

COMMISSION TERRITORIALE DE HANDENSEMBLE

DOSSIER SUIVI PAR : **EMANUELLE GUYOMARCH**

Tél : 06.32.46.73.93

Email : e.guyomarch@handball-paysdelaloire.fr

RÈGLEMENT HAND FAUTEUIL DES PAYS DE LA LOIRE

L'ARBITRAGE

Modifié le 06/10/25

Le hand fauteuil est du handball donc les mêmes règles y sont appliquées. Toutefois, l'utilisation du fauteuil impose quelques adaptations qui figurent ci-dessous :

RÈGLE 1 - L'AIRE DE JEU

Le jeu se déroule sur le terrain de Handball, la zone de but est la même que celle de la zone « valide ».

RÈGLE 2 – TEMPS DE JEU

La durée normale du temps de jeu est de 2 fois 30 minutes avec pause de 10 minutes ou 3 fois 20 minutes avec pause de 5 minutes si accord des 2 équipes. Si désaccord le match se joue en 2 fois 30 minutes.

Les temps de jeu des matchs A/R étant égaux en championnat, le goal avérage particulier est pris en compte en cas d'égalité de points.

Le temps de jeu doit être arrêté pour récupérer le ballon *lorsqu'il n'est plus accessible par les joueurs.*

RÈGLE 3 – LE JOUEUR, LE BALLON

- Tout joueur doit être licencié dans son club. Les licences dirigeant et événementielle ne sont pas autorisées.
- Le fauteuil est considéré comme partie intégrante du joueur.
- Utilisation d'un ballon type 2.
- L'utilisation de la colle est interdite.

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPE, L'ÉQUIPEMENT

L'équipe :

Seuls les joueurs de 14 ans minimum et licenciés FFHB peuvent prendre part aux rencontres. Les licences handensemble et/ou parahand sont obligatoires. Autorisation parentale obligatoire pour les mineurs, valable pour la saison à fournir à chaque match.

Une équipe comprend jusqu'à 14 joueurs, **4 joueurs minimum pour que la rencontre ait lieu**. Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps, que 6 joueurs, gardien de but compris. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Personne en situation de handicap (PSH) = personne en possession d'une carte mobilité inclusion, carte d'invalidité ou RQTH avec certificat médical précisant qu'il y a une atteinte physique ne permettant pas de jouer en valide.

Chaque équipe doit avoir minimum 2 PSH en permanence sur le terrain (GB compris) complétée ou non par des joueurs valides. Si au début du match une équipe ne remplit pas ces conditions, le match est perdu.

Chaque équipe doit avoir au minimum 1 femme obligatoire en permanence sur le terrain. Si blessure de la femme en cours de match et qu'elle ne peut pas être remplacée par une autre femme, l'équipe joue à un joueur de moins. Si une équipe se déplace sans féminine, le match sera déclaré perdu pour l'équipe. Le match peut se jouer, le score sera de 20-0.

Si une PSH se blesse au cours du match et ne peut pas être remplacée par une autre PSH, pas de sanction, le blessé peut être remplacé par un joueur valide.

Il faudra donner en début de rencontre la liste des numéros des joueurs HANDI à la table

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 enfant ne peut pas être utilisé, fauteuil adulte obligatoire.

- Le fauteuil doit être à propulsion manuelle et ne comporter aucune motorisation.

- Le fauteuil comporte une main courante aux deux grandes roues. Le diamètre maximum des deux grandes roues est de 701 mm (28 "). L'inclinaison des roues est autorisée.

-Le fauteuil doit avoir des flasques pour les roues **à rayons en acier**.

