



V5-30/09/22

Règlement Hand'Fauteuil

| | |
|--|-------|
| Préambule | p 2 |
| Règle 1 - Aire de jeu | p 2 |
| Règle 2 - Validité du but | p 3 |
| Règle 3 - Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu | p 4 |
| Règle 4 - Ballon | p 4 |
| Règle 5 - Équipe, changements et équipement | p 4-5 |
| Règle 6 - Fauteuil roulant et sécurité | p 6 |
| Règle 7 - Maniement du ballon et jeu passif | p 7 |
| Règle 8 - Irrégularités et comportements antisportifs | p 8 |
| Règle 9 - Cas particuliers | p 8 |
| Règle spécifique au Championnat Territorial Région Sud | p 9 |

Préambule

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

Les présentes Règles de jeu du Handball en fauteuil roulant suivent essentiellement les Règles de jeu du handball à 7 de la Fédération Française de Handball.

Aucunes règles spécifiques ne s'appliquent malgré la mixité des équipes. Toutefois, en raison des différentes capacités des joueurs, il est nécessaire d'appliquer les modifications mentionnées ci-dessous, lesquelles seront utilisées lors des compétitions de handball en fauteuil roulant de la ligue Handball Région Sud et tournois affiliés.

Règle 1 Aire de jeu

1.1

L'aire de jeu (voir figure 1) est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but (voir 1:4 et 6). 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). Une zone de sécurité devrait entourer l'aire de jeu. Sa largeur est au moins de 1 mètre le long de la ligne de touche et de 2 mètres derrière la ligne de sortie de but. Il n'est pas autorisé de modifier les caractéristiques de l'aire de jeu avant ou pendant le match de sorte à avantager une seule équipe.

1.2

Le but est placé au milieu de chaque ligne de sortie de but. Les buts doivent être solidement fixés au sol ou aux murs derrière eux. Ils ont une hauteur interne de 1,70 mètre et une largeur de 3 mètres. **L'utilisation de réducteur de but (souple ou rigide)** est autorisée pour obtenir la taille demandée. Les montants du but sont reliés à une traverse (barre transversale). Leur arête postérieure est alignée sur le côté postérieur de la ligne de but. **Le filet de capture dans les buts doit être retiré (ou fixé au filet de but) afin d'éviter qu'il ne s'emmêle avec le fauteuil roulant.**

Remarque : il doit être utilisé le même type de réducteur pour les deux buts.

1.3

Toutes les lignes tracées sur l'aire de jeu font partie intégrante de la surface qu'elles délimitent. Les lignes de but doivent présenter une largeur de 8 cm entre les montants du but), alors que toutes les autres lignes ont une largeur de 5 cm. Les lignes séparant deux zones adjacentes peuvent être de couleurs différentes des zones adjacentes du sol.



1.4

Devant chaque but se trouve la surface de but. La surface de but est délimitée par la ligne de surface de but (ligne des 6 mètres) de la façon suivante :

- une ligne de 3 mètres de long directement devant le but ; cette ligne est parallèle à la ligne de but et en est éloignée de 6 mètres (distance mesurée du bord postérieur de la ligne de but au bord antérieur de la ligne de surface de but) ;
- deux quarts de cercle de 6 m de rayon chacun (distance mesurée de l'arête interne postérieure des montants du but) qui relient la ligne de 3 mètres de long à la ligne de sortie de but.

1.5

La ligne de jet franc (ligne des 9 mètres) est une ligne discontinue, tracée à 3 m de la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm (voir figure 1 page suivante).

1.6

La marque du jet de 7 mètres est une ligne de 1 m de long placée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 7 mètres (distance mesurée à partir du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 7 mètres) (voir figure 1 page suivante).

1.7

Une ligne de limitation pour le gardien de but (la ligne des 4 mètres) est une ligne de 15 cm de long tracée directement devant le but. Elle est parallèle à la ligne de but et en est séparée de 4 mètres (distance mesurée du côté postérieur de la ligne de but au côté antérieur de la ligne de 4 mètres) (voir figure 1).

1.8

La ligne médiane relie les milieux des lignes de touche (voir figures 1 et 2).

