



Para Hockey

REGLEMENT CHAMPIONNAT 2026-2027

Version juillet 2026



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.....	4
1. Présentation du championnat de para-hockey	5
2. Déroulement d'une journée.....	5
2.1. L'organisation.....	5
2.2. Les missions des éducateurs.....	6
a) A l'arrivée du club.....	6
b) Pendant la journée	6
c) A la fin de la journée.....	6
2.3. Les missions des sportifs.....	6
3. Le règlement	7
3.1. Les scores.....	7
a) Les points.....	7
b) Le classement.....	7
3.2. Règlement technico-sportif ET adaptations	7
a) Terrain et matériel	7
b) Déroulement d'un match	8
c) Rappels aux équipes/joueurs	11
d) Rappels aux arbitres	12
e) Rappels aux coaches.....	12

1. Présentation du championnat de para-hockey

Le championnat de para-hockey est destiné au public adulte en situation de handicap intellectuel, vivant en institution.

Actuellement, des championnats de para-hockey sont mis en place dans les provinces du Hainaut, du Brabant-Wallon et à Bruxelles.

Ce championnat se déroule en journée, en semaine. 6 journées de championnat sont organisées de septembre à juin au sein d'un même club.

La première journée sera consacrée à une formation pour les éducateurs des équipes inscrites. Le but est de pouvoir les former et outiller sur la pratique du hockey, sur les exercices qui peuvent être réalisés et le règlement qui sera d'application lors du championnat.

La dernière journée de championnat : journée finale rassemblera toutes les équipes des 3 championnats de para-hockey (Hainaut – Bruxelles – Brabant-Wallon).

2. Déroulement d'une journée

2.1. L'organisation

- La journée débute à 10h et se termine à 15h.
- Les sportifs peuvent arriver à partir de 9h45.
- Le club organisateur met à disposition les infrastructures sportives nécessaires aux dates planifiées avec la LHF, la LFH et Hockey Together.
- Le club organisateur s'assure de disposer au minimum d'un terrain de hockey (90m x 55m).
- Le club organisateur installe également les goals et les séparations de terrain.
- Les coordinateurs LHF et/ou LFH se rendront sur place lors de la première et lors de la dernière journée de championnat.

- Les coordinateurs LHF et/ou LFH se rendront sur place pour organiser et animer la remise des prix lors de la dernière journée de championnat.
- Les clubs organisateurs sont garants de la bonne organisation générale des événements.

2.2. 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 (gradins – bancs – chaises - cafétaria).
- L'éducateur annonce la présence de son club au responsable du club organisateur.

b) Pendant la journée

- L'éducateur gère/encadre au mieux la dynamique de son groupe institutionnel.
- 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 des terrains.
- 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.

2.3. 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.

3. Le règlement

3.1. Les scores

a) Les points

- Pour un match **gagné**, l'équipe remporte **3 points**.
- Pour un match **égalité**, les deux équipes remportent **2 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 en fonction du nombre de points accumulés à la fin des 6 journées.
- ❖ Une remise des prix est organisée lors de la 6^{ème} journée, avec une récompense pour les trois premiers et une médaille de participation pour les autres.
- ❖ La LHF, la LFH et Hockey Together se chargent d'organiser cette remise des prix (et de prévoir les médailles et récompenses associées).

3.2. Règlement technico-sportif ET adaptations

a) Terrain et matériel

- ❖ Le terrain :
 - Dimensions du terrain : longueur 55 mètres – largeur 30m (1/3 de terrain de hockey standard).
 - Le jeu à six est joué sur un quart de terrain. Ce terrain mesure 55 mètres de long et 23 mètres de large. La ligne de fond et la ligne des 23 mètres du terrain sont les lignes latérales du terrain de jeu à six. Les lignes latérales du terrain servent de lignes de fond pour les joueurs. Le cercle délimitant la zone de tir sera tracé à l'aide de marquages plats à 12 mètres du goal. Les buts sont

placés au milieu de la ligne de fond. Il peut s'agir d'un (mini) but avec un panneau arrière et des panneaux latéraux, ou d'un but monté à l'aide de plots. Le but a une largeur de 3,66 mètres, soit la taille d'un but de hockey normal.

