

**Règles**

**Du jeu**

**pour**

**Handi-ball assis**

**International**

## **I. L'idée du jeu**

Sur un terrain divisé au centre par une ligne et à 1 m du sol par un bandeau bicolore constituant ainsi deux camps distincts deux équipes, composés de 5 joueurs chacune sont assises face à face.

Chaque équipe doit attraper mains tendues la balle qui lui est lancée et la renvoyer à la partie adverse jusqu'à ce qu'une faute soit commise et mette fin à la partie en cours. Le but du jeu des 2 parties est d'envoyer la balle au-dessus du filet de manière à la rendre inaccessible ou avec difficulté.

Toute faute fera valoir un point pour l'équipe adverse. L'équipe qui aura obtenu le plus de points durant la partie aura gagné.

## **II. Composition de l'équipe**

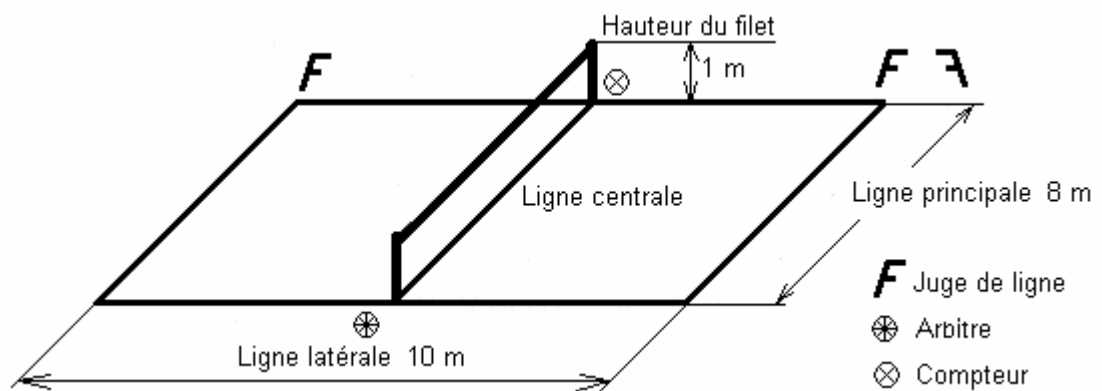
- Nombre de points total par équipe: 19,5 points
- Celui-ci peut être modifié par décision du comité.
- 5 joueurs font partie de l'équipe. Le total du nombre de points des joueurs ne peut pas dépasser ce nombre de points total appliqué.
- Le port de prothèses des bras ou des jambes ou tout autre accessoire similaire de maintien ne sera pas admis durant le jeu.

## III. Règles du jeu

### 1. Terrain

1.1. Illustration du terrain voir table des matières.

Le terrain de jeu est rectangulaire: 10 m de long sur 8 m de large.



1.2. Il est divisé par un axe central en 2 camps. Le sol doit être plane.

1.3. Les lignes de délimitation (de base et latérales) et l'axe central doivent être tracées distinctement au sol.

Les lignes de limite font partie intégrale du terrain et l'axe central démarque les deux camps. Les tracés doivent être de 3 à 5 cm. Une balle qui vient toucher ces lignes, reste valable dans le jeu.

1.4. Un filet bicolore de 5 cm d'épaisseur vient diviser le terrain de jeu à son centre. Sa partie supérieure est à 1 m de hauteur du sol. Bien tendu, ce filet se trouve fixé de part et d'autre du terrain de jeu par des poteaux. Les points d'intersection du centre et de côté doivent être marqués au sol par des pointillés de 10 cm de long.

1.5. Tenir éloignés des lignes de démarcation toute autre ère de jeu, spectateurs ou autres obstacles qui pourraient gêner les joueurs.

## **2. Balle et choix**

- 2.1. La balle doit être une balle de Volley. Elle sera gonflée de manière rigide et uniforme.
- 2.2. Pour les jeux, chaque équipe peut apporter une balle digne de ce nom. Si une équipe ne le souhaite pas au commencement de jeu, elle aura perdu le choix de la balle pendant le jeu entier.
- 2.3. L'arbitre décide si la balle correspond aux exigences. Indépendamment à l'alinéa 2.2, il peut également déterminer le choix de la balle.
- 2.4. Avant chaque partie, les deux capitaines et l'arbitre déterminent le choix du terrain et de l'engagement par tirage au sort, auquel cas le gagnant peut choisir un des deux.  
Ces éléments sont inversés après la mi-temps. Il peut être renoncé à un changement de balle pour la 2ème mi-temps sur accord tacite des deux équipes.
- 2.5. Pour se protéger, les joueurs peuvent porter des pantalons rembourrés, des éléments antiglisse, des genouillères et coudières.

