale de Powerchair Football Association (FIPFA).

Modifications

En accord avec l'association nationale concernée, et sous réserve que le principe des lois du jeu soit maintenu, n'importe laquelle des modifications suivantes est autorisée :

- *Taille du terrain*
- *Taille, poids et matière du ballon*
- *Durée des mi-temps*
- *Remplacements*

D'autres modifications peuvent être autorisées par décisions entre les arbitres, les entraîneurs et les organisateurs avant le début du tournoi.

Homme et Femme

Dans ce règlement, et dans un souci de simplification, les références faites aux joueurs, arbitres, arbitres assistants et officiels sont au masculin mais s'appliquent aux hommes et aux femmes.

Sécurité

Les joueurs doivent utiliser une ceinture. Les jambes, les pieds et le corps doivent être attachés s'ils le sont habituellement. Les casques, les appuis-tête ou tout autre équipement généralement utilisé par le joueur peuvent être autorisés.

Loi 1 – Le terrain

Dimensions

La taille du terrain normal pour jouer est un rectangle de 28m x 15m (ce qui correspond à la taille d'un terrain de basket-ball standard) :

Longueur	maximum	30m	(98-1/2 ft)
	minimum	25m	(82 ft)
Largeur	maximum	18m	(59 ft)
	minimum	14m	(46 ft)

Surface

La surface au sol du terrain doit être dure, lisse et plate pour faciliter le contrôle du fauteuil. L'utilisation du bois (parquet) ou d'un support synthétique est préférable. Le béton et le goudron doivent être évités.

Marquage

Les lignes utilisées pour marquer le terrain font partie de la surface qu'elles délimitent.

Les deux lignes délimitant la longueur du terrain sont appelées lignes de touche. Les deux lignes délimitant la largeur sont appelées lignes de but.

Toutes les lignes mesurent 5 cm (2 in) de large.

Le terrain est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

La marque indiquant le centre du terrain est au milieu de la ligne médiane. Elle est symbolisée par un « X » solidement scotché sur le sol à l'aide d'un adhésif qui contraste avec le sol sans l'endommager.

Surface de but

La surface du but est tracée au centre de chaque extrémité du terrain, elle mesure 8 m (26 ft) de large pour 5 m (16.5 ft) de profondeur.

Point de penalty

Le point de penalty est placé à 3,5 m (11.5 ft) de la ligne de but et est équidistant des deux poteaux pour indiquer l'endroit où le ballon est placé durant un penalty.

Ce point peut être matérialisé par une ligne ou un "X" de 15 cm (6 in) scotché solidement au sol par une bande adhésive de couleur contrastée et de matériaux résistants.

Buts

Les buts doivent être au centre de chaque ligne de buts.

Ils sont matérialisés par deux poteaux droits situés à égale distance des coins du terrain et solidement attachés au sol avec une bande adhésive résistante.

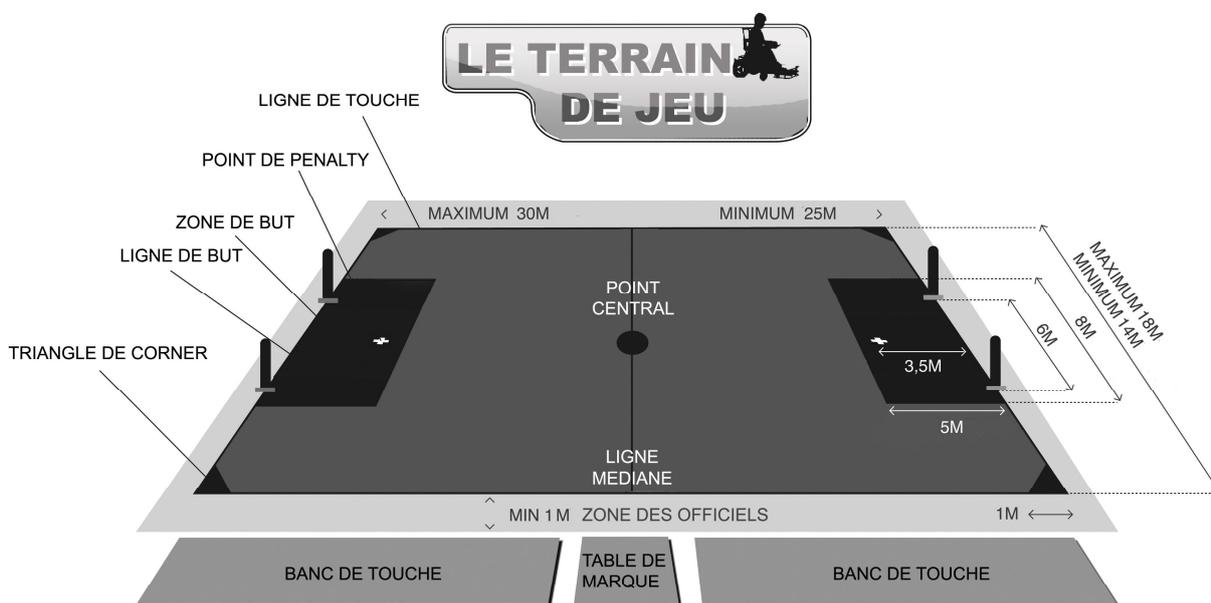
La distance entre les poteaux est de 6 m (19 ft 6,8 in).

Zone technique

Une zone de 1 m (39.4 in) de largeur entoure le terrain pour permettre les déplacements des officiels.

Le coin de corner

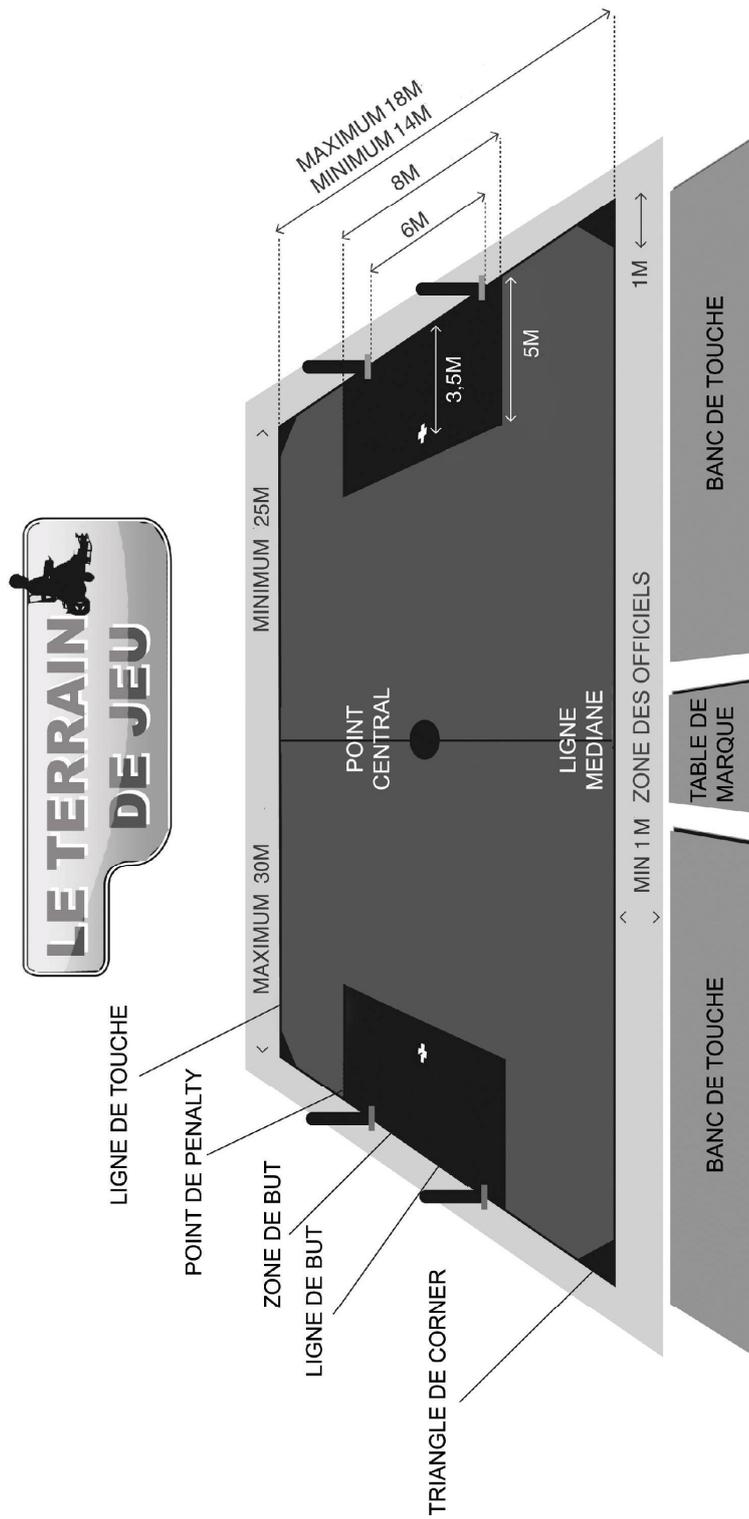
Un triangle de 1 m (39.4 in) de côté est tracé à chaque angle et à l'intérieur du terrain.



