

# ARBITRAGE ET BASKET FAUTEUIL



**Ce guide a été réalisé par Jocelin Corvaisier, responsable des formations d'arbitre de Basket Fauteuil avec la participation d'arbitres pour la relecture, de Nathalie Leroy pour le partage de certaines photographies et d'Alain Zitter pour les montages photos.**

## **Préambule**

Ce guide a pour objectif de rendre compréhensible, pour tous les acteurs du Basket Fauteuil, les règles spécifiques de la discipline. Les règles internationales du Basket Fauteuil sont très largement inspirées des règles du Basket FIBA (basket valide) et en suivent les évolutions.

Le règlement Basket Fauteuil officiel compte environ 80 pages auxquelles s'ajoutent 100 pages d'interprétations et commentaires... Ce guide n'est pas exhaustif et n'a pas pour vocation à remplacer le règlement officiel, qui seul fait foi. Ces pages sont une information aux spécificités de cette discipline en termes d'arbitrage.

L'arbitrage n'est pas une science exacte mais partager les critères sur lesquels les arbitres fondent leurs décisions ne fera qu'aider la discipline à évoluer dans le bon sens.

## **Sommaire**

|   |    |
|---|----|
| 1. Les règles valides non appliquées en Basket Fauteuil ..... | 3  |
| 2. Les règles spécifiques Basket Fauteuil .....               | 5  |
| 3. Le jugement des contacts en Basket Fauteuil .....          | 12 |

## 1. LES REGLES VALIDES NON APPLIQUEES EN BASKET FAUTEUIL

1. La reprise de dribble ou le dribble irrégulier
2. Les zones des demi-cercles de non-charge
3. Le « Goaltending » et l'intervention illégale

Il n'y a que trois règles présentes dans le Règlement Officiel valide FIBA<sup>1</sup> qui ne sont pas reprises dans le Règlement Officiel de l'IWBF<sup>2</sup>. L'ensemble des autres règles s'applique, parfois avec des adaptations, et d'autres règles spécifiques ont été écrites pour le basket fauteuil.

### 1. La reprise de dribble ou le dribble irrégulier

---



En basket fauteuil, un joueur qui contrôle le ballon sur le terrain peut après avoir fait un (ou plusieurs) dribble(s) :

- > Faire reposer le ballon sur une ou ses deux mains ;
- > Tenir le ballon avec ses deux mains ;
- > Faire reposer le ballon sur ses cuisses

Puis recommencer à nouveau à dribbler. Cette séquence peut être répétée autant de fois que le joueur le souhaite : **LEGAL**

### 2. Les zones des demi-cercles de non-charge

---

Comme nous évoluons sur des parquets partagés avec d'autres sports, ces fameux demi-cercles de non-charge utilisés en basket valide sont presque toujours tracés. Mais la règle qui y est associée ne s'applique pas en Basket Fauteuil.

### 3. Le « Goaltending » et l'intervention illégale

---

Même si les capacités physiques des joueurs se sont considérablement développées au cours de ces dernières années, il reste évident que cet article basket valide régissant ce qu'on a le droit de faire ou pas en matière d'intervention sur le ballon lorsque le ballon est au-dessus ou au contact de l'anneau ne s'applique pas en basket fauteuil.

---

<sup>1</sup> FIBA : Fédération Internationale de Basket-Ball, organisme dirigeant le Basket-Ball international

<sup>2</sup> IWBF : International Wheelchair Basketball Federation, association qui gère le Basket-Ball en Fauteuil roulant dans le monde







## 2. LES REGLES SPECIFIQUES DE BASKET FAUTEUIL

1. La vérification des fauteuils
2. Le joueur au sol
3. Le contact d'un joueur ou d'un fauteuil avec le sol
4. La remise en jeu et le joueur dans la zone restrictive
5. Jeter le ballon délibérément sur un adversaire
6. 3 secondes dans la zone restrictive
7. Le marcher
8. Le lifting et le tilting
9. Les fautes techniques et disqualifiantes

### 1. La vérification des fauteuils

Le fauteuil étant, par définition, un élément indispensable à la pratique du Basket Fauteuil, son contrôle en début du match est primordial. Pour être légal, le fauteuil utilisé par un joueur sur le terrain doit répondre à différentes mesures résumées ici :



