



International
Handball
Federation

IX. Règles de jeu

d) Handball en fauteuil roulant – quatre contre quatre

Édition : 19 février 2021



Table des matières

Préface	2
Article 1 – Les règles de base	2
Article 2 – Les spécifications du fauteuil roulant	7
Article 3 – Le jeu	7

Remarque : Afin de simplifier les textes de ce règlement, il sera utilisé de manière générale la forme masculine, pour les personnes féminines et masculines (joueurs, officiels, arbitres et toutes autres personnes).



Préface

Les présentes Règles de jeu du handball en fauteuil roulant « quatre contre quatre » de l'IHF suivent essentiellement les Règles de jeu du handball en fauteuil roulant « six contre six » de l'IHF, malgré une forte influence du beach handball, notamment en ce qui concerne le nombre de joueurs et la façon de compter les buts (points). Le nombre réduit de joueurs permet de mieux profiter de l'espace individuel, d'augmenter la dynamique du jeu, de créer de meilleures conditions préalables pour la mise en place éventuelle de compétitions séparées pour les équipes masculines et féminines, et offre des possibilités nettement meilleures de recruter des joueurs et de réduire les coûts économiques.



Article 1

1. Les règles de base

1.1. Le jeu

Le handball en fauteuil roulant oppose deux équipes de quatre 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.

1.2. L'équipe

Une délégation d'équipe est composée au maximum de 14 personnes, y compris un nombre maximum de 10 joueurs et un nombre maximum de quatre (4) officiels d'équipe. Un nombre minimum de huit (8) joueurs doit être présent au début du match.

Quatre (4) joueurs au maximum par équipe peuvent se trouver sur le terrain. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Le nombre total de points de classification des joueurs qui se trouvent sur le terrain ne doit pas dépasser à aucun moment le nombre total de 12 points conformément aux règles et règlements de classification. Lors des compétitions avec des équipes mixtes, au moins deux joueuses doivent faire partie de chaque équipe, à moins que le règlement de la compétition concernée n'en dispose autrement. Au moins une joueuse par équipe doit se trouver sur le terrain à tout moment.

Le gardien de but est le joueur désigné par l'équipe pour défendre le but et il joue comme les autres joueurs assis dans le fauteuil roulant.

Tout joueur se trouvant sur le terrain peut assumer le rôle du gardien de but à tout moment, mais un seul joueur peut entrer et rester dans sa propre zone de gardien de but en même temps. Par conséquent, le gardien de but ne porte pas un maillot spécial de gardien de but mais le même maillot que le reste de l'équipe.

Si plus d'un joueur pénètre en même temps sur la surface de but avec l'intention de procéder à une action défensive face à l'adversaire, d'intercepter ou de dévier un ballon qui se dirige vers le but, son équipe doit être sanctionnée par un jet de 7 mètres.

Remarques :

Les équipes ne sont pas autorisées à jouer avec moins de quatre (4) joueurs pour des raisons tactiques afin de jouer avec des joueurs ayant des points de classification plus élevés s'il existe une possibilité de compléter l'équipe avec des joueurs ayant moins de points de classification.

Si une équipe ne respecte pas cette règle, les arbitres doivent exiger la correction de la composition de cette équipe et sanctionner de manière progressive l'entraîneur pour comportement antisportif.

Si plusieurs joueurs d'une équipe souffrent de blessures, l'équipe peut poursuivre le match ou le tournoi avec moins de joueurs.

Le match peut se poursuivre, même si le nombre de joueurs de l'une des équipes est réduit à moins de quatre (4) joueurs.

Si le nombre de joueurs d'une équipe est réduit, le nombre maximum de points de classement autorisés est le suivant :

- *en cas de trois (3) joueurs sur le terrain, un nombre maximum de 9 points est autorisé sur le terrain ;*
- *en cas de deux (2) joueurs sur le terrain, un nombre maximum de 6 points est autorisé sur le terrain ;*

Pour déterminer le nombre maximum de points sur le terrain, la moyenne des points par joueur est toujours prise en compte.

C'est l'arbitre qui juge si le match doit être arrêté définitivement et à quel moment.

