



LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



Championnats Multisports Adaptés

Netball

RÈGLEMENT 2024-2025

Version Mars 2024

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Avenue du Centenaire, 69 - 6061 Charleroi

Tel: +32 (0)71.10.67.50

Email: info@handisport.be

www.handisport.be



Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	2
Table des matières	3
1. Présentation du championnat NETBALL.....	4
2. Déroulement d'une journée	5
2.1. Les missions des éducateurs	5
a) A l'arrivée du club	5
b) Pendant la journée	5
c) A la fin de la journée	5
2.2. Les missions des sportifs	6
3. Le règlement	6
3.1. Les scores	6
a) Les points.....	6
b) Le classement	6
3.2. Les aptitudes / division	7
a) Division 1.....	7
b) Division 2.....	7
c) Division 3.....	7
3.3. Règlement technico-sportif ET adaptations.....	7
a) Terrain et matériel.....	7
b) Exécution du service	8
c) Le jeu	8
d) Rappels aux équipes/joueurs.....	9
e) Rappels aux arbitres	9
f) Rappels aux coachs	10

1. Présentation du championnat NETBALL

Le championnat adapté de netball est destiné au public adulte en situation de handicap intellectuel, vivant en institution.

Ce championnat se déroule en journée, en semaine. 3 (ou 6) journées de championnat sont organisées de la mi-septembre à la mi-juin. Lors de la première journée, les divisions peuvent être réajustées selon les nécessités identifiées par le coordinateur/l'animateur sportif de la LHF. Les éducateurs prennent le soin en amont de définir la division de chacun selon le niveau réel de chacun des sportifs (voir règlement – définition des aptitudes attendues par division).

Il y a un maximum de 3 divisions (de 1 à 3). Selon les participants, ce nombre peut être réduit.

- La division 1 est destinée aux joueurs les plus autonomes, aux joueurs qui comprennent le jeu et s'adaptent à celui-ci. Leurs mouvements sont fluides et contrôlés.
- Les divisions 2 et 3 sont destinées aux personnes ayant le plus de difficultés tant au niveau de la compréhension que de la motricité.
- Il y a un maximum de 9 équipes par division.
- Dans le cadre d'une organisation à 3 journées, chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division 1 fois ; 4 matchs par journée sont joués par tous :
 - Journée 1 :
 - Une journée de jeu d'évaluation est proposé ; chacun sur le terrain de la division correspondante (changement de division si nécessaire)
 - Championnat : 0 match est joué par tous.
 - Journée 2 :
 - Championnat : 4 matchs sont joués par tous.
 - Journée 3 :
 - Championnat : 4 matchs sont joués par tous.
 - Remise des prix du championnat.
- Dans le cadre d'une organisation à 6 journées, chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division 2 fois ; 4 matchs par journée sont joués par tous (selon le même principe que l'organisation à 3 journées - voir ci-dessus) :
 - 0 match lors de la journée 1 (cfr adaptations éventuelles des divisions)
 - 4 matchs lors des journées 2 – 3 – 4 - 5

- 2 matchs lors des « play-offs » de la journée 6 (+ remise des prix) :
 - 3 poules de 3 sont formées (1-2-3/4-5-6/7-8-9)
 - Chaque équipe se rencontre au sein de la poule.
- Chaque journée débute à 09h45 et se termine à 15h30.
- Les sportifs peuvent arriver à partir de 9h15.

2. Déroulement d'une journée

2.1. Les missions des éducateurs

a) A l'arrivée du club

- **L'éducateur met tout en œuvre pour arriver à l'heure. Le cas échéant, il prévient ! Sans nouvelle, les matchs sont lancés selon la planification établie. Toute absence est notifiée d'un forfait !**
- L'éducateur installe son groupe au choix dans la salle (gradins – bancs – chaises)
- L'éducateur annonce la présence de son club à la table d'accueil/de marque.
- L'éducateur surligne en vert son équipe présente sur la feuille de présence.

b) Pendant la journée

- L'éducateur gère/encadre au mieux la dynamique de son groupe institutionnel.
- L'éducateur se rend à la table de secrétariat/arbitrage pour sélectionner les matchs qu'il va arbitrer, il surligne en vert les matchs et note les résultats à la fin de ceux-ci.
- L'éducateur arbitre le match de manière neutre et fair-play, en respectant le règlement.

c) A la fin de la journée

- Les éducateurs aident pour le rangement de la salle : Attention, les filets ne peuvent pas être manipulés par les résidents.
- Les éducateurs vérifient que leurs sportifs ont bien toutes leurs affaires.