Banc de touche

Les limites du banc de touche vont de la ligne de but jusqu'à la ligne médiane, ou à 1 m (39.4 in) de la table de marque, et s'étendent jusqu'à la limite et à l'extérieur de la zone technique.

Des conditions et des restrictions supplémentaires, concernant les bancs de touche, sont mentionnées dans le chapitre notes administratives.



Loi 2 – Le ballon

Revêtements et dimensions

Le ballon est :

- sphérique
- correctement gonflé avec une pression minimisant les rebonds tout en garantissant que les fauteuils ne pourront pas monter dessus.
- Voir les spécifications techniques de la FIPFA concernant le ballon pour plus d'information.



Remplacement d'un ballon défectueux

Si le ballon éclate ou devient défectueux au cours d'une rencontre :

- la rencontre est arrêtée
- la rencontre redémarre par un entre-deux à l'endroit où le ballon est devenu défectueux (Réf : Loi 8)

Si le ballon éclate ou devient défectueux sans être en jeu, durant un engagement, un renvoi au 6 m, un corner, un coup franc, un penalty ou une touche :

- la rencontre reprend normalement

Le ballon ne peut être changé durant une rencontre sans l'accord de l'arbitre.

Loi 3 – Le nombre de joueurs

Les joueurs

Une rencontre est disputée par 2 équipes de 4 joueurs, dont l'un d'eux doit être le gardien de but. Une rencontre ne peut pas démarrer si l'une ou l'autre équipe est composée de moins de deux joueurs.

Les joueurs doivent être âgés de 5 ans au minimum et avoir un contrôle suffisant de leur fauteuil électrique.

L'arbitre a toute autorité pour arrêter un joueur qui ne présente pas la maîtrise nécessaire pour participer à la partie.

Compétitions officielles

Chaque équipe est composée de 4 joueurs et jusqu'à 4 remplaçants ; cependant, les règles de certaines compétitions peuvent permettre d'augmenter le nombre des remplaçants.

Pour augmenter le nombre de remplaçants disponibles, il faut que :

- les équipes concernées soient d'accord sur le nombre maximum de remplaçants
- l'arbitre soit informé avant la rencontre.

Si l'arbitre n'a pas été informé, ou si aucun accord n'a été trouvé entre les équipes, il ne peut pas y avoir plus de 4 remplaçants par équipe sur la feuille de match.

La composition des équipes doit être fournie à l'arbitre avant le début de la rencontre. Aucun joueur ou remplacement, non mentionné sur la feuille de match, ne pourra prendre part à la rencontre.

Les changements

Pour effectuer un changement, les conditions suivantes doivent être remplies :

- le plus proche arbitre assistant doit être informé de la demande de changement avant le prochain arrêt de jeu
- l'arbitre assistant indique la demande de changement
- un remplacement se fait uniquement depuis le banc de touche et durant un arrêt de jeu
- le changement est effectif lorsque le remplaçant est entré sur le terrain.
- tous les remplaçants sont sous l'autorité et la juridiction de l'arbitre

- le gardien de but ne peut pas être remplacé lors d'un penalty à moins d'être blessé ou victime d'un problème technique

Changement de gardien de but

N'importe quel joueur peut remplacer le gardien, à condition :

- que l'arbitre soit informé avant que le changement ne soit effectué
- que le changement soit effectué durant un arrêt de jeu

Infractions et Sanctions

Si un remplaçant entre sur le terrain, sans la permission de l'arbitre :

- l'arbitre arrête le match (pas immédiatement si le remplaçant ou le joueur remplacé n'interfère pas avec le jeu)
- l'arbitre lui adresse un carton jaune pour comportement antisportif et lui somme de quitter le terrain
- si l'arbitre a interrompu le match, le jeu reprend par un coup franc indirect, à l'endroit où était le ballon lorsque le jeu fut interrompu, en faveur de l'équipe adverse (Réf : Loi 13)

Si un joueur et le gardien échangent leur position sans l'accord de l'arbitre :

- l'arbitre laisse le jeu continuer
- les joueurs impliqués sont avertis et reçoivent un carton jaune au prochain arrêt de jeu.

Pour toutes infractions à cette loi :

- les joueurs impliqués sont avertis et reçoivent un carton jaune
- le jeu reprend par un coup franc indirect, à l'endroit où était le ballon lorsque le jeu fut interrompu, en faveur de l'équipe adverse.

Reprise de la rencontre

Si le jeu est interrompu par l'arbitre pour avertir un joueur :

- la rencontre redémarre au moyen d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon était lors de l'interruption (Réf : Loi 13).

Joueurs et remplaçants exclus

Un joueur qui a été exclu avant le coup d'envoi peut-être remplacé par un remplaçant dont le nom figure sur la feuille de match.

Un remplaçant exclu, avant ou après le coup d'envoi, ne peut pas être remplacé.

Loi 4 – L'équipement des joueurs

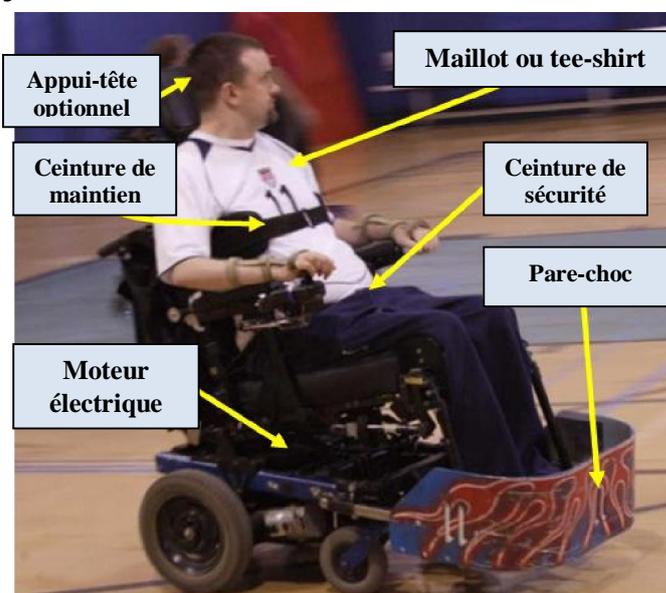
Sécurité

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoique ce soit de dangereux pour lui ou un autre joueur.

Équipement standard

L'équipement minimal obligatoire du joueur est :

- un maillot ou une chasuble
- tous les joueurs d'une même équipe doivent porter un maillot de la même couleur, contrastant avec la couleur de leurs adversaires
- le short ou le pantalon doit être assorti avec le reste de leur équipe
- un fauteuil électrique
- une ceinture ventrale
- un pare choc
- un numéro clairement visible



Le fauteuil électrique

- le fauteuil doit avoir au moins 4 roues
- les scooters à 3 ou 4 roues, ou des équipements équivalents, ne sont pas autorisés
- la vitesse maximum du fauteuil autorisée durant une rencontre est de 10 km/h (6.2 mph) en marche avant et en marche arrière.
- les sacs à dos, sacs, etc. accrochés au fauteuil ne sont pas autorisés durant la partie (sauf les équipements essentiels comme par exemple Oxygène / Nourritures / Ventilateurs / Eole...)
- les fauteuils ne doivent avoir aucune surface tranchante, ni aucun objet susceptible de s'accrocher avec d'autres fauteuils (équipements essentiels inclus)

- des équipements spécifiques (appui-tête, ceinture, repose-jambe...) pour retenir la tête, les épaules, le torse, etc. sont nécessaires pour les joueurs qui en ont besoin
- aucune partie du fauteuil ou de son équipement ne doit permettre d'attraper ou retenir le ballon
- des équipements supplémentaires peuvent être ajoutés pour éviter que les roues ne retiennent, n'accrochent ou ne montent sur le ballon

Le pare-chocs

- il doit être résistant et solidement arrimé au fauteuil
- les joueurs doivent pouvoir conserver un contact visuel avec le ballon
- les surfaces du pare-chocs doivent être solides et ne présenter aucun angle permettant de faire décoller le ballon du sol
 - toutes les surfaces du pare-chocs doivent être plates ou convexes. Le pare-chocs ne peut présenter aucune surface concave. Aucune partie du pare-chocs ne doit permettre d'attraper et/ou retenir le ballon.
- le pare-chocs ne doit pas avoir de surface tranchante ou saillante
- le pare-chocs ne doit pas être plus large que la partie la plus large du fauteuil ou que l'écart entre la base des roues
- le pare-chocs ne peut pas être plus étroit que les fourches avant (ou les fixations du pare-chocs) du fauteuil
- Voir les spécifications techniques de la FIPFA pour plus d'information.

