

Règlement hand fauteuil

Les buts : Ils ont une hauteur interne de 1 mètre 70 (avec un réducteur) et une largeur de 3 mètres.

- En cas de réducteur souple (mousse, plastique), le but n'est pas accepté si le ballon le touche puis rentre dans la cage.
- En cas de réducteur rigide (métal, bois), le but est accepté si le ballon le touche puis rentre dans la cage (poteau rentrant).

Dans les deux cas, si la balle rebondit sur le poteau de la cage au-dessus du réducteur (transversale), elle sera considérée comme sortie de but. La balle reviendra au gardien ou en jet de coin si elle est touchée juste avant par un défenseur.

Le temps de jeu :

- En tournoi : Il sera modulé en fonction du nombre d'équipe en partant du principe que chaque match doit avoir la même durée pour ne léser aucune équipe.
- En match sec (type amical) : 60 minutes de jeux coupés en 3 tiers temps de 20 minutes.

Arrêt provisoire du temps par l'arbitre : - Un joueur tombe du fauteuil et n'arrive pas à se relever.

- Quand la balle est injouable (par exemple coincée sous un fauteuil).
- Quand une discussion s'impose avec un joueur ou la table de marque.

Temps morts :

- Lors d'un match sec : Chaque équipe a droit à un time out d'une minute au cours de chaque tiers temps du temps de jeu réglementaire.
- Lors d'un tournoi : Pas de time out, faute de temps !

Le joueur et ballon : Le fauteuil est considéré comme partie intégrante du joueur. Les dimensions du ballon, c'est-à-dire circonférences et poids, seront à adapter selon l'âge des joueurs et le plus haut niveau de handicap présent sur le terrain.

Il sera conseillé l'usage du ballon type 1 ou 2 en fonction de la présence ou non d'enfant (ne pouvant pas jouer avec les tailles 2).

- Chaque joueur doit être identifiable à l'aide d'un numéro porté sur son maillot.

L'équipe : Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs. Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 6 joueurs, gardien de but compris en fauteuil.

Les autres joueurs sont des remplaçants et doivent se placer dans la zone dédiée à cet effet. Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs désigné comme le gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De même, un joueur de champ peut devenir un gardien à tout moment.

- Aucun joueur ne doit être en possession de bijoux ou autre pouvant portant atteinte à son intégrité physique ou à un celle d'un autre joueur
- Les prothèses doivent être enlevées afin de pouvoir pénétrer sur l'aire de jeu.

Classification et répartition des joueurs : Les deux équipes présentes doivent constamment jouer avec deux joueurs en situation de handicap physique (GB compris). Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe se verra attribuée une pénalisation de 2 buts pour un joueur handicapé manquant et 5 buts pour deux joueurs handicapés manquants (les points seront attribués à l'équipe adverse en attribuant + 2 points ou + 5 points). Cela sera applicable avant le commencement du match si l'équipe soumet son déficit. Il en est de la responsabilité de chaque entraîneur ou membre du staff d'en avertir la table de marque. Si cette règle n'est pas respectée, la sanction sera une exclusion temporaire de 1 min pour un joueur valide.

Il faudra obligatoirement se fier à la reconnaissance handicapée (carte d'invalidité). Pour éviter les soupçons, chaque équipe devra se munir d'un classeur présentant tous les joueurs avec comme

indications : licence handball et/ou licence handisport, photo, photocopie carte d'invalidité pour les joueurs en situation de handicap.

Le fauteuil : Le fauteuil doit être l'objet d'une attention particulière, il est considéré comme partie intégrante du joueur. Il doit être contrôlé par les arbitres ou les encadrants des séances. Si l'arbitre juge le fauteuil dangereux, il sera exclu du jeu.

- Le fauteuil comporte une main courante aux deux grandes roues. L'inclinaison des roues est autorisée.
- Chaque fauteuil doit être muni d'un dossier.
- Le repose-pied est obligatoire et doit être fixé.
- Un pare-chocs autour du repose-pied est obligatoire.
- Les pieds doivent être obligatoirement maintenus sur le repose-pied par une bande de velcro, un sandow sans crochet ou un élastique sans boucle métallique. Les attaches de ce système devront être fixées sur le repose-pied et la sangle de maintien passée sur le bout des pieds.
- Le joueur doit être maintenu par deux sangles au minimum : une afin d'attacher les pieds et une autre au niveau des cuisses ou du tronc (en fonction du handicap)
- La barre antichoc à l'arrière du fauteuil doit être entourée par une mousse afin de protéger les joueurs lors d'une éventuelle collision.
- Les dispositifs de direction, de freinage ou de vitesse sont interdits.
- Le fauteuil à trois, quatre, cinq et six roues est autorisé.
- Les roues stabilisatrices sont obligatoires afin d'éviter les bascules avants ou arrières.
- En cas d'ennui mécanique : s'il y a un remplaçant le changement doit être effectué le plus rapidement possible ; à défaut de remplacement possible l'arrêt de jeu ne peut excéder le temps d'un temps mort (1 minute) ;