**1 La hauteur de l'assise** (coussin compris quelle que soit la hauteur de celui-ci) :

- 58 cm pour les joueurs 3.5 à 5 points
- 63 cm pour les joueurs 1 à 3 points

**2 La hauteur de la barre de protection**

- 11 cm entre le milieu de la barre de protection à l'avant et le sol (*tolérance 0.5 cm*)

**3 Diamètre des roues** (pneus inclus) : maximum 69 cm

→ La (les) roulette(s) antibasculé(s) ne doit (vent) pas être à plus de 2 cm du sol et ne doit(vent) pas dépasser le plan vertical à l'arrière du fauteuil.

## 2. Le joueur au sol



En basket fauteuil, il arrive fréquemment qu'un joueur se retrouve au sol ou tombe de son fauteuil.

- > S'il s'agit d'un attaquant, un coéquipier peut demander à un arbitre d'arrêter le jeu pour finir l'attaque avec son coéquipier.
- > S'il s'agit d'un défenseur, le jeu ne sera pas interrompu immédiatement (sauf si le joueur est en danger). Le jeu sera arrêté lors du prochain changement de possession ou lorsqu'un des arbitres aura sifflé pour une faute, une sortie...

Les arbitres doivent arrêter le jeu immédiatement si un joueur tombe au sol dans la zone restrictive.

## 3. Le contact d'un joueur ou d'un fauteuil avec le sol

C'est une violation<sup>3</sup> pour un **joueur qui contrôle le ballon** (qui le tient) de :

- > Toucher le sol avec une partie du corps autre que la ou les main(s)
- > Faire basculer son fauteuil de telle sorte qu'une autre partie que les roues du fauteuil touche le sol.



<sup>3</sup> Violation : infraction aux règles qui n'a pour conséquence que de faire perdre le ballon à son équipe. Une violation ne s'inscrit pas sur la feuille de marque. Son nombre n'est donc pas limité par joueur (contrairement aux fautes).

Il existe plusieurs cas de figure :

> Le joueur qui tient le ballon pose une main au sol pour reprendre son équilibre : c'est **LEGAL**.

> Le joueur qui contrôle le ballon et qui est en déséquilibre peut prendre appui sur le sol avec sa main ou avec le ballon pour reprendre son équilibre : **LEGAL**. (image à gauche page précédente)

> Le joueur contrôle le ballon et une autre partie du fauteuil que ses roues ou une autre partie de son corps que sa main touche le sol : **VIOLATION**. (image de droite)



#### 4. La remise en jeu et le joueur dans la zone restrictive<sup>4</sup>



Un attaquant n'est pas autorisé à rentrer dans la zone restrictive adverse avant que le ballon ne soit mis à la disposition de de son partenaire effectuant la remise en jeu : **VIOLATION**

Cette situation, qui arrive essentiellement sur les remises en jeu en ligne de fond, est maintenant simplifiée car l'arbitre donne un coup de sifflet qui marque le moment où le ballon est à disposition, donc le moment où les attaquants peuvent rentrer dans la zone restrictive !

#### 5. Jeter le ballon délibérément sur un adversaire

Il est interdit de lancer délibérément le ballon dans un adversaire, ou dans son fauteuil, dans le but de :

- > Récupérer le ballon pour une remise en jeu
- > Faire arrêter le décompte des 8 secondes pour amener le ballon en zone avant.

<sup>4</sup> Zone restrictive : c'est la zone rectangulaire dessinée sous chaque panier, communément appelée « raquette »



Cette adaptation de la règle valide tire son origine du fait qu'un basketteur peut sauter ou écarter les jambes pour essayer d'éviter le ballon dans une telle situation, ce que ne peut pas faire un joueur en fauteuil.

Ce genre de comportement est sanctionné d'une violation, et peut même conduire à une faute technique en cas de récidive, cet acte étant assimilé à de l'antijeu.

### 6. 3 secondes dans la zone restrictive

---

La règle est identique au basket valide, mais le décompte des 3 secondes débute dès qu'un joueur attaquant contrôle le ballon sur le terrain, **que le ballon soit en zone arrière ou en zone avant** (alors qu'en basket valide c'est uniquement en zone avant).