Gardien de but

Chaque gardien de but doit porter une couleur permettant de le distinguer des autres joueurs. Cette distinction peut se faire par un maillot, une chasuble, etc....

Infractions et sanctions

Pour n'importe quelle infraction à cette loi :

- le jeu n'a pas besoin d'être interrompu
- l'arbitre demande au joueur fautif de quitter le terrain afin de mettre son équipement en conformité avec le règlement
- le joueur quitte le terrain au prochain arrêt de jeu, sauf si son équipement est à nouveau conforme au règlement

- un joueur sorti, en raison d'un équipement non conforme, ne peut revenir sur le terrain sans l'accord de l'arbitre
- l'arbitre vérifie la conformité de l'équipement du joueur avant de le laisser revenir sur le terrain
- le joueur est uniquement autorisé à revenir sur le terrain lors d'un arrêt de jeu

Un joueur qui revient sur le terrain sans la permission de l'arbitre, alors qu'il a dû le quitter pour non-conformité de son équipement, sera averti et recevra un carton jaune.

Reprise de la rencontre

Si le jeu est interrompu par l'arbitre pour avertir un joueur :

- la rencontre redémarre au moyen d'un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse, à l'endroit où le ballon était lors de l'interruption du jeu par l'arbitre (voir loi 8)

Loi 5 – Les arbitres

L'autorité des arbitres

Chaque rencontre est dirigée par un arbitre qui a toute autorité pour faire appliquer les lois du jeu en rapport avec la rencontre pour laquelle il est nommé.

Pouvoirs et devoirs

L'arbitre :

- fait respecter les lois du jeu dans un esprit sportif et sécurisé
- assure le contrôle de la rencontre en collaboration avec les arbitres assistants
- s'assure que le terrain de la rencontre est conforme aux exigences énoncées par la loi 1
- s'assure que les ballons de la rencontre est conforme aux exigences énoncées par la loi 2
- s'assure que l'équipement des joueurs de la rencontre est conforme aux exigences énoncées par la loi 4
- récupère et vérifie la composition des équipes avant le début de la rencontre
- assure la fonction de chronométreur et établit un rapport de match
- arrête, interrompt ou termine une rencontre, à sa discrétion, pour n'importe quelle infraction aux lois du jeu
- arrête, interrompt ou termine une rencontre pour des perturbations extérieures à la rencontre
- arrête la rencontre si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé
- arrête le match si, à son avis, une situation dangereuse se produit ou est sur le point de se produire
- arrête la rencontre si, à son avis, un joueur risque de se renverser ou si des composants majeurs de son fauteuil se détachent et tombent sur le terrain
- laisse le jeu se poursuivre tant que le ballon est en jeu si un joueur est, à son avis, seulement légèrement blessé
- s'assure qu'un joueur qui saigne quitte le terrain. Le joueur pourra revenir sur le terrain au signal de l'arbitre qui doit vérifier que le saignement est terminé

- laisse le jeu continuer lorsqu'une faute a été commise contre une équipe bénéficiant d'un avantage, et pénalise la faute originale si cet avantage n'est pas profitable
- punit la faute la plus grave lorsqu'un joueur en commet plusieurs en même temps
- inflige une sanction disciplinaire aux joueurs coupables de fautes méritant un avertissement ou une exclusion. Il n'est pas obligé d'appliquer cette sanction immédiatement mais il doit le faire au plus tard lors du prochain arrêt de jeu
- peut agir à l'encontre des officiels d'une équipe qui ne se conduiraient pas de manière responsable et peut, s'il le juge nécessaire, les exclure du terrain et de ses environnements immédiats
- agit suivant les recommandations de ses assistants pour les incidents qu'il n'a pas vus
- s'assure qu'aucune personne non habilitée ne rentre sur le terrain
- redémarre la rencontre après son interruption
- peut, sur demande ou si les conditions l'exigent, aider à maintenir le ballon immobile lors d'un coup franc ou d'une remise en jeu
- fournit aux autorités compétentes un rapport de match contenant les informations relatives aux sanctions disciplinaires prises à l'encontre de joueurs et/ou de l'encadrement des équipes, ainsi que sur tout incident survenu avant, pendant ou après la rencontre
- laisse le jeu se poursuivre tant que le ballon est en jeu si l'équipement d'un joueur est endommagé et que le joueur n'est pas en danger. Il pourra accorder, un arrêt de jeu, du temps permettant de réparer l'équipement. Si cette réparation dure trop longtemps, l'arbitre peut demander un changement

Décision de l'arbitre

Les décisions prises par l'arbitre concernant les faits de jeu sont définitives. Ces faits de jeu englobent également la validité d'un but et le résultat d'une rencontre.

L'arbitre peut seulement changer sa décision en reconnaissant son mauvais choix ou sur les conseils d'un arbitre assistant à condition que le jeu n'ait pas repris.

Précisions

Un arbitre (ou suivant les cas, un arbitre assistant) ne peut être tenu pour responsable :

- des blessures dont serait victime un joueur, un officiel ou un spectateur
- des dommages causés à des propriétés individuelles ou collectives
- d'autres atteintes dont serait victime n'importe quel individu, club, entreprise, association ou organisme quelconque dû ou pouvant être dû aux décisions prises dans le respect des lois du jeu ou des procédures qu'exigent le déroulement normal d'une rencontre
- cela inclut :
 - une décision de jouer ou non une partie, au regard de l'état du terrain et de ses environs ou des conditions climatiques
 - une décision d'arrêter définitivement une rencontre pour n'importe quelle raison
 - une décision sur les installations ou les équipements utilisés durant la rencontre, y compris les poteaux de buts et le ballon
 - une décision d'interrompre une rencontre en raison de problèmes liés aux spectateurs ou dans l'espace réservé au public
 - une décision d'interrompre la rencontre pour permettre d'évacuer un joueur blessé du terrain pour qu'il soit pris en charge
 - une décision d'autoriser ou non un joueur à porter un équipement ou un appareil particulier
 - une décision (dans la mesure où cela pourrait être de sa responsabilité) d'autoriser ou non une personne (y compris les équipes, les officiels, la sécurité, les photographes ou tout autre média) à être présent aux alentours du terrain
 - n'importe quelle décision qu'il pourrait prendre en accord avec les lois du jeu ou en conformité avec ses devoirs suivant les règles de l'association ou de la ligue de laquelle dépends la rencontre

Loi 6 : L'arbitre assistant

Devoirs

L'arbitre assistant, soumis aux décisions de l'arbitre, a les devoirs suivants :

- indiquer quand le ballon a entièrement franchi les limites du terrain
- montrer quelle équipe est bénéficiaire d'un corner, d'une sortie de but ou d'une remise en jeu en indiquant le sens de reprise du jeu
- indiquer qu'un changement est demandé
- signaler lorsqu'une équipe doit être pénalisée pour avoir dépassé le nombre de joueurs autorisé dans la zone de but
- signaler lorsqu'une équipe doit être pénalisée parce qu'un joueur, qui n'est pas le gardien, a franchi entièrement la ligne de but entre les deux poteaux de buts
- signaler un mauvais comportement ou tout incident se déroulant hors du champ de vision de l'arbitre
- signaler une faute commise alors qu'il est plus proche de cette action que l'arbitre central (cela inclut, dans des circonstances particulières, les fautes commises dans la zone de but)
- signale lors d'un penalty, si le gardien a bougé avant que le penalty ne soit frappé et si la balle est entièrement entrée dans le but
- aide à maintenir le ballon immobile lors d'un coup franc ou d'une remise en jeu, si cela lui est demandé ou que les conditions l'exigent

Assistance

L'arbitre assistant accompagne l'arbitre central pour diriger le match dans le respect des lois du jeu.

En cas de graves perturbations ou d'une conduite inadaptée, l'arbitre assistant pourra être démis de ses fonctions par l'arbitre central qui rédigera un rapport à l'attention des autorités compétentes.

