



International
Handball
Federation

IX. Règles de jeu

d) Handball en fauteuil roulant à quatre

Édition : 1^{er} juillet 2026



Table des matières

I. Préface	2
Règle 1 – Le jeu	2
Règle 2 – L'équipe	2
Règle 3 – Les joueurs	3
Règle 4 – Le temps de jeu et les temps morts d'équipe	4
Règle 5 – Le ballon	5
Règle 6 – L'aire de jeu	5
Règle 7 – Le but	6
Règle 8 – La validité des points et la détermination du résultat du match	7
Règle 9 – L'équipement	9
Règle 10 – Les tenues de jeu	10
Règle 11 – Les bandages (strapping)	10
Règle 12 – Le maniement du ballon	11
Règle 13 – Les infractions aux règles	12
II. Les spécifications du fauteuil roulant	15
III. Interprétations des Règles de jeu	16

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).



I. Préface

Le nombre de joueurs permet de profiter au mieux de l'espace individuel, de favoriser une haute dynamique du jeu, de créer des conditions préalables plus favorables 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.



Règle 1

1. Le jeu

Le handball en fauteuil roulant à quatre oppose deux équipes de quatre joueurs chacune. 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.



Règle 2

2. L'équipe

1. 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.

2. 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 11 points conformément aux règles 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.

3. Le gardien de but est un joueur qui est autorisé à pénétrer sur la surface de but pour défendre le but. 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 pour procéder à une action défensive face à l'adversaire ou pour essayer d'intercepter ou de dévier un ballon qui se dirige vers le but, son équipe doit être sanctionnée par un jet de 7 mètres. Si le joueur supplémentaire assumant le rôle du gardien de but sur sa propre surface de but intercepte ou dévie le ballon qui se dirige vers le but, ce joueur supplémentaire assumant le rôle du gardien de but doit être sanctionné par une exclusion.

Commentaires :

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, en commençant par une exclusion.

4. 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 ;

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

Remarque :

Si aucune joueuse n'est en mesure de jouer (à cause d'une blessure ou d'une disqualification), l'équipe concernée est réduite d'un joueur pour le temps de jeu restant du match. En outre, le nombre total de points de classification maximum de l'équipe est réduit à 8.



Règle 3

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.



Règle 4

4. Le temps de jeu et les temps morts d'équipe

Le temps de jeu

1. 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.

Commentaire :

En raison de la courte durée des périodes de match, les arbitres devraient considérer la possibilité d'arrêter le temps immédiatement en cas d'interruptions de jeu, telles que les suivantes :

- *le ballon sort du terrain de jeu et est hors de portée des joueurs.*
- *les joueurs se heurtent accidentellement de telle sorte qu'ils ont besoin d'aide pour soulever leurs fauteuils roulants.*

Temps mort d'équipe

2. 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.

3. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a) Sanction progressive commençant par une exclusion de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer.
- b) Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon.

4. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe alors que l'équipe adverse est en possession du ballon et a une occasion manifeste de but, la décision suivante est prise et la sanction suivante est prononcée :

- a) Disqualification (carton rouge) de l'officiel d'équipe qui a demandé le temps mort d'équipe en appuyant sur le buzzer.
- b) Jet de 7 mètres pour l'équipe en possession du ballon.

Remarque :

Si les délégués ou les arbitres ne peuvent pas identifier la personne qui a demandé le temps mort d'équipe incorrect, l'officiel d'équipe responsable sera sanctionné conformément aux sanctions susmentionnées.

5. Lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe immédiatement après avoir perdu la possession du ballon et qu'il est clair que ce n'était pas intentionnel, le match reprend selon la décision technique en fonction de la situation sur le terrain au moment de l'interruption.



Règle 5

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.