- La roue anti-basculer ne doit pas dépasser l'aplomb des grandes roues.
- 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 dans un souci de sécurité.
- 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. En aucun cas les pieds ne doivent dépasser le pare chocs.
- Chaque joueur doit être sanglé **obligatoirement aux pieds, haut cuisses et genoux** pour une raison de sécurité, mais aussi pour éviter d'utiliser les appuis et éviter de décoller les fesses de l'assise. Il est possible de sangler les genoux entre eux indépendamment du fauteuil et ainsi éviter de bloquer le ballon entre les genoux.
- Les dispositifs de direction, de freinage ou de vitesse sont interdits.
- Les accoudoirs, ou tout autre soutien pour le tronc fixé au fauteuil, ne doivent pas dépasser la ligne des genoux ou du tronc en position assise.
- Le fauteuil à cinq ou six roues est autorisé.
- Dans un souci de sécurité, la (les) roue(s) stabilisatrice(s) (roulette anti-basculer) est (sont) obligatoire(s) afin d'éviter les bascules avant ou arrière.
- La hauteur de l'assise (du sol au siège avec le coussin) **ne peut excéder 63 cm**.
- **les fauteuils ne peuvent être modifiés que pour un utilisateur dont le handicap le justifie.**
- Le joueur :
- Les joueurs / joueuses doivent être équipés de lunette conforme (matériaux souple et maintenu par un élastique rigide (cf règlement IHF))
- Possibilité de porter des mitaines souples sans renfort.
- Possibilité de porter un casque de protection en mousse sans renfort

Le gardien évoluera en fauteuil dans un but réduit en hauteur 1m70 du sol au bas de la barre (**réducteur de but rigide**)

Le gardien de but en fauteuil doit toujours avoir au moins une grande roue en contact avec le sol. Au même titre que les joueurs de champ, s'il est valide, il doit être obligatoirement sanglé pieds, hauts cuisses et genoux et ne doit en aucun cas décoller les fesses de l'assise du fauteuil.

Si le GB sort de sa zone lors d'une contre-attaque adverse et qu'il touche le joueur adverse = Attitude antisportive grossière du GB = DISQUALIFICATION

RÈGLE 6 – LE MANIEMENT DU BALLON

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc.
- Garder le ballon en main au maximum 3 secondes
- De pousser pendant 3 secondes
 - 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.
- Sur place ou en mouvement :
 - il est impératif d'avoir le ballon sur les genoux lors de la poussée.
 - Faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou deux mains.
 - Faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois (dribbler) de suite avec une ou les deux mains et le faire rouler au sol, et le reprendre à l'aide de la main courante du fauteuil.
 - Le joueur peut conduire un dribble tout en manipulant la main courante du fauteuil.

Il est interdit de :

- Jouer le ballon lorsque le joueur est hors du fauteuil au sol, les fesses décollées de l'assise du fauteuil ou lorsque le fauteuil n'est plus en équilibre horizontal sur les roues.
- Après un dribble, s'arrêter le ballon en main et de re-dribbler => reprise de dribble

- Récupérer une balle roulant au sol et dribbler = reprise de dribble (si c'est le même joueur qui fait rouler la balle et qui dribble)
- De se faire une passe à soi-même en avant (geste de lancer)
- Il est interdit de frapper volontairement le ballon avec les pieds.
- Pour les joueurs de champ, toucher volontairement le ballon avec le fauteuil ou la partie sous les genoux dans l'intention d'arrêter le jeu ou de prendre un avantage. On laisse la subjectivité de cette règle à l'arbitre.
- Passer la main sous le ballon lors du dribble.
- Coincer le ballon entre les genoux (il doit être posé sur les cuisses sans artifice pour le tenir)
- De prendre le ballon une fois sur les cuisses (considéré comme « sous contrôle »)

Pieds:

- Le joueur peut s'aider de la roue afin de remonter le ballon du sol vers sa hauteur de control
- Le contact du ballon sur les roues, jambes ou moustache du fauteuil **est** considéré comme faute de pieds si ce dernier provient d'un coéquipier.
- Le contact du ballon sur les roues, jambes ou moustache du fauteuil **est** considéré comme faute si ce dernier provient d'un adversaire et tente de lui créer un avantage. (Récupération du ballon)
- Le contact du ballon sur les roues, jambes **n'est pas** à considérer comme faute de pieds si ce dernier provient d'un adversaire et crée un avantage involontaire pour l'équipe adverse.
- Le joueur ne peut pas freiner sa vitesse avec le ballon en contact avec sa roue → Jet Franc adverse
- Le joueur ne peut pas faire avancer son fauteuil avec le ballon en contact avec sa roue → Jet Franc adverse
- Le contact avec la moustache du fauteuil est à considérer comme faute de pieds → Jet Franc adverse (cf ci-dessus pour les cas de figures)
- Le ballon sous le fauteuil → Jet Franc adverse