Cette adaptation s'explique par la volonté de ne pas donner un avantage trop important à un joueur de très grande taille qui pourrait installer son fauteuil dans la zone restrictive et recevoir une passe depuis sa zone arrière, sans possibilité de défendre pour les adversaires.

### 7. Le marcher (3 poussées)

---

Le marcher est la règle qui questionne le plus les spectateurs novices venant découvrir le Basket Fauteuil. Si la règle est plutôt simple dans sa lecture, elle est plus compliquée dans son analyse lors de phases de jeu rapide.

Un joueur peut progresser sur le terrain lorsqu'il tient le ballon en faisant un maximum de 2 poussées sur ses roues. Il existe différents types de poussées (simultanées, alternatives, à 1 ou 2 mains...) et un pivot est également une poussée.

**La notion de « poussée » implique un mouvement significatif de la ou des main(s) sur la main courante.** Freiner une roue en posant une main à plat (même si cela permet au fauteuil de changer de direction) ou bloquer une roue en la saisissant fermement n'est pas considéré comme une « poussée ».

Après avoir fait deux poussées en ayant le contrôle du ballon, le joueur doit lâcher le ballon pour un tir, une passe ou un dribble.

Il peut arriver que ces actions habituellement faites avec les mains soient faites avec les coudes (pousser, freiner...). La règle reste identique.

*Une vidéo explicative de la règle du marcher est disponible sur le site de la Commission Basket Fauteuil, rubrique Arbitrage : [lien](#)*



## 8. Le lifting / Le tilting

▪ **Le lifting** est le fait pour un joueur de décoller **ses deux fesses** de l'assise du fauteuil (ou du coussin si un coussin est utilisé) dans le but de prendre un avantage lors d'un tir, un rebond, une interception, un contre... Le lifting est illégal et est sanctionné d'une faute technique<sup>5</sup>. Le défenseur décolle ses deux fesses pour tenter de contrer le tir : **Faute technique** (photo de droite).



▪ **Le tilting** est le fait pour un joueur de se mettre en équilibre sur une grande roue pour tirer, contrer, disputer l'entre-deux de départ : **LEGAL**.



<sup>5</sup> Une faute technique est une faute qui engendre dans la majorité des cas 1 lancer-franc (il y aura 2 ou 3 lancers-francs si le lifting a lieu pour contrer un tir).

## 9. Fautes techniques / Fautes disqualifiantes

---

En plus de tous les critères énumérés dans le règlement basket valide, d'autres cas peuvent amener une faute technique<sup>6</sup> ou disqualifiante en basket fauteuil.

### ▪ Une faute disqualifiante

> Un joueur qui entrerait en jeu avec un fauteuil devenu illégal alors qu'il avait été déclaré réglementaire avant le match sera sanctionné d'une faute disqualifiante.

### ▪ Une faute technique

Doit être sanctionné d'une faute technique :

> Un entraîneur qui réclamerait le contrôle d'un fauteuil adverse qui s'avérerait être en fait réglementaire.



> Un joueur qui contournerait un adversaire en roulant à l'extérieur du terrain **dans le but de prendre un avantage** (le règlement stipule bien que c'est le fait de prendre un avantage qui doit être sanctionné et non pas le simple fait d'être sorti du terrain).

> Un joueur qui utiliserait son pied en le posant au sol pour freiner ou changer de direction (photo de gauche), ou qui utiliserait son pied ou sa jambe pour freiner sa ou ses roues.

> Un joueur qui ferait décoller entièrement son fauteuil du sol sans tenir au moins une grande roue avec une main.

> Un entraîneur qui ferait évoluer sur le terrain des joueurs dont le total des points de leur classification dépasserait le total autorisé dans la division et les différentes bonifications suivant les cartes jeunes, féminines...

---

<sup>6</sup> Pour rappel un joueur sanctionné de deux fautes techniques durant une rencontre (ou d'une faute technique + une faute antisportive ou de deux fautes antisportives) est disqualifié et doit se rendre au vestiaire ou quitter le gymnase jusqu'à la fin de la rencontre.