Règle 6

6. L'aire de jeu

La superficie totale du terrain doit être d'au moins 48 m de long et 28,5 m de large. Le terrain est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large comprenant une surface de jeu et deux surfaces de but. Les grands côtés sont appelés lignes de touche ; les petits, lignes de but (entre les montants) ou lignes de sortie de but (de part et d'autre des montants). La zone de changement doit être 4,5 m de long. Une zone de sécurité de 4 m le long des bancs des remplaçants et de 2 m des autres côtés devrait entourer le terrain. De chaque côté, au maximum quatre chaises sont mises à disposition aux officiels d'équipe.

Figure 1 : L'aire de jeu

Toutes les dimensions sont indiquées en cm.

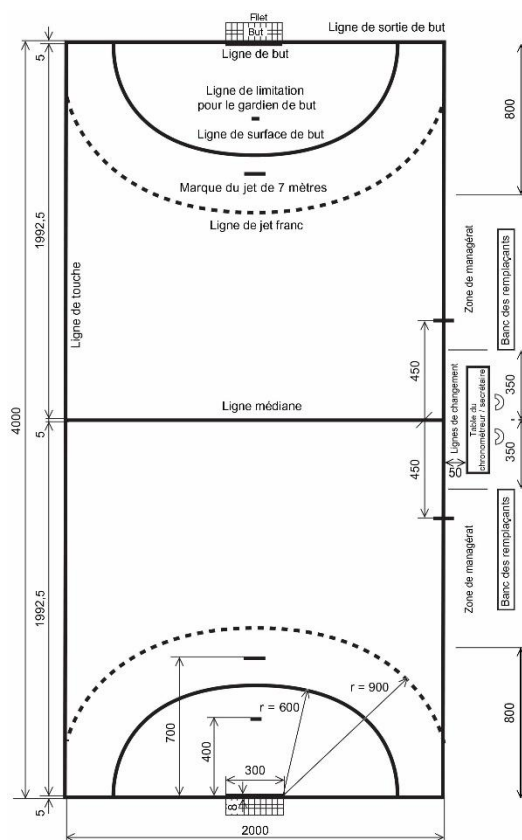
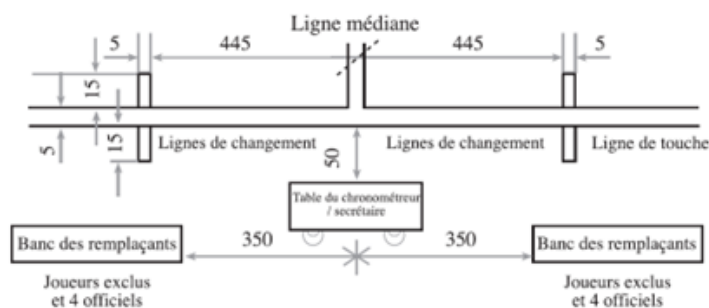


Figure 2 : Lignes de changement et zone de changement



Règle 7

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.



Règle 8

8. La validité des points et la détermination du résultat du match

La validité des points

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

2. 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.

3. Un (1) point est attribué dans les cas suivants :

- a) Un joueur envoie le ballon dans son propre but
- b) Tous les autres buts qui ne sont pas cités au point 8:4.

4. Deux (2) points sont attribués dans les cas suivants :

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

Remarque :

Le joueur doit effectuer une rotation complète de 360 avec une seule main. La rotation de 360° doit être effectuée sans toucher la roue pendant la rotation, mais le joueur peut arrêter la roue après la rotation de 360°. Le tir doit être effectué simultanément. L'arrêt du fauteuil roulant ne doit pas entraîner une stabilisation de la position et/ou un ajustement du tir, le joueur doit tirer immédiatement.

- b) Un but marqué par un gardien de but depuis sa surface de but
- c) Un but marqué par un jet de 7 mètres.