Il est permis :

- D'utiliser les bras ou les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer.
- De barrer le chemin au joueur adverse avec le corps ou le fauteuil, même s'il n'est pas en possession du ballon où qu'on soit sur le terrain, pas plus de 3 secondes.
- D'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.
- De faire un écran, c'est-à-dire de retarder ou d'empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain. L'écran doit être stationnaire quand le contact a lieu, les roues doivent être au sol.
- Le Porteur de Ballon doit, avant de lâcher la balle, maîtriser l'impact de son fauteuil face à un défenseur arrêté. Sinon, il y a passage en force.
- Le défenseur ne peut impacter que l'avant de l'attaquant (l'axe de roue du fauteuil du défenseur doit être en avant de celui de l'attaquant). Si le défenseur entre en contact sur l'arrière du fauteuil de l'attaquant (en arrière de l'axe de roue) alors il fait faute.

Il est interdit :

- D'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient dans les mains ou sur les genoux/cuisses.
- De barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains, les jambes ou de la repousser ou de défendre en reculant.
- De retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, charger, accrocher le joueur ou le fauteuil, de jeter le fauteuil contre lui.
- Mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon) de manière irrégulière, par l'arrière ou sur le côté
- Rentrer violemment et volontairement en contact avec le fauteuil du joueur adverse.
- De rentrer en contact avec le fauteuil adverse de manière à le renverser.
- De ceinturer (=bloquer son adversaire avec son propre fauteuil sur 3''et plus.)

RÈGLE 8 – SANCTIONS DISCIPLINAIRES

L'échelle des sanctions est la même que pour les valides

- Avertissement
- Exclusion : 2' et la 3ème entraîne la disqualification du joueur.
- Si exclusion d'un officiel = l'équipe doit jouer avec un joueur en moins pendant 2min.
Si une femme ou un PSH est exclu et que l'équipe n'a pas de femme ou de PSH à mettre sur le terrain, pas de sanction supplémentaire. La femme ou la PSH doit rentrer à la fin de l'exclusion.
- Disqualification : la disqualification d'un joueur entraîne l'infériorité numérique de son équipe pendant 2 min. *Si la disqualification concerne une femme ou une PSH et que l'équipe ne peut mettre sur le terrain une autre femme ou PSH, alors l'équipe joue à un joueur de moins le reste du match.*

RÈGLE 9 – L'ENGAGEMENT

L'engagement est exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre de l'aire de jeu dans n'importe quelle direction. Le joueur exécutant l'engagement doit se situer dans le cercle avec toutes les roues du fauteuil dans le cercle jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet.

Les adversaires doivent être en dehors du cercle. Si pas de cercle de tracé, les adversaires doivent être au minimum à 3m du joueur qui engage.

RÈGLE 10 – LA REMISE EN JEU

Le porteur du ballon doit chevaucher la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Il ne lui est pas permis de poser le ballon sur le sol et de le reprendre à la main ou de le faire rebondir et de le reprendre en main. Les adversaires doivent être au minimum à 3m du joueur qui engage.

RÈGLE 11 – LE JET DE 7 MÈTRES

Lors de l'exécution *du jet de 7 mètres sans poussée*, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avec les roues du fauteuil, avant que le ballon n'ait quitté sa main.

RÈGLE 12– MARQUER UN BUT

Un but est validé quand le ballon a franchi intégralement la ligne de but et dans le cadre du but.

Le but est réduit par une barre transversale rigide : l'entièreté du réducteur est considérée comme barre transversale. Au même titre qu'une transversale rentrante, si le ballon frappe le bord inférieur du réducteur du but et que le ballon rentre dans le cadre, alors **le but est validé**.