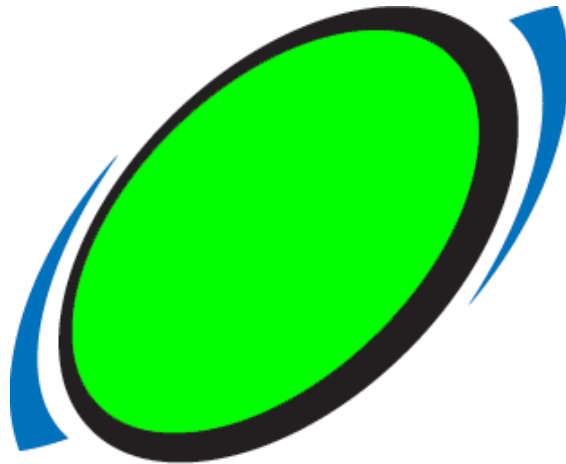


International Wheelchair Rugby Federation



iwrf.com

REGLEMENTATION INTERNATIONALE POUR LE RUGBY FAUTEUIL

1^{er} Mars 2006

Publication : Commission Technique de l'IWRF

International Wheelchair Rugby Federation

Président

Brad Mikkelsen
1605 Mathew Street
Fort Collins, Colorado 80525
United States

email: bmikk@iwrf.com

Commissaire technique

Stan Battock
8 Harbour Park Terrace
Khandallah, Wellington 6004
New Zealand

email: sbattock@iwrf.com

International Wheelchair and Amputee Sports Federation

Président

Paul DePace
Secrétaire général
Maura Strange

IWAS Secretariat
Olympic Village, Guttman Road
Aylesbury, Bucks HP21 9PP
Royaume Uni

email: info@wsw.org.uk

Sommaire

CHAPITRE 1. LE JEU

Article 1. Définition Page 6

CHAPITRE 2. AIRE DE JEU

Article 2. Aire de jeu Page 6

Article 3. Terrain Page 6

Article 4. Lignes de bordure de terrain Page 6

Article 5. Ligne centrale Page 7

Article 6. Cercle central Page 7

Article 7. Zone restrictive Page 7

Article 8. Ligne de but Page 7

Article 9. Zone de défense et zone d'attaque Page 7

Article 10. Table de marque Page 7

Article 11. Bancs de touche Page 8

Article 12. Zone de remplacement Page 8

Article 13. Zone d'exclusion temporaire Page 8

CHAPITRE 3. EQUIPEMENT

Article 14. Ballon Page 8

Article 15. Chronomètre officiel du match Page 9

Article 16. Alarmes Page 9

Article 17. Tableau d'affichage Page 9

Article 18. Flèche de possession alternée Page 9

Article 19. Feuille de match et feuille des exclusions Page 9

Article 20. Maillot Page 9

Article 21. Protection des mains Page 10

CHAPITRE 4. FAUTEIL ROULANT

Article 22. Conformité avec les spécifications Page 10

Article 23. Largeur Page 10

Article 24. Longueur Page 10

Article 25. Hauteur Page 11

Article 26. Roues Page 11

Article 27. Dispositif anti-basculer Page 11

Article 28. Pare-choc Page 11

Article 29. Ailerons de protection Page 12

Article 30. Confort et sécurité Page 13

Article 31. Modifications Page 14

CHAPITRE 5. EQUIPES

Article 32. Appellation des équipes Page 14

Article 33. Joueurs Page 14

Article 34. Classification Page 15

Article 35. Liste des joueurs Page 15

Article 36. Joueurs entrant sur le terrain en début de match Page 15

Article 37. Capitaines Page 16

Article 38. Entraîneurs Page 16

Article 39. Sélection des zones de but et de banc Page 16

CHAPITRE 6. OFFICIELS

Article 40. Officiels du match	Page 17
Article 41. Jurisprudence des officiels	Page 17
Article 42. Erreurs corrigibles	Page 17
Article 43. Arbitres	Page 18
Article 44. Responsabilités de l'arbitre 1	Page 18
Article 45. Commissaire technique	Page 19
Article 46. Marqueur	Page 19
Article 47. Chronométrateur	Page 20
Article 48. Chronométrateur des exclusions temporaires	Page 20

CHAPITRE 7. CHRONOMETRAGE

Article 49. Temps de jeu	Page 21
Article 50. Manipulation du chronomètre du match	Page 21
Article 51. Manipulation du chronomètre des exclusions temporaires	Page 21
Article 52. Ballon en jeu	Page 21
Article 53. Ballon mort	Page 22
Article 54. Temps mort	Page 22
Article 55. Temps mort de l'arbitre	Page 23
Article 56. Temps mort pour problème d'équipement	Page 23
Article 57. Joueur tombé	Page 24

CHAPITRE 8. Règles du jeu

Article 58. Début du match	Page 25
Article 59. Engagement	Page 25
Article 60. Possession alternée	Page 25
Article 61. Position d'une personne	Page 26
Article 62. Position du ballon	Page 26
Article 63. Possession du ballon	Page 26
Article 64. Maniement du ballon	Page 27
Article 65. Dribbler	Page 27
Article 66. Buts	Page 27
Article 67. Remise en jeu	Page 27
Article 68. Remplacements	Page 28
Article 69. Ballon tenu	Page 29

CHAPITRE 9. VIOLATIONS

Article 70. Sanction	Page 29
Article 71. Retour en zone	Page 30
Article 72. Ballon hors jeu	Page 30
Article 73. Règle des 15 secondes	Page 30
Article 74. Frappe au pied	Page 30
Article 75. Entrée et sortie de terrain	Page 30
Article 76. Avantage physique	Page 31
Article 77. Obstruction d'équipe	Page 31
Article 78. Un dribble toutes les dix secondes	Page 31
Article 79. Dix secondes dans la zone restrictive	Page 31
Article 80. Remise en jeu	Page 31
Article 81. Temps mort	Page 32
Article 82. Engagement	Page 32
Article 83. Bloquage	Page 33

CHAPITRE 10. CONTACTS

Article 84. Sécurité	Page 33
Article 85. Position sur le terrain	Page 34
Article 86. Espace vertical	Page 34
Article 87. Avantage	Page 35

SECTION 11. FAUTES

Article 88. Définition et sanctions	Page 35
Article 89. Charge	Page 35
Article 90. Contact avant le coup de sifflet	Page 35
Article 91. Quatre joueurs dans la zone restrictive	Page 36
Article 92. Obstruction individuelle	Page 36
Article 93. Quitter le terrain	Page 36
Article 94. Poussée non réglementaire	Page 36
Article 95. Utilisation interdite des mains	Page 37
Article 96. Rotation provoquée	Page 37
Article 97. Distance de 1 mètre	Page 37

CHAPITRE 12. FAUTES TECHNIQUES

Article 98. Définition et sanctions	Page 37
Article 99. Faute technique commise par un joueur	Page 38
Article 100. Faute technique commise par un membre de l'équipe se trouvant sur le banc	Page 39
Article 101. Faute technique pour équipement non conforme	Page 39
Article 102. Faute technique pour dépassement du nombre maximum de points de classification	Page 39
Article 103. Faute flagrante	Page 40
Article 104. Faute disqualifiante	Page 40

CHAPITRE 13. EXCLUSIONS

Article 105. Purger une exclusion temporaire	Page 41
Article 106. Sortie de la prison	Page 42
Article 107. Plusieurs exclusions temporaires en même temps dans une équipe	Page 42
Article 108. Faute pendant une interruption	Page 42

CHAPITRE 14. FIN DE MATCH

Article 109. Equipe gagnante	Page 42
Article 110. Fn de match	Page 43
Article 111. Forfait	Page 43

Pour simplifier le texte, le genre masculin sera utilisé pour désigner aussi bien des hommes que des femmes. Toute référence à un joueur dans ce règlement comprend le joueur et son fauteuil roulant, sauf mention contraire.

CHAPITRE 1. Le jeu

Article 1. Définition

Le rugby fauteuil est un sport collectif réservé à des athlètes masculins et féminines présentant un handicap. L'objectif du jeu est de marquer des buts en franchissant la ligne de but de l'équipe adverse en possession du ballon. Le ballon peut être passé, lancé, tapé, roulé, dribblé ou porté dans toute direction, dans les conditions qui sont précisées dans le présent règlement. L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du match sera déclarée vainqueur.

CHAPITRE 2. Aire de jeu

Article 2. Aire de jeu

L'aire de jeu comprend le terrain où se joue le match et les zones adjacentes utilisées par les équipes et les officiels des équipes pendant le match.

Voir plan de l'aire de jeu dans l'annexe A.

Article 3. Terrain

Le rugby fauteuil se joue sur un terrain couvert de 15 mètres de largeur sur 28 mètres de longueur. Le terrain doit être marqué par des lignes de bordure de terrain, une ligne centrale, un cercle central et deux zones restrictives, comme défini à l'article 7. Toutes les lignes du terrain doivent être de la même largeur et de la même couleur.

Un terrain qui répond aux critères des règles de jeu du basketball de la FIBA sera considéré comme conforme à la réglementation IWRF de rugby fauteuil.

Article 4. Lignes de bordure de terrain

Les lignes de bordure de terrain comprennent les lignes de fond et les lignes de côté. Les dimensions du terrain sont mesurées depuis les bords intérieurs de ces lignes. Les bords intérieurs des lignes définissent la limite entre les zones d'en-jeu et les zones de hors-jeu. Toutes les lignes de bordure de terrain sont considérées comme étant des zones de hors-jeu.

Article 5. Ligne centrale

Le terrain doit être marqué par une ligne centrale en travers de la largeur du terrain, de ligne de côté à ligne de côté, à 14 mètres de chaque ligne de fond.

Article 6. Cercle central

Le terrain doit être marqué par un cercle central dont le centre se situe à une distance de 7,5 mètres de chaque ligne de côté. Le cercle central doit avoir un rayon de 1,8 mètres, mesuré depuis le centre jusqu'au bord extérieur de la ligne qui délimite le cercle.

Article 7. Zone restrictive

Le terrain doit comporter une zone restrictive de chaque côté du terrain, centrée entre les lignes de côté. Chaque zone restrictive doit être définie par deux lignes marquées perpendiculairement à la ligne de fond et rejointes par une ligne parallèle à la ligne de fond. Chaque zone restrictive doit faire 8 mètres de largeur, mesurée depuis les bords extérieurs des lignes qui sont perpendiculaires à la ligne de fond, et 1,75 mètres de longueur, mesurée depuis le bord intérieur de la ligne de fond jusqu'au bord extérieur de la ligne qui est parallèle à la ligne de fond.

Article 8. Ligne de but

La ligne de but est la partie de la ligne de fond qui se trouve à l'intérieur de la zone restrictive. Les bouts de chaque ligne de but doivent être marqués par des dispositifs en forme de cône. Chaque cône doit mesurer au minimum 45 centimètres de haut et avoir une base carrée. Les cônes doivent être placés hors du terrain, avec un côté touchant le bord intérieur de la ligne de fond et un côté touchant le bord extérieur de la zone restrictive. Les lignes de but et les cônes sont considérés comme des zones de hors-jeu.

Article 9. Zone de défense et zone d'attaque

Chaque équipe a une zone de défense et une zone d'attaque. La zone de défense d'une équipe est la zone qui part du bord intérieur de la ligne de fond comprenant le but défendu par l'équipe en question, jusqu'à la ligne centrale y comprise. La zone d'attaque est la zone qui part de la ligne centrale jusqu'au bord intérieur de la ligne de fond qui comprend le but défendu par l'équipe adverse. La ligne centrale est considérée comme faisant partie de la zone de défense de chaque équipe.