➔ **ATTENTION ! Les éducateurs sont tenus de veiller à rendre les locaux dans un état correct et soigné, d'être attentifs à la propreté des tables de repas, des vestiaires et des toilettes.**

2.2. Les missions des sportifs

- Les sportifs ont une tenue adaptée à la pratique du sport.
- Les sportifs sont présents dans un esprit sportif de camaraderie et de fair-play.
- Les sportifs peuvent aider à arbitrer si leur niveau de compréhension le permet, mais l'éducateur doit être présent.
- Les sportifs ne peuvent pas venir noter leur score eux-mêmes, ni sélectionner leur match.

3. Le règlement

3.1. Les scores

a) Les points

- Division de **1 à 3** : 1 Set gagnant de 25 points avec 2 points d'écart OU 14 minutes maximum de jeu (Ex-aequo – balle de match - dans ce cas, il ne faut pas 2 points d'écart).
- Pour un match **gagné**, l'équipe remporte **3 points**.
- Pour un match **perdu**, l'équipe remporte **1 point**.
- Pour un match **perdu par forfait**, l'équipe aura **0 point**.
- **Une équipe qui est absente 2 fois sans justificatif est forfait pour le reste du championnat.**

b) Le classement

- Le classement se réalise par division, en fonction du nombre de points à la fin des 3 (ou 6) journées.
- Une remise des prix est organisée la troisième (ou 6^{ème}) journée, avec une récompense pour les trois premiers de chaque division et une médaille de participation pour les autres.
- La LHF se charge d'organiser cette remise des prix (et de prévoir les médailles et récompenses associées).

3.2. Les aptitudes / division

a) Division 1

Être capable techniquement d'attraper une balle au vol aisément sans l'aide de la poitrine ou des jambes ; Savoir se déplacer pour jouer la balle ; Compréhension du règlement officiel.

b) Division 2

Être capable de lancer la balle ; règles adaptées ; pas de technique précise.

c) Division 3

Être capable de lancer la balle ; règles adaptées ; pas de technique précise ; réceptions et lancers hasardeux ; difficultés de déplacement.

3.3. Règlement technico-sportif ET adaptations

- ➔ Sauf communication contraire ci-dessous, le championnat adapté de netball se réfère au règlement officiel de volleyball en vigueur : [CLIQUEZ ICI](#)
- ➔ Tous les ballons peuvent cependant être attrapés à une ou 2 mains, et relancés après avoir « marqué » une position d'arrêt.
 - En division 1, le règlement est appliqué.
 - En division 2, le règlement est appliqué avec davantage de tolérance.
 - En division 3 : le règlement est adapté selon les besoins et les déficiences.

a) Terrain et matériel

❖ Le terrain :

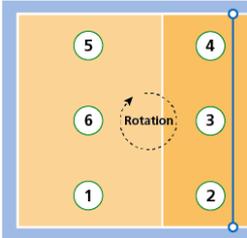
- Le terrain de jeu a une longueur de 18m et une largeur de 9m.

❖ Le matériel :

- En division 1, la hauteur du filet est de 2m24.
- En divisions 2 et 3, la hauteur du filet est fixée à 2m10.

b) Exécution du service

- Si l'équipe qui réceptionne le service gagne le point, elle obtient le droit au service et l'obligation d'effectuer une rotation en avançant ses joueurs d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.