Le maniement du ballon :

Il est permis :

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

- De se servir des mains courantes du fauteuil pour ramasser un ballon au sol ou le protéger de l'adversaire.
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre.
- Faire 3 poussées au maximum avec le ballon. On considère qu'une poussée est effectuée lorsque :
 - Un joueur, qui a une main ou les deux sur les mains courantes du fauteuil, effectue une action de poussée vers l'avant ou l'arrière dans un but de se déplacer balle en main ou sur les genoux.
 - Un déplacement sur place en bloquant une roue et en faisant tourner l'autre est assimilé à un appui O, soit une roue de pivot. Les roues de pivots sont illimitées (dans le respect des 3 secondes).
 - Faire glisser la main sur la main courante de la roue pour s'arrêter, sans même que la main n'effectue un mouvement vers l'avant ou l'arrière, n'est pas considéré comme une action.
- Un joueur en possession du ballon fait tourner son fauteuil dans une direction quelconque en utilisant les deux grandes roues, cette dernière est considérée comme une action de rotation.
- Sur place ou en mouvement :
 - Faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec ou les deux mains.
 - Faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois (dribbler) de suite avec une main ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive
- Il n'y a pas de limite quant au nombre de poussée que peut faire un joueur quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains. Il peut en faire autant qu'il veut entre les rebonds du ballon au cours du dribble.
- Le joueur peut conduire un dribble tout en manipulant la main courante du fauteuil.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou les deux mains, il doit le jouer après 3 poussées au plus ou dans les 3 secondes. Tant que la main touche la roue en continu, il s'agit bien de la même poussée (même appui).

Concernant les trois secondes, l'arbitre montrera le chiffre 3 avec les doigts pour indiquer clairement la faute qui est sifflée (abolition du moulinet pour montrer la faute des 3 secondes)

Le ballon ne peut pas être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé s'il a été contrôlé sur les genoux par le même joueur (reprise de dribble).

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

- De subtiliser le ballon sur les genoux de l'adversaire s'il n'est pas tenu.

Il est interdit de :

- Jouer le ballon lorsque le joueur est hors du fauteuil au sol ou les fesses décollées de l'assise du fauteuil.
- Toucher volontairement le ballon avec le fauteuil dans un but d'arrêter le jeu ou de prendre un avantage.
- Passer la main sous le ballon lors du dribble (reprise de dribble).
- Coincer le ballon sous le fauteuil. Dans le cas où le ballon se trouve coincé sous le fauteuil, la balle appartiendra à l'équipe en possession du ballon avant qu'il ne se trouve coincé.

L'engagement : Il se fera au milieu de terrain après chaque but.

Pénalty :

Celui se fera depuis la ligne des 7 mètres (jet de 7 mètres). Il est ordonné quand :

- Une faute irrégulière est commise par un joueur de l'équipe adverse (ex : joueur et/ou fauteuil touché par le côté au moment du tir)
- Défense en zone : un joueur de l'équipe ne possédant pas le ballon se retrouvant dans la zone et faisant action de jeu. On prendra en compte la ou les roues anti-bascules.
- Le GB touche le ballon avec ces jambes ou ces pieds après les avoir sortis du fauteuil. Face à cette acte délibéré anti-jeu, il sera sanctionné par une exclusion temporaire (1 min en tournoi et 2 min en match sec)

Irrégularités et comportements antisportifs :

Il est permis :

- D'utiliser les bras ou les mains pour bloquer le ballon
- Subtiliser le ballon sur les genoux du joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté.
- D'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner
- Pour le pivot en position offensive (attaque placée), d'effectuer un bloc sur un défenseur quand le ballon est en mouvement autour de lui.

L'attaquant a le droit d'effectuer un bloc/écran si celui-ci est inférieur à 3 secondes

- Le défenseur peut effectuer un bloc/écran s'il ne nuit pas au jeu des attaquants (le jeu continue). Dans le cas inverse, l'arbitre sifflera un jet franc.

Il est interdit :

- D'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient dans les mains.
- De retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, charger, accrocher lui ou le fauteuil.
- De toucher ou de rentrer dans un joueur adverse en possession ou non du ballon par l'arrière ou par le côté. En fonction du degré de la faute, le joueur se verra sanctionné par une exclusion temporaire (d'une minute pour les tournois et deux minutes pour les matchs secs).
- Rentrer violemment avec le fauteuil du joueur adverse sans volonté de jouer le ballon.
- De rentrer en contact avec le fauteuil adverse de manière à le renverser.
- De barrer le chemin au joueur adverse (en mouvement) avec le corps et le fauteuil s'il n'est pas en possession du ballon (mauvais bloc).

- Un défenseur n'a pas le droit de reculer sur un attaquant (avec ou sans ballon). Les actions de roues ne doivent pas être en arrière (en reculant) dans un but de toucher un joueur adverse de dos. Si le cas, un coup franc sera attribué plus exclusion temporaire.

Exclusion temporaire :

1 minute en tournoi

2 minutes en match sec