Article 10. Table de marque

L'aire de jeu doit comprendre une table de marque située sur la ligne centrale en dehors du terrain (voir annexe A).

Article 11. Bancs de touche

L'aire de jeu doit comprendre deux bancs de touche situés en dehors du terrain, sur le même côté que la table de marque. Les extrémités de chaque zone de banc de touche doivent être distinguées par des lignes de 2 mètres de longueur, commençant au niveau de la ligne de côté, et perpendiculaires à celle-ci. Une ligne s'étendra depuis la ligne de fond et l'autre sera dessinée à 5 mètres de la ligne centrale. Les lignes qui démarquent les zones de banc de touche doivent être d'une autre couleur que celles utilisées pour marquer le terrain.

Article 12. Zone de remplacement

L'aire de jeu doit comprendre une zone de remplacement située en dehors du terrain, devant la table de marque. Les extrémités de la zone doivent être distinguées par des lignes de 2 mètres de longueur, commençant au niveau de la ligne de côté et perpendiculaires à celle-ci. Il sera dessiné une ligne de chaque côté de la ligne centrale, à 3 mètres de celle-ci. Les lignes marquant la zone de remplacement doivent être d'une autre couleur que celles utilisées pour marquer le terrain.

Article 13. Zone d'exclusion temporaire

L'aire de jeu doit comprendre une zone d'exclusion temporaire sur le côté du terrain, en face de la table de marque. Cette zone comprendra deux prisons, une de chaque côté de la ligne centrale. Chaque prison sera marquée par trois lignes. La première ligne doit faire deux mètres de longueur et être parallèle à la ligne de côté. Elle sera située à 1 mètre de la ligne de côté et commencera à 1 mètre de la ligne centrale. Les deux autres lignes doivent être dessinées perpendiculairement à la première ligne, chacune commençant à une extrémité de celle-ci, en étant prolongées de 1 mètre à partir de la première ligne. Chaque équipe se verra attribuer la prison directement opposée à son banc de touche. Une table des exclusions temporaires sera installée entre les deux prisons, directement opposée à la table de marque (voir annexe A).

CHAPITRE 3. Equipement

Article 14. Ballon

Le match se disputera avec un ballon sphérique constitué d'une enveloppe en cuir souple ou en cuir synthétique et d'une vessie en caoutchouc ou d'une matière similaire. La circonférence du ballon doit être comprise entre 65 et 67 centimètres et son poids entre 260 et 280 grammes.

Une balle conforme à la réglementation FIVB sera considérée conforme à la réglementation IWRP pour le rugby fauteuil.

La balle doit être de couleur blanche et gonflée à une pression de 7,50 livres.

L'arbitre 1 est le seul responsable de la conformité de la balle.

Article 15. Chronomètre officiel du match

La table de marque doit être équipée d'un ou plusieurs dispositifs de chronométrage pour chronométrer les périodes de jeu, les exclusions temporaires et les temps mort. Ce dispositif constituera le chronomètre officiel du match.

Article 16. Alarmes

La table de marque doit être équipée d'un ou plusieurs dispositifs permettant de produire un signal sonore à l'expiration des périodes de jeu et des temps mort, ainsi qu'après une demande de remplacement ou dans d'autres situations qui demandent l'attention des arbitres. Ce dispositif peut être intégré dans le système de chronométrage ou dans le tableau d'affichage.

Article 17. Tableau d'affichage

L'aire de jeu doit être équipée d'un dispositif pour afficher le score du match à l'intention des joueurs et du public. Ce dispositif peut être manipulé manuellement, mécaniquement ou électroniquement. Il peut également afficher le chronomètre officiel du match.

Article 18. Flèche de possession alternée

La table de marque doit être équipée d'un dispositif permettant d'indiquer l'équipe concernée par la prochaine possession de balle dans le processus de possession alternée, comme détaillé dans l'article 60. Ce dispositif peut fonctionner manuellement, mécaniquement ou électroniquement et il peut être intégré dans le tableau d'affichage ou dans le système de chronométrage.

Article 19. Feuille de match et feuille des exclusions

La table de marque et la table des exclusions temporaires doivent être équipées de documents officiels sur lesquels seront enregistrés le score du match et les exclusions temporaires purgées pendant le match. La feuille de match standard est montrée à l'annexe B et la feuille des exclusions standard est montrée à l'annexe C.

Article 20. Maillot

Dans chaque équipe, tous les maillots doivent être de la même couleur et du même teint. Tout vêtement visible porté sous le maillot doit être de la même couleur et du même teint que la couleur dominante du maillot.

Dans chaque équipe, tous les bas doivent être de la même couleur et du même teint. Le bas peut être d'une autre couleur que celle du maillot. Tout vêtement visible porté sous le bas doit être de la même couleur et du même teint que la couleur dominante du bas. Dans chaque équipe, les joueurs sont libres individuellement de porter des shorts ou des collants longs.

Tous les maillots doivent porter devant et derrière un numéro de 1 à 15. Chaque joueur d'une équipe doit avoir un numéro différent. Le numéro porté sur la poitrine doit être situé sur la

gauche et être d'une hauteur de 10 centimètres. Le numéro porté sur le dos doit être situé au milieu et être d'une hauteur de 12 à 20 centimètres. Les deux numéros doivent être visibles à tout moment. Un numéro peut également être posé sur le dossier du fauteuil roulant. Aucun autre numéro ne doit apparaître sur le maillot.

Pour les matches de tournois sanctionnés par l'IRWF, l'équipe qui figure en haut de la liste dans le programme doit porter le maillot de la couleur la plus claire. Dans le cas où deux équipes portent des maillots de la même couleur, l'équipe qui joue à domicile doit changer de maillot. Si le match est joué sur terrain neutre, l'équipe A doit changer.

Article 21. Protection des mains

Les joueurs peuvent porter toute sorte de protection des mains. Cependant, la protection ne doit pas comporter de matériau pouvant être dangereux pour les autres joueurs, par exemple des matériaux durs ou rugueux.

CHAPITRE 4. Fauteuil roulant

SCHEMAS DU FAUTEUIL ROULANT (cf version originale)

SCHEMA A : VUE DE FACE

SCHEMA B : VUE DE PROFIL

SCHEMA C : VUE DE FACE DES COURBES DU PARE-CHOC

(top = haut, bottom = bas)

SCHEMA D : VUE DIAGONALE DES ATTACHES LATERALES DU PARE-CHOC

Article 22. Conformité avec les spécifications

Le fauteuil roulant est considéré comme faisant partie du joueur. Chaque joueur doit s'assurer que son fauteuil roulant est conforme à la réglementation pendant toute la durée du match. Si un fauteuil roulant n'est pas conforme à la réglementation, il sera retiré de la compétition jusqu'à ce qu'il soit rendu réglementaire.

Article 23. Largeur

Il n'y a pas de largeur maximum pour le fauteuil roulant. Aucune partie du fauteuil roulant ne doit dépasser dans la largeur le point le plus large des mains courantes.

Article 24. Longueur

La longueur du fauteuil roulant, mesurée horizontalement depuis le point le plus en avant de la roue arrière jusqu'au point le plus en avant du fauteuil roulant, ne doit pas dépasser 46 centimètres (voir plan B des fauteuils roulants)

Article 25. Hauteur

La hauteur du fauteuil roulant, mesurée verticalement depuis le sol jusqu'au point central latéral du tube d'assise, ne doit pas dépasser 53 centimètres (voir plan B des fauteuils roulants).

Article 26. Roues

Le fauteuil roulant doit comporter quatre roues. Les deux grandes roues à l'arrière utilisées pour propulser le fauteuil roulant seront appelées les grandes roues ; les deux petites roues devant seront appelées les petites roues (voir plan A des fauteuils roulants).

- a. Les deux grandes roues doivent avoir un diamètre de 70 centimètres maximum. Chaque grande roue doit être équipée d'un flasque et d'une main courante. Aucune barre ou plaque ne doit sortir des grandes roues.
- b. Les petites roues doivent être sur des axes séparées, positionnées à une distance de 20 centimètres minimum l'une de l'autre, en mesurant de centre à centre. Le support d'axe sur lequel est accrochée la petite roue doit être situé à 2,5 centimètres maximum du cadre principal du fauteuil roulant, en mesurant depuis le bord intérieur du support d'axe jusqu'au bord extérieur du cadre.

Article 27. Dispositif anti-bascule

Le fauteuil roulant doit être équipé d'un dispositif anti-bascule fixé à l'arrière du fauteuil roulant. Si la roue du dispositif anti-bascule est fixe, elle ne peut pas s'étendre plus loin en arrière que le point le plus en arrière des grandes roues. Si la roue du dispositif anti-bascule est pivotante, le support d'axe sur lequel elle est accrochée ne peut pas s'étendre plus en arrière que le point le plus en arrière des grandes roues. Le bas de la roue du dispositif anti-bascule ne doit pas être à plus de 2 centimètres de hauteur par rapport au sol (voir plan B des fauteuils roulants).

Article 28. Pare-choc

Le fauteuil roulant peut être équipé d'un pare-choc sur l'avant. Le pare-choc, ou l'avant du fauteuil roulant en l'absence de pare-choc, doit être conforme aux spécifications suivantes :

- a. La partie la plus en avant du pare-choc, en mesurant jusqu'au point central de la tringle ou du tube et avec les petites roues en position de marche avant, doit se trouver à 11 centimètres exactement du sol (voir plan B des fauteuils roulants).
- b. La partie la plus en avant du pare-choc doit être d'une largeur de 20 centimètres au minimum, en mesurant de bord à bord, et doit être rectiligne.
- c. Le point le plus en avant du pare-choc ne doit pas s'étendre à plus de 20 centimètres au-delà des bords extérieurs des supports d'axe des petites roues (voir plan B des fauteuils roulants).

- d. La partie la plus large du pare-choc ne doit pas dépasser de plus de 2 centimètres le bord extérieur du support d'axe de la petite roue de chaque côté du fauteuil roulant (voir plan A des fauteuils roulants).
- e. La partie la plus basse du pare-choc doit être à 3 centimètres du sol au minimum (voir plan B des fauteuils roulants)
- f. La partie la plus haute du pare-choc ne doit pas être à plus de 20 centimètres du sol.
- g. La tringle ou le tube utilisé pour le pare-choc doit avoir un diamètre d'au moins 0,635 centimètres.
- h. Les tringles ou les tubes utilisés pour le pare-choc doivent être arrondis et ne doivent pas comporter de coins ou de saillies pouvant apporter à un joueur un avantage mécanique injuste.
- i. Tous les tubes ou tringles utilisés pour le pare-choc doivent être courbés par une cintreuse pour que tous les coins soient arrondis. Les courbes ne doivent pas faire de sorte que le tube se plie, s'aplatisse ou éclate.
- j. La courbure intérieure de chaque courbe doit faire au minimum 2 centimètres de diamètre.
- k. La mesure extérieure minimum de toute partie du pare-choc, en mesurant de bord extérieur à bord extérieur, doit être de 3,27 centimètres (voir plan C des fauteuils roulants).
- l. Une barre doit relier le pare-choc au cadre du fauteuil roulant. Cette barre doit partir du point le plus extérieur du pare-choc. La barre doit être droite et doit faire un angle de 45° ou plus avec le pare-choc et le cadre, en mesurant dans le sens horizontal et vu d'en haut.