- Le service est la mise en jeu du ballon par « le numéro 1 », dans sa zone de service (derrière la ligne de fond), qui lance la balle avec une ou 2 mains.
 - Division 1 : 1 seul essai
 - Division 2 : 2 essais (le premier selon les règles officielles – possibilité d'avancer dans le terrain pour le deuxième).
 - Division 3 : 2 essais et possibilité d'être dans le terrain pour effectuer son service.
- Au moment du service, chaque équipe doit se trouver dans son camp et chaque joueur à sa place.
- Après le lancer de service, les joueurs peuvent se déplacer et occuper n'importe quelle position dans leur zone de jeu.
- Lors du service (contrairement au cours du jeu), le ballon ne peut pas toucher le filet.
- Dans les divisions 2 et 3, si un serveur « enchaîne » 3 services gagnants (à la suite), le serveur doit être changé (rotation des 6 joueurs).

c) Le jeu

- Chaque équipe a droit à un maximum (obligatoire en divisions 2 et 3) de trois touches pour renvoyer le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse. Le ballon peut être lancé à une ou deux mains
- En division 1 : le joueur attrape le ballon avec la (les) main(s) sans l'aide d'une quelconque autre partie du corps.
- En division 2 et 3 : le joueur peut s'aider de la poitrine et des jambes pour attraper le ballon
- Deux ou plusieurs joueurs peuvent toucher le ballon en même temps sans qu'il y ait de faute. Si la touche a été effectuée en même temps par 2 coéquipiers, on compte 2 touches pour la possession.

- En division 2 et 3, un rebond est autorisé dans l'échange (après que le ballon a passé le filet) MAIS pas entre les passes.
- Toute progression avec le ballon est interdite ; Lorsqu'un joueur attrape le ballon en mouvement, 2 appuis pour s'arrêter sont acceptés. En possession du ballon, le joueur peut pivoter sur l'un des 2 pieds d'appui.
- Le bloc est autorisé. Il ne compte pas comme une touche.
- Seuls les joueurs numéros 2-3-4 (avants) peuvent réaliser des « lancers d'attaque » dans la zone des 3 mètres. Les joueurs numéros 1-6-5 (arrières) peuvent réaliser les « lancers d'attaque » derrière cette ligne des 3 mètres.
- Le smash est autorisé – 2 appuis d'élan sont acceptés pour aider au « saut » ; les mains ne peuvent franchir le filet (plan vertical).
- Aucun joueur ne peut toucher le filet ou le camp adverse (franchir la ligne médiane) pendant le jeu.

d) Rappels aux équipes/joueurs

- Une équipe se compose d'un minimum de 6 joueurs et d'un maximum de 12 joueurs, ainsi que d'un entraîneur au minimum.
- Les joueurs portent une tenue et des chaussures adaptées à la pratique du sport. Ceci pour autant que, selon la(es) déficience(s) existante(s), une autre tenue ou d'autres chaussures ne soient indiquées. Les joueurs d'une même équipe se présentent en tenue uniforme.
- Les joueurs ne portent pas d'objets (bagues, bracelets, montres) susceptibles de causer des blessures lors du jeu.
- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- Les changements de joueurs sont illimités ; 1, 2 ou plusieurs joueurs peuvent être remplacés à la fois. Le serveur ne peut, lui, être remplacé.

e) Rappels aux arbitres

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre siffle chaque fois qu'il estime nécessaire ; avant chaque service ; lors des fautes ; ...
- L'arbitre annonce le point dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis. L'arbitre l'annonce à la fin de chaque point en énonçant d'abord le

nombre de points de l'équipe au service et, ensuite, le nombre de points de l'équipe qui sera en réception.

- Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Sont sanctionnés :
 - Les dégâts volontaires à l'équipement ;
 - Des cris excessifs ou un langage inconvenant ;
 - Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge du club auquel adhère le contrevenant. Sanctions :
- ➔ L'arbitre sanctionne ses excès selon la situation. Les sanctions vont d'un avertissement – la perte du point voire du match.

f) Rappels aux coaches

- Le coach est responsable du comportement de ses joueurs
- Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay.
- Le coach a le droit de procéder à un remplacement de ses joueurs ; dans tel cas, il s'adressera à l'arbitre.
- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- La LHF rappelle qu'en cas de dégâts occasionnés aux installations sportives, les frais associés aux dégâts seront à la charge du participant responsable des dégâts. L'assurance de la LHF n'intervient pas dans de telles circonstances.