Loi 7 – Durée d’une rencontre

Les périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 20 minutes chacune, à moins qu’une autre durée n’ait été convenue d’un commun accord entre l’arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 15 minutes) doit impérativement intervenir avant le coup d’envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

La mi-temps

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

Les règlements des compétitions doivent clairement définir la durée de la pause de la mi-temps entre les deux périodes.

La durée de la pause entre les deux périodes ne peut être modifiée qu’avec le consentement de l’arbitre.

Arrêts de jeu

Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :

- les arrêts pour assurer la sécurité d’un joueur notamment quand un joueur risque de se renverser ou lorsque des parties majeures du fauteuil tombent proche de la zone de jeu
- l’évacuation du terrain d’un fauteuil en panne
 - si l’équipement du joueur casse durant la partie, l’arbitre peut laisser le jeu se poursuivre tant que la sécurité du joueur n’est pas en péril
 - lors du prochain arrêt de jeu, ou si l’équipement d’un joueur casse durant un arrêt de jeu, l’arbitre peut autoriser la réparation de l’équipement. Si la réparation prend trop de temps, l’arbitre peut imposer un changement de joueur.
- l’examen des blessures des joueurs
- le transport des joueurs blessés hors du terrain
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément
- toutes autres causes

La durée du temps supplémentaire accordé pour récupérer les arrêts de jeu est à la discrétion de l’arbitre.

Penalty

Si un penalty doit être exécuté ou recommencé, la durée de chaque période doit être prolongée pour en permettre l'exécution.

Abandon d'une rencontre

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire édictée dans le règlement de la compétition.

Loi 8 – Le coup d’envoi et la reprise du jeu

Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d’une pièce de monnaie. L’équipe favorisée par le sort choisit le but contre lequel elle attaquera durant la première mi-temps.

L’autre équipe donnera le coup d’envoi.

L’équipe qui a gagné le tirage au sort donnera le coup d’envoi de la seconde période.

Lors de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

Coup d’envoi

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

- au commencement du match
- après qu’un but ait été marqué
- au début de la seconde période du match
- au début de chaque période de la prolongation, s’il y a lieu

Un but peut être directement marqué lors du coup d’envoi

Procédure

- 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 au moins à une distance de 5 m (16,5 ft) du ballon tant qu’il n’est pas en jeu
- le ballon est posé immobile sur le point central
- l’arbitre donne le signal du coup d’envoi
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu’il aura été frappé et aura bougé
- l’exécutant du coup d’envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n’ait été touché par un autre quand une équipe a marqué un but, c’est l’équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d’envoi

Infractions et Sanctions

Si l'exécutant du coup d'envoi touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise

Pour toute autre infraction le coup d'envoi doit être recommencé

Entre deux

Un entre deux est une méthode pour reprendre le jeu après une interruption temporaire qui était nécessaire, pendant que le ballon était en jeu, pour n'importe quelles raisons non prévues par les Lois du jeu

Procédure

L'arbitre place le ballon à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

Un joueur de chaque équipe se présente et se place au moins à 1 m du ballon ; les deux joueurs doivent se trouver face au ballon, en position parallèle à la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon soit touché.

Tous les autres joueurs doivent être à plus de 3 m (10 ft) du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

Le jeu reprend au signal de l'arbitre.

Procédure de l'entre 2



Infractions et sanctions

L'entre-deux doit être recommencé si :

- le ballon est touché par un joueur avant le signal de l'arbitre
- Le ballon roule avant le signal de l'arbitre

- Un joueur, non impliqué dans l'entre-deux, se trouve à moins de 3 mètres avant le signal de l'arbitre

Circonstances particulières

Un coup franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de but.

Un coup franc indirect accordé à l'équipe attaquante dans la surface de but de son adversaire doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commis l'infraction.

Un entre-deux destiné à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de but doit être exécuté sur la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Loi 9 – Le ballon en jeu et hors jeu

Le ballon est hors jeu

Le ballon est hors jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- il est retenu immobile durant plus de 3 secondes par 2 adversaires ou plus qui font action de jeu
- le jeu a été arrêté par l'arbitre
- Il s'élève à plus de 50,8 cm (20 in) du sol

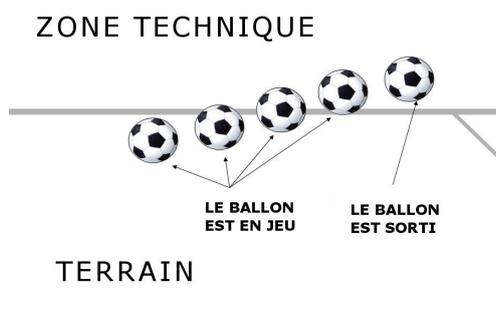


Le ballon est en jeu

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

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu

Le ballon peut être uniquement joué par les fauteuils des joueurs: il ne peut être manipulé directement par le joueur en utilisant son corps (c'est-à-dire les mains, les pieds ou la tête)



Loi 10 – Score

But marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but, sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe qui a marqué le but.

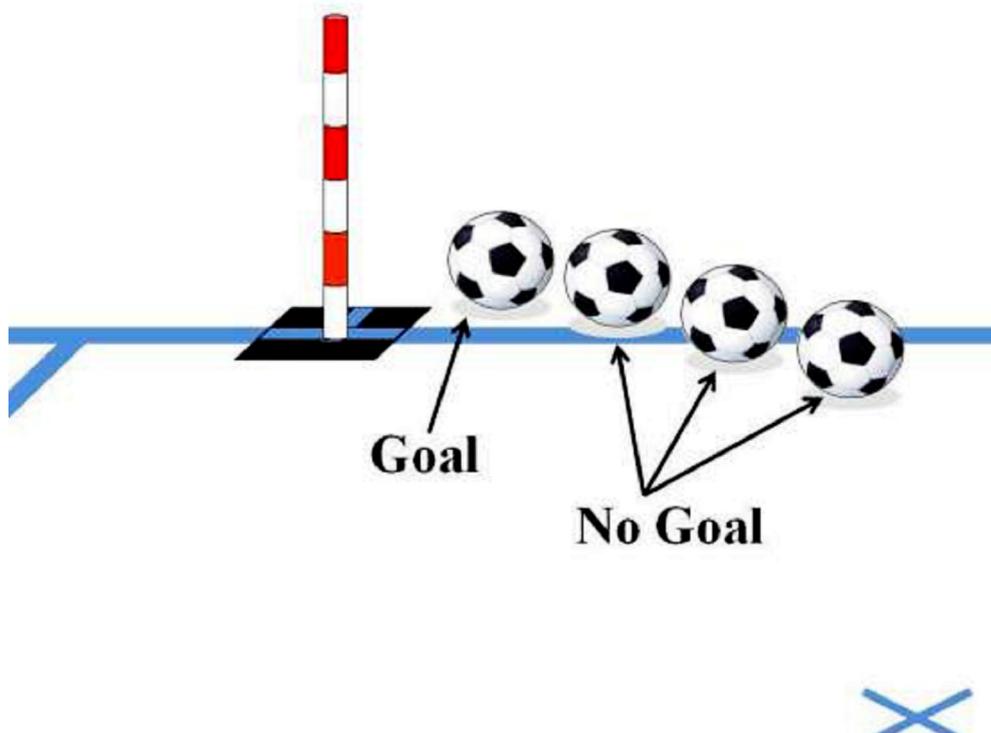
En l'absence d'un poteau de but, un but est marqué lorsque la majorité du ballon passe à l'intérieur de la marque au sol matérialisant le poteau et franchit entièrement la ligne de but.

Equipe victorieuse

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

Règlement des compétitions

Pour les rencontres se terminant sur un score nul, les règles de la compétition peuvent prévoir des prolongations ou des tirs au but pour déterminer le vainqueur de la rencontre.



Loi 11 - Positionnement

Général

Il y a deux situations répréhensibles liées à la position des joueurs et du ballon durant le jeu. Cependant certains critères doivent être pris en considération avant qu'un positionnement devienne un faute.

