

REGLEMENTATION

Prérequis joueurs-joueuses :

- Avoir plus de **16 ans**
- Avoir l'accord du responsable légal *si mineur(e)*
- Avoir une **licence 2023-2024**
- Avoir un certificat médical de non contre-indication à la pratique sportive *pour les personnes non licenciées*

Point d'équipe :

- Avoir un équipement sportif commun pour chaque joueur/joueuse de l'équipe (*au moins un t-shirt identique et numéroté de préférence ou bien des chasubles de même couleur*)

Temps des matchs :

Phases qualificatives du Samedi : Matchs d'**1 période** de **12 min** avec 1 temps mort d'**1min** par équipe

Phases finales du Dimanche : Matchs de **2 périodes** de **25 min** avec mi-temps de **10 min** et 1 temps mort d'**1min** par équipe par période

Points réglementation du jeu :

Phases qualificatives du Samedi 18.11 :

Match gagné : **3 points**

Match nul : **2 points**

Match perdu : **1 point**

*Participation et réussite Stand CROS JO : **1 point supplémentaire** ajouté au score final de la fin de la première journée de la compétition si obtention d'au moins 7 bonnes réponses sur 10 au Quiz JO*

Répartition des membres de l'équipe :

Chaque équipe doit constamment jouer avec au moins 1 femme et 2 personnes en situation de handicaps sur le terrain (gardien de but inclus).

Autrement, mise en place de pénalités à chaque début des matchs pour les phases qualificatives et les phases finales. Ces points de pénalités seront ajoutés au score de l'équipe adverse au début du match.

Détails de ces pénalités :

SITUATIONS ILLICITES	PENALITES
Une femme et un joueur handicapé	2 points
2 joueurs handicapés et pas de femme	2 points
Une femme et pas de joueur handicapé	4 points
Un seul joueur handicapé et pas de femme	4 points
Pas de femme et pas de joueurs handicapés	6 points

REGLEMENT IHF AJUSTE

HANDBALL EN FAUTEUIL ROULANT A 6

Remarque : Pour faciliter la lecture, il a été décidé de renoncer à la forme féminine dans la désignation des joueurs, officiels, arbitres, et des autres personnes. En conséquence, toutes les désignations de personnes sont valables pour les deux sexes.

Préface : Les présentes Règles de jeu du handball en fauteuil roulant à six suivent essentiellement les Règles de jeu du handball en salle de l'IHF. Aucune règle spécifique ne s'applique, à l'exception des équipes mixtes

ARTICLE 1

LES REGLES DE BASE

Le jeu : Le handball en fauteuil roulant à six oppose deux équipes de six joueurs, y compris un gardien de but par équipe. L'objectif de chaque équipe est de marquer des buts et d'empêcher l'autre équipe de marquer. Le handball en fauteuil roulant est basé sur un esprit de fair-play et est dédié aux joueurs avec une déficience physique.

L'équipe : Une délégation d'équipe est composée au maximum de 14 personnes, allant d'un nombre minimum de 6 joueurs à un nombre maximum de 10 joueurs. Au moins 1 joueuse de handball et deux équipier-ère en situation de handicaps doivent se trouver simultanément sur l'aire de jeu lors d'un match.

Les joueurs : Tous les officiels doivent connaître le statut des joueurs. Les joueurs doivent avoir un âge minimum de 16 ans.

Le temps de jeu : Pour les phases qualificatives, les matchs sont disputés en deux mi-temps de 10 minutes. La pause à la mi-temps est de 5 minutes. Pour les phases finales, les matchs sont disputés en deux mi-temps de 25 minutes. La pause à la mi-temps est de 10 minutes. Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire. L'équipe qui demande un temps mort d'équipe doit être en possession du ballon.

Le ballon : Le tournoi est joué avec un ballon de dimension 2 conformément aux dimensions officielles de l'IHF.

L'aire de jeu : La superficie totale du terrain doit être au moins 44 m de long et 25 m de large. L'aire de jeu est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but. Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants). La zone de changement doit être 4,5 m de long. Une zone de sécurité devrait entourer l'aire de jeu. Sa largeur est de 2 mètres derrière les lignes de but.

La zone de sécurité le long des lignes de touche doit être 4 m de large du côté de la zone changement et de 1 m du côté opposé. De chaque côté, au maximum quatre chaises sont mises à disposition aux officiels des équipes.

Le but : Les buts doivent avoir une dimension de 3 m x 1,7 m. Le filet suspendu à l'intérieur des buts doit être enlevé (ou fixé au filet de but) afin d'éviter que le fauteuil roulant s'emmêle dans le filet. Les réducteurs de buts doivent être durs.

L'équipement :

Le matériel suivant est interdit : Résine destinée à la manipulation du ballon. Équipement de protection, y compris des éléments métalliques. Prothèses. Supports pour les doigts, les mains, les poignets, etc. en matières plastiques, métal, etc.

L'utilisation du matériel suivant est autorisée : Gants (en matière souple, sans supports, etc.). Équipement de protection rembourré / souple (non métallique). Ruban adhésif pour les doigts, les bras, etc.

La tenue de jeu : Chaque équipe doit être en possession d'une tenue (claire/sombre). Les maillots doivent comporter le numéro du joueur. Les équipements de protection spéciaux et personnalisés des joueurs n'ont pas besoin d'être de la même couleur que les maillots. Un code couleur est utilisé pour identifier la classe de chaque joueur. Les personnes en situation de handicaps sont reconnaissables par un tissu visible et accroché sur le dossier du fauteuil.

Les bandages (strapping) : Les parties supérieures et inférieures des jambes des joueurs doivent être fixées au fauteuil roulant en utilisant des bandes afin d'éviter tout soulèvement ou mouvement/usage de leurs jambes. Tout soulèvement d'un joueur de champ frappant/repoussant le ballon est sanctionné par une exclusion de 2 minutes. Tout soulèvement du gardien de but lors d'une action défensive est sanctionné par une exclusion de 2 minutes and un jet de 7 mètres.

ARTICLE 2

LES SPECIFICATIONS DU FAUTEUIL ROULANT

Les fauteuils roulants doivent être construits de manière sûre et loyale sans risque pour le joueur, ses coéquipiers ou l'équipe adverse. Un fauteuil roulant peut être exclu du jeu en cas de problèmes de sécurité ou de fair-play (par décision des officiels).

Chaque équipe est seule responsable de la maintenance de ses fauteuils roulants lors du tournoi.

Les spécifications suivantes doivent s'appliquer : Les fauteuils électriques sont interdits. 1-2 supports anti-bascule doivent être attachés au fauteuil. 5-6 roues (2 grandes roues à l'arrière, deux roues à l'avant et une ou deux roues de sécurité à l'arrière). 1 main courante sur chaque roue est obligatoire.

ARTICLE 3

LE JEU

Le maniement du ballon :

Il est permis de : lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, des bras, de la tête et du torse. Garder le ballon au maximum 3 secondes. Pousser le fauteuil et dribbler le ballon. Placer le ballon sur les genoux (ne pas le placer entre les genoux), pendant que le fauteuil est poussé au maximum 3 secondes (et pas plus longtemps). Accompagner un adversaire (avec ou sans ballon) en utilisant les bras et les mains, tant que l'adversaire dispose de suffisamment de temps et de distance pour réagir et qu'il n'y a pas de danger. Bloquer et forcer un adversaire à se déplacer en utilisant les bras ou les mains, le fauteuil (lorsque le joueur ne se déplace pas rapidement). Entrer sur la surface de but ou croiser les lignes de touche sans le ballon après un lancer ou après avoir été poussé lorsque cette action ne constitue pas un avantage ; le joueur doit quitter la surface de but dès que possible et aussi rapidement que possible.

Il est interdit de : toucher le ballon plusieurs fois de suite, après que le ballon est maîtrisé, à moins qu'il n'y ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but ; cependant, toucher le ballon plus qu'une fois n'est pas pénalisé si le joueur « commet une faute de réception », c.-à-d. ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de la maîtriser. Commencer à faire rebondir le ballon (par le même joueur) suite à un lancer, avant qu'un autre joueur ou le montant de but touche le ballon. Arrêter le ballon en utilisant le fauteuil en dehors de la surface de but. Entrer sur la surface de but avec le ballon maîtrisé (comme joueur de champs). Croiser la ligne de touche avec le ballon maîtrisé (le fauteuil roulant doit se trouver A L'INTÉRIEUR DE la surface).

Remarques : Le fauteuil roulant peut être poussé au maximum 3 secondes ; il est permis de placer le ballon sur les genoux pendant ces poussées. Un ballon sur les genoux est considéré comme « maîtrisé » ainsi, l'adversaire n'est pas autorisé à reprendre le ballon des genoux du joueur. Après la réception du ballon, le joueur doit débiter une action en faisant rebondir le ballon. « Poussée » signifie : pousser/bouger les roues du fauteuil. Lorsque les mains quittent les roues, l'action suivante (dribbler, passer, lancer le ballon) doit être effectuée en moins de 3 secondes. Il n'est pas permis de toucher à nouveau les roues après ces 3 secondes. Il n'est pas permis de garder le ballon plus de 3 secondes. Si un ballon est lancé contre un fauteuil roulant ou si un ballon est piégé sous un fauteuil roulant, les arbitres doivent décider de l'intention de l'action et des conséquences respectives, tout en respectant le sens du jeu. Il est permis d'utiliser/de toucher le fauteuil roulant pour ramasser le ballon. Les nouvelles règles de jeu pour les gardiens de but, la règle des 30 secondes et le jeu passif s'appliquent.

Les infractions aux règles : Les infractions sont traitées conformément aux Règles de jeu du handball en salle de l'IHF soient Carton jaune - Exclusion de 2 minutes - Disqualification - Penalty d'équipe.

Il est permis de : enlever le ballon à l'adversaire avec la main ouverte. Contrôler le corps de l'adversaire avec les bras pliés et de l'accompagner de cette manière. Contrôler le corps de l'adversaire avec les bras pliés et de l'accompagner de cette manière.

Il n'est pas autorisé de : arracher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains. Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, le fauteuil roulant ou de le percuter avec une autre partie du corps. L'utilisation des coudes pour sortir de cette situation ou pendant le déplacement fait également partie des comportements interdits. Barrer le chemin de l'adversaire (avec le fauteuil roulant, le corps ou le maillot), même s'il reste libre de continuer à jouer. Mettre l'adversaire en danger.

Remarques : Barrer le chemin ou la trajectoire d'un adversaire en retenant le fauteuil est sanctionné de manière progressive. Le contact frontal est toléré, mais le contact latéral ou arrière doit être sanctionné. Pour toutes ces fautes, le fauteuil est considéré comme partie intégrante du joueur et le contact volontaire entre les fauteuils roulants est également considéré comme une irrégularité. Pour l'exécution des jets de 7 m, des jets francs, etc. le joueur doit se placer derrière la ligne correspondante.

Irrégularités à la règle amenant une sanction personnelle : Les irrégularités résultant d'une action prioritairement et exclusivement dirigée contre le corps de l'adversaire doivent amener une sanction personnelle. En plus d'un jet franc ou d'un jet de 7 mètres, il faut sanctionner au moins de manière progressive en commençant avec un avertissement, puis une exclusion et une disqualification.

Irrégularités à sanctionner par une exclusion immédiate de 2 minutes : Dans le cas d'irrégularités particulières, l'arbitre doit opter pour une exclusion immédiate de 2 minutes, indépendamment du fait que le joueur ait ou non reçu un avertissement préalable. Cela est particulièrement valable pour les cas où le joueur fautif ignore le danger que son acte représente pour l'adversaire. De telles irrégularités sont à mettre en relation avec les critères de décision relatifs aux irrégularités à la règle amenant une sanction personnelle : irrégularités commises avec une forte intensité ou lors d'un déplacement rapide ; maintenir fortement l'adversaire sur un laps de temps assez long ou le projeter au sol ; frapper l'adversaire à la tête, au cou et à la nuque ; action violente contre le corps ou le bras tireur de l'adversaire ; la tentative de faire perdre le contrôle de son corps à l'adversaire ; percuter le fauteuil roulant sur l'adversaire à grande vitesse.

Irrégularités à sanctionner par une disqualification : Un joueur qui attaque un adversaire de manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié. La violence de cette action ou de cette irrégularité qui touche un adversaire non préparé à la recevoir, et qui ne peut donc pas se protéger, la rend de fait particulièrement dangereuse. En aucun cas, le joueur n'est autorisé à se lever du fauteuil lors du match (il doit obligatoirement être attaché au fauteuil en utilisant une ceinture), afin d'obtenir un avantage. Il est uniquement permis d'ouvrir cette ceinture afin de permettre au joueur tombé de se rasseoir sur son fauteuil. La disqualification d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe est toujours applicable à la totalité du temps de jeu restant du match.