5. Lors du « shoot-out », les buts spectaculaires visés à la règle 8.4.a se voient également attribuer deux (2) points.

Résultat de la période

6. 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, les arbitres procèdent à un tirage au sort pour déterminer l'équipe qui sera en possession du ballon. La période est reprise par un renvoi du gardien de but 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 ») qui se dérouleront de la manière suivante :

Chaque équipe désigne cinq (5) joueurs parmi les joueurs qui n'ont pas été exclus ou disqualifiés à la fin du temps de jeu. Ces joueurs exécutent chacun un jet de 7 mètres en alternance avec les joueurs de l'équipe adverse. Les équipes ne sont pas contraintes de prédéterminer l'ordre de leurs tireurs. Les joueurs peuvent participer au « shoot-out » à la fois comme tireur et gardien de but. Les arbitres décident du but à utiliser. Les arbitres effectuent un tirage au sort et l'équipe qui gagne choisit de commencer ou de terminer les tirs au but. Après chaque série de cinq (5) jets de 7 mètres, l'équipe qui commence changera si les jets doivent continuer parce que le score est toujours à égalité après que chaque équipe a effectué cinq jets de 7 mètres. Dans ce cas de figure, chaque équipe devra à nouveau désigner cinq (5) joueurs. L'ensemble ou une partie des joueurs peuvent être les mêmes que pour la première série. Cette méthode de désigner cinq (5) joueurs à la fois s'applique aussi longtemps que nécessaire. Cependant, le vainqueur est maintenant désigné dès qu'il y a une différence de buts après que les deux équipes ont effectué le même nombre de tirs. Les joueurs peuvent être disqualifiés pour la prochaine participation au « shoot-out » dans le cas d'un comportement antisportif significatif et répété. Si cela concerne un joueur qui vient d'être désigné dans le groupe des cinq (5) tireurs, l'équipe doit désigner un autre tireur.

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 ».

7. Chaque tir converti en but lors du « shoot-out » vaut 1 (un) point. Voir toutefois la règle 8.4a, but spectaculaire.

8. Pendant le « shoot-out » et après le coup de sifflet de l'arbitre, le gardien de but ne peut pas quitter sa propre surface de but. Si le ballon touche le visage du gardien pendant le « shoot-out » et si le gardien ne bouge pas la tête en direction du ballon, le joueur qui a tiré le ballon doit être sanctionné par une exclusion jusqu'au début de la prochaine série.

Résultat du match

9. 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



Règle 9

9. L'équipement

1. Le matériel suivant est interdit :

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

2. L'utilisation du matériel suivant est autorisée :

- Équipement de protection rembourré/souple (non métallique)
- Ruban adhésif pour les doigts, les bras, etc.
- Prothèses et équipement adapté s'ils sont conformes à l'article 4.4.1 des Règles de classification pour le handball en fauteuil roulant de l'IHF et si l'utilisation ne nuit pas à un autre joueur.

Commentaires :

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.

3. 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, à l'exception du fait que tous les joueurs (et pas seulement ceux qui assument le rôle du gardien de but) sont autorisés à porter des pantalons longs et que le port de chaussettes n'est pas requis. Cependant, tous les joueurs doivent porter le même pantalon (tous les joueurs portent soit les shorts, soit les pantalons longs) dans

la même couleur.



Règle 10

10. Les tenues de jeu

1. 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).
2. Tous les joueurs d'une même équipe qui se trouvent sur le terrain doivent porter une tenue identique, y compris le joueur assumant le rôle de gardien de but.
3. 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.
4. 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



Règle 11

11. 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.



Règle 12

12. Le maniement du ballon

1. Il est permis de :

- lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, des bras, de la tête et du torse ;
- garder le ballon au maximum 3 secondes ;
- pousser le fauteuil et dribbler le ballon ;
- placer le ballon sur les genoux (ne pas le placer entre les genoux), pendant que le fauteuil est poussé pendant 3 secondes au maximum ;
- accompagner un adversaire (avec ou sans ballon) en utilisant les bras et les mains, tant que l'adversaire dispose de suffisamment de temps et de distance pour réagir et qu'il n'y a pas de danger ;
- bloquer et forcer un adversaire à se déplacer en utilisant les bras, les mains ou le fauteuil roulant (lorsque le joueur ne se déplace pas rapidement) ;
- entrer sur la surface de but ou croiser les lignes de touche sans le ballon après un lancer ou après avoir été poussé lorsque cette action ne constitue pas un avantage ; le joueur doit quitter la surface de but dès que possible et aussi rapidement que possible.