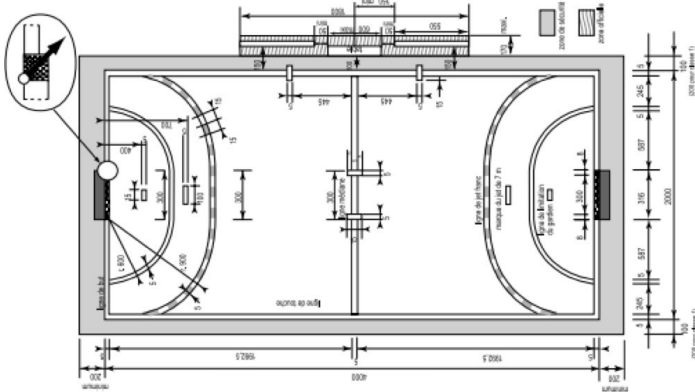


Figure 1

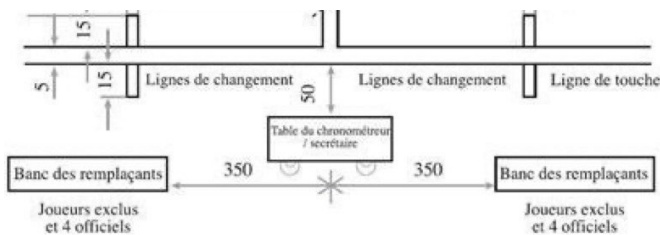


Figure 2

1.9

La ligne de changement (une partie de la ligne de touche) de chaque équipe s'étend de la ligne médiane à une distance de 4,5 mètres de celle-ci. L'extrémité de cette ligne de changement est marquée par une ligne parallèle à la ligne médiane. Cette ligne se prolonge de 15 cm sur l'aire de jeu et de 15 cm hors de l'aire de jeu (voir figures 1 et 2).

Règle 2 Validité du but

2.1

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon, l'un de ses coéquipiers ou un officiel d'équipe avant ou pendant le tir. L'arbitre de but siffle (deux coups de sifflet brefs) et confirme la validité du but.

Si le ballon entre dans le but malgré une irrégularité commise par un joueur de l'équipe qui défend le but doit être accordé. Le but ne peut être accordé si un arbitre, le chronométreur ou le délégué a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but.

Remarque : si un objet ou une personne ne participant pas au jeu (spectateur, etc.) empêche l'entrée du ballon dans le but, il faut accorder le but si l'arbitre est convaincu que le ballon a franchi la ligne de but sans cette intervention.

2.2

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement. Si le signal de la fin du match ou de la mi-temps retentit immédiatement après le but et avant l'engagement, les arbitres doivent clairement indiquer (sans engagement) qu'ils ont accordé le but.

Remarque : un but accordé par les arbitres devra être directement inscrit au tableau d'affichage.

2.3

L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur. Il y a match nul si les deux équipes sont marquées le même nombre de buts ou aucun but.

2.4

En cas d'utilisation de réducteur de but souple (mousse, plastique équivalent à ceux utilisés dans les catégories jeunes -11), le but n'est pas accepté si le ballon touche le réducteur de but souple puis entre dans le but.

Remarque : dès que le ballon touche la barre transversale ou le réducteur de but la balle est directement remise au gardien de but.

En cas d'utilisation de réducteur de but rigide (métal, bois), le but est accepté si le ballon touche le réducteur rigide puis rentre dans le but (poteau rentrant).



Règle 3

Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

3.1

La durée normale du temps de jeu pour tous les matchs secs est de 3 x 20 min. La pause à la mi-temps est de 10 minutes. Pour les matchs organisés en tournois, la définition du temps de jeu est à la charge du comité d'organisation (temps préconisé : 1 fois 20 minutes).

3.2

Le match commence avec le coup de sifflet d'engagement de l'arbitre et se termine par le signal sonore automatique de l'installation murale de chronométrage ou par le signal de fin du chronométreur. Si aucun signal de ce type ne retentit, l'arbitre, le chronométreur ou le délégué siffle pour indiquer que le match est terminé.

3.3

Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (arrêt du temps de jeu) et quand il doit reprendre. Un arrêt du temps de jeu est obligatoire lorsque :

- Un joueur tombe de son fauteuil et n'arrive pas à se relever.
- La balle est injouable.
- Une exclusion ou une disqualification est prononcée.
- Un temps mort d'équipe est accordé.
- Le chronométreur ou le délégué technique émet un coup de sifflet.
- Des consultations entre les arbitres sont nécessaires conformément à la règle.