Article 29. Ailerons de protection

Le fauteuil roulant peut être équipé d'ailerons de protection de chaque côté entre l'avant du fauteuil et les grandes roues. Chaque aileron de protection doit correspondre aux spécifications suivantes :

- a. Le point de contact le plus extérieur de l'aileron doit être à 11 centimètres exactement du sol.
- b. Le point le plus bas de l'aileron doit être à 3 centimètres au minimum du sol.
- c. Le point le plus haut de l'aileron ne doit pas être à plus de 20 centimètres du sol.
- d. La tringle ou le tube utilisé pour l'aileron doit avoir un diamètre de 0,635 centimètres au minimum.

- e. L'aileron ne peut pas dépasser latéralement le centre du pneu de la grande roue.
- f. L'aileron peut s'arrêter au niveau de la grande roue ou il peut continuer à l'intérieur de la grande roue en étant relié au cadre du fauteuil roulant. Un aileron qui s'arrête au niveau de la grande roue doit être conforme aux critères supplémentaires suivants :
 - i. Il doit être arrondi au bout sans aucun bout aigu.
 - ii. Il doit s'arrêter à 1 centimètre maximum de la grande roue.
- g. L'espace situé au-dessus de l'aileron, en partant du bord supérieur de l'aileron jusqu'à 10 centimètres au-dessus du bord supérieur de l'aileron, et depuis le devant de l'aileron jusqu'à 1 centimètre derrière le pneu de la grande roue, doit être sans obstacles.

Article 30. Confort et sécurité

Le fauteuil roulant doit être conforme aux critères supplémentaires suivants :

- a. Tout élément dépassant du fauteuil roulant, comme les poignées, les main-courantes, tubes et crochets, doivent être rembourrés.
- b. Aucun dispositif de direction, freins, changement de vitesse ou autres dispositifs mécaniques ne sont autorisés pour faciliter le maniement du fauteuil roulant. Si le fauteuil roulant est équipé de ce genre de dispositif, ce dernier doit être modifié pour ne pas être opérationnel et être positionné de façon à ne pas représenter de danger pour la sécurité.
- c. Le fauteuil roulant peut être équipé d'un dispositif sous le train avant qui l'empêche de basculer en avant. Ce dispositif doit être conforme aux critères suivants :
 - i. Il ne doit pas représenter le point le plus en avant du fauteuil roulant
 - ii. Il n'y a pas de hauteur minimum au-dessus du sol, mais le dispositif ne peut pas être en contact permanent avec le sol.
 - iii. Il ne doit pas endommager le sol.
 - iv. Tout contact entre ce dispositif et le sol sera gouverné par la règle relative à l'avantage physique.
- d. Les pneus ne doivent pas laisser de marques significatives sur la surface de jeu.
- e. Aucun contrepoids ne peut être ajouté sur le fauteuil roulant.
- f. Un coussin d'une épaisseur maximum de 10 centimètres est autorisé sur l'assise du fauteuil roulant.
- g. Un joueur peut utiliser du rembourrage entre les genoux. Ce rembourrage ne doit pas dépasser au-dessus des genoux.
- h. Un joueur peut être sanglé à son fauteuil roulant.

- i. S'il y a une possibilité pour que les jambes d'un joueur glissent en dehors du repose-pied du fauteuil roulant, il faut utiliser une sangle ou un élastique pour éviter que cela ne se produise.

Article 31. Modifications:

Toute partie du fauteuil roulant ou de l'équipement du joueur peut être modifiée pour améliorer le confort ou la sécurité, ou pour des raisons médicales. Ces modifications doivent être sans danger, conformes aux règles concernant le fauteuil roulant dans ce règlement, et ne doivent pas apporter d'avantage mécanique au joueur. Les modifications apportées pour raisons médicales doivent être mentionnées sur la carte de classification du joueur.

Il est interdit d'apporter des modifications innovantes qui apportent un avantage mécanique ou qui ne sont pas conformes aux critères actuellement admis pour le fauteuil roulant, comme indiqué dans ce règlement, sans l'aval préalable de l'IWRF. Ce genre de modification doit être présenté par écrit à la commission technique de l'IWRF et approuvé par écrit par celle-ci.

L'approbation doit être reçue au minimum deux mois avant le début des championnats du monde, les championnats continentaux ou les Jeux Paralympiques, et un mois avant toute autre compétition sanctionnée. Comme il faut un mois à l'IWRF pour traiter correctement une demande et rendre sa décision, les demandes doivent par conséquent être déposées trois mois avant les championnats du monde, les championnats continentaux et les Jeux Paralympiques, et deux mois avant d'autres compétitions officiels.

Ces événements débiteront officiellement à la date de la cérémonie d'ouverture ou, s'il n'y a pas de cérémonie d'ouverture, à la date de la première journée de compétition.

CHAPITRE 5. Equipes

Article 32. Appellation des équipes

L'équipe qui reçoit sera inscrite comme l'équipe A sur la feuille de match. Lorsque le match est joué sur terrain neutre, l'équipe qui apparaît en premier sur le programme officiel sera inscrite comme l'équipe A. Lors des manifestations sanctionnées par l'IWRF, tous les terrains de jeu seront considérés comme neutres.

Article 33. Joueurs

Chaque équipe doit avoir au maximum 12 joueurs. Pas plus de 4 joueurs de chaque équipe peuvent se trouver sur le terrain en même temps. Les joueurs qui purgent des exclusions temporaires sont considérés comme étant sur le terrain. Les membres de l'équipe qui ne sont pas sur le terrain durant le match sont appelés remplaçants.

Article 34. Classification

Tous les joueurs doivent être classifiés selon le système de classification de l'IWRF, comme précisé dans le manuel de classification de l'IWRF. Chaque joueur doit avoir une carte de classification sur laquelle doit figurer les informations suivantes :

- a. Le nom complet du joueur
- b. Le nombre de points de la classification actuelle du joueur
- c. Le numéro du joueur tel qu'il apparaît sur son maillot et sur la liste des joueurs
- d. Une photo du joueur
- e. Des précisions sur toute modification pour raison médicale apportée sur le fauteuil roulant ou sur l'équipement du joueur.

La carte de classification doit être soumise au marqueur chaque fois que le joueur entre sur le terrain.

Le total des points de classification des joueurs d'une équipe présents sur le terrain doit être 8 ou moins.

Si des conditions telles que blessures ou disqualifications font qu'une équipe n'est pas capable d'aligner quatre joueurs tout en respectant le nombre maximum de points de classification, l'équipe sera autorisée à aligner 3 joueurs. Dans ce cas, la somme des points de classification des joueurs sur le terrain doit être inférieure à 8.

Article 35. Liste des joueurs

Pas moins de 10 minutes avant l'heure à laquelle le début du match est programmé, chaque entraîneur doit donner au marqueur les informations suivantes pour qu'elles figurent sur la feuille de match :

- a. Les noms, les classifications et les numéros de maillot de tous les membres de l'équipe.
- b. Le nom du capitaine ou des capitaines de l'équipe.
- c. Le nom de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint de l'équipe.

Seuls les joueurs qui sont mentionnés dans la liste des joueurs seront autorisés à jouer. Des remplaçants qui arrivent en retard peuvent jouer si leur nom figure sur la liste des joueurs.

Article 36. Joueurs entrant sur le terrain en début de match

Pas moins de 10 minutes avant l'heure à laquelle le début du match est programmé, chaque entraîneur doit donner au marqueur les noms et les cartes de classification des quatre joueurs qui

vont entrer sur le terrain en début de match. L'entraîneur de l'équipe A doit être le premier à donner cette information.

Les joueurs de début de match ne peuvent pas être remplacés avant que le match ait commencé, sauf en cas de blessure.

Chaque équipe doit commencer le match avec quatre joueurs sur le terrain.

Article 37. Capitaines

Chaque équipe doit désigner au moins un capitaine. Le capitaine est le seul joueur de l'équipe autorisé à communiquer avec les officiels au nom de l'entraîneur ou d'autres joueurs. Le capitaine est chargé de travailler avec les officiels et ses coéquipiers pour faire respecter l'éthique sportive.

Le capitaine sera distingué des autres joueurs par une des deux méthodes suivantes :

- a. Un brassard de la même couleur que les numéros marqués sur le maillot du joueur, porté au-dessus du coude ; ou
- b. Une lettre C, de 10 centimètres de hauteur et de la même couleur que les numéros, marquée devant à droite sur le maillot.

Lorsque le capitaine quitte le terrain, un capitaine adjoint doit être désigné. Le capitaine adjoint peut être distingué par une des deux méthodes décrites ci-dessus ou par une lettre A, de 10 centimètres de hauteur et de la même couleur que les numéros, marquée devant à droite sur le maillot.

Article 38. Entraîneurs

Chaque équipe doit désigner un entraîneur dont le nom doit être inscrit sur la feuille de match.

Une équipe peut désigner un entraîneur adjoint dont le nom doit être inscrit sur la feuille de match. L'entraîneur adjoint assumera les responsabilités de l'entraîneur si, pour quelle raison que ce soit, l'entraîneur n'est pas en mesure de continuer la partie.

Le capitaine de l'équipe peut remplir le rôle d'entraîneur. Si le capitaine de l'équipe doit quitter le terrain pour faute disqualifiante ou si pour toute autre raison il n'est pas en mesure de remplir le rôle d'entraîneur, le capitaine adjoint peut le remplacer en tant qu'entraîneur.

Article 39. Sélection des zones de but et de banc

Avant le début programmé du match, les entraîneurs des équipes doivent se rencontrer pour choisir leurs zones de but et leurs zones de banc. Si les équipes n'arrivent pas à se mettre d'accord sur le choix des zones de but et de banc, l'équipe remportant le tirage au sort aura la priorité du choix.

Pendant la première moitié du match, chaque équipe défendra la ligne de but la plus proche de sa zone de bancs et marquera sur la ligne de but la plus éloignée (de sa zone de bancs). Pendant la deuxième moitié du match, les équipes garderont les mêmes zones de banc, mais échangeront les zones de but à défendre et à attaquer.

En cas de prolongation, les équipes garderont les mêmes zones de but pendant la première prolongation, puis changeront de zone de but à chaque prolongation suivante.

CHAPITRE 6. Officiels

Article 40. Officiels du match

Chaque match sera arbitré par deux arbitres, appelés arbitre 1 et arbitre 2. Les arbitres seront assistés par un marqueur, un chronométreur et un chronométreur des exclusions. Un commissaire technique peut également être présent. Ces assistants seront appelés officiels de table.

Pendant un tournoi, tous les officiels seront sous la supervision d'un officiel principal. L'officiel principal est responsable de l'affectation et de la supervision des arbitres et des officiels de table.

Article 41. Jurisprudence des officiels

Les devoirs et l'autorité des officiels débutent lorsqu'ils entrent sur l'aire de jeu et prennent fin à l'expiration de toutes les périodes de temps réglementaire et de prolongations, comme approuvé par l'arbitre 1 par sa signature sur la feuille de match. Tout incident ultérieur doit être noté sur la feuille de match et sera traité par les organisateurs du tournoi ou par une autre autorité compétente.

Les arbitres ont l'autorité de prendre des décisions concernant des infractions au règlement commises sur le terrain et à l'intérieur de l'aire de jeu. Les arbitres sont autorisés à s'occuper de situations qui ont lieu à l'extérieur de l'aire de jeu si elles ont un impact sur l'aire de jeu.