- Comme le montre le schéma, l'idéal serait d'installer deux terrains de hockey à six sur un terrain entier, avec deux quarts vides entre les deux. On peut également délimiter trois champs en laissant un des 2 terrains centraux non-occupés, ou quatre champs, mais l'inconvénient est que la balle peut facilement atterrir sur un autre champ.
- Pour des raisons de sécurité, retirez le but utilisé par les équipes grand terrain du terrain de jeu à six.

❖ Le matériel :

- Les buts sont de dimensions standard.
- Les balles sont en plastiques léger et les sticks en plastique léger et souple.
 - Ce matériel est fourni par le LFH à l'ensemble des participants lors de la 1^{ère} journée.

❖ Tenues / équipement du joueur

- Dans le cadre du Parahockey scolaire, les joueurs ne sont pas obligés de porter des protèges tibias et un protège dents. En outre, ils doivent porter des chasubles par équipe et des chaussures appropriées.
- Il n'y a pas de gardien lors des championnats, tous les joueurs sont des joueurs de champs.

b) Déroulement d'un match

❖ Durée d'un match

- Un match dure 2 x 7min30 avec une pause de 1 minute maximum

❖ Lancement d'un match

- Le capitaine serre la main des arbitres et du capitaine de l'équipe adverse avant le début du match. Les arbitres et les capitaines des deux équipes décident qui jouera sur quel côté (le sens du jeu) et qui commencera le jeu (le

coup de départ) au moyen d'un tirage au sort. Puis a lieu la "poignée de main" : les équipes se serrent la main et celle des arbitres et souhaitent aux autres un bon match.

- La mise en jeu est effectuée depuis le centre du terrain. Elle peut être jouée dans n'importe quelle direction. Les adversaires doivent se tenir à une distance d'au moins trois mètres de la balle. Après la mi-temps, la mise en jeu est effectuée par l'autre équipe.

❖ Jouer la balle

- La balle ne peut être jouée qu'avec le côté plat et le côté du stick. La balle ne doit jamais être jouée haute (c'est-à-dire pas au-dessus de la hauteur des genoux) lors de l'exécution des mouvements de jeu. Il est permis de soulever la balle, à condition que cela ne soit pas dangereux et ne dépasse pas la hauteur des genoux. Jouer intentionnellement la balle vers le corps en dessous de la hauteur des genoux est également considéré comme un jeu dangereux.
- La sécurité passe avant tout, c'est pourquoi il vaut mieux siffler une utilisation dangereuse du stick et "haute" que d'interdire l'utilisation, par exemple, de la frappe comme moyen de déplacer la balle.

❖ But

- Un but est marqué lorsque la balle est entièrement passée au-delà de la ligne de but. Il n'y a but que si la balle a été touchée ou jouée par un attaquant à l'intérieur de la surface du but et n'a pas quitté cette surface. Si un attaquant joue la balle vers le but depuis l'intérieur de la surface de but et que la balle entre dans le but par un pied ou un stick d'un défenseur, un but est également marqué.
- Lors d'une tentative de but, la balle ne doit pas s'élever plus haut que les éléments suivants pendant toute la durée du tir :
 - Hauteur de la planche
 - Hauteur des genoux
- Attention – en aucun cas il ne peut y avoir de jeu dangereux, sauf s'il est provoqué par un défenseur et que la balle va directement dans le but. Dans ce cas, il y a un avantage et le but compte.

❖ Règle de distance

- Lors d'un arrêt de jeu, l'équipe adverse doit toujours rester à au moins cinq mètres de la balle jusqu'à ce qu'elle est remise en jeu. Dans le cas d'un coup franc offensif à moins de cinq mètres de la surface de but et d'un corner long, les deux côtés (sauf celui qui reçoit la balle) doivent mettre une distance d'au moins cinq mètres entre eux et la balle.