Remarque : lors d'une chute, la sécurité du pratiquant à terre est la priorité s'il se retrouve dans une position pouvant porter préjudice à ses capacités physiques et/ou morales le temps est immédiatement arrêté. Sinon l'arbitre est en droit de laisser poursuivre le jeu (ex : contre-attaque).

Lorsqu'un gardien de but chute, le temps est impérativement arrêté ne laissant pas la possibilité à un attaquant de tirer à nouveau, le jeu sera relancé des 9m.

3.4

Lors d'un match sec, chaque équipe peut demander trois temps morts d'équipe d'une minute chacun par match (sauf durant les prolongations), mais leur nombre se limite toutefois à un maximum d'un seul par tiers temps de jeu réglementaire.

Lors d'un tournoi, la gestion des temps morts est à la charge du comité d'organisation.

Règle 4

Ballon

4.1

Le ballon consiste en une enveloppe de cuir ou de matière synthétique. Il doit être sphérique. La matière extérieure ne peut être ni brillante ni glissante.

4.2

Les dimensions du ballon, c'est-à-dire la circonférence et le poids, sont les suivantes pour les matchs Hand'Fauteuil : 54 à 56 cm et 325 à 375g soit une taille 2.

Remarque : les ballons peuvent être adaptés en fonction de l'âge des joueurs ou du type de Handicap présent lors du match.

4.3

Il faut au moins deux ballons conformes aux exigences des règles 4.1-2 pour chaque match. Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table de chronométrage pendant le match.

4.4

Les arbitres décident quand sera utilisé le ballon de réserve. Dans de tels cas, les arbitres devraient mettre le ballon en jeu rapidement afin de minimiser les interruptions et d'éviter des arrêts du temps de jeu.



Règle 5

Équipe, changements et équipement

L'équipe

5.1

Une équipe est composée de 14 joueurs maximum, tous licenciés à la FFHandball. Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 6 joueurs d'une même équipe. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment. De la même façon, un joueur de champ peut devenir gardien de but à tout moment tant qu'il est identifié comme gardien de but. Si une équipe joue sans gardien de but, 6 joueurs de champ au maximum sont alors autorisés à se trouver en même temps sur l'aire de jeu.

5.2

Les deux équipes doivent en permanence présenter sur le terrain au moins 3 joueurs en situation de handicap (GB compris) ET au moins 1 femme.

Si cette règle n'est pas respectée, l'équipe se verra attribuée une pénalisation. Ces points seront attribués à l'équipe adverse sous forme de buts, + 1 but, + 5 buts etc...

Tableau des points de pénalité :

| SITUATIONS | BUTS À ATTRIBUER AUX ADVERSAIRES |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 0 joueur handicapé ET 0 femme | 9 |
| 0 joueur handicapé ET 1 femme | 7 |
| 1 joueur handicapé et 0 femme | 5 |
| 1 joueur handicapé ET 1 femme | 4 |
| 2 joueurs handicapés ET 0 femme | 3 |
| 2 joueurs handicapés ET 1 femme | 2 |
| 3 joueurs handicapés ET 0 femme | 1 |

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 2 min pour un joueur valide. Il faudra obligatoirement se fier à la reconnaissance handicapée.

Pour éviter les soupçons, chaque équipe devra se munir d'un classeur présentant tous les joueurs avec comme indications : licence handball, photocopie carte d'invalidité pour les joueurs en situation de handicap.

Si l'unique joueuse sur le terrain se voit sanctionnée d'une exclusion temporaire, l'équipe ne se voit pas sanctionnée de l'absence d'une femme sur le terrain. Si elle est sanctionnée d'une disqualification pour sa 3ème exclusion, la joueuse peut alors être remplacée. Dans le cas où la joueuse se voit disqualifiée directement et ne peut être remplacée par une autre, l'équipe est alors réduite d'un joueur pour le temps de jeu restant sur le match.

5.3

Toute équipe est autorisée à utiliser au maximum 4 officiels d'équipe au cours d'un match. Ces officiels ne peuvent pas être remplacés pendant la rencontre. L'un d'entre eux doit être désigné comme « responsable d'équipe ». Il est seul habilité à s'adresser au chronométreur/secrétaire et éventuellement aux arbitres (excepté la gestion des « temps mort d'équipe »).