Les officiels ne sont en aucun cas autorisés à approuver des modifications de ce règlement.

Article 42. Erreurs corrigibles

Une erreur dans la conduite du match peut être corrigée dans les conditions suivantes :

- a. L'erreur doit être d'ordre administrative, comme par exemple l'application d'une sanction incorrecte ou une faute de déclenchement ou d'arrêt du chronomètre du jeu. Les erreurs de jugement ou d'interprétation commises par les arbitres ne pourront pas faire l'objet de corrections.

- b. Une demande de correction doit être formulée par un entraîneur ou un capitaine d'équipe avant que le ballon ne soit mis en jeu après le premier arrêt de jeu suivant l'erreur.
- c. La demande doit être faite auprès du marqueur, qui doit la noter immédiatement et en informer les arbitres au prochain arrêt de jeu.

Si l'arbitre 1 décide qu'il s'est produit une erreur corrigible, tout ce qui s'est passé depuis sa survenue sera invalidé et le match reprendra à partir du moment où s'est produit l'erreur. Le chronomètre et le score seront remis au point où ils étaient lorsque l'erreur s'est produite.

Article 43. Arbitres

Les arbitres doivent conduire le match conformément à ce règlement.

Les arbitres doivent utiliser les mécanismes, les procédures et les signaux qui sont décrits dans le manuel des arbitres de l'IWRF.

Les arbitres ont le pouvoir de décision sur toute situation de match qui ne soit pas spécifiquement mentionnée dans ce règlement.

Si une communication verbale est nécessaire pour expliquer une décision, la langue anglaise sera utilisée pour tous les matchs internationaux. Cela ne veut pas dire qu'un joueur ou un entraîneur a le droit d'exiger une explication concernant une décision, ni qu'un arbitre doit parler anglais pour exercer. Cette règle concerne uniquement des situations confuses ou des matches subissant d'importants retards suite à des événements inhabituels ou hors de la portée de ce règlement.

Article 44. Responsabilités de l'arbitre 1

L'arbitre 1 a la responsabilité d'ensemble dans la conduite du match. Il lui incombe également de :

- a. Inspecter et autoriser tout équipement utilisé par les joueurs et les officiels.
- b. Refuser le port de tout objet jugé dangereux ou l'utilisation de tout équipement jugé dangereux.
- c. Approuver tous les officiels avant le début du match.
- d. Effectuer l'engagement au début du match.
- e. Rendre la décision finale dans tous les conflits ou divergences concernant le fonctionnement du chronomètre du match ou du tableau d'affichage, ou d'autres domaines qui sont sous la juridiction des officiels de table.
- f. Rendre la décision finale sur une erreur corrigible

- g. Déclarer un match perdu par forfait si les conditions le justifient (voir article 111)
- h. Vérifier que la feuille de match soit correcte à la fin de chaque période de jeu et à tout autre moment si nécessaire.

Article 45. Commissaire technique

Le commissaire technique a les tâches suivantes :

- a. Superviser le travail des officiels de table à la table de marque
- b. Assister les arbitres dans la conduite du match
- c. Veiller à l'exactitude de la feuille de match
- d. Veiller au bon fonctionnement du chronomètre du match
- e. Veiller au bon fonctionnement du tableau d'affichage
- f. Veiller au bon fonctionnement de la flèche de possession alternée
- g. Veiller à l'enregistrement des temps mort
- h. Servir de remplaçant au cas où il serait nécessaire de remplacer un des arbitres du terrain

Article 46. Marqueur

Le marqueur a les tâches suivantes :

- a. Vérifier que tous les renseignements demandés soient correctement inscrits sur la feuille de match avant le début du match
- b. Noter tous les buts sur la feuille de match dans l'ordre chronologique
- c. Noter tous les temps mort sur la feuille de match, y compris la période de jeu en cours, l'équipe et le joueur ou l'entraîneur qui l'a demandé.
- d. Surveiller, pour chaque équipe, la somme des points de classification de tous les joueurs présents sur le terrain, et s'assurer qu'aucune des deux équipes ne dépasse la valeur maximum. (article 34)
- e. Noter l'ordre dans lequel les joueurs entrent sur le terrain après des remplacements.
- f. Mettre à jour le tableau d'affichage lorsque celui-ci n'est pas intégré au chronomètre.

- g. Gérer la flèche de possession alternée lorsque celle-ci n'est pas intégrée au chronomètre.
- h. Informer l'arbitre d'éventuelles irrégularités. Ceci doit être fait dès le premier arrêt de jeu après l'irrégularité.

Article 47. Chronométreur

Le chronométreur a les devoirs suivants :

- a. Gérer le chronomètre du match
- b. Signaler à l'arbitre 1 le début de la période de 3 minutes précédant le début du match
- c. Chronométrer toutes les périodes de jeu et d'intervalle durant le temps réglementaire et durant les prolongations
- d. Signaler la fin de chaque période de temps réglementaire et de prolongation
- e. Chronométrer tous les temps mort (article 54) et tous les temps mort pour problème d'équipement (article 56) et donner un signal sonore au bout de 50 secondes
- f. Informer les arbitres de toute demande de remplacement
- g. Mettre à jour le tableau d'affichage lorsque celui-ci est relié au chronomètre du match
- h. Mettre à jour la flèche indiquant la possession de balle lorsque celle-ci est reliée au chronomètre du match
- i. Informer l'arbitre de toute irrégularité. Cela doit être fait dès le premier arrêt de jeu après l'irrégularité

Article 48. Chronométreur des exclusions temporaires

Le chronométreur des exclusions temporaires a les devoirs suivants :

- a. Superviser la zone des exclusions temporaires
- b. Pour chaque exclusion attribuée, enregistrer les informations suivantes sur la feuille des exclusions :
 - i. Le nom du joueur qui a commis la faute
 - ii. Le genre de faute commise
 - iii. L'heure à laquelle la faute a été commise
- c. Enregistrer les avertissements de contact avant le coup de sifflet de l'arbitre (article 90)
- d. Chronométrer chaque exclusion temporaire à l'aide du chronomètre du match

- e. Indiquer quand un joueur exclu peut revenir en jeu
- f. Informer l'arbitre de toute irrégularité. Cela doit être fait dès le premier arrêt de jeu depuis l'irrégularité.

CHAPITRE 7. Chronométrage

Article 49. Temps de jeu

Le rugby fauteuil se joue en quatre périodes de huit minutes. Après la première et la troisième période il y a un intervalle d'une minute. Après la deuxième période il y a un intervalle de cinq minutes.

Dans le cas de prolongations, chaque période de prolongation sera de trois minutes. Il y aura un intervalle de deux minutes entre la fin du temps réglementaire et le début de la première période de prolongation. S'il faut des périodes de prolongation supplémentaires, il y aura un intervalle d'une minute après chaque période de prolongation.

Article 50. Manipulation du chronomètre du match

Le chronomètre du match sera déclenché aux occasions suivantes :

- a. Lorsque le ballon est touché par un joueur après avoir atteint son point culminant pendant un engagement.
- b. Lorsque le ballon a été touché par un joueur sur le terrain après une remise en jeu.

Le chronomètre du match sera arrêté :

- a. A la fin de chaque période de temps réglementaire et à la fin de chaque période de prolongation.
- b. Lorsqu'un but est marqué
- c. Lorsqu'un arbitre siffle pour signaler une violation, une faute, un temps mort ou tout autre arrêt de jeu.

Article 51. Manipulation du chronomètre des exclusions temporaires

Le chronomètre du match sera utilisé comme chronomètre des exclusions temporaires pour chronométrer la durée des exclusions temporaires.

Article 52. Ballon en jeu

Le ballon est considéré « en jeu » lorsque l'arbitre siffle :

- a. Avant d'entrer dans le cercle central pour effectuer un engagement
- b. Avant de mettre le ballon à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu

Article 53. Ballon mort

Le ballon devient mort lorsque l'arbitre siffle pour signaler un but, une violation, une faute, un temps mort ou tout autre arrêt de jeu.

Article 54. Temps mort

Les périodes de temps mort seront d'une durée d'une minute.

Chaque équipe peut prendre quatre temps mort pendant toute la durée du temps réglementaire. En cas de prolongation, tout temps mort restant à la fin de la période réglementaire sera reporté à la période de prolongation. En plus, il est accordé à chaque équipe un temps mort par période de prolongation.

Une demande de temps mort peut être faite par un entraîneur ou par un joueur.

Un temps mort demandé par un entraîneur ne sera accordé que lorsque le ballon est mort. L'entraîneur peut faire sa demande auprès du chronométreur à tout moment ; le chronométreur transmettra la demande à l'arbitre dès le premier arrêt de jeu depuis la demande.

Un temps mort demandé par un joueur lorsque le ballon est vivant ne sera accordé que si le joueur qui fait la demande, ou un coéquipier de ce joueur, a la possession du ballon. Le ballon ne doit pas être en contact avec le sol ou avec un joueur de l'équipe adverse.

Lorsque l'arbitre accepte une demande de temps mort, il doit siffler, signaler qu'un temps mort a été demandé et indiquer l'équipe qui a fait la demande. Cette information sera inscrite sur la feuille de match.

Pendant le temps mort, les joueurs peuvent rester sur le terrain ou retourner sur leur banc. Les entraîneurs et les membres de l'encadrement de l'équipe ne sont pas autorisés à entrer sur le terrain pendant un temps mort ; si les joueurs ont besoin d'assistance ou souhaitent s'entretenir avec un entraîneur ou un autre officiel de son équipe, ils doivent retourner sur leur banc.

L'équipe qui a demandé le temps mort peut choisir de l'interrompre et de retourner jouer à tout moment. L'autre équipe doit alors reprendre le jeu immédiatement.

Si le temps mort est pris en totalité, un avertissement sonore doit être donné au bout de 50 secondes pour indiquer que les équipes doivent retourner sur le terrain et se préparer à reprendre le jeu. A la fin du temps mort, le jeu reprendra par une remise en jeu.

Après avoir été avertis de la reprise du jeu, les joueurs sont tenus de se repositionner. Si un arbitre considère qu'un ou plusieurs joueurs tardent, le jeu reprendra comme suit :

- a. Si c'est l'équipe qui fait la remise en jeu qui tarde, l'arbitre commencera la procédure de remise en jeu à l'endroit approprié, en plaçant le ballon au sol. Si le joueur qui doit faire la remise en jeu prend sa position avant que ne se produise une violation de la procédure de remise en jeu, l'arbitre mettra le ballon à sa disposition et continuera le décompte des 10 secondes.
- b. Si c'est l'équipe qui ne fait pas la remise en jeu qui tarde, l'arbitre donnera le ballon à l'autre équipe pour la remise en jeu et le match reprendra.