La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes

© Nathphotos07

La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes

S.S. ST BERTHEVIN BASKET  
Série ses partenaires  
sponsors

© Nathphotos07

© Nathphotos07

© Valérie HAPP

Valérie HAPP

ROB

n.fr

ISOLATION -

PROBAT

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE

ARBITRE





### 3. LE JUGEMENT DES CONTACTS EN BASKET FAUTEUIL

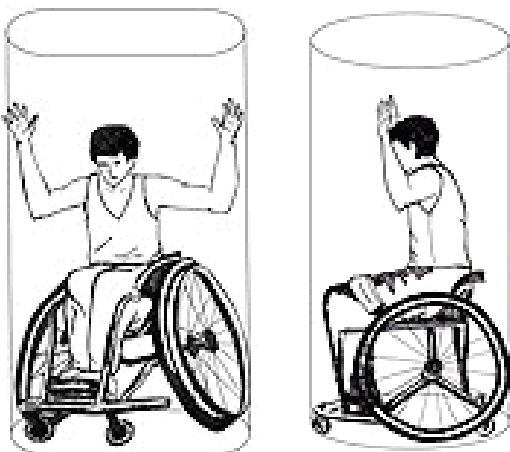
Avoir un jugement cohérent et consistant des contacts en basket fauteuil est la principale préoccupation des arbitres durant une rencontre et une saison. C'est aussi ce qui est le plus difficile car il y a une part d'appréciation importante lors de ces jugements. Des critères précis sont toutefois écrits pour aider à la prise de décision. Nous allons essayer de les expliciter ici.



#### 1. La notion de cylindre

##### ▪ LES EXPLICATIONS

C'est une des premières notions qui aide les arbitres à définir les responsabilités lorsqu'un contact se produit. Le cylindre est la projection verticale vers le haut de l'espace occupé au sol par un joueur et son fauteuil. Il est délimité par :



> **A l'avant** le repose-pied ou la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil,

> **A l'arrière** les bords extérieurs des grandes roues,

> **Sur les côtés** les bords extérieurs des grandes roues à leur point de contact avec le sol.



L'espace à l'intérieur de ce cylindre appartient au joueur. Un joueur n'a pas le droit de venir créer un contact à l'intérieur du cylindre de son adversaire. Ce principe protège l'espace que le fauteuil occupe sur le terrain et l'espace au-dessus du joueur et de son fauteuil.

## ▪ LES ILLUSTRATIONS

### Cas n°1 : Respect du cylindre: **LEGAL**.



La joueuse blanche respecte le principe de « verticalité » en restant avec son bras tendu vers le haut à l'intérieur de son cylindre. En cas de contact causé par son bras, elle ne sera donc pas responsable de ce contact !

### Cas n°2 : Non-respect du cylindre



La joueuse rouge ne respecte pas le principe de « verticalité » car son bras sort de son cylindre en dépassant du plan extérieur de ses grandes roues arrière (symbolisé par le trait noir). Si la position est illégale, elle ne sera sanctionnée qu'en cas de contact.

### Cas n°3 : Non-respect du cylindre avec contact: **FAUTE**



Dans ces deux cas, le joueur défenseur est responsable du contact en créant un contact avec son bras dans le cylindre de son adversaire.

## 2. Défendre sur un joueur qui contrôle le ballon

Un joueur qui contrôle le ballon doit toujours s'attendre à être défendu. Toutefois étant donné qu'un porteur de balle en Basket Fauteuil doit gérer avec ses mains et le ballon et son fauteuil, un défenseur doit toujours laisser **le temps et la distance** à ce porteur de balle pour pouvoir éviter le contact.

### ▪ LES EXPLICATIONS

Si deux adversaires roulent sur des chemins<sup>7</sup> convergents<sup>8</sup>, pour établir une position légale de défense, le défenseur doit :

- S'il est en mouvement avoir couvert entièrement le chemin de son adversaire au moment du contact,
- S'il est à l'arrêt s'être arrêté suffisamment loin de son adversaire pour lui laisser le temps et la distance pour éviter le contact.