## **3. Les équipes**

- 3.1. Chaque équipe doit démarrer avec 5 joueurs. Ce nombre ne peut pas différer pendant toute la durée du jeu, toute équipe incomplète en début de jeu perdra la partie.
- 3.2. Le nombre de remplaçants est défini dans le paragraphe 3.1. Ces joueurs doivent être déclarés lors de la composition de l'équipe ainsi que sur le protocole de jeu. Des joueurs non déclarés ne pourront pas entrer sur le cours.
- 3.3. Avant le début de jeu, le capitaine devra pointer le nom des joueurs sur la feuille de match.
- 3.4. Dans chaque partie, 2 joueurs d'une équipe peuvent être remplacés. Ils doivent correspondre à la liste des remplaçants définis à l'alinéa 3.2.
- 3.5. Un remplacement n'est possible que sur une propre initiative ou pendant la mi-temps. Le changement répété entre joueurs titulaires et joueurs de remplacement est permis.
- 3.6. Lorsqu'un joueur est retiré du jeu en raison d'une blessure ou qu'il a été exclu, le remplacement doit être fait sur le champ. A cet effet s'applique la règle 3.7 et 3.8.  
Des joueurs exclus du jeu ne pourront plus rentrer dans le même jeu.

- 3.7. Tout remplaçant devra se faire connaître par le délégué et par l'arbitre. Toute infraction à la règle lors d'un remplacement constituera une faute.
- 3.8. Le nombre de points par équipe ne doit pas être dépassé même après un changement de joueur.
- 3.9. Des infractions à la règle 3.1 à 3.4 et à 3.6 et 3.8 conduisent à la rupture du jeu.

## **4. Durée du jeu**

- 4.1. La durée régulière de jeu consiste en 2 mi-temps, chacune de 7 minutes. Le temps perdu par les interruptions doit être rattrapé à la mi-temps durant laquelle le jeu a été interrompu.
- 4.2. Avec des jeux dépendant du système K.o, une prolongation de 2 x 3 minutes. Peut avoir lieu après un match nul et joué sans coupure comme le décrit la règle 2.4. Si cette prolongation aboutit également à un match nul, le jeu pourra continuer jusqu'à 2 scores de différence conformément à la règle 2.4.
- 4.3. La durée de jeu de départage correspond au temps de jeu régulier.

## **5. Impact**

- 5.1. Par l'impact, il faut entendre chaque bref contact de la balle avec la main ouverte (paume ou dos de la main).
- 5.2. La balle peut être effleurée ou poussée du bout des doigts.
- 5.3. Il est permis de toucher la balle des deux mains. Toutefois deux contacts consécutifs sera traduit comme étant une faute.
- 5.4. Il sera interdit de toucher la balle des bords de la main ou les poings fermés ainsi qu'avec une main bandage, par contre le port d'un bandeau de maintien du poignet n'excédant pas 5 cm sera toléré.
- 5.5. Des retards d'impact par maintien en l'air, conservation ou passation de la balle seront reconnus comme faute.
- 5.6. En envoyant la balle dans le camp adverse:
  - 5.6.1. le tronc du joueur ne devra pas se détacher du siège, à moins que cela soit la suite de l'impact;
  - 5.6.2. plus de main sur la balle lorsque celle-ci aura déjà survolé le filet;
  - 5.6.3. aucune main, même si celle-ci vient à peine de se détacher de la balle ne devra venir gêner un adversaire.

## **6. Cours de jeu**

- 6.1. Chaque partie de jeu commence avec le signal de départ et prend fin avec une faute. Après chaque faute, la balle est remise en jeu par l'équipe qui l'avait déclenchée.
- 6.2. Seule compte la faute commise pendant la partie en cours et lui fait prendre fin par cette faute.
- 6.3. Ni la bande située à l'intérieur des lignes latérales, ni les bandes de démarcation devront être foulées par la balle ou par un joueur durant la partie jouée.
- 6.4. Si la balle vient à toucher un poteau de fixation du filet ou tout autre poteau situé en dehors des champs délimités, il ne sera pas reconnu de faute.
- 6.5. Toute balle qui touchera le sol en dehors du champ d'action apportera une faute à l'équipe qui l'aura eue en main la dernier.
- 6.6. Au cours de la partie, le déplacement ne devra pas s'effectuer ni debout ni à genoux. Le joueur ne devra pas recevoir la balle en position debout ou à genoux.
- 6.7. Le joueur pourra se soulever de tout son corps de son siège pour lancer la balle à l'engagement.
- 6.8. Tout attardement de façon incohérente dans le camp adverse sera retenu comme faute.

