



RÈGLEMENT NETBALL

Saison 2026-2027

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS

Ligue Handisport Francophone

Grand'Rue 3 - 6000 Charleroi

Tel : +32 (0)71.11.60.80

Email : info@handisport.be

www.handisport.be



TABLES DES MATIÈRES

Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	2
TABLES DES MATIÈRES	3
1. Présentation du championnat.....	5
2. Déroulement d'une journée.....	6
2.1. Les missions des éducateurs	6
a) À l'arrivée du club	6
b) Pendant la journée.....	6
c) À la fin de la journée	6
2.2. Les missions des sportifs	7
3. Le règlement.....	7
3.1. Les scores	7
a) Les points	7
b) Le classement.....	7
3.2. Les aptitudes par catégorie.....	8
a) Catégorie A.....	8
b) Catégorie B.....	8
c) Catégorie C.....	8
3.3. Le règlement technico sportif adapté.....	8
a) Nombre de joueurs	8
b) Adaptation des points et sets	8
c) Attraper le ballon	8
d) Terrain.....	9

e)	Exécution du service	9
f)	Le jeu	9
3.4.	Rappels à tous	10

1. Présentation du championnat

Le championnat adapté de netball est destiné au public adulte en situation de handicap intellectuel qui participe sous l'accompagnement et la responsabilité d'un éducateur ou d'une personne encadrante.

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

Les participants sont répartis dans les catégories et les divisions de celles-ci. Le nombre de division dépend du nombre de sportifs.

- La première catégorie 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.
- La dernière catégorie est destinée aux personnes ayant le plus de difficultés tant au niveau de la compréhension que de la motricité.
- Il y a maximum 12 équipes et minimum 6 équipes par division. Il y a maximum 9 équipes par terrain disponible.

Dans le cadre d'une organisation à 3 journées, chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division 1 ou 2 fois ; 3 ou 4 matchs par journée sont joués par tous :

- Journée 1 :
 - o Une journée de jeu d'évaluation est proposée. Des changements de division peuvent être opérées, (si nécessaire) à la suite de cette journée. L'éducateur et le responsable LHF de ce championnat en discutent ensemble.
 - o Au terme de cette journée, les résultats ne sont pas comptabilisés pour le championnat.
- Journée 2 :
 - o Championnat : 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
- Journée 3 :
 - o Championnat : 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
 - o Remise des prix du championnat

Dans le cadre d'une organisation à 6 journées : chaque équipe rencontre toutes les équipes de sa division au moins 2 fois ; 3 ou 4 matchs sont joués par tous (selon le même principe que l'organisation à 3 journées – voir ci-dessus) :

- Journée 1 :

- Matches tests (changements éventuels de division).
- Journée 2 – 3 – 4 – 5 :
 - 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
- Journée 6 :
 - 2 matchs sont joués par tous lors des « play-offs » :
 - 3 poules de 3 sont formées (1-2-3/4-5-6/7-8-9) ou adapté selon le nombre de équipes.
 - Chaque équipe se rencontre au sein de la poule.
 - Remise des prix du championnat.
- Chaque journée débute à 9h45 et se termine à 15h30.
- Les sportifs peuvent arriver à partir de 9h30.

2. Déroulement d'une journée

2.1. Les missions des éducateurs

a) À 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 ! (cfr règlement général CMA).**
- L'éducateur installe son groupe au choix dans la salle (gradins – bancs – chaises).
- L'éducateur annonce la présence de son club à la table de secrétariat – arbitrage.
- L'éducateur indique en vert les présents et en rose les absents sur la feuille de présence (ou autres couleurs prévues par l'organisateur).

b) Pendant la journée

- L'éducateur gère/encadre au mieux la dynamique de son groupe institutionnel ; il est responsable du comportement de ses joueurs.
- L'éducateur se rend à la table de secrétariat – arbitrage, 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 collaboration avec l'éducateur de l'équipe adverse, en respectant le règlement.

c) À la fin de la journée

- Les éducateurs aident pour le rangement.

- 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.
 - Les éducateurs vérifient que leurs sportifs ont bien toutes leurs affaires.
- 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 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.
- Tous les clubs doivent être identifiables par une tenue homogène. Les différentes équipes doivent être reconnaissables entre-elles.
- Les sportifs ne portent pas d'objets (bagues, bracelets, montres) susceptibles de causer des blessures lors du jeu.
- Les sportifs sont présents dans un esprit sportif de camaraderie et de fair-play.
- Le sportif ne peut pas venir noter son score lui-même.