*Dans cette séquence, la joueuse 6 blanc arrive sur un chemin convergent. Au moment du contact, elle a couvert entièrement le chemin de son adversaire: **LEGAL**.*

### ▪ A RETENIR

Pour défendre sur un joueur porteur de ballon, un défenseur doit :

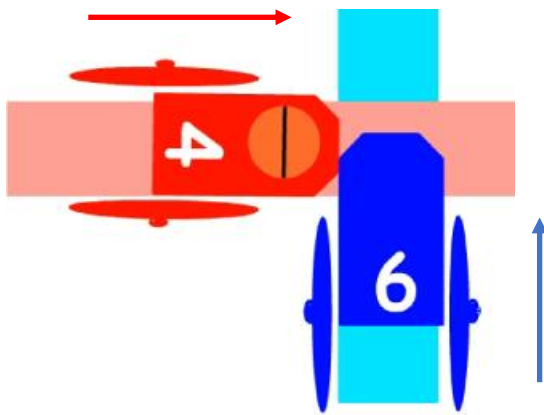
- S'il est en mouvement couvrir entièrement le chemin de son adversaire
- S'il est à l'arrêt, s'être arrêté en laissant à son adversaire le temps et la distance pour éviter le contact.

<sup>7</sup> Le **chemin** d'un joueur est déterminé par les lignes parallèles imaginaires dessinées dans le prolongement de chaque côté de l'assise du fauteuil dans la direction où celui-ci se déplace.

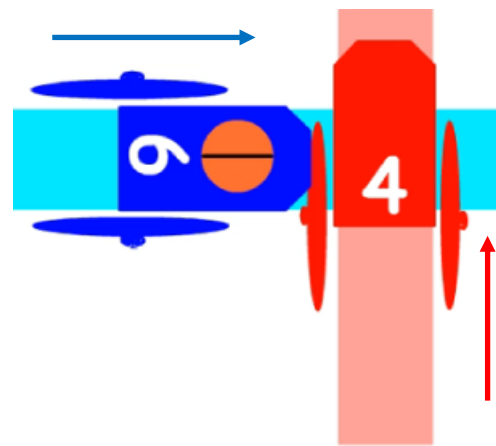
<sup>8</sup> Deux joueurs roulent sur des chemins convergents quand les chemins de ces deux joueurs sont amenés à se rencontrer à un point de contact



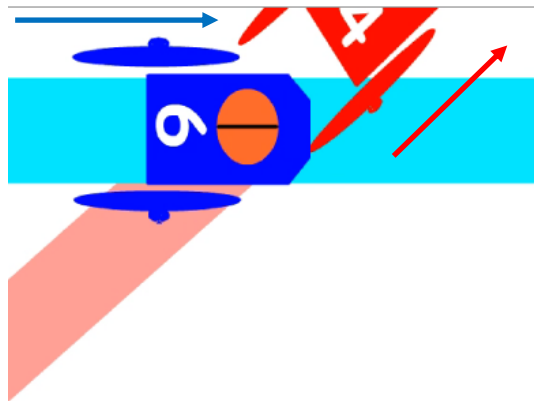
▪ LES ILLUSTRATIONS



Dans cette figure, le défenseur bleu est arrivé trop tard au point de contact et n'a pas couvert entièrement le chemin de son adversaire : le 6 bleu est responsable du contact.



Dans cette autre figure, le défenseur rouge est arrivé suffisamment tôt pour couvrir entièrement le chemin de son adversaire : le 6 bleu est responsable du contact



Dans cette dernière figure, le défenseur rouge a fait plus que couvrir le chemin de l'attaquant bleu, puisqu'il est en train de sortir du chemin de son adversaire : le 6 bleu est responsable du contact.



Ces deux photos ci-dessus illustrent des échecs des défenseurs dans leur volonté de couvrir le chemin d'un adversaire avec le ballon. Dans les deux situations, le chemin n'est pas couvert entièrement, les défenseurs sont donc responsables des contacts.





### 3. Défendre sur un joueur qui ne contrôle pas le ballon

#### • LES EXPLICATIONS

Si l'attention est souvent focalisée sur le joueur porteur du ballon, la partie « jeu hors ballon » est au moins tout aussi importante en basket fauteuil car c'est souvent « hors ballon » que les attaquants travaillent pour se créer une situation favorable et que les défenseurs à l'inverse doivent empêcher cette situation favorable.

Le postulat de départ est qu'un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.



Pour défendre légalement sur un adversaire sans ballon, **le défenseur doit être arrivé le premier.**

Un défenseur qui atteint une place inoccupée avant un adversaire qui ne contrôle pas le ballon a obtenu la position **LEGALE.**

Ici, c'est la joueuse bleue qui occupe la position légale.