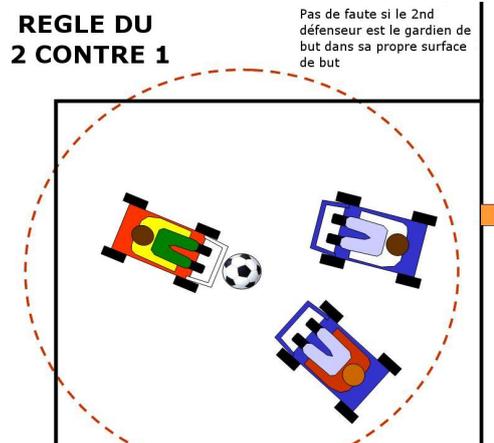
Positionnement fautif en 2 contre 1

- quand 2 coéquipiers et un adversaire sont à moins de 3 m (10 ft) du ballon qui est en jeu
- les 2 coéquipiers et leur adversaire font action de jeu

Action de jeu est définit par :

- prendre part au jeu ou
- perturber un adversaire ou
- obtenir un avantage en se trouvant dans cette position

Il n'y a pas 2 contre 1 si l'un des deux coéquipiers est le gardien de but dans sa propre surface de but



- il n'y a pas 2 contre 1, si aucun adversaire se trouve à moins de 3 m (10 ft) du ballon

La faute

Ce positionnement est seulement sanctionné si, suivant l'opinion de l'arbitre, un des coéquipiers fait action de jeu.

Le surnombre dans sa Zone de but

3 joueurs (ou plus) d'une même équipe sont dans leur propre surface de but pendant que le ballon est en jeu.

Infractions et Sanctions

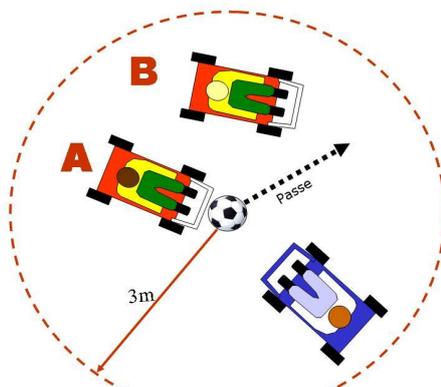
Pour toute infraction à cette Loi, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc indirect qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, sous réserves des circonstances particulières de la loi 13.

A moins qu'elle annule une situation de but conformément à la Loi 12.

Prendre une part active au jeu est caractérisée par les éléments suivants :

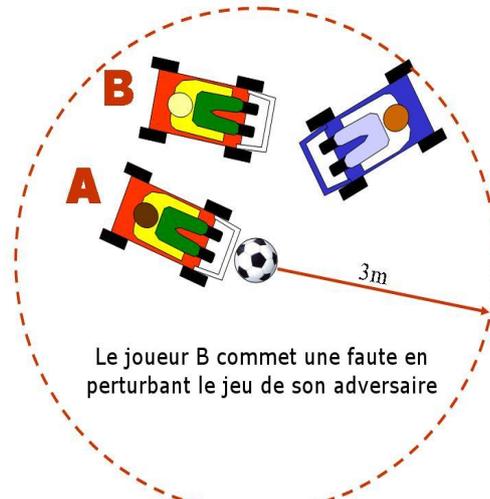
- *intervenir dans le jeu veut dire jouer ou être en contact avec le ballon qui est passé ou touché par un coéquipier*

REGLE DU 2 CONTRE 1 : INTERVENIR DANS LE JEU



- *perturber un adversaire veut dire : Empêcher un adversaire de jouer ou le rendre incapable de jouer le ballon en faisant*

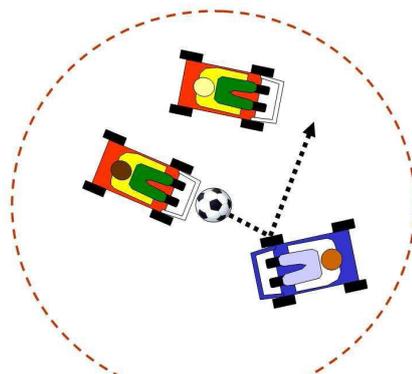
REGLE DU 2 CONTRE 1 : INFLUENCER UN ADVERSAIRE



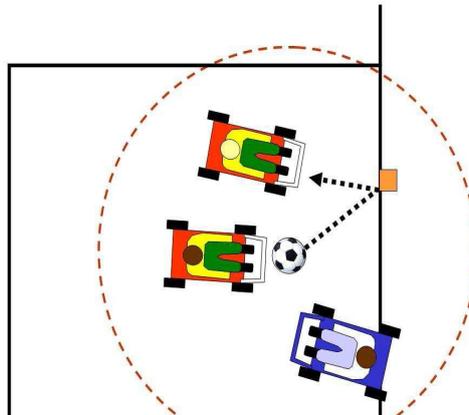
clairement obstacle à ses déplacements ou effectuer des gestes qui, selon l'opinion de l'arbitre, perturbent ou distraient un adversaire

- *Obtenir un avantage en étant dans cette position signifie jouer le ballon qui a rebondi sur un poteau ou un adversaire en étant en position de 2 contre 1.*

REGLE DU 2 CONTRE 1 : OBTENIR UN AVANTAGE

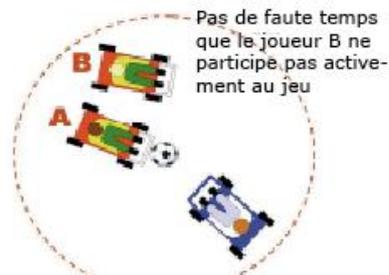


REGLE DU 2 CONTRE 1 : OBTENIR UN AVANTAGE

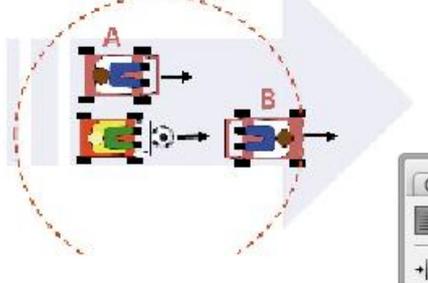


- *2 coéquipiers et un adversaire qui sont à moins de 3 m du ballon, ne commettent pas de faute tant que le 2nd coéquipier ne fait pas action de jeu*

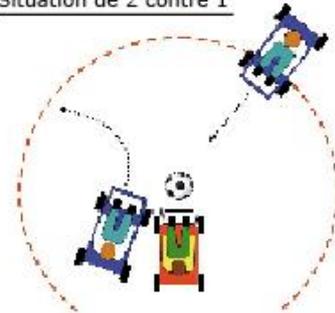
Règle du 2 contre 1



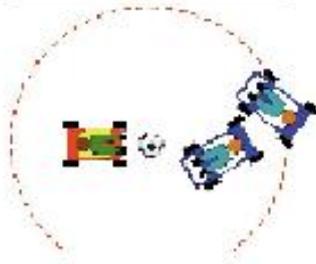
Règle du 2 contre 1
Pas de faute... pour le moment



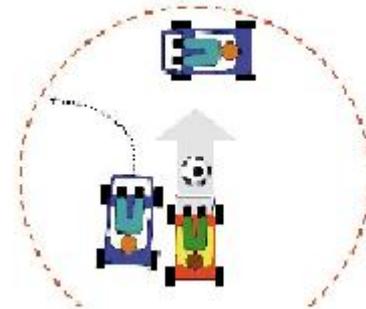
Situation de 2 contre 1



Situation de 2 contre 1



Situation de 2 contre 1



Loi 12 – Fautes et mauvais comportements

Les fautes et mauvais comportements sont sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, percute ou essaye de percuter un adversaire de manière incontrôlée, dangereuse ou usant d'une force excessive selon l'opinion de l'arbitre.

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet une des 4 fautes suivantes :

- bloquer un adversaire avec son fauteuil
- jouer délibérément le ballon avec les mains
- utiliser ou tenter d'utiliser ses bras pour pousser, retenir ou frapper un adversaire
- cracher sur un adversaire
- anéantir une situation de but

Un coup franc direct est exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Penalty

Un penalty est accordé quand l'une des fautes sanctionnées par un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de but, indépendamment de l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du joueur, autre que le gardien, qui :

- franchit entièrement la ligne de but entre les deux poteaux, au cours du jeu

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du 3^{ème} joueur ayant pénétré dans sa propre zone de but pendant que le ballon était en jeu.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, selon l'opinion de l'arbitre:

- joue de manière dangereuse
- fait obstacle à l'évolution d'un adversaire
- déplace ou renverse volontairement les poteaux de but

- commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur

Le coup franc indirect doit être exécuté de l'endroit où l'infraction a été commise (suivant les conditions prévues par la loi 13).

Sanctions disciplinaires

Un carton jaune ou un carton rouge ne peut-être donné qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

L'arbitre a autorité pour prendre toutes les sanctions disciplinaires dès l'instant où il entre dans le gymnase prévu pour le match, et jusqu'à ce qu'il le quitte après le coup de sifflet final.