2. Il est interdit de :

- toucher le ballon plusieurs fois de suite, après que le ballon est maîtrisé, à moins qu'il n'y ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but ; cependant, toucher le ballon plus qu'une fois n'est pas sanctionné si le joueur « commet une faute de réception », c'est-à-dire ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser ;
- commencer à faire rebondir le ballon (par le même joueur) suite à un lancer, avant qu'un autre joueur ou le montant de but n'ait touché le ballon ;
- arrêter le ballon en utilisant le fauteuil en dehors de la surface de but ;
- entrer sur la surface de but avec le ballon maîtrisé (comme joueur de champ) ;
- croiser la ligne de touche avec le ballon maîtrisé (le fauteuil roulant doit se trouver à l'intérieur de la surface).

Commentaires :

Le fauteuil roulant peut être poussé pendant 3 secondes au maximum ; il est permis de placer le ballon sur les genoux pendant ces poussées. Un ballon sur les genoux est considéré comme « maîtrisé ». Ainsi, l'adversaire n'est pas autorisé à reprendre le ballon des genoux du joueur.

Après la réception du ballon, le joueur doit débiter une action en faisant rebondir le ballon.

« Poussée » signifie : pousser/bouger les roues du fauteuil. Lorsque les mains quittent les roues, l'action suivante (dribbler, passer, lancer le ballon) doit être effectuée au cours de 3 secondes. Il n'est pas permis de toucher à nouveau les roues après ces 3 secondes.

Il n'est pas permis de garder le ballon pendant plus de 3 secondes.

Si un ballon est lancé contre un fauteuil roulant ou si un ballon est piégé sous un fauteuil roulant, les arbitres doivent décider de l'intention de l'action et des conséquences respectives.

Il est permis d'utiliser/de toucher le fauteuil roulant pour ramasser le ballon.

Les nouvelles règles de jeu pour les gardiens de but, la règle des 30 secondes et le jeu passif s'appliquent.



Règle 13

13. Les infractions aux règles

1. Les infractions aux règles sont traitées conformément aux échelles suivantes pour les joueurs et les officiels d'équipe :

a) Joueurs

- Exclusion : Jusqu'à deux exclusions par joueur. Le joueur exclu doit quitter le terrain jusqu'au prochain changement de possession du ballon/début de la nouvelle période.
- Disqualification : carton rouge, le joueur disqualifié doit quitter le terrain pour le reste du match et se diriger vers la zone désignée. Un autre joueur peut entrer sur le terrain après le prochain changement de possession du ballon ou le début de la nouvelle période.

b) Officiels d'équipe

- Jusqu'à une exclusion par équipe ; réduction de l'équipe d'un joueur jusqu'au prochain changement de possession du ballon/début de la nouvelle période
- Disqualification : carton rouge, l'officiel disqualifié doit quitter la zone de changement et l'équipe doit être réduite jusqu'au prochain changement de possession du ballon/début de la nouvelle période.

2. 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.

3. 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.

Commentaires :

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.

4. Irrégularités 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.

5. 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.

6. 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.

Commentaire :

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.



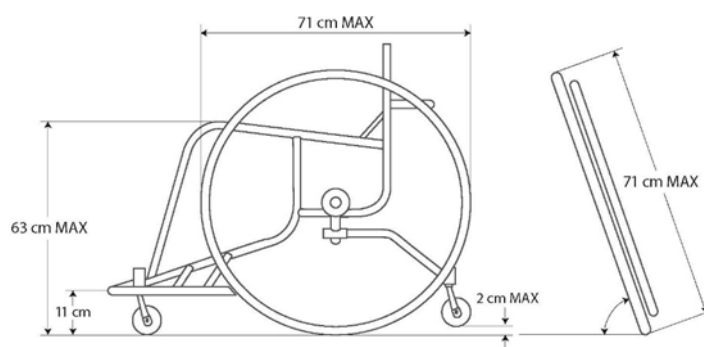
II. Les spécifications du fauteuil roulant