#### • A RETENIR

Pour défendre sur un joueur non porteur de ballon, il faut être arrivé le premier à la place inoccupée sur le terrain.

## ▪ LES ILLUSTRATIONS

---

Les deux joueurs blancs sont arrivés les premiers à l'endroit inoccupé sur le terrain, ils ont donc établi une position **LEGALE** de défense. Le responsable du contact sera donc le joueur jaune !



La joueuse blanche est arrivée la première par rapport à la joueuse bleue sans ballon, elle a donc établi une position **LEGALE** de défense.



## 4. Couper le chemin

Cette situation de « couper le chemin » est une situation qui arrive fréquemment en Basket Fauteuil et qui n'est pas toujours simple à juger, notamment en raison de la vitesse de plus en plus élevée à laquelle roulent certains joueurs. « Couper le chemin » arrive généralement quand un des deux adversaires, qui roulent de manière parallèle (dans la même direction), change de direction et tourne ainsi dans le chemin de son adversaire.



Les deux adversaires roulent ici sur des chemins parallèles dans la même direction.

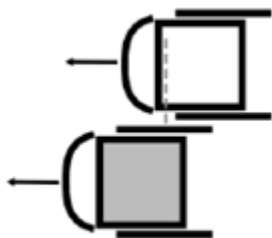
Le joueur (avec ou sans ballon) qui veut changer de direction et couper ainsi le chemin de son adversaire doit **avoir l'axe de ses grandes roues devant le point le plus avancé du fauteuil de son adversaire**. Cette obligation s'applique aussi bien à un attaquant qu'à un défenseur.

Quand un joueur a obtenu la possibilité de couper légalement le chemin de son adversaire, il ne doit pas le faire de manière brusque et doit laisser le temps et la distance à l'adversaire pour éviter le contact.

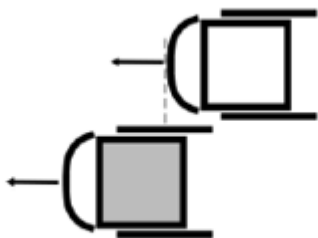
### • A RETENIR

Si un joueur veut « couper le chemin de son adversaire » quand il roule parallèlement à lui, il doit avoir fait passer l'axe de sa grande roue devant le point le plus avancé de son fauteuil.

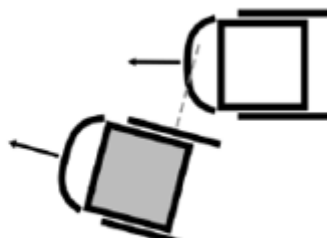
## • LES ILLUSTRATIONS



**Figure 1**



**Figure 2**



**Figure 3**

Dans la Figure 1, le fauteuil gris est certes passé devant le fauteuil blanc, mais pas assez pour pouvoir légalement « couper le chemin » de son adversaire.

Dans la Figure 2, l'axe des grandes roues est devant le point le plus avancé du fauteuil blanc, ce qui permet au fauteuil gris de « couper le chemin » légalement (Figure 3).



Ici aucun des deux joueurs qui roulent sur des chemins parallèles n'est légalement passé devant son adversaire.

Le défenseur ne peut donc pas changer de direction pour couper l'accès au panier.

L'attaquant ne peut pas non plus changer de direction pour mieux attaquer le panier.



## 5. Les écrans<sup>9</sup>

---

Le premier principe pour qu'un écran soit légal est que le poseur d'écran **doit être à l'arrêt** au moment où l'écran est posé. Si le poseur d'écran est en mouvement au moment du contact, l'écran doit être considéré comme illégal.

### **Faire un écran sur un joueur à l'arrêt :**

Il est légal de poser un écran aussi proche qu'on le souhaite d'un adversaire à l'arrêt (sans le toucher) :

**LEGAL**

Note : contrairement au basket valide, la notion de champ visuel n'intervient pas.

### **Faire un écran sur un joueur en mouvement :**

Lors d'un écran sur un joueur en mouvement, les éléments de temps et de distance s'appliquent, c'est-à-dire que le poseur d'écran doit laisser suffisamment de temps et d'espace à l'adversaire pour éviter le contact.

---

<sup>9</sup> Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position sur le terrain.