1.3. Les joueurs

Un joueur ne peut participer à une compétition officielle que si l'Équipe chargée de la classification du handball en fauteuil roulant estime qu'il est autorisé à participer.

Les joueurs doivent avoir un âge minimum de 15 ans pour participer aux compétitions seniors (l'âge au jour du début de la compétition est pris en compte). Une autorisation écrite de la part des parents des joueurs de 15 à 18 ans doit être présentée avant chaque tournoi.

1.4. Le temps de jeu

Les matchs sont disputés en deux périodes de jeu de dix (10) minutes dont les résultats sont

comptabilisés séparément.

La pause entre les deux périodes est de cinq (5) minutes.

Chaque équipe a droit à un temps mort d'équipe d'une minute au cours de chaque période du temps de jeu réglementaire.

Les équipes n'ont pas droit à un temps mort pendant une troisième période (période décisive).

L'équipe qui demande un temps mort d'équipe doit être en possession du ballon.

1.5. Le ballon

Les ballons utilisés lors des tournois officiels de l'IHF doivent être conformes aux dispositions du Règlement du ballon de l'IHF, notamment aux dispositions concernant les ballons de handball joués sans résine.

1.6. L'aire de jeu

Les dispositions relatives au handball en salle et au handball en fauteuil roulant « six contre six » s'appliquent.

1.7. Le but

Les buts doivent avoir une dimension intérieure 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.



1.8. La validité des points et les critères de départage

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 ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir.

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 ou le chronométreur a interrompu le match avant que le ballon n'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, sauf dans le cas où le gardien de but exécute un renvoi et le ballon ne franchit pas la ligne de surface de but. Un but

marqué dans le propre but par n'importe quel joueur compte un point.

Après chaque but, le match est repris par un renvoi du gardien depuis sa surface de but.

En cas d'égalité à la fin d'une période, la décision intervient selon le principe du « Golden Goal ». La période continue de la manière suivante :

- a. Après une pause d'une minute, la période est reprise et se poursuit jusqu'à ce que l'une des équipes marque un but, ce qui met fin à cette période.
- b. Si, après cinq (5) minutes, aucune équipe n'a marqué de but, le « Golden Goal » est considéré comme terminé et le vainqueur de la période est déterminé par une série de cinq (5) tirs au but (« shoot out »).

Commentaire : Lors du « **shoot out** », qui commence après le coup de sifflet de l'arbitre, un joueur part du centre du terrain avec le ballon en main (comme lors d'une contre-attaque) et doit faire face au gardien de but et tenter de marquer un but, en respectant les Règles de jeu.

Dans ce cas précis, il est interdit de placer le ballon sur les genoux pendant que le fauteuil est poussé pendant 3 secondes au maximum.

Tout comme pendant le temps de jeu régulier, les équipes ne sont pas obligées de désigner un gardien de but déterminé, mais sont autorisées à changer de gardien de but pendant le « shoot-out ».

S'il n'y a pas de vainqueur après le premier tour, le « shoot-out » se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe mène au score après un nombre égal de tirs par équipe.

Lorsque les deux périodes ont été gagnées par la même équipe, celle-ci est déclarée vainqueur général avec 2 points à 0.

Le résultat est nul si chaque équipe gagne une période. Dans ce cas, les équipes joueront une troisième période (période décisive) de cinq (5) minutes. S'il n'est toujours pas possible de déterminer un vainqueur après la troisième période, le vainqueur est déterminé par une série de cinq (5) tirs au but (« shoot-out »).

Si un match est décidé par une troisième période décisive, le résultat général sera de 2 à 1 points pour l'équipe qui a gagné la période décisive.

1.9. Les buts spectaculaires

Les situations de but attractives et spectaculaires sont comptabilisées avec deux (2) points :

- Un joueur tire et marque un but directement après avoir complètement tourné sur lui-même (rotation de 360°) avec le fauteuil roulant.

Remarque : Le joueur doit effectuer une rotation complète de 360°, et la rotation doit être effectuée avec une seule main.

- Un but inscrit par un gardien de but depuis sa surface de but.

Les buts attractifs et spectaculaires marqués pendant le « shoot-out » valent également deux (2) points.

1.10. Le jet de 7 mètres

Un but inscrit lors du jet de 7 mètres vaut deux (2) points.