Article 55. Temps mort de l'arbitre

Un arbitre peut arrêter le jeu à tout moment pour s'occuper de tout genre de problème. La durée de l'arrêt de jeu variera en fonction de chaque situation. Les règles suivantes s'appliquent à des situations précises :

- a. S'il se produit une situation qui met une personne en danger, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. L'arrêt de jeu durera le temps nécessaire pour résoudre le problème.
- b. Si un joueur est blessé, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. L'arrêt de jeu durera le temps nécessaire pour déplacer le joueur blessé vers l'assistance médicale. Si la blessure est légère et que le joueur peut être soigné et retourner jouer au bout d'une minute, il est autorisé à le faire. Si le joueur blessé ne peut pas retourner jouer au bout d'une minute, l'équipe concernée devra demander un temps mort ou faire entrer en jeu un remplaçant.
- c. S'il y a un problème au niveau des officiels de table ou de leur équipement, affectant le fonctionnement du chronomètre du match, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. L'arrêt de jeu durera le temps nécessaire à la résolution du problème.
- d. S'il y a un problème au niveau des officiels de table ou de leur équipement, n'affectant pas le fonctionnement du chronomètre du match, l'arbitre arrêtera le jeu au prochain arrêt de jeu. L'arrêt durera le temps nécessaire pour résoudre le problème.
- e. S'il se produit une situation d'erreur corrigible (article 42), l'arbitre doit arrêter le jeu dès qu'il s'aperçoit de l'erreur.

Article 56. Temps mort pour problème d'équipement

Cet article ne s'applique pas à un joueur qui se trouve immobilisé suite à une chute, même s'il y a en même temps un problème avec son équipement.

Dans le cas où il y a une défaillance sur une partie du fauteuil roulant d'un joueur, qu'il soit endommagé ou qu'il ait besoin d'un ajustement, le joueur peut demander un arrêt de jeu. L'arbitre accordera l'arrêt dans les conditions suivantes :

- a. Si le problème d'équipement met quelqu'un en danger, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement.
- b. S'il n'y a pas de danger et que le joueur est mobile, l'arbitre arrêtera le jeu au prochain arrêt de jeu.
- c. S'il n'y a pas de danger, que le joueur est immobile et que l'équipe attaquante n'est pas en position de marquer, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement.
- d. S'il n'y a pas de danger, que le joueur est immobile et que l'équipe attaquante est en position de marquer, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'occasion de but en question soit terminée.

Quand l'arbitre a accordé un temps mort pour problème d'équipement, le joueur concerné dispose d'une minute pour résoudre le problème. Si le problème ne peut pas être résolu en une minute, l'équipe concernée devra demander un temps mort ou faire entrer en jeu un remplaçant.

Article 57. Joueur tombé

Cet article ne s'applique pas à un joueur qui se trouve immobilisé uniquement dû à un problème d'équipement.

Un joueur tombé est un joueur qui se trouve dans une situation où il n'est plus capable de bouger son fauteuil roulant à la suite d'une chute.

Puisque normalement un joueur tombé ne peut pas se remettre en position de jouer par ses propres moyens, le jeu doit être arrêté à la première occasion qui se présente. L'arbitre arrêtera le jeu dans les conditions suivantes :

- a. Si l'équipe offensive n'est pas en position de marquer, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement.
- b. Si le joueur tombé est en danger ou s'il est blessé, l'arbitre arrêtera le jeu immédiatement.
- c. Si le joueur tombé est dans une position qui perturbe le jeu, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement.
- d. Si l'équipe offensive est en position de marquer, qu'il n'y a pas de danger ni blessure et que le joueur tombé ne se trouve pas dans une position qui perturbe le jeu, l'arbitre arrêtera le jeu dès que l'occasion de but en question sera terminée.

Lorsque l'arbitre aura arrêté le jeu, il autorisera l'encadrement de l'équipe du joueur à entrer sur le terrain pour assister le joueur. Le jeu reprendra dès que le joueur tombé sera prêt. S'il faut plus d'une minute pour que le joueur tombé soit prêt à reprendre le jeu, l'équipe concernée devra demander un temps mort ou remplacer le joueur tombé.

CHAPITRE 8. Règles du jeu

Article 58. Début du match

Le match démarrera par un engagement dans le cercle central. Le match commence lorsque l'arbitre 1 siffle pour indiquer le début du contact réglementaire avant d'entrer dans le cercle central pour l'engagement.

Si une équipe ne peut pas aligner quatre joueurs au début du match, le match ne doit pas commencer. Si l'équipe n'est pas en mesure d'aligner quatre joueurs dans les 15 minutes qui suivent le début programmé du match, elle perdra le match par forfait.

Article 59. Engagement

Avant l'engagement, un joueur de chaque équipe, appelé milieu de terrain, doit entrer dans le cercle central. Ces joueurs doivent se positionner du côté de la ligne centrale où se trouve la ligne de but qu'ils défendent. Tous les autres joueurs doivent se positionner en dehors du cercle central. Des joueurs se trouvant à l'extérieur du cercle central et appartenant à la même équipe, ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire réclame une des positions.

Pour effectuer l'engagement, l'arbitre 1 doit siffler pour indiquer le début du contact réglementaire, puis entrer dans le cercle central. Il doit lancer le ballon verticalement entre les deux milieux de terrain de manière à ce qu'il arrive à une hauteur où aucun des deux joueurs ne peuvent l'attraper, puis retombe entre les deux joueurs. Après que le ballon a atteint son point le plus haut, au moins un des joueurs doit le toucher une ou plusieurs fois avant qu'il ne touche le sol.

L'engagement doit être refait dans les situations suivantes :

- a. S'il y a une violation simultanée par les deux équipes
- b. Si le ballon touche le sol avant d'avoir été touché par un des deux milieux de terrain.
- c. Si l'arbitre 1 fait un mauvais lancer

Article 60. Possession alternée

Les équipes obtiennent alternativement la possession du ballon au début des deuxième, troisième et quatrième périodes réglementaires et après chaque ballon tenu (article 69).

L'équipe qui n'obtient pas la possession du ballon après l'engagement obtiendra la première possession dans le processus de possession alternée. Si c'est une violation de l'engagement qui a fait qu'une équipe a obtenu la possession du ballon, l'autre équipe obtiendra la première possession dans le processus de possession alternée.

La flèche de possession alternée doit indiquer la direction de l'attaque pour la prochaine possession dans le processus. Après que le ballon a été remis en jeu de façon réglementaire au début d'une période ou après un ballon tenu, la flèche doit être retournée pour indiquer la direction de la prochaine possession alternée.

Article 61. Position d'une personne

La position exacte d'une personne est déterminée par le point de contact entre cette personne et le sol. Si une partie d'une personne est en contact avec une zone hors-jeu, la personne sera considérée comme étant hors-jeu. Si une personne qui se trouve sur une partie du terrain entre en contact avec une autre partie du terrain, elle sera considérée comme se trouvant sur la nouvelle partie du terrain.

Article 62. Position du ballon

La position du ballon est déterminée par son point de contact avec le sol ou avec une personne. Lorsque le ballon n'est ni en contact avec le sol ni avec une personne, sa position est déterminée par son dernier point de contact. Lorsqu'un contact a été rétabli avec le sol ou avec une personne, la nouvelle position est déterminée par le nouveau point de contact.

Le ballon est considéré comme ayant touché ou ayant été touché par un joueur lorsqu'une partie quelconque du corps du joueur ou de son fauteuil roulant touche le ballon, qu'il s'agisse ou non d'une action volontaire de la part du joueur.

Article 63. Possession du ballon

- a. Un joueur a la possession du ballon lorsque :
 - i. Il tient le ballon dans ses mains ou sécurisé sur ses genoux ou contre toute partie de son corps ou de son fauteuil roulant,
 - ii. Il a une ou deux mains fermement posées sur le ballon, en empêchant ainsi un adversaire d'avoir un mouvement libre et simple avec le ballon,
 - iii. Le ballon lui a été confié pour une remise en jeu (article 67),
 - iv. Il accepte volontairement un ballon en jeu (article 52) ou
 - v. Il est en train de dribbler le ballon (article 65)
- b. Une équipe obtient la possession du ballon lorsqu'un joueur de cette équipe a la possession du ballon. La possession de l'équipe continue jusqu'à ce que :

- i. Un adversaire prene la possession du ballon
- ii. Le ballon soit déclaré mort

La possession d'une équipe ne cesse pas pendant que le ballon circule entre les joueurs.

Article 64. Maniement du ballon

Le ballon peut être joué avec les mains ou avec les avant-bras ou il peut être porté sur les genoux ou sur le fauteuil roulant. Lorsque le ballon est porté sur les genoux, au moins 75 % du ballon doit être visible.

Le ballon peut être passé, roulé, frappé, tapé, dribblé, rebondi, lancé ou être poussé de toute autre façon. Il n'est pas autorisé de shooter ou de volontairement frapper le ballon avec une partie des jambes sous le genou.

Article 65. Dribbler

Il n'y a pas de restriction quant au nombre de poussées, pivots ou autres mouvements du fauteuil roulant exigé entre les dribbles. Un dribble doit être un acte positif où le ballon est poussé ou jeté au sol. Un joueur qui fait tomber, frappe ou essaie de prendre possession du ballon n'est pas considéré comme ayant dribblé le ballon.

Article 66. Buts

Un but est marqué lorsqu'un joueur en possession du ballon a deux roues qui touchent la zone hors-jeu à travers la ligne de but de l'équipe adverse, entre les deux cônes qui marquent les extrémités de la ligne de but. Le joueur doit être en possession du ballon avant que chacune des deux roues franchissent la ligne de but.

Si le ballon s'échappe des genoux d'un joueur, le ballon n'est pas sécurisé (article 63) et le joueur n'a donc pas la possession du ballon.

Lorsqu'il y a but, l'arbitre sifflera, signalera le but et sécurisera le ballon pour le donner à l'équipe adverse pour une remise en jeu.

Il sera attribué un point par but.

Article 67. Remise en jeu

Dans cette section, les termes « zone d'attaque » et « zone de défense » font référence à la zone d'attaque et à la zone de défense de l'équipe qui prend possession du ballon pour la remise en jeu.

Une remise en jeu est utilisée pour remettre le ballon en jeu après un but, une violation ou une faute, un temps mort, tout autre arrêt de jeu, et pour démarrer les deuxième, troisième et quatrième périodes de temps réglementaire.

Pour chaque remise en jeu, l'équipe qui prend possession du ballon désignera un joueur pour l'effectuer. Le joueur chargé de la remise en jeu doit se positionner hors du terrain à la position de la remise en jeu. L'arbitre doit placer le ballon sur les genoux de ce joueur et siffler pour indiquer que le ballon est en jeu.

Le joueur chargé de la remise en jeu peut alors lancer, jeter, faire rebondir, frapper ou d'une autre façon propulser le ballon sur le terrain.

Les remises en jeu se dérouleront aux emplacements suivants :

- a. Après un but : à un endroit de la ligne de fond choisi par le joueur chargé de la remise en jeu.
- b. Après une violation, sauf après une violation de l'engagement : à un endroit de la ligne de côté au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où a eu lieu la violation.
- c. Après une violation de l'engagement : à un endroit de la ligne de côté en face de la table de marque, dans la zone de défense et le plus près possible de la ligne centrale.
- d. Après une faute : à un endroit de la ligne de côté au plus près de l'endroit où se trouvait le ballon lorsque la faute a été commise.
- e. Après un temps mort :
 - i. Si le temps mort a été demandé pendant un ballon mort, la remise en jeu doit s'effectuer au même endroit qu'elle aurait été effectuée si le temps mort n'avait pas été demandé.
 - ii. Si le temps mort a été demandé après un but mais avant la remise en jeu du ballon, la remise en jeu du ballon doit avoir lieu à un endroit de la ligne de fond choisi par le joueur chargé de la remise en jeu.
 - iii. A tout autre moment, la remise en jeu doit avoir lieu à un endroit de la ligne de côté au plus près de la position du ballon au moment où le temps mort a été demandé.
- f. Après un ballon tenu : à un endroit de la ligne de côté opposée à la table de marque et au plus près de la position du ballon tenu.
- g. Au démarrage des deuxième, troisième et quatrième périodes de temps réglementaire, à un endroit de la ligne de côté opposée à la table de marque, dans la zone de défense et au plus près de la ligne centrale.