Fautes passibles d'avertissement (carton jaune)

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

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
3. il enfreint avec persistance les lois du jeu
4. il retarde la reprise du jeu
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc, d'une touche ou d'un entre deux
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre

Fautes passibles d'exclusion

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

1. il se rend coupable d'une faute grave
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main

5. il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un penalty
6. il empêche un adversaire de marquer un but en franchissant entièrement la ligne de but (ne s'applique pas au gardien de but)
7. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
8. il reçoit un second avertissement au cours du même match

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Les éléments de la loi 12 sont définis comme suit :

Taquer et charger (de façon non violente) est autorisé à partir du moment où les joueurs sont pare-chocs contres pare-chocs. Un contact avec n'importe quelle autre partie du fauteuil ou percuter violemment n'est pas autorisé.

Percuter violemment signifie heurter délibérément son fauteuil contre celui d'un autre joueur, avec ou sans le ballon, à une vitesse importante ou avec une force excessive. L'adversaire peut être immobile ou en mouvement.

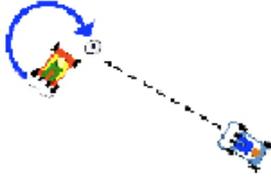
Retenir un adversaire signifie qu'un joueur restreint délibérément et physiquement le mouvement du fauteuil d'un adversaire.

Frotter est une variation de retenir.

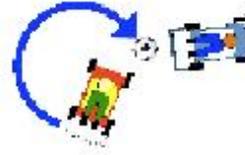
Frotter signifie qu'un joueur rentre délibérément en contact avec le côté ou l'arrière du fauteuil d'un adversaire afin de ralentir sa progression.

Les tirs en rotation sont une manière d'envoyer le ballon plus loin et avec plus de vitesse qu'il n'est possible de le faire en poussant le ballon tour droit. Cette technique à couper le souffle est ce qui fait du powerchair football un sport merveilleux pour les spectateurs. Néanmoins, si le tir en rotation est réalisé durant le jeu il peut créer des situations dangereuses car durant une partie de la réalisation de ce geste, le tireur sera incapable de voir le ballon ou si quelqu'un s'approche aux alentours de la position du ballon.

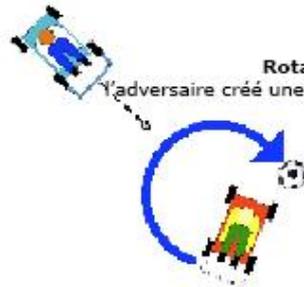
Rotation
l'adversaire crée une situation dangereuse



Rotation
le frappeur crée une situation dangereuse



Rotation
l'adversaire crée une situation dangereuse



Loi 13 – Coups francs

Coup franc

Les coups francs sont soit directs soit indirects.

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de la frappe et le tireur ne doit pas retoucher le ballon avant qu'il n'est été touché par un autre joueur.

Coup franc direct

- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse lors de l'exécution d'un coup franc direct, le but est accordé
- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe qui exécute le coup franc direct, un corner est accordé à l'équipe adverse

Coup franc indirect

Signe de l'arbitre

L'arbitre indique le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position jusqu'à l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou sorte du jeu

Le ballon pénètre dans le but :

Le but peut être marqué si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, une sortie de but est accordée à celle-ci
- si le ballon est en jeu et qu'il entre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse

Position du coup franc

Coup franc dans la surface de but :

Coup franc direct ou indirect en faveur de la défense :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m (16,5 ft) du ballon (sauf les gardiens positionnés derrière leur ligne de but entre les poteaux de but)
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de but jusqu'à ce que le ballon soit en jeu

- le ballon est en jeu dès qu'il est frappé directement en dehors de la surface de but
- un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point à l'intérieur de cette surface

Coup franc indirect en faveur de l'attaque :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m (16,5 ft) du ballon (sauf les gardiens positionnés derrière leur ligne de but entre les poteaux de but) jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu.
- le ballon est en jeu dès qu'il est frappé et a bougé
- un coup franc indirect accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction

Coup franc en dehors de la surface de but :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 5 m (16,5 ft) du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu
- le ballon est en jeu dès qu'il est frappé et a bougé
- le coup franc doit être exécuté à l'endroit où a été commise l'infraction

Positionnement des défenseurs :

- les défenseurs ont la priorité sur leur positionnement dans leur propre zone de but avant le tir.

Infractions / Sanctions

Si, lors d'un coup franc, un adversaire ne se trouve pas au-delà de la distance requise :

- le coup franc doit être retiré

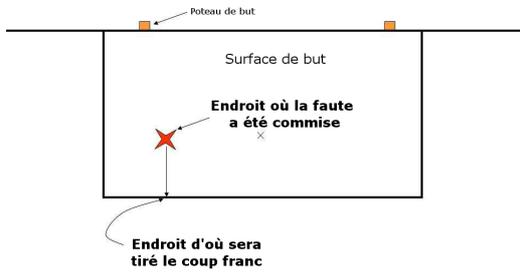
Si le tireur touche le ballon une seconde fois (à l'exception de le toucher avec ses mains) avant qu'il ne touche un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du tireur, le coup franc est exécuter depuis l'endroit où a été commis la faute.

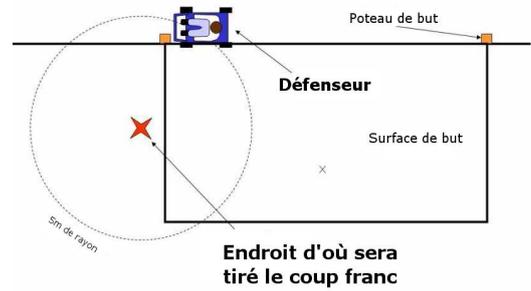
Si, lors d'un coup franc à l'intérieur de la surface de but de l'équipe qui défend, la balle n'est pas remise directement en jeu :

- le coup franc doit être retiré

COUP FRANC EN FAVEUR DE L'EQUIPE ATTAQUANTE



EXCEPTION A LA REGLE DES 5m



Loi 14 – Le penalty

Général

Un penalty pénalise l'équipe qui commet, dans sa propre surface de but et alors que le ballon est en jeu, l'une des fautes pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur penalty.

Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout penalty devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaires ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation.

Positions respectives du ballon et des joueurs

Le ballon :

- est placé sur le point de penalty

Le joueur exécutant le penalty :

- est clairement identifié

Le gardien de but de l'équipe qui défend :

- doit être celui qui était en place quand le penalty a été accordé (pas de changement autorisé).
- doit rester sur sa propre ligne de but, face au tireur, entre les poteaux de but, avec son fauteuil entièrement derrière la ligne de but jusqu'à ce que le ballon ait été frappé

Tous les autres joueurs (sauf le tireur) se situent :

- à l'intérieur du terrain
- à l'extérieur de la surface de but
- derrière le point de penalty
- au moins à 5 m (16,5 ft) du point de penalty

Les arbitres

- ne doivent pas donner le signal de l'exécution avant que tous les joueurs n'aient pris des positions en respect des Lois du jeu.
- décide quand le penalty est considéré comme complètement exécuté

Exécution

- après que les joueurs aient pris position en accord avec les Lois du jeu, l'arbitre estime que le penalty peut être exécuté.
- le tireur du penalty doit frapper le ballon
- il ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur
- le ballon est en jeu dès qu'il a été touché.

Quand un penalty est accordé pendant le temps réglementaire ou durant le temps additionnel prévu à la mi-temps ou en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les poteaux du but :

- le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux poteaux et/ou le gardien de but

Infractions / Sanctions

Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du penalty et que, avant que le ballon ne soit en jeu, une des situations suivantes survient :

Le joueur exécutant le penalty ou un de ses coéquipiers enfreint les lois du jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le tir du penalty
- si le ballon pénètre dans le but, le penalty sera recommencé
- si le ballon n'entre pas dans le but, l'arbitre arrête le jeu et le match reprendra par un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse du tireur au plus près de l'endroit où a été commise la faute.