1.11. L'équipement

Le matériel suivant est interdit :

- Résine destinée à la manipulation du ballon
- Équipement de protection avec des éléments métalliques
- Orthèses
- Supports pour les doigts, les mains, les poignets, etc. en matières plastiques, métal, etc.

L'utilisation du matériel suivant est autorisée :

- Équipement de protection rembourré/souple (non métallique)
- Ruban adhésif pour les doigts, les bras, etc.
- Prothèses

Remarques :

L'utilisation de prothèses n'est autorisée qu'avec l'approbation de l'Équipe chargée de la classification du handball en fauteuil roulant.

Les prothèses ne seront acceptées que si elles sont rembourrées/souples (non métalliques).

Les joueurs qui utilisent des prothèses pour jouer doivent également les utiliser pendant l'évaluation effectuée par l'Équipe de classification du handball en fauteuil roulant.

L'ensemble des équipements utilisés par les équipes est à présenter pour décision finale lors de la réunion technique.

Le Règlement pour les équipements de protection et accessoires de l'IHF s'applique.

1.12. La tenue de jeu

Chaque équipe doit être en possession de deux (2) tenues de jeu (une tenue plus claire/une tenue plus sombre). Les maillots doivent comporter le numéro du joueur sur le devant (à une hauteur de 10 cm). Tous les joueurs d'une même équipe qui se trouvent sur le terrain doivent porter une tenue identique, y compris le gardien de but.

Les autres accessoires sportifs utilisés, tels que les bandeaux de poignets, les bandanas, les maillots de corps portés sous la tenue, etc. doivent être noirs, blancs ou de la couleur prédominante de la tenue. 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. Un autocollant de la couleur correspondante et portant le numéro du joueur sera placé sur le dossier du fauteuil roulant à la suite de la classification.

Classe 1 = vert Classe 3 = bleu
Classe 2 = jaune Classe 4 = rouge

1.13. 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 des jambes.

Tout soulèvement d'un joueur de champ frappant/repoussant le ballon est sanctionné par une exclusion jusqu'au prochain changement de possession du ballon. Tout soulèvement du gardien de but lors d'une action défensive est sanctionné par une exclusion jusqu'au prochain changement de possession du ballon et un jet de 7 mètres accordé à l'équipe adverse.



Article 2

2. Les spécifications du fauteuil roulant

Les dispositions relatives au handball en fauteuil roulant « six contre six » s'appliquent.



Article 3

3. Le jeu

3.1. Le maniement du ballon

Les dispositions relatives au handball en fauteuil roulant « six contre six » s'appliquent.

3.2. Les infractions aux règles

Les infractions sont traitées conformément aux Règles de jeu du beach handball de l'IHF :

- Exclusion (nombre de joueurs réduit jusqu'au prochain changement de possession du ballon)
- Disqualification (carton rouge)

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 ;
- barrer les trajectoires de déplacement de l'adversaire avec son fauteuil roulant.

Il est interdit de :

- arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains ;
- barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, ou le fauteuil roulant, de le repousser ou de le percuter avec le corps. L'utilisation des coudes pour sortir de la situation ou pendant le déplacement fait également partie des comportements interdits ;
- retenir l'adversaire (par le fauteuil roulant, le corps ou le maillot), même s'il peut 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 mètres, 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 une faute au moins de manière progressive en commençant avec des exclusions et puis une disqualification.

Irrégularités à sanctionner par une exclusion

Même une faute ayant un impact physique très faible peut se révéler très dangereuse et avoir des conséquences potentiellement très graves, si elle est commise à un moment où l'adversaire n'est pas préparé et ne peut donc pas se protéger. C'est le risque encouru par le joueur et non la nature apparemment mineure du contact physique qui doit être pris en compte pour déterminer la pertinence d'une disqualification.

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 ;

- dépasser le nombre de points de classification maximal par équipe.

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 de l'officiel d'une équipe s'applique toujours au reste du temps de jeu.

Remarque :

En cas d'une exclusion/d'une disqualification, le nombre maximal de points de classification de l'équipe est réduit par le nombre de points du joueur exclu jusqu'au prochain changement de possession du ballon.