Article 68. Remplacements

Chaque équipe est libre de remplacer le nombre de joueurs qu'elle veut après un arrêt de jeu, sauf après un but. Si après un but il y a un arrêt supplémentaire, des remplacements peuvent être effectués.

Les remplaçants doivent se présenter à la zone des remplacements avant l'arrêt du jeu et donner leurs cartes de classification au marqueur. Au prochain arrêt de jeu, le chronométrateur signalera aux arbitres qu'un remplacement a été demandé. Si l'arbitre décide qu'un remplacement est autorisé, il accordera la demande et autorisera les remplaçants à entrer sur le terrain.

Si les joueurs qui demandent un remplacement ne sont pas immédiatement prêts pour entrer sur le terrain et jouer, l'arbitre peut leur refuser l'autorisation et continuer le jeu.

Les remplaçants ne sont pas autorisés à entrer sur le terrain directement depuis le banc de touche.

Les joueurs qui quittent le terrain après un remplacement doivent se rendre à la zone des remplacements et récupérer leurs cartes de classification détenues par le marqueur avant de retourner sur le banc de touche.

Il ne peut pas y avoir de remplaçant pour un joueur qui purge une exclusion temporaire.

Article 69. Ballon tenu

Un ballon tenu se produit lorsque :

- a. Deux ou plusieurs joueurs adverses ont la possession du ballon en même temps (article 63),
- b. Deux ou plusieurs joueurs adverses mettent simultanément le ballon hors jeu,
- c. Un ballon vivant se trouve bloqué entre les fauteuils roulants de deux ou plusieurs joueurs, ou
- d. Un ballon vivant se trouve bloqué sous un fauteuil roulant.

Lorsqu'un arbitre décide qu'il s'est produit une situation de ballon tenu, il doit siffler pour indiquer un arrêt de jeu et signaler un ballon tenu. Le ballon sera donné à l'équipe qui a la prochaine possession dans le processus de possession alternée (article 60) pour une remise en jeu.

Un joueur ne peut pas délibérément causer un ballon tenu en plaçant le ballon à la disposition d'un adversaire sans aucune tentative de l'adversaire de prendre la possession du ballon, ou en bloquant délibérément le ballon sous le fauteuil roulant.

CHAPITRE 9. Violations

Article 70. Sanction

La sanction pour toute violation des règles de ce chapitre sera une perte de possession. A la suite d'une violation commise par une équipe, le ballon sera confié à l'équipe adverse pour une remise en jeu.

Article 71. Retour en zone

Une équipe qui a la possession du ballon dans la zone d'attaque ne peut pas faire retourner le ballon en zone de défense tant qu'elle garde la possession du ballon. En ce faisant, elle commet une violation.

Toutes les conditions suivantes doivent être réunies pour qu'il y ait retour en zone :

- a. Une équipe doit être en possession du ballon dans sa zone d'attaque
- b. Un joueur de cette équipe doit être le dernier joueur à toucher le ballon avant qu'il entre dans la zone de défense
- c. Le ballon doit entrer dans la zone de défense
- d. Un joueur de cette équipe doit être le premier joueur à toucher le ballon après qu'il soit entré dans la zone de défense.

Article 72. Ballon hors jeu

Un joueur n'est pas autorisé à mettre le ballon hors-jeu. Le ballon est hors jeu lorsqu'il touche une personne ou un objet se trouvant hors-jeu.

Le dernier joueur à avoir touché le ballon avant qu'il soit hors-jeu sera responsable de cette violation. Sauf si l'arbitre estime qu'un autre joueur a délibérément fait de sorte que le ballon soit hors-jeu en le faisant rebondir sur le dernier joueur. Dans ce cas, le joueur qui délibérément a fait de sorte que le ballon soit hors-jeu sera responsable de la violation.

Article 73. Règle des 15 secondes

Une équipe qui a la possession du ballon dans sa zone de défense dispose de 15 secondes pour porter le ballon dans la zone d'attaque. Si elle ne le fait pas, il y a violation.

Le ballon est dans la zone d'attaque lorsqu'il touche le sol ou une personne dans la zone d'attaque. Le décompte des 15 secondes commence lorsqu'un joueur sur le terrain prend la possession du ballon dans sa zone de défense. Le décompte des 15 secondes s'arrête si un joueur de l'équipe adverse prend la possession du ballon.

Article 74. Frappe au pied

C'est une violation de délibérément frapper le ballon avec son pied ou sa jambe sous le genou.

Article 75. Entrée et sortie de terrain

Un joueur qui a la possession du ballon n'est pas autorisé à quitter le terrain sur la ligne de but et puis retourner sur le terrain sans marquer un but.

Trois conditions doivent être réunies pour cette violation :

- a. Le joueur doit avoir la possession du ballon avant de traverser la ligne de but
- b. Une roue du fauteuil roulant du joueur doit toucher la zone hors-jeu à travers la ligne de but de l'équipe adverse
- c. Cette roue doit retourner sur la zone en-jeu ou couper le contact avec la zone hors-jeu avant que le joueur ne marque un but.

Article 76. Avantage physique

Un joueur qui touche le ballon ne peut pas toucher le sol avec une partie de son corps ou de son fauteuil roulant, à part les quatre roues et la roue anti-bascule.

Article 77. Obstruction d'équipe

Une équipe qui a la possession du ballon n'est pas autorisée à utiliser les lignes de limite de jeu et ses joueurs pour entourer le joueur qui a la possession du ballon afin d'empêcher toute action d'opposition de l'équipe adverse. Une action de ce type pendant plus de 15 secondes est une violation.

Ce sera une violation uniquement si la position du porteur du ballon et de ses coéquipiers est telle que l'équipe adverse ne peut pas atteindre le porteur du ballon.

Article 78. Un dribble toutes les dix secondes

Un joueur qui a la possession du ballon doit effectuer une passe ou un dribble (article 65) au moins toutes les 10 secondes. S'il ne le fait pas, il commet une violation.

Article 79. Dix secondes dans la zone restrictive

Un joueur dont l'équipe est en possession du ballon ne peut pas rester dans la zone restrictive de l'équipe adverse pendant plus de 10 secondes.

Article 80. Remise en jeu

Les règles suivantes s'appliquent à la remise en jeu :

- a. Une fois que l'arbitre a sifflé, le ballon doit être envoyé par le joueur chargé de la remise en jeu et être touché par un joueur sur le terrain dans les 10 secondes qui suivent le coup de sifflet.
- b. Une fois qu'il a envoyé le ballon, le joueur qui a effectué la remise en jeu ne peut pas toucher le ballon avant qu'un autre joueur sur le terrain ne l'ait touché.

- c. Une fois envoyé, le ballon ne peut pas toucher les zones hors-jeu avant d'avoir été touché par un joueur sur le terrain. Cependant, le joueur chargé de la remise en jeu est autorisé à faire rebondir le ballon une fois si ce dernier est ensuite immédiatement envoyé sur le terrain.
- d. Le joueur qui fait la remise en jeu ne peut pas entrer sur le terrain avant d'avoir envoyé le ballon.
- e. Le joueur qui fait la remise en jeu doit entrer sur le terrain dans un rayon de 1 mètre de l'endroit d'où le ballon a été envoyé.
- f. Lorsque la remise en jeu s'effectue depuis la ligne de côté, le joueur chargé de la remise en jeu a le droit de pivoter avant d'envoyer le ballon, mais ne peut pas se déplacer latéralement le long de la ligne de côté en s'éloignant de l'emplacement de la remise en jeu.

Article 81. Temps mort

Lorsqu'une équipe demande un temps mort alors qu'il ne lui reste plus de temps mort à prendre, elle commet une violation.

Article 82. Engagement

Les règles suivantes s'appliquent à l'engagement :

- a. Un milieu de terrain ne peut pas utiliser une partie du fauteuil roulant, à part le dossier, pour se maintenir en équilibre pendant l'engagement.
- b. Un milieu de terrain n'est pas autorisé à frapper la main ou le bras de l'autre milieu de terrain pour obtenir un avantage.
- c. Un milieu de terrain n'est pas autorisé à prendre la possession du ballon avant qu'il ait touché le sol ou avant qu'il ait été touché par un joueur qui n'est pas un milieu de terrain.
- d. Une fois entrés dans le cercle central, les milieux de terrain ne peuvent pas le quitter avant que l'un des deux ait touché le ballon de façon réglementaire.
- e. Tous les joueurs, sauf les milieux de terrain, doivent rester en dehors du cercle central jusqu'à ce que le ballon ait été touché par un des deux milieux de terrain.
- f. Aucun joueur ne peut faire de sorte que le ballon soit hors-jeu avant qu'un joueur en ait eu la possession (article 63).

Article 83. Bloquage

Un joueur qui a la possession du ballon et qui est bloqué par des adversaires doit soit se libérer du bloc soit passer le ballon à un joueur libre sous 10 secondes. S'il ne le fait pas, il commet une violation.

Un joueur est considéré comme bloqué lorsqu'il est incapable de bouger de plus de la moitié de la longueur de son fauteuil roulant dans toutes les directions. Le joueur peut être bloqué par deux adversaires ou plus, ou par un adversaire ou plus et une ligne ou plus.

Le décompte des 10 secondes commence lorsque le joueur dribble le ballon pour la première fois après avoir été bloqué, ou si le joueur passe le ballon et que ce dernier est attrapé par un joueur qui est lui aussi bloqué. Le chronométrage des 10 secondes s'arrête lorsque le joueur avec le ballon n'est plus bloqué, ou lorsqu'il a envoyé le ballon, qui a été touché par un joueur libre.

Si le joueur bloqué passe le ballon à un coéquipier qui est lui aussi bloqué, le décompte des 10 secondes continuera. Si le joueur bloqué fait délibérément toucher le ballon par un adversaire, le décompte des 10 secondes continuera.

CHAPITRE 10. Contacts

Même si le rugby fauteuil est un sport de contact, tous les types de contact ne sont pas autorisés dans toutes les circonstances. D'autres facteurs, tels que la position, l'emplacement, la vitesse et la vulnérabilité des joueurs doivent être pris en considération.

Un comportement antisportif ne peut pas être accepté sous le prétexte d'un jeu agressif réglementaire. Les arbitres doivent prendre en considération la sécurité sans porter atteinte au déroulement du match. Chaque situation doit être jugée dans son contexte.

Ce chapitre aborde les principes qui doivent être pris en considération par les arbitres en appliquant les règles. Ces principes autorisent le contact tout en protégeant les joueurs et en leur offrant l'occasion de défendre aussi bien leur propre personne que leur position ainsi que le ballon. Ces principes de contact doivent permettre aux arbitres de juger chaque situation sans interrompre le flux du match.

Article 84. Sécurité

Même si dans le rugby fauteuil le contact entre fauteuils roulants est autorisé, les joueurs ne doivent pas déployer plus de force que ce qui est nécessaire en attaquant un adversaire pour se positionner ou pour prendre possession du ballon. Les joueurs sont responsables s'ils initient un contact d'une manière qui met un autre joueur en danger. Ils sont tenus de faire un effort pour éviter des contacts dangereux en ralentissant, s'arrêtant ou en changeant de direction si nécessaire.