Le gardien de but ou un de ses coéquipiers enfreint les lois du jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le tir du penalty
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé
- si le ballon n'entre pas dans le but, le penalty sera retiré

Un (ou plusieurs) joueur de chaque équipe défense et attaque enfreint les lois du jeu :

- le penalty sera rejoué

Si, après le tir du penalty,

L'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

L'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise

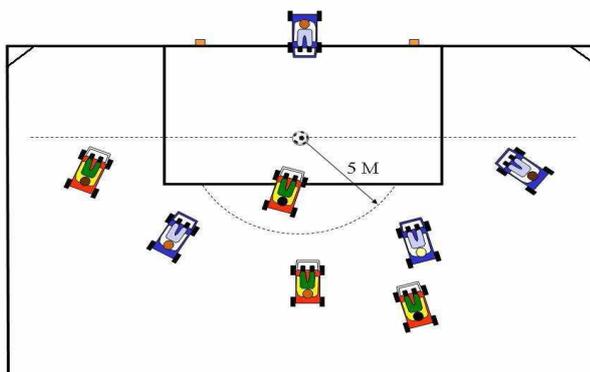
Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- le penalty sera rejoué

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but ou un poteau du but, revient sur le terrain de jeu où il est alors touché par un corps étranger :

- l'arbitre interrompt le jeu
- le jeu reprend par un entre deux à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où il a été touché par un corps étranger, à moins qu'il n'est touché le corps étranger dans la zone de but, ce qui dans ce cas conduit l'arbitre a placé le ballon sur la ligne de la zone de but au plus proche de l'endroit où était le ballon quand le jeu a été arrêté.

POSITIONNEMENT DURANT UN TIR DE PENALTY



Loi 15 – Touche

Général

La touche est une des procédures pour reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur une touche.

Une touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché le ballon en dernier

Exécution

- le ballon est placé, sur la ligne de touche, à l'endroit où il est sorti
- les adversaires doivent rester à 5 m (16,5 ft) du ballon tant que le ballon n'est pas remis en jeu
- le ballon est en jeu quand il bouge après avoir été frappé
- le joueur exécutant la remise en jeu ne peut toucher à nouveau le ballon tant que le ballon n'a pas été touché par un autre joueur
- les défenseurs ont la priorité, avant le tir, sur leur positionnement dans leur propre zone de but

Infractions / Sanctions

Pour toute autre infraction à cette loi

- la remise en jeu est refaite par un joueur de l'équipe adverse

Loi 16 – Sortie de but

Général

La sortie de but est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut-être marqué directement sur une sortie de but, mais uniquement contre l'équipe adverse (il ne peut y avoir de but contre son camp directement sur une sortie de but).

Une sortie de but est accordée quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'attaque, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la loi 10

Exécution

- le ballon est frappé d'un point quelconque à l'intérieur de la surface de but par un des joueurs de l'équipe qui défend
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à plus de 5 m (16,5 ft) jusqu'à ce que le ballon soit en jeu
- le joueur exécutant la remise en jeu ne peut toucher à nouveau le ballon tant que le ballon n'a pas été touché par un autre joueur
- le ballon est en jeu dès qu'il a bougé en dehors de la surface de but

Infractions / Sanctions

Si le ballon n'est pas frappé directement vers l'extérieur de la zone de but lors d'une sortie de but :

- la sortie de but doit être recommencée.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

- un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, suivant les éléments définis par la loi 13.

Pour toute autre infraction à cette loi :

- la sortie de but doit être recommencée

Loi 17 – Le corner

Général

Le corner est une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être directement marqué sur corner

Un corner est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la loi 10

Exécution

- le ballon est placé dans le triangle de corner le plus proche de l'endroit où il a franchi la ligne de but
- les joueurs de l'équipe adverse doivent être à plus de 5 m (16,5 ft) du triangle de corner jusqu'à ce que le ballon soit en jeu, (à moins que cela ne soit le gardien positionné derrière sa propre ligne de but entre les poteaux de but)
- le ballon est frappé par un joueur de l'équipe qui attaque
- le ballon est en jeu dès qu'il a été touché et qu'il bouge
- le joueur exécutant le corner ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur
- les défenseurs ont la priorité sur leur positionnement dans leur propre zone de but

Infractions / sanctions

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise, suivant les dispositions définies par la Loi 13.

Pour toute autre infraction à cette loi :

- le corner est recommencé

Loi 18 – Classification

18.1 LE ROLE DE LA CLASSIFICATION

Le système de classification de la FIPFA place dans différentes classes l'ensemble des athlètes suivant l'impact de leur handicap sur les critères de performance fondamentaux du Powerchair Football. Globalement, le système de classification offre un cadre pour la répartition des joueurs sur le terrain lors des compétitions et assure que seules les stratégies, les compétences et le talent des athlètes et des équipes déterminent le succès en compétition.

Plus précisément, ce système a une double vocation :

- 1-établir un critère d'éligibilité pour participer
- 2-crée des groupes d'athlètes pour les compétitions

18.2 CRITERE D'ELIGIBILITE

Le Powerchair Football est uniquement pratiqué par ceux qui sont atteints d'un handicap physique sévère qui engendre de manière irréfutable et permanente* une activité limitée. En conséquence, les athlètes ont besoin d'utiliser un fauteuil électrique pour faire du sport.

() Quelques formes d'handicaps évolutifs et/ou changeants peuvent nécessiter d'être classifiés à chaque compétition (par exemple la sclérose en plaques)*

- Le critère d'éligibilité de la FIPFA ne remet pas en question la situation de handicap ; il détermine seulement l'éligibilité d'un athlète à être engagé dans une compétition de Powerchair Football.
- Le niveau de forme, l'âge, l'intellect, le sexe ou les compétences ne sont pas des facteurs pris en compte. L'évaluation doit se centrer sur les performances fonctionnelles de l'athlète en rapport avec le Powerchair Football et sa capacité à pratiquer le sport avec certitude.
- Si un athlète ne présente pas le critère d'éligibilité pour le Powerchair Football, il sera déclaré inéligible pour la compétition.

18.3 LES CLASSES SPORTIVES ET LEUR STATUTS

Chaque athlète éligible pour participer à une compétition doit être assigné à une classe sportive et avoir une classification sportive en accord avec les règles de la FIPFA, sinon ils ne pourront pas participer à la compétition.

Pour réduire l'influence que l'handicap peut avoir dans le résultat de la compétition, tous les athlètes doivent être placés dans des classes sportives suivant l'impact de leur handicap sur leurs performances athlétiques.

Une fois que les athlètes sont évalués, ceux qui atteignent le critère minimum d'éligibilité sont assignés à une des deux classes sportives suivantes :

- **PF1** : Cette classe concerne les joueurs qui ont un haut et significatif niveau de difficultés physiques qui vont affecter leurs performances générales.
- **PF2** : Cette classe concerne les joueurs qui ont un niveau moyen voir faible de difficultés physiques qui vont affecter modérément leurs performances générales, tout en atteignant le niveau minimum d'éligibilité.

Chaque équipe peut avoir un maximum de deux joueurs de classe sportive PF2 sur le terrain pendant un match pour l'ensemble des compétitions FIPFA.

Il n'y a aucune limite de combinaisons entre les différents joueurs de l'effectif d'une équipe pendant une compétition.

Infractions / Sanctions

Si une équipe a plus de deux joueurs classifiés PF2 sur le terrain durant un match, l'équipe concernée doit faire les changements nécessaires à l'arrêt de jeu suivant pour se mettre en conformité et un pénalty sera alors accordé à l'équipe adverse.

Si l'effectif disponible ne permet à une équipe de se mettre en conformité, l'équipe concernée devra poursuivre la rencontre avec un joueur en moins sur le terrain.

Le statut de classe sportive indique si un athlète doit subir une nouvelle évaluation de sa classification et s'il existe une possibilité de porter réclamation sur la décision du jury pour un athlète. Cela se présente comme suit :

Nouveau (N)*

Le statut de classe sportive Nouveau (N) est attribué à un athlète qui n'a jamais été évalué par un comité de classification FIPFA et/ou que la FIPFA n'a pas encore vérifié son niveau minimum d'éligibilité.

Revoir (R)*

Le statut de classe sportive (R) est attribué à un athlète qui a été précédemment évalué par un comité de classification FIPFA mais qui est toujours sujet à une nouvelle évaluation. La classe sportive de l'athlète est valable mais celui-ci sera sujet à une nouvelle évaluation et sa classe sportive pourra changer avant ou durant la compétition.

Confirmé (C)*

Le statut de classe sportive « Confirmé » (C) est attribué aux athlètes qui ont été préalablement évalués par un comité de classification FIPFA qui a déterminé que leur classe sportive ne changera pas à l'avenir.

18.4 CHANGEMENT DE CLASSE SPORTIVE SUITE A L'OBSERVATION DES PERFORMANCES

Si des changements de classe sportive d'un athlète sont décidés par un comité de classification suite à l'observation de l'athlète durant une compétition, l'ensemble des parties doivent être informées au plus tôt suivant les moyens logistiques de communication mis à disposition.