❖ Self-pass

- Dans le cas d'un coup d'envoi, d'un coup franc, d'une touche, et d'un corner long, un joueur peut prendre la balle lui-même sans la passer à un coéquipier. Il est important de contrôler la balle avant de la prendre, afin qu'elle soit (presque) immobile. Après cela, le joueur peut courir avec la balle immédiatement. Lorsque la balle est prise dans les cinq mètres de la surface de but, elle doit avoir parcouru cinq mètres ou avoir été touchée par un joueur de l'équipe défensive avant de pouvoir être jouée dans la surface de but.

❖ Coup franc

- Quand un coup-franc est-il donné ?
 - **Kick.** Lorsque la balle touche le pied et désavantage l'adversaire.
 - **Jeu dangereux.** Il y a jeu dangereux lorsque 1) on balance le stick dangereusement et 2) on joue la balle trop haute.
 - **Obstruction.** L'empêcher de manière non autorisée son adversaire : retenir*, pousser, taper ou frapper le stick de l'adversaire, bloquer, faire basculer, etc.
- Si un joueur fait quelque chose qui n'est pas autorisé, c'est-à-dire commet une faute, l'autre équipe obtient un coup franc. Les dispositions suivantes s'appliquent à un coup franc :
 - La balle doit être mise en jeu à l'endroit de l'infraction ;
 - Le joueur doit clairement tenter d'arrêter la balle. Il n'est donc PAS nécessaire qu'il soit complètement immobile ;
 - La balle ne peut pas être jouée vers le haut.
- L'équipe offensive commet une infraction dans le cercle.

- Si l'équipe offensive commet une infraction à l'intérieur du cercle, l'équipe défensive bénéficie d'un coup franc. La balle peut être prise n'importe où dans le cercle ou juste au bord. Jusqu'à ce que la balle soit remise en jeu, l'équipe adverse doit garder une distance d'au moins cinq mètres.
- L'équipe défensive commet une infraction dans le cercle.
 - Si l'équipe défensive commet une infraction à l'intérieur du cercle, l'équipe offensive bénéficie d'un coup franc. Le coup franc doit être exécuté à l'extérieur du cercle (au bord du cercle), dans la ligne de l'endroit de la faute. La balle doit avoir parcouru cinq mètres (passe ou self-pass) ou avoir été touché par un joueur du côté de la défense avant de pouvoir entrer dans le cercle. Lorsque la balle est jouée, les deux côtés doivent garder une distance d'au moins cinq mètres de la balle.

❖ Dégagement

- Il y a dégagement lorsque la balle dépasse la ligne de fond et est touchée en dernier par un attaquant. La balle est jouée au bord du cercle par l'équipe défendant, à hauteur de l'endroit où elle a franchi la ligne de fond. L'équipe attaquante garde une distance minimale de cinq mètres de la balle jusqu'à ce qu'elle soit remise en jeu.

❖ Long corner

- Un long corner est accordé lorsque la balle dépasse la ligne de fond et est touchée en dernier par un défenseur. La balle est prise par l'équipe attaquante sur la ligne de touche, à cinq mètres de la ligne de fond. La balle doit avoir parcouru cinq mètres (passe ou self-pass) ou avoir été touchée par un joueur du côté de la défense avant de pouvoir être jouée dans le cercle.
- Lorsque la balle est placée à l'endroit du long corner, les deux joueurs doivent garder une distance d'au moins cinq mètres de celle-ci.

c) Rappels aux équipes/joueurs

- Une équipe se compose d'un maximum de six joueurs de champ but et d'éventuels remplaçants. Les joueurs peuvent être remplacés à tout moment près de la ligne du milieu. D'abord, un joueur quitte le terrain, puis le joueur remplaçant y entre. Chaque équipe a un capitaine.

- 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. Plusieurs joueurs peuvent être remplacés à la fois.

d) Rappels aux arbitres

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
 - L'arbitre siffle chaque fois qu'il estime nécessaire ; lors des fautes ; ...
 - 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 à l'exclusion du joueur.

e) 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, la LFH et Hockey Together rappellent 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.