Les arbitres jugeront la force acceptable sur la base d'un nombre de facteurs, dont :

- a. La taille, la vitesse et la position réelles des joueurs
- b. L'angle sous lequel a lieu le contact
- c. La possibilité du joueur touché de voir et d'anticiper le contact.
- d. Le statut du joueur au moment du contact, y compris s'il est stationnaire ou en mouvement, s'il est en train de maintenir l'équilibre ou s'il est en train de tomber.

Les dispositifs de sécurité sur un fauteuil roulant, comme les dispositifs anti-bascule, ne peuvent pas être utilisés dans la situation de contact pour obtenir un avantage sur un adversaire.

Article 85. Position sur le terrain

Un joueur est autorisé à occuper une position réglementaire qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur. Un joueur qui occupe une position ne peut pas être forcé à abandonner cette position par un adversaire si ce dernier déploie une force excessive non autorisée en l'attaquant. Cependant, un joueur ne peut pas passivement réclamer une position s'il est attaqué par un adversaire. Un joueur qui a la possession du ballon se verra accorder plus de latitude dans l'interprétation de cette règle parce qu'il a en plus la responsabilité de protéger le ballon.

Un joueur qui tente de prendre une nouvelle position peut être bloqué par un ou plusieurs adversaires.

Des joueurs adverses peuvent entrer en contact les uns avec les autres pour tenter d'occuper une position qui n'est pas déjà clairement occupé par un autre joueur.

Article 86. Espace vertical

Un joueur est prioritaire dans son espace vertical immédiat. Cet espace est déterminé lorsque le joueur est dans une position assise et droite comme suit :

- a. Mesuré d'un côté à l'autre, depuis l'extrémité d'une épaule jusqu'à l'extrémité de l'autre.
- b. Mesuré d'avant en arrière, depuis le devant des genoux jusqu'à l'intérieur du dossier.
- c. Mesuré de haut en bas, depuis le haut de la tête jusqu'aux jambes.

Lorsqu'un joueur a la possession du ballon, un contact interdit à l'intérieur de cette espace sera attribué à l'adversaire si c'est ce dernier qui a initialisé le contact. Le contact interdit sera également attribué à l'adversaire même si c'est le joueur qui a la possession du ballon qui l'a initialisé en effectuant des mouvements normaux et non excessifs pour tenter de protéger ou passer le ballon.

Article 87. Avantage

Les situations qui se produisent après une violation ou une faute doivent être jugées dans le contexte du jeu. Une action ou une situation qui n'a pas d'incidence sur le jeu, ou qui ne crée pas d'avantage ou de désavantage pour un joueur ou des joueurs, doivent être ignorées et le jeu doit pouvoir continuer. Le déroulement du match ne doit pas être interrompu par des violations insignifiantes des règles.

Un contact qui se produit sans aucun effet sur les joueurs impliqués peut être jugé accidentel et le jeu peut être autorisé à continuer.

Lorsque ce principe est appliqué, l'avantage ou le désavantage éventuellement causé doit être le résultat des actions d'un joueur et non pas le résultat de la décision de l'arbitre d'arrêter ou non le cours du match.

CHAPITRE 11. Fautes

Article 88. Définition et sanctions

Les fautes résultent d'une action illégale due à une tentative sincère de jouer le jeu. Une faute commise par l'équipe qui a la possession du ballon sera appelée une faute offensive. Une faute commise par l'équipe qui n'a pas la possession du ballon sera appelée une faute défensive.

La sanction pour une faute offensive est une perte de possession.

La sanction pour une faute défensive est une exclusion temporaire d'une minute pour le joueur qui a commis la faute.

Si une faute défensive est commise alors qu'un joueur offensif est en possession du ballon et en position pour marquer, l'arbitre peut accorder un penalty au lieu de l'exclusion temporaire d'une minute.

Un joueur qui purge sa période d'exclusion temporaire d'une minute pour faute sera libéré de la prison si l'équipe adverse marque un but, sauf s'il a été accordé un penalty.

Article 89. Charge

Un joueur n'est pas autorisé à charger un adversaire avec une vitesse ou une violence excessive avec le risque de blesser ce dernier.

Article 90. Contact avant le coup de sifflet

Un joueur n'est pas autorisé à établir un contact flagrant ou avantageux avec un adversaire pendant un arrêt de jeu.

La période de contact réglementaire commence lorsque l'arbitre siffle pour un engagement ou une remise en jeu et se termine la prochaine fois qu'un arbitre siffle.

Chaque équipe recevra un avertissement par période de jeu pour contact avant le coup de sifflet. Tous les incidents suivants du même type résulteront en faute.

Un avertissement pour contact donné pendant la deuxième période sera maintenu dans toutes les périodes de prolongation.

Article 91. Quatre joueurs dans la zone restrictive

Pas plus de trois joueurs défensifs d'une même équipe sont autorisés à se trouver ensemble dans leur zone restrictive lorsque l'équipe adverse a la possession du ballon. Si un quatrième joueur défensif entre dans la zone restrictive, la faute sera attribuée à ce joueur.

Article 92. Obstruction individuelle

- a. Un joueur n'est pas autorisé à saisir ou à tenir un adversaire avec les mains ou toute autre partie du corps, en entravant ainsi la liberté de mouvement de l'adversaire.
- b. Un joueur n'est en aucun cas autorisé à s'appuyer sur un adversaire suffisamment pour le mettre dans une situation désavantageuse.

Article 93. Quitter le terrain

- a. Un joueur ne peut pas quitter le terrain lorsque le ballon est mort, sauf s'il y a été autorisé par l'arbitre ou par d'autres articles de ce règlement.
- b. Un joueur qui n'a pas la possession du ballon ne peut pas quitter le terrain délibérément ou pour obtenir un avantage lorsque le ballon est en jeu. Il peut quitter le terrain pour éviter une blessure sur soi-même ou sur d'autres joueurs. Si les circonstances l'amènent à quitter le terrain, il doit y retourner au plus proche de l'endroit où il l'a quitté. Lorsqu'il y retourne, il ne doit pas gagner un avantage qu'il n'avait pas avant de quitter le terrain, et il ne peut pas réclamer un avantage qu'il a perdu en quittant le terrain.
- c. Un joueur dont l'équipe n'est pas en possession du ballon ne peut en aucun cas quitter le terrain en franchissant sa ligne de but, sauf si le jeu est très éloigné de la zone restrictive.
- d. Un joueur dont un coéquipier a la possession du ballon ne peut en aucun cas quitter le terrain en franchissant la ligne de but des adversaires.

Article 94. Poussée non réglementaire

- a. Après avoir établi un contact réglementaire avec un adversaire, un joueur n'est pas autorisé à continuer à appliquer de la force sur ses grandes roues afin d'avancer son fauteuil roulant et pousser son adversaire d'une position autorisée vers une position non autorisée.

- b. Un joueur n'est pas autorisé à aider un coéquipier à défendre ou à marquer en le poussant avec ses mains ou avec son fauteuil roulant.

Article 95. Utilisation interdite des mains

Un joueur n'est pas autorisé à utiliser ses mains ou ses bras pour établir un contact délibéré ou avantageux avec un adversaire.

Lorsqu'il y a utilisation interdite des mains à l'intérieur de l'espace vertical (article 86), la faute doit être attribuée au joueur qui n'a pas la possession du ballon, sauf si le contact a été initialisé par le joueur qui a la possession du ballon et qu'elle ne s'est pas produite suite à un mouvement pour protéger ou passer le ballon.

Lorsqu'il y a utilisation interdite des mains à l'extérieur de l'espace vertical, la faute sera attribuée au joueur qui a initialisé le contact.

Article 96. Rotation provoquée

Un joueur n'est autorisé à établir un contact avec le fauteuil roulant d'un adversaire à aucun endroit derrière les axes des grandes roues, faisant ainsi tourner le fauteuil roulant dans le sens horizontal ou vertical d'une façon qui met le joueur en danger.

Après qu'un joueur a établi un contact autorisé devant l'axe de la grande roue du fauteuil roulant d'un adversaire, le mouvement continu des fauteuils pourrait faire bouger le point de contact vers l'arrière de l'axe, faisant ainsi tourner le fauteuil. Si le contact initial était réglementaire et le contact a été jusqu'à ce que le ballon ait été envoyé par le joueur qui fait la remise en jeu (article 67).

Article 97. Distance de 1 mètre

Aucun joueur, à l'exception du joueur chargé de la remise en jeu, n'est autorisé à entrer dans une zone d'un mètre de rayon autour de l'endroit sur la ligne de côté ou la ligne de fond où a lieu la remise en jeu. Cette règle prend effet à partir du moment où l'arbitre siffle pour indiquer que le ballon est vivant jusqu'à ce que le ballon ait été envoyé par le joueur qui fait la remise en jeu (article 67).

CHAPITRE 12. Fautes techniques

Article 98. Définition et sanctions

Une faute technique résulte d'une erreur administrative ou d'un comportement inacceptable ou non respectueux du protocole. Les fautes techniques peuvent être commises par les joueurs ou par des membres de l'équipe se trouvant sur le banc.

La sanction pour une faute technique attribuée à un joueur est une exclusion temporaire d'une minute du joueur qui a commis la faute.

La sanction pour une faute technique attribuée à un membre de l'équipe sur le banc, y compris l'entraîneur, les membres de l'encadrement de l'équipe et les remplaçants, est l'exclusion d'une minute d'un joueur sur le terrain. Ce joueur sera alors désigné par l'entraîneur.

Un joueur qui purge une exclusion temporaire d'une minute pour une faute technique non disqualifiante sera relâché de la prison si l'équipe adverse marque un but, sauf s'il a été attribué un penalty.

Article 99. Faute technique commise par un joueur

Un joueur n'est pas autorisé à ne pas tenir compte des instructions des officiels, d'utiliser des tactiques antisportives ou d'avoir un comportement antisportif.

Les actions suivantes résulteront en une faute technique :

- a. Utiliser un langage irrespectueux ou abusif envers qui que ce soit
- b. Placer une main ou deux mains près des yeux d'un adversaire
- c. Faire retarder le match sans raison
- d. Empêcher le joueur qui a effectué la remise en jeu d'entrer complètement sur le terrain après une remise en jeu.
- e. Tomber délibérément du fauteuil roulant pour arrêter le jeu.
- f. Ne pas se rendre directement dans la prison lorsque l'arbitre l'a ordonné.
- g. Quitter la prison avant l'expiration d'une période d'exclusion ou avant d'en avoir été autorisé par le chronométreur des exclusions ou par l'arbitre.
- h. Changer de numéro de joueur sans l'accord d'un arbitre.
- i. Soulever le corps « en dehors » du fauteuil roulant ou utiliser une partie des jambes pour modifier la vitesse ou la direction du fauteuil roulant.
- j. Utiliser une excuse non fondée pour obtenir un arrêt de jeu, par exemple en :
 - i. Demandant un temps mort alors qu'aucun des coéquipiers n'est en possession du ballon ;
 - ii. Demandant un temps mort alors que l'autre équipe est en possession du ballon ;
 - iii. Demandant un temps mort pour problème insignifiant d'équipement.

Cette liste n'est pas exhaustive ; les arbitres pourront à leur discrétion attribuer une faute technique à un joueur pour tout comportement inacceptable ou non respectueux du protocole.