Un officiel n'est généralement pas autorisé à entrer sur l'aire de jeu au cours du match. Le « responsable d'équipe » s'assurera qu'aucune autre personne que les officiels inscrits sur la feuille de match (au maximum 4) et les joueurs autorisés à participer (voir 4.3) n'est présente dans la zone de changement.

Il est également chargé de veiller à ce que l'équipe respecte le règlement des zones de changement. Des infractions à cette règle conduisent à une sanction progressive pour le « responsable d'équipe ».

5.4

Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.

Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent, pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire / chronométreur, puis être inscrits sur la feuille de match.

Tout joueur autorisé à participer au match peut, entrer en jeu à tout moment via la zone de changement de son équipe.

Le « responsable d'équipe » doit s'assurer que seuls les joueurs habilités à participer entrent sur l'aire de jeu. Une telle irrégularité doit être sanctionnée comme attitude antisportive de la part du « responsable d'équipe ».

5.5

Toute équipe doit fournir à l'inscription de son équipe en championnat et tournois la liste des joueurs susceptibles d'y participer à l'année avec les informations suivantes : numéro de licence handball, une photo ainsi qu'une photocopie de la carte d'invalidité MDPH pour les joueurs en situation de handicap.

Remarque : pour les joueurs mineurs, une attestation parentale spécifiant l'autorisation de jouer avec des personnes majeures est nécessaire.

5.6

Le prêt de joueur n'est autorisé qu'en cas d'entente officielle de clubs, sinon il est soumis à l'accord des 2 équipes.

Remarque : dans le cadre de tournois, le prêt de joueurs est soumis à l'accord de l'ensemble des équipes présentes.



Les changements

5.8

Les remplaçants peuvent pénétrer sur l'aire de jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu. Les joueurs impliqués dans le changement entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement. Ces exigences s'appliquent également au changement des gardiens de but. Les règles de changement s'appliquent également pendant un arrêt du temps de jeu (à l'exception des temps mort d'équipe).

Remarque : en cas d'impossibilité de déplacement des joueurs remplaçants, le changement peut s'effectuer de la place initiale du joueur, tant que la sortie du joueur de champs s'effectue dans cette zone.

5.9

Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable. Si plusieurs joueurs de la même équipe sont coupables d'un changement irrégulier dans la même situation, seul le premier joueur en irrégularité est sanctionné. Le jeu reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse.

5.10

Lorsqu'un joueur supplémentaire pénètre sur l'aire de jeu en dehors de la procédure normale de changement, ou si un joueur intervient depuis la zone de changement de manière illicite dans le jeu, il est sanctionné par une exclusion. Par conséquent, l'équipe doit être réduite d'un joueur sur l'aire de jeu pour les 2 prochaines minutes (indépendamment du fait que le joueur supplémentaire fautif doit également sortir de l'aire de jeu).

Lorsqu'un joueur exclu pénètre sur l'aire de jeu pendant la durée de son exclusion, il est sanctionné par une nouvelle exclusion de deux minutes. Cette exclusion prend effet immédiatement et un autre joueur de l'équipe doit quitter l'aire de jeu pour le reste de la première durée d'exclusion. Dans les deux cas, le match reprend avec un jet franc pour l'équipe adverse.

L'équipement

5.11

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse, ainsi que de celle du/des arbitre(s).

Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur et d'une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes, ainsi que de celle du/des arbitre(s) et du/des gardien(s) de but adverse.



5.12

Les joueurs doivent porter des numéros visibles mesurant au moins 10 cm côté poitrine. Ceux-ci doivent être numérotés de 1 à 99. Un joueur qui permute entre les positions de joueur de champ et de gardien de but doit porter le même numéro dans chacune des positions. La couleur des chiffres doit clairement contraster avec la couleur et le motif du maillot.

Les équipements de protection spéciaux et personnalisés des joueurs n'ont pas besoin d'être de la même couleur que les maillots.

5.14

Un symbole de couleur (ex : chasuble) devra être visible sur les fauteuils des joueurs en situation de handicap afin d'être reconnaissable facilement. Durant le match, il est interdit de transférer cette reconnaissance lors des changements. La couleur utilisée doit être identique pour chaque joueur de la même équipe (cette distinction peut être la même pour les deux équipes).

Règle 6 Fauteuil roulant et sécurité

6.1

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 problème de sécurité ou de fair-play (par décision des responsables de la compétition).

Tous les fauteuils roulants utilisés lors de la rencontre sont examinés par les officiels avant le début.