Les fauteuils roulants doivent être construits de manière sûre et loyale sans risque pour le joueur, ses coéquipiers ou l'équipe adverse. Un fauteuil roulant peut être exclu du jeu en cas de problèmes de sécurité ou de fair-play (par décision des superviseurs de l'IHF). Tous les fauteuils roulants utilisés lors du tournoi sont examinés par les officiels avant le début du tournoi. Seuls les fauteuils vérifiés peuvent être utilisés lors du tournoi.

Chaque équipe est seule responsable de la maintenance etc. des fauteuils roulants lors du tournoi.

Les spécifications suivantes doivent s'appliquer :

- Les fauteuils électriques sont interdits.
- Une barre horizontale est placée à l'avant du fauteuil roulant (à environ 11 cm au-dessus du sol). Toutefois, il est obligatoire d'utiliser une protection entière à l'avant et sur les côtés du fauteuil afin de protéger les joueurs.
- 1 à 2 dispositifs anti-basculement doivent être fixés au fauteuil roulant.
- La hauteur maximale (du sol jusqu'en haut de la partie rembourrée ou la plateforme du siège) ne doit pas dépasser 63 cm.
- 5-6 roues (2 grandes roues à l'arrière, deux roues à l'avant et une ou deux roues de sécurité à l'arrière. Diamètre maximum de grandes roues : 71 cm (28 pouces)).
- 1 main courante sur chaque roue est obligatoire.
- Les deux roues doivent être complètement habillées. Tous les joueurs de la même équipe doivent utiliser le même style d'habillage.
- En cas d'utilisation de rayons en fibres de carbone, aucun habillage n'est nécessaire.
- Rembourrage de la barre à l'arrière du dossier (15 mm).
- Si un fauteuil roulant n'est plus en état de marche ou n'est plus assez sécurisé, le joueur doit quitter le terrain pour effectuer d'éventuelles réparations.





III. Interprétations des Règles de jeu

1. Blessure d'un joueur

Si un joueur se blesse (ou semble être blessé) sur le terrain et a besoin de soins, il peut rester sur le terrain après avoir été soigné.

2. Les buts spectaculaires

a) Avantage

Compte tenu de la spécificité de la double valeur des buts marqués par des jets de 7 mètres (règle 8.4c), les arbitres doivent évaluer l'interruption de l'avantage au moment exact d'une faute qui empêche une occasion manifeste de but.

b) Marquer un but lors d'un jet franc

Conformément à la règle [8.4a](#), le fait de marquer un but spectaculaire lors de l'exécution d'un jet franc n'est pas considéré comme une exception. Par conséquent, si les exigences d'une rotation complète de 360° sont remplies et que le jet est effectué depuis la position correcte sans bouger de l'endroit exact, un score de double valeur, soit deux (2) points, peut être attribué.

c) Empêcher une rotation complète de 360° lors d'une action défensive

Tenter d'empêcher un joueur attaquant de marquer un but spectaculaire en effectuant une rotation complète de 360° une fois qu'il a commencé sa rotation doit être considéré comme une action irrégulière et doit être sanctionné conformément aux Règles de jeu.

Cependant, le défenseur peut anticiper le début de la rotation en occupant l'espace, ce qui sera considéré comme une action défensive régulière.

3. Exécution du « shoot-out »

Lors de l'exécution du « shoot-out », le joueur sera autorisé à effectuer un court lancer du ballon vers l'avant après le coup de sifflet de l'arbitre afin de pouvoir se propulser et prendre de la vitesse avec le fauteuil roulant. Il doit ensuite continuer à avancer selon les règles. Il n'y a pas de limite de temps pour l'exécution.