Article 100. Faute technique commise par un des membres de l'équipe se trouvant sur le banc

Pour que le match progresse correctement et efficacement, il est particulièrement important que les membres de l'équipe sur le banc observent le protocole propre à cette zone. Des infractions au protocole ou au bon déroulement du match commises par un entraîneur, un entraîneur adjoint, des remplaçants ou autres membres de l'encadrement résulteront en une faute technique attribuée au personnel du banc.

Les actions suivantes résulteront en une faute technique :

- a. Entrer sur le terrain sans l'autorisation d'un officiel.
- b. Entrer sur le terrain en tant que remplaçant sans se présenter à la table de marque, donner sa carte de classification et attendre l'autorisation de l'arbitre d'entrer sur le terrain.
- c. Utiliser un langage irrespectueux ou abusif à l'égard de quiconque.
- d. Quitter le banc de touche de l'équipe sans y avoir été invité par un officiel ou sans quitter complètement l'aire de jeu.

Cette liste n'est pas exhaustive ; les arbitres pourront à leur discrétion attribuer une faute technique à un membre de l'équipe sur le banc pour tout comportement inacceptable ou non respectueux du protocole.

Article 101. Faute technique pour équipement non conforme

Un joueur ne peut pas jouer avec un fauteuil roulant qui n'est pas conforme aux spécifications données dans ce document. Si, à tout moment pendant le match, il s'avère qu'un joueur joue avec un fauteuil roulant non-conforme, il sera sanctionné par une faute technique.

Un entraîneur peut pendant un arrêt de jeu adresser à l'arbitre une demande d'inspection du fauteuil roulant d'un adversaire. Si l'arbitre trouve que le fauteuil roulant est réglementaire, l'entraîneur qui a formulé la demande sera sanctionné par une faute technique.

Si l'activité pendant le match a fait qu'un fauteuil roulant préalablement réglementaire ne l'est plus, le joueur doit se voir accorder l'occasion de corriger le problème avant d'être sanctionné par une faute technique.

Article 102. Faute technique pour dépassement du nombre maximum de points de classification

La valeur totale des points des joueurs sur le terrain, y compris la prison, ne peut pas excéder le maximum spécifié dans l'article 34. S'il s'avère qu'une équipe joue avec trop de points sur le

terrain, le dernier joueur de cette équipe à être entré sur le terrain sera sanctionné par une faute technique.

Si le dernier joueur à être entré sur le terrain est déjà en train de purger une exclusion temporaire, la faute technique sera attribuée à l'avant-dernier joueur à être entré sur le terrain. S'il est impossible de déterminer quel joueur était le dernier à entrer sur le terrain, la faute technique sera attribuée à un joueur sur le terrain désigné par l'entraîneur.

Un entraîneur peut à tout moment durant le match demander au marqueur que les points de l'équipe adverse soient comptés. Le secrétaire aux notes notera l'heure de la demande et en informera l'arbitre lors du prochain arrêt de jeu. Si l'arbitre découvre que l'équipe a un nombre excessif de points sur le terrain, la faute technique sera accordée et le jeu reprendra à partir de l'heure à laquelle la demande a été faite. Si l'arbitre détermine que l'équipe n'a pas un nombre excessif de points sur le terrain, l'entraîneur qui a fait la demande sera sanctionné par une faute technique.

Article 103. Faute flagrante

Un joueur ne peut délibérément commettre aucune faute envers un adversaire. Une faute flagrante est commise quand il est évident que l'intention du joueur en commettant une faute est d'intimider son adversaire.

Un joueur qui commet une faute flagrante sera sanctionné par une faute technique en plus de la faute. Les exclusions seront purgées consécutivement, en commençant par la faute. Si la sanction pour la faute est une perte de possession ou un penalty, le joueur commencera immédiatement l'exclusion d'une minute pour la faute technique.

Article 104. Faute disqualifiante

Une personne qui commet une faute qui est manifestement antisportive ou qui est commise sans aucun souci de la sécurité de l'adversaire sera exclue du match.

Les actions suivantes résulteront en faute disqualifiante :

- a. Jeux dangereux
- b. Bagarres
- c. Utilisation à répétition de langage abusif et insultant
- d. Frapper ou établir un contact physique irrespectueux avec un officiel
- e. Une faute qui témoigne d'une très mauvaise appréciation et qui met un adversaire en danger ou qui le blesse

Cette liste n'est pas exhaustive ; les arbitres peuvent à leur discrétion sanctionner les joueurs ou les membres de l'équipe sur le banc par des fautes disqualifiantes pour toute infraction flagrante ou sévère au comportement considéré comme acceptable, au protocole ou aux règles de sécurité.

Une personne qui commet une faute disqualifiante doit quitter l'aire de jeu immédiatement. Elle n'est pas autorisée à rester dans l'aire de jeu, dans les environs ou dans aucune autre zone où elle pourrait continuer à avoir une influence sur le match. Toute interaction par la suite avec le jeu par la personne disqualifiée, entraînera une faute technique pour le personnel du banc.

La sanction pour une faute disqualifiante est une exclusion temporaire d'une minute d'un autre joueur de la même équipe. Cette exclusion temporaire est purgée en totalité; le joueur exclu temporairement ne sera pas relâché de la prison si l'équipe adverse marque un but.

Si la faute disqualifiante a été commise par un joueur sur le terrain, l'exclusion temporaire sera purgée par un joueur de la même équipe ayant une valeur de classification égale à celle du joueur disqualifié. S'il n'existe pas de joueur avec la même valeur, l'exclusion temporaire sera purgée par le joueur de la même équipe qui a la valeur la plus proche de celle du joueur disqualifié. S'il y a deux joueurs qui ont la valeur la plus proche de celle du joueur disqualifié, c'est le joueur avec la valeur de classification la plus élevée qui purgera l'exclusion temporaire. S'il y a plus d'un joueur qui peut purger l'exclusion temporaire, l'entraîneur désignera le joueur.

Si la faute disqualifiante a été commise par un remplaçant, un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un autre membre de l'encadrement de l'équipe, l'exclusion temporaire sera purgée par un joueur sur le terrain désigné par l'entraîneur.

CHAPITRE 13. Exclusions temporaires

Article 105. Purger une exclusion temporaire

Un joueur qui doit purger une exclusion temporaire doit immédiatement se rendre à la prison de son équipe, sauf s'il a besoin d'assistance médicale. Le joueur doit se positionner dans le boxe des exclusions temporaires et y rester jusqu'à la fin de l'exclusion temporaire.

Un joueur exclu doit rester dans la prison pendant tous les arrêts de jeu, y compris les temps morts et les intervalles d'une minute après les premières et troisième périodes de jeu et après les prolongations.

Un joueur exclu peut quitter la prison et retourner au banc de son équipe pendant l'intervalle de cinq minutes après la deuxième période de jeu et pendant l'intervalle de deux minutes avant la première période de prolongation. Le joueur doit retourner dans la prison avant le début de la troisième période et avant le début de la période de prolongation.

Article 106. Sortie de la prison

Un joueur qui purge une exclusion temporaire est relâché de la prison à la fin de la période d'exclusion temporaire, comme indiqué sur le chronomètre du match. Si le chronomètre du match ne peut pas être consulté par le joueur, le chronométrateur des exclusions temporaires doit annoncer au joueur que la période d'exclusion est terminée.

Un joueur qui purge une exclusion temporaire qui n'est pas le résultat d'une faute disqualifiante sera relâché de la prison si l'équipe adverse marque un but, sauf si ce but est le résultat d'un penalty. Un joueur relâché suite à un but recevra l'ordre de retourner sur le terrain par le chronométrateur des exclusions ou par l'arbitre.

Si plus d'un joueur de la même équipe purgent des exclusions, ils seront relâchés de la prison dans le même ordre que celui dans lequel ils ont reçu leurs exclusions temporaires.

Article 107. Plusieurs exclusions temporaires en même temps dans une équipe

Pas plus de deux joueurs de la même équipe peuvent purger des exclusions temporaires en même temps. Si plus de deux joueurs doivent purger des exclusions temporaires en même temps, le troisième et tous les suivants exclus doivent quitter le terrain et attendre, hors du terrain et à l'extérieur de la prison, l'occasion de pouvoir commencer à purger l'exclusion temporaire. Le joueur qui attend doit être remplacé pour que son équipe puisse continuer à jouer.

Un joueur qui attend pour purger une exclusion temporaire doit commencer l'exclusion lorsque le nombre de joueurs dans la prison de son équipe est réduit à moins de deux. Si nécessaire, l'entraîneur doit être autorisé à effectuer des remplacements pour éviter que son équipe dépasse le nombre maximum de points de classification autorisé.

Article 108. Faute pendant une interruption

Un joueur qui doit purger une exclusion temporaire à la suite d'une faute attribuée pendant une interruption, commencera à purger l'exclusion temporaire au début de la prochaine période de jeu.

CHAPITRE 14. Fin de match

Article 109. Equipe gagnante

Si une des équipes mène au score à la fin de la quatrième période, le match doit se terminer et l'équipe qui a le plus grand nombre de points sera déclarée vainqueur.

S'il y a match nul à la fin de la quatrième période, les équipes joueront une période de prolongation. Si une des équipes mène au score à la fin de la période de prolongation, le match se termine et l'équipe qui a le plus grand nombre de points sera déclarée vainqueur.

S'il y a match nul à la fin d'une période de prolongation, les équipes joueront une période de prolongation supplémentaire. Si une des équipes mène au score à la fin de la période de prolongation, le match doit se terminer et l'équipe qui a le plus grand nombre de points sera déclarée vainqueur.

Les équipes joueront des périodes de prolongation jusqu'à ce qu'une des équipes mène au score à la fin d'une période de prolongation.

Chaque période de prolongation commencera par un engagement.

Article 110. Fin de match

Si, selon le jugement de l'arbitre, le match a dégénéré en une manifestation incontrôlable suite à des fautes flagrantes et dangereuses répétées, à des émeutes ou actions dangereuses commises par le public envers les joueurs ou les officiels, à un non respect persistant des officiels ou à toute autre action dangereuse et persistante commise par des joueurs, des entraîneurs ou du public, l'arbitre peut arrêter le match immédiatement.

Dans ce cas, le résultat du match sera déterminé comme suit :

- a. Si le match a été arrêté suite aux actions d'une des équipes, cette équipe perdra le match par forfait (article 111)
- b. Si ce n'est pas suite aux actions d'une des équipes que le match a été arrêté, c'est l'équipe qui mène au score au moment où le match est arrêté qui sera déclarée vainqueur.
- c. Si le match n'est pas arrêté suite aux actions d'une des équipes et que le match est nul au moment où il a été arrêté, aucune décision ne sera prise. Le match doit être annulé et remis à plus tard, lorsque les causes de son annulation auront été traitées.

Article 111. Forfait

Une équipe doit perdre le match par forfait si :

- a. Elle refuse de jouer
- b. Elle n'est pas prête pour jouer dans les 15 minutes qui suivent le début programmé du match (article 58)
- c. Elle n'est pas en mesure d'aligner quatre joueurs pour le début du match dans les 15 minutes qui suivent le début programmé du match (article 58)
- d. Ses actions amènent l'arbitre à arrêter le match (article 110)
- e. Elle ne peut pas continuer le match tout en respectant la règle du nombre maximum de points de classification des joueurs (article 34)
- f. Elle ne peut pas continuer le match avec au moins deux joueurs