



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

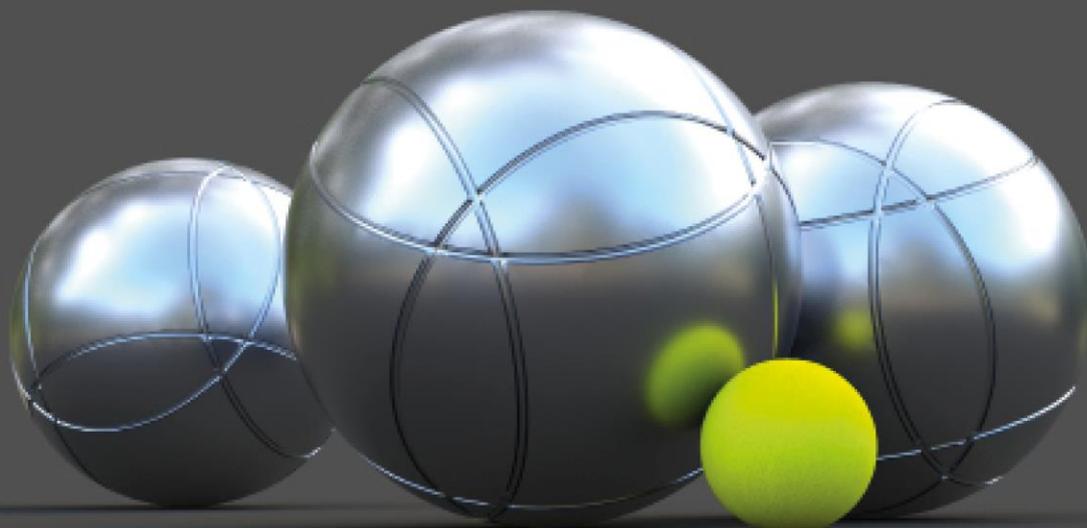
LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



Championnats Multisports Adaptés

Pétanque

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 Pétanque	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.....	6
2.2. Les sportifs	6
3. Le règlement	6
3.1. Les scores.....	6
a) Les points.....	6
b) Le classement.....	7
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) Le jeu	8
c) Rappels aux équipes/joueurs.....	9
d) Rappels aux arbitres	9
e) Rappels aux coachs.....	9

1. Présentation du championnat Pétanque

Le championnat adapté de pétanque 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 LHF. Les éducateurs auront pris 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).

Les participants sont répartis dans les divisions. Le nombre de division dépend du nombre de sportifs.

- Les premières divisions sont destinées aux joueurs les plus autonomes, aux joueurs qui comprennent le jeu et s'adaptent à celui-ci. Leurs mouvements sont fluides et contrôlés.
- Les dernières divisions 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 12 équipes (36 joueurs) par division.
- 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 :
 - o Journée 1 :
 - Une journée de jeu d'évaluation est proposée ; au terme de cette journée, les résultats ne sont pas comptabilisés pour le championnat.
 - o Journée 2 :
 - Championnat : 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
 - o Journée 3 :
 - Championnat : 3 ou 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 ; 3 ou 4 matchs par journée sont joués par tous (selon le même principe que l'organisation à 3 journées - voir ci-dessus) :
 - o Matchs tests lors de la journée 1 (cfr adaptations éventuelles des divisions)
 - o 3 ou 4 matchs lors des journées 2 – 3 – 4 – 5
 - o 2 matchs lors des « plays-offs » de la journée 6 (+remise des prix).
 - 3 poules de 3 sont formées (1-2-3/4-5-6/7-8-9) ou adapté selon le nombre d'équipes.
 - 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 9h30.

2. Déroulement d'une journée

2.1. Les missions des éducateurs

a) A l'arrivée du club

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

b) Pendant la journée

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

- Les sportifs auront une tenue adaptée à la pratique du sport ; si possible, les tenues seront identiques pour une équipe ou homogènes (un même coloris par équipe). Les sportifs se différencieront également via un badge d'équipe.
- 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^{ère} équipe à totaliser 11 points ou un maximum de 20 minutes de jeu. En cas d'ex-aequo, un lancer de cochonnet extra est réalisé.
- Division **4** : 1 lancer de cochonnet par joueur (en alternance).
- 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 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 avec une récompense pour tous.

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

3.2. Les aptitudes / division

a) Division 1

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

b) Division 2 et 3

Légères tolérances vis-à-vis du règlement.

c) Division 4

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

3.3. Règlement technico-sportif ET adaptations

➔ Sauf communication contraire ci-dessous, le championnat adapté de pétanque se réfère au règlement officiel de pétanque en vigueur : [CLIQUEZ ICI](#)

- En division 1, le règlement est appliqué.
- En division 2 et 3, le règlement sera appliqué avec davantage de tolérance. Par exemple, un joueur qui lance sa boule avec un pied en dehors du cerceau n'est pas sanctionné.
- En division 4, le règlement est adapté : alternance de lancer de cochonnet entre les équipes et les joueurs (6 lancés au total). Maximum 3 points en 1 mène (=manche).

a) Terrain et matériel

❖ Le terrain :

- Le terrain de jeu est plat et a une longueur comprise entre 13 et 15m.

❖ Le matériel :

- Deux boules par joueur (équipe de 3 joueurs).
- Cerceau ou traçage d'un cercle au sol

b) Le jeu

❖ Divisions 1 à 3

Pour commencer une **partie de pétanque**, un des joueurs trace un cercle au sol et se place à l'intérieur. A partir de là il lance le **cochonnet**. Le cochonnet doit être visible et se trouver entre 6 et 10 mètres du cercle.

Le joueur qui a lancé le **cochonnet** lance la première boule de manière à être le plus près possible du « but ». Ensuite le joueur adverse essaye à son tour de se placer au plus près du cochonnet en tirant ou en pointant la boule du joueur précédent.

- **Tirer** signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point.
- **Pointer** signifie placer la boule plus près du « but » que la boule de son adversaire.

L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet remporte le point. L'autre équipe doit alors jouer ses boules pour reprendre l'avantage. Quand une équipe n'a plus de boules en main l'autre équipe doit jouer toutes les siennes.

Une fois toutes les boules lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule mieux placée (proche du cochonnet) que la meilleure boule de l'équipe adverse.

L'équipe qui marque un ou plusieurs points prend le cochonnet et le relance pour jouer une nouvelle mène. Une partie de pétanque se joue généralement en 11 points gagnants.

❖ Division 4

La division 4 étant réservée aux joueurs de moindre niveau, les équipes veilleront à ce que les boules soient correctement identifiables

Pour commencer une partie de pétanque, un des joueurs trace un cercle au sol et se place à l'intérieur. A partir de là il lance le cochonnet. Le cochonnet doit être visible et se trouver entre 6 et 10 mètres du cercle.

Le joueur qui a lancé le cochonnet lance la première boule de manière à être le plus près possible du « but ». Ensuite le joueur adverse essaye à son tour de se placer au plus près du cochonnet en tirant ou en pointant la boule du joueur précédent.

Les joueurs lancent

- **Tirer** signifie déplacer la boule adverse pour l'éloigner du cochonnet et prendre le point.

- **Pointer** signifie placer la boule plus près du « but » que la boule de son adversaire.

L'équipe dont la boule est la plus proche du cochonnet remporte le point. L'