## **7. Mise en jeu**

- 7.1. A la mise en jeu, la balle doit être jouée par 3 joueurs avant qu'elle ne parvienne au camp adverse. Elle doit rebondir au moins une fois au sol entre les 3 joueurs.
- 7.2. La balle est dans le jeu lorsque le premier joueur qui engagera aura lancé la balle en l'air de manière distincte.
- 7.3. L'engagement est terminé dès que la balle aura été saisie par le troisième joueur. C'est seulement à ce moment qu'un adversaire pourra attraper la balle.
- 7.4. Une faute sera reconnue si lors de l'engagement la balle ainsi en l'air n'est pas saisie par l'équipe adverse mais qu'elle est récupérée ou vient à nouveau percuter le sol.
- 7.5. Le coup d'envoi peut être donné en dehors de son propre camp mais la percussion au sol devra se faire dans son camp.

- 7.6. L'engagement est valable lorsque la balle aura été touchée ou frappée par les 3 joueurs et aura atteint au moins une fois le sol avant de passer librement au-dessus du filet, pour parvenir à l'intérieur du champ d'action du camp adverse ou toucher un adversaire dans ou en dehors de son camp.
- 7.7. Un engagement retardé conduit à la faute.  
Le retard est reconnu lorsque:
  - 7.7.1. la balle se trouve dans le camp de l'équipe désignée et que l'engagement n'a pas démarré dans les 5 secondes qui suivent ou
  - 7.7.2. lorsque la balle se trouve dans le camp adverse et qu'elle n'est pas renvoyée dans les 5 secondes qui suivent à l'équipe désignée.
- 7.8. Une faute est reconnue si une équipe donne l'engagement sans en être autorisée.

## **8. Retour de frappe et passe**

- 8.1. La balle lancée par l'adversaire peut être directement réceptionnée après avoir survolé le filet, passer de mains ou encore renvoyée immédiatement à l'adversaire ou après avoir rebondi une fois au sol pour passer de mains dans son propre camp, ou renvoyée à l'équipe adverse.
- 8.2. La balle peut;
  - 8.2.1. être jouée deux fois par la même personne en étant entre deux, passée dans d'autres mains.
  - 8.2.2. être saisie trois fois en tout.
  - 8.2.3. Ne toucher qu'une fois le sol entre deux.
  - 8.2.4. On considérera comme deux touches une balle saisie par deux joueurs en même temps.
- 8.3. La passe doit s'effectuer par frappe.
- 8.4. Le retour de frappe est validé lorsque la balle atteint le sol du camp adverse ou un adversaire ou encore, en dehors du camp adverse un adversaire avant qu'elle n'ait touché le sol.
- 8.5. Si lors d'une passe ou d'un retour de frappe la balle survole le filet, il est permis de la rejouer dans son propre camp. Le propre joueur n'a pas de privilège devant un adversaire.
- 8.6. Si lors d'une passe, la balle glisse sous le filet dans le camp adverse, elle peut être restituée sous celui-ci ou qu'elle vient à toucher le sol du camp adverse lors de l'envoi ou du renvoi.

- 8.7. Aucune faute n'est reconnue si un joueur des deux équipes vient à saisir au vol en même temps la balle au-dessus du filet (heurt) ou en dehors du terrain de jeu et que cette dernière vient toucher le sol, reprise de la frappe interrompue. Si après s'être heurtés, la balle tombe sur le filet dans l'un des camps cette équipe aura droit à nouveau à trois passes.
- 8.8. Lorsque la balle qu'on essaie de passer ou renvoyer survole en dehors des lignes délimitées sur son propre camp, elle peut être remise en jeu tant qu'elle n'aura pas touché le sol.
- 8.9. Lorsqu'un joueur:
  - 8.9.1. est gêné par un adversaire, un point est attribué à l'équipe défavorisée.
  - 8.9.2. lorsqu'un jeu est compromis par un spectateur ou tout autre obstacle à l'intérieur de son camp, pas de faute – la dernière touche est rejouée.
  - 8.9.3. pour tout empêchement par un propre joueur, remplaçant ou coach, faute pour son équipe
- 8.10. Lors d'une partie, la balle:
  - 8.10.1. ne doit pas venir toucher les parois de la salle ni des appareils qui y seraient fixés (faute).
  - 8.10.2. lors d'une passe dans son propre camp, ne doit pas venir toucher le plafond de la salle ni les appareils qui y sont fixés (pas de faute).
  - 8.10.3. lors d'une passe dans le camp adverse, elle ne doit pas venir toucher le plafond de la salle ni les appareils qui y sont fixés (faute).

## **9. Classement**

- 9.1. Toute faute commise par une équipe est prise en considération et fait profiter l'équipe adverse.
- 9.2. Est désignée comme gagnante, l'équipe qui aura atteint le plus de points dans les délais impartis.
- 9.3. En cas d'interruption d'un jeu ce dernier est déclaré comme perdant pour l'équipe qui l'aura déclenchée. Evaluation 10:20 touches qui reste valable lors de l'annulation d'un jeu.
- 9.4. Évaluation de points pour jeux de groupe, voir règle 6 évaluation et classement de tournoi.