3. Le règlement

3.1. Les scores

a) Les points

- Pour un match **gagné**, le joueur remporte **3 points**.
- Pour un match **perdu**, le joueur remporte **1 point**.
- Pour un match **perdu par forfait**, le joueur aura **0 point**.
- Un joueur doit être **présent à au moins 2/3 du nombre total de journées**. En cas d'absence excédant ce seuil, il sera déclaré forfait pour le reste du championnat.

b) Le classement

Le classement se réalise par division, en fonction du nombre de points à la fin du championnat. Il est actualisé après chaque journée.

Une remise des prix est organisée la dernière journée du championnat, avec une récompense pour tous.

La LHF se charge d'organiser cette remise des prix (et de prévoir les récompenses associées).

7 /11

3.2. Les aptitudes par catégorie

a) Catégorie A

Être capable de suivre le règlement officiel ; Avoir une approche tactique ; être capable d'adapter son jeu en fonction du jeu de l'adversaire.

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.

b) Catégorie B

Être capable de suivre le règlement officiel où quelques règles sont adaptées.

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

c) Catégorie C

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

3.3. Le règlement technico sportif adapté

➔ Le championnat adapté de netball se joue selon le règlement ci-dessous.

a) Nombre de joueurs

Une équipe se compose d'un **minimum de 6** joueurs et d'un **maximum de 12** joueurs, ainsi que **d'un entraîneur** minimum.

b) Adaptation des points et sets

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).

c) Attraper le ballon

Tous les ballons peuvent être attrapés à une ou deux mains, et relancés.

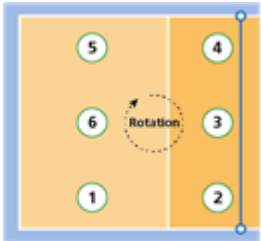
- En catégorie A : le règlement est appliqué
- En catégories B et C : le règlement est appliqué avec davantage de tolérances.
 - Lorsqu'un joueur attrape le ballon, il peut le toucher, le bloquer à l'aide d'une autre partie du corps.
 - Le contre n'est pas toléré ; il est obligatoire de marquer l'arrêt en attrapant le ballon.

- 3 touches sont obligatoires avant de relancer le ballon à l'adversaire.
- Une tolérance au marcher est applicable pour les réceptions en mouvement.

d) Terrain

- Le terrain de jeu a une longueur de 18m et une largeur de 9m.
- La hauteur du filet est de :
 - 2m43 en catégorie A
 - 2m24 en catégorie B
 - 2m10 en catégorie C

e) 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 deux mains.
 
 - Catégorie A : **1 seul essai**.
 - Catégorie B : **2 essais** (le premier selon les règles officielles ; selon la tolérance de l'arbitre, possibilité d'avancer avant la ligne des 3m pour le deuxième).
 - Catégorie C : **2 essais** et possibilité d'être dans le terrain, avant la ligne des 3m, pour effectuer son service.
- Au moment du service, chaque équipe doit se retrouver 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. Le service est alors remis.
- Dans les catégories B et C, si un serveur « enchaîne » 3 services gagnants (à la suite), le serveur doit être changé (rotation des 6 joueurs).

f) Le jeu

- Chaque équipe a droit à un maximum (obligatoire en catégorie B et C) de 3 touches pour renvoyer le ballon par-dessus le filet dans le camp adverse. Le ballon peut être lancé à une ou deux mains.

- En catégorie A : le joueur attrape le ballon avec la (les) main(s) sans l'aide d'une quelconque autre partie du corps. Une tolérance est accordée pour un contact au niveau de la poitrine dans le mouvement.
- En catégories B et C : 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 catégorie B et C, un rebond est autorisé dans l'échange (après que le ballon ait 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.
 - En catégories B et C, lors de la réception en mouvement du ballon, le marcher est toléré.
- **Le bloc est autorisé uniquement en catégorie A.** 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 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 ni toucher le filet.
- Aucun joueur ne peut toucher le filet ou le camp adverse (franchir la ligne médiane) pendant le jeu.

3.4. Rappels à tous

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre annonce chaque service.
- L'arbitre annonce le point dès que la balle cesse d'être en jeu et qu'un point a été acquis.
- 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 ;

- Un langage ou un comportement 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 – du set – du match.
- **En cas de remplacement d'un joueur, il est préférable de faire appel à un joueur d'un niveau équivalent.** Si cela n'est pas possible et qu'un ou plusieurs joueurs d'un niveau supérieur sont alignés, l'éducateur devra mettre en place des règles spécifiques afin de limiter leur influence sur le jeu. À défaut d'une telle intervention, l'arbitre pourra exclure le joueur concerné du match.
- 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 peut procéder à un remplacement de ses joueurs à chaque arrêt de jeu (point marqué).