18.5 RECLAMATIONS

Le terme « réclamation » se rapporte à une procédure visant à émettre formellement une objection sur la classe sportive d'un athlète, puis à refaire étudier sa classification annoncée.



Les voies d’instruction d’une réclamation sont clairement expliquées dans le document intitulé « FIPFA Classification Rules » (en anglais).

Les tirs au but

Général

Les tirs au but sont un moyen de déterminer le vainqueur du match lorsque les règles de la compétition exigent d'avoir une équipe victorieuse au terme d'un match achevé sur un score nul (temps réglementaire + deux périodes de prolongation).

Exécution

- l'arbitre choisi le but sur lequel seront tirés les penaltys
- l'arbitre procède au tirage au sort. Le vainqueur du tirage au sort décide quelle équipe commence
- l'arbitre enregistre les tirs effectués
- chacune des équipes procède à 4 tirs suivant les conditions évoquées précédemment
- seuls les joueurs, encore présents à la fin du match et des prolongations, peuvent participer à la séance de tirs au but
- le ballon est en jeu lorsqu'il bouge après avoir été frappé
- les tirs au but sont exécutés alternativement par chacune des équipes
- si une équipe compte, dans sa composition initiale ou lorsque le match se termine, un plus grand nombre de joueurs que son adversaire, elle doit réduire ce nombre à un niveau équivalent et informer l'arbitre du numéro et du nom de chaque joueur exclu. Le capitaine est responsable de cette tâche
- chaque tir est exécuté par un joueur différent et l'ensemble des joueurs doit avoir réalisé leur tir avant qu'un joueur puisse tirer une seconde fois
- si à l'issue des 4 tirs réalisés par chaque équipe, le nombre de buts inscrits est identique, ou si aucun but n'a été marqué, la séance de tir au but se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes marque un but de plus que l'autre en ayant le même nombre de tir réalisés
- si, avant que les 4 tirs n'aient été exécutés, une équipe a inscrit plus de buts que ce que son adversaire pourrait marquer, il est inutile de poursuivre pour compléter les 4 tirs
- un joueur désigné pour les tirs au but peut remplacer son gardien de but durant la séance de tirs au but
- le gardien, dont l'équipe exécute le tir, doit rester le long de la ligne de touche et à l'extérieur de la surface de but

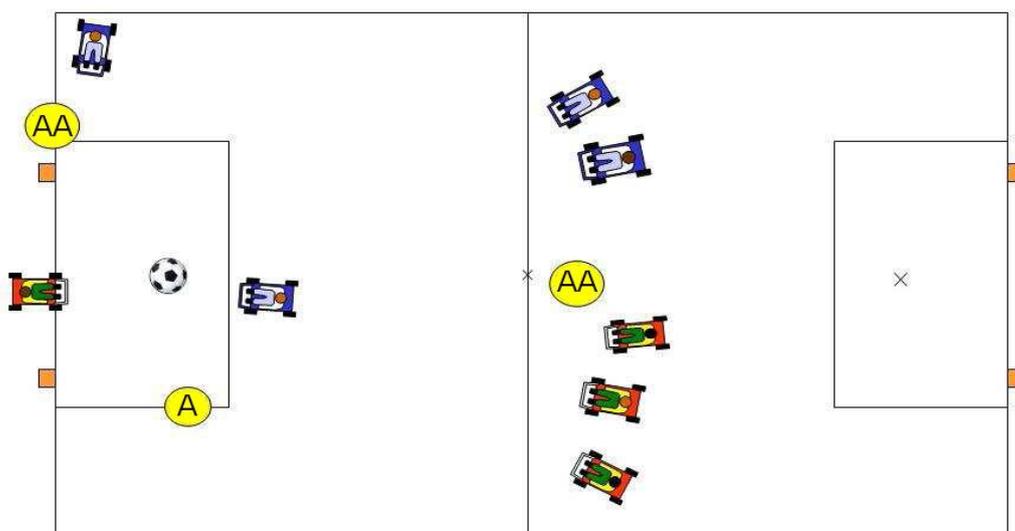
- un gardien blessé ou victime d'une avarie importante qui l'empêche de poursuivre le jeu durant la séance de tirs au but pourra être remplacé par un remplaçant désigné. Ce remplaçant devra participer à la séance de tirs et sera le seul autorisé à défendre les buts de son équipe lors des tirs de l'équipe adverse
- sauf indication contraire, le présent règlement s'applique lors de la séance de tirs au but

Infractions / sanctions

Pour toute infraction à cette loi :

- le tir est recommencé

POSITIONNEMENT DURANT LES TIRS AU BUT



Notes administratives

Zones techniques

Les zones techniques peuvent varier suivant la configuration des salles.
Notes et indications :

Le « banc de touche » est une zone où peuvent se placer, pendant la durée du match, les personnes autorisées (joueurs remplaçants, entraîneur, staff technique...conformément au règlement de la compétition).

- le banc de touche est situé sur le coté du terrain entre la ligne de but et la ligne médiane, ou à 1 m de la table de marque au delà de la zone technique
- il est conseillé d'utiliser un marquage pour représenter cette zone
- le nombre de personnes autorisées sur le banc de touche est défini par le règlement de la compétition
- les personnes présentes sur le banc de touche sont désignées avant le début de la compétition conformément aux règles de la compétition
- seulement une personne peut donner, à voix haute, des instructions tactiques
- le staff technique peut seulement entrer sur le terrain après avoir reçu l'autorisation de l'arbitre (sauf pour des raisons de sécurité et de danger immédiat)
- l'entraîneur et les occupants du banc de touche doivent avoir un comportement responsable

Le 4^{ème} officiel

- le 4^{ème} officiel peut être nommé sous l'égide du règlement de la compétition et officier si l'un des 3 arbitres n'est pas à même de poursuivre la rencontre
- il assiste les arbitres en permanence
- avant le début de la compétition, l'organisateur indiquera clairement si le 4^{ème} officiel, en cas d'incapacité pour l'arbitre à poursuivre la rencontre, prend la place de l'arbitre central ou celle d'un assistant qui, lui, devient arbitre central
- le 4^{ème} officiel aide aux tâches administratives avant, pendant et après le match sous la direction de l'arbitre central
- il est en charge d'assister l'arbitre pour les changements durant la rencontre

- il supervise les remplacements de ballon lorsque cela est nécessaire. Si le ballon doit être remplacé, il en présente un nouveau, suivant les instructions de l'arbitre, le tout en un minimum de temps
- il a toute autorité pour contrôler l'équipement des remplaçants avant qu'ils ne rentrent sur le terrain. Si leur équipement n'est pas en conformité avec les lois du jeu il en informe l'arbitre
- il doit informer l'arbitre si celui-ci se trompe sur l'identité d'un joueur averti, s'il n'exclut pas un joueur ayant reçu deux cartons jaunes ou lorsque des événements violents surviennent hors du champ de vision de l'arbitre central et de ses assistants. L'arbitre conserve toutefois l'autorité pour décider des faits en rapport avec le jeu
- après le match, le 4^{ème} officiel doit remettre aux autorités compétentes son rapport de match concernant les mauvais comportements et incidents survenus hors du champ de vision de l'arbitre central et des ses assistants
- il peut informer l'arbitre de tout comportement irresponsable d'un membre occupant le banc de touche

Entraîneurs

Les entraîneurs sont responsables de toutes les personnes associées à leur équipe ainsi que de leur respect du règlement.

Les entraîneurs peuvent également être joueurs mais doivent stipuler leurs deux rôles sur la feuille de match.

LES GESTES DE L'ARBITRE



Coup franc indirect



Remise en jeu



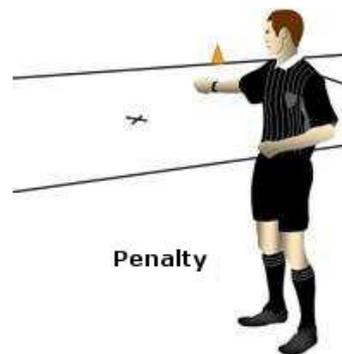
Corner



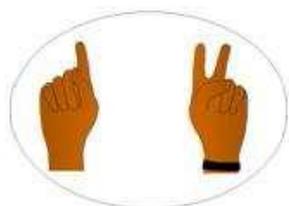
Coup franc direct



Entre deux



Penalty



2 contre 1



Avantage



Avertissement



Exclusion

GESTES DE L'ARBITRE ASSISTANT



Changement



Sortie de but



Faute



Remise en jeu



Corner