Remarque : chaque équipe est seule responsable de la maintenance des fauteuils roulants.

Règle 7

Maniement du ballon et jeu passif

6.2

Les spécifications suivantes doivent s'appliquer :
Les fauteuils électriques sont interdits ainsi que les dispositifs de direction, de freinage ou de vitesse.

Une barre horizontale est placée à l'avant du fauteuil roulant (à environ 11 cm au-dessus du sol). Toutefois, il est obligatoire d'utiliser une protection entière à l'avant et sur les côtés du fauteuil afin de protéger les joueurs.

Des supports anti-bascule doivent être attachés au fauteuil à l'avant ainsi qu'à l'arrière.

Le repose pied est obligatoire et doit être fixé.

Chaque fauteuil doit être muni d'un dossier. La hauteur maximale (du sol jusqu'en haut de la partie rembourrée ou la plateforme du siège) ne doit pas dépasser 63 cm.

Les 2 grandes roues à l'arrière ont un diamètre maximum de 71cm soit 28 pouces.

Une main courante sur chaque roue est obligatoire et l'inclinaison des roues est autorisée.

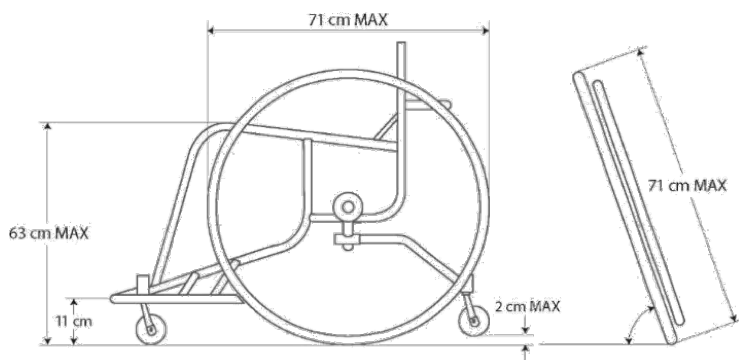
Les deux roues doivent être complètement habillées. En cas d'utilisation d'un habillage, tous les joueurs de la même équipe doivent utiliser le même style d'habillage.

Remarque :

- En cas d'utilisation de rayons en fibres de carbone, aucun habillage n'est nécessaire.
- En cas de problème mécanique, l'arrêt du temps est autorisé dans la limite d'un arrêt de jeu type « temps morts », soit 1min.

6.3

Dimensions maximum d'un fauteuil roulant.



6.4

Les parties supérieures et inférieures des jambes des joueurs doivent être fixées au fauteuil roulant en utilisant des sangles afin d'éviter tout soulèvement ou mouvement/usage de leurs jambes.

Remarque : 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).

7.1

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, des bras, de la tête, du torse, des cuisses.
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre.
- Le fauteuil roulant peut être poussé au maximum 3 secondes ; il est permis de placer le ballon sur les genoux pendant ces poussées.
- L'adversaire est autorisé à prendre le ballon des genoux du joueur.
- Faire 3 poussées au maximum avec le ballon. On considère qu'une poussée est effectuée lorsque :
 - En ayant une main ou les deux sur les mains courantes du fauteuil, effectuer une action de poussée vers l'avant ou l'arrière dans un but de se déplacer balle en main ou sur les genoux.
 - Effectuer 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).
 - En possession du ballon, faire 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 une ou deux mains.
- Faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler), et le reprendre ou le saisir avec une ou deux mains.
- Faire rouler le ballon au sol de manière répétée avec une main et le reprendre ou le saisir avec une ou deux mains. Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes. On considère qu'il y a dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol. Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but. Le joueur peut conduire un dribble tout en manipulant la main courante du fauteuil.
- 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).

Remarque : il est autorisé de subtiliser le ballon sur les genoux de l'adversaire

- 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.
- Se servir des mains courantes du fauteuil pour ramasser un ballon au sol ou le protéger de l'adversaire.
- Rentrer en contact balle en main dans le défenseur sans maîtriser son fauteuil (ex : trop grande vitesse – aucune main sur les mains-courantes) est sanctionné d'un passage en force. Celui-ci sera sanctionné d'une balle perdue et le ballon sera rendu par l'adversaire.