## **10. Juge de jeu**

- 10.1. Chaque jeu est conduit par un arbitre ainsi que 3 juges de ligne, un délégué et une personne qui note les points et le temps de jeu.
- 10.2. L'arbitre s'assure avant le jeu des normes du terrain, des balles ainsi que des tenues des joueurs. Il tire au sort avec les deux capitaines le côté du terrain et l'engagement, il vérifie la feuille de match avant la partie et contrôle qu'elle débute à l'heure prévue. Il signe et fait signer les deux capitaines sur la feuille de match.
- 10.3. L'arbitre fait débiter et arrêter le jeu, il a le droit de l'interrompre ou de l'arrêter. Il siffle ou clame pour annoncer le début et la fin des mi-temps, les interruptions de jeu et les avantages. En cas de jeux simultanés sur plusieurs terrains, le chrono peut être centralisé. L'arbitre reste toutefois responsable de son jeu.
- 10.4. l'arbitre veille à la bonne application des règles de jeu et prend toutes les décisions concernant ces questions. Ses décisions sont irrévocables.
- 10.5. Il désigne de la main chaque touche.
- 10.6. L'arbitre se doit de réprimander un joueur en cas de conduite déplacée ou d'anti-jeu et selon le cas, le faire quitter le terrain.
- 10.7. Pendant la partie, l'arbitre se tient à l'extérieur du champ d'action, sur la ligne latérale, à côté du filet de manière à contrôler les juges de ligne et les afficheurs de scores. Si la balle vient à le toucher à l'intérieur du camp, le dernier engagement sera repris. Si elle l'atteint en dehors du champ d'action, une faute sera imputée à l'équipe qui l'aura eue en main en dernier.
- 10.8. Les trois juges de ligne soutiennent l'arbitre dans le maintien des règles et des points indiqués sur l'illustration et lui font signe selon le cas soit en agitant un drapeau ou/et en l'interpellant.
- 10.9. Les afficheurs de scores et le délégué sont responsables pour indiquer et noter les touches ainsi que pour la surveillance et annotation de changement de jeu. Ils se laissent confirmer le résultat du jeu.

## **11. Série de mesures d'ordre**

### 11.1. Avertissement

Un avertissement doit être donné dès le moindre comportement non sportif. Par exemple:

- Durées de jeu
- Exclamations intermédiaires dérangeantes
- Critique contre les décisions de l'arbitre et des juges de ligne

### 11.2. Avertissements (carte jaune)

Les avertissements sont enregistrés sur la feuille de match. Il doit être donné un avertissement dans les cas suivants:

- Par exemple: Lors d'un comportement non sportif renouvelé après qu'il y ait déjà eu un premier avertissement verbal.
- en cas de faute grave.
- critique continue contre les décisions de l'arbitre pendant et/ou après le jeu.

### 11.3. Renvoi (carte rouge)

Tout renvoi doit être enregistré sur la fiche de match. Les joueurs ainsi désignés seront exclus du jeu en cours. L'exclusion du prochain jeu est confirmée par l'arbitre. Renvois dans les cas suivants:

- après répétition d'un avertissement (carte jaune) homologué dans le paragraphe 11.2.
- comportement grossier et non sportif à l'encontre d'un joueur ou d'un membre de l'équipe d'arbitrage.
- insultes à l'égard de tout membre de l'équipe d'arbitrage, pendant ou en dehors d'un jeu.

### 11.4. Exclusion de tournoi/championnats

Exclusion d'un tournoi ou d'un championnat dans les cas suivants:

- répétition des infractions spécifiées sous paragraphe 11.3 renvoi (carte rouge) et lorsqu'une deuxième carte rouge a été attribuée ou serait nécessaire.
- l'exclusion est exprimée par le tribunal d'arbitrage, retenue sur la fiche de match et dénoncée à la Commission européenne de jeux de balle assis.
- est voué à l'exclusion immédiate, tout joueur en cas d'atteinte sur toute personne, pendant ou après le tournoi/championnat sur le lieu d'organisation du jeu.

### 11.5. Interdiction au jeu/exclusion

Une interdiction de jeu ou exclusion ne peut être exprimée que par la Commission européenne de jeux de balle assis. Il peut être la conséquence d'infractions désignées dans le paragraphe 11.4.

Mais aussi dans le cas suivant: boycottage délibéré d'un tournoi/championnat, ou après avoir déclenché des arrêts de jeux de manière répétitive.

Ces règles pour jeux de balle assis et la série de mesures d'ordre qui s'y appliquent entrent en vigueur au 10 juin 1994 par décision de la Commission européenne de jeux de balle assis.