Règle 8

Irrégularités et comportements antisportifs

7.2

Il est interdit :

- Après que le ballon ait été maîtrisé, de le toucher plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but ; cependant le toucher plus d'une fois n'est pas sanctionné si le joueur « commet une faute de réception », c'est-à-dire qu'il ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.
- De jouer le ballon lorsque le joueur est hors du fauteuil au sol ou les fesses décollées de l'assise du fauteuil.
- D'arrêter volontairement le ballon avec son fauteuil dans le but de : Stopper le jeu ou de gagner un avantage de temps.
- De coincer ou lancer volontairement le ballon sous son fauteuil.

Remarque : 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. Il est permis d'utiliser/de toucher le fauteuil roulant pour ramasser le ballon.

- 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 à l'intérieur de la surface de jeu).
- Pour un joueur de champs attrapant / frappant ou repoussant le ballon, de se soulever de son fauteuil ; dans ce cas le joueur sera sanctionné par une exclusion de 2min.
- Pour le gardien de but, de se soulever afin de réaliser une action défensive ; dans ce cas, il sera soumis à la sanction progressive.



8.1

Les infractions sont traitées conformément aux Règles de jeu du Handball à 7 de l'IHF :

- Carton jaune.
- Exclusion de 2 minutes.
- Disqualification.

8.2

Il est permis de :

- Barrer la trajectoire de déplacement de l'adversaire avec son fauteuil roulant dans une lutte pour les positions.
- Utiliser les bras ou les mains pour bloquer le ballon.

8.3

Il n'est pas autorisé de :

- Mettre l'adversaire en danger.
- Arracher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
- Bloquer l'adversaire avec les bras, la main, les jambes, le fauteuil roulant ou d'utiliser toute partie du corps pour le déplacer ou le repousser ; cela inclut une utilisation dangereuse du coude, tant en position de départ qu'en mouvement.
- Rentrer à une vitesse importante dans le fauteuil du joueur adverse sans volonté de jouer le ballon.
- Rentrer dans un joueur adverse avec la volonté de le renverser.
- Stopper la progression d'un joueur adverse sans ballon lors d'une contre-attaque ou d'une phase de jeu de transition.

Remarque : 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.

8.4

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.

Les irrégularités à sanctionner par une exclusion de 2 minutes sont :

- Celles commises avec une forte intensité ou lors d'un déplacement rapide.
- Le fort maintien de l'adversaire sur un laps de temps assez long ou le projeter au sol.
- Les actions non contrôlées contre le corps ou le bras tireur de l'adversaire.
- La tentative de faire perdre le contrôle de son corps ou de son fauteuil à l'adversaire.
- La percussio n du fauteuil roulant sur l'adversaire à grande vitesse. Si cela présente un risque pour l'intégrité physique, l'action sera sanctionnée d'une disqualification directe (cf.8.5).
- La percussio n à l'arrière ou sur le côté du fauteuil roulant de l'adversaire.

8.5

Certaines irrégularités nécessitent d'être sanctionnées par une disqualification directe :

- Lorsqu'un joueur attaque un adversaire de manière à présenter un risque pour l'intégrité physique de ce dernier. 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.
- Les coups portés à l'adversaire, à la tête, au cou et à la nuque.

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 autorisé de se lever lorsque le ballon est hors-jeu.



Règle 9 Cas particuliers

9.1

Les règles sont adaptables en fonction des capacités des joueurs présents lors de la rencontre. Il faut néanmoins le consentement des responsables d'équipes et des arbitres.

Les personnes hémiplegiques pourront jouer, debout, au poste de Gardien de but (sans réducteur de but). Ils ne sont pas autorisés à sortir de leur « zone ».

Développement de l'arbitrage

Arbitrage

Lors d'un tournoi, chaque équipe doit être en capacité de présenter un binôme d'arbitres.

Si possible, 3 arbitres seront présents pour chaque match :

- Le binôme sur le champ.
- Un troisième arbitre d'une autre équipe pour observer les bons changements sur la touche, le nombre de personnes en situation de handicap sur le terrain ainsi que la présence de femme dans chaque équipe.

Suivi

Sur au moins 1 match du tournoi, le binôme sera observé par son responsable d'équipe à l'aide d'une grille établie au préalable par la commission d'arbitrage. Si un responsable d'équipe fait partie du binôme, alors ce sera une autre personne compétente qui les observera.

Cette grille sera transmise, si possible par mail, au binôme ainsi qu'à la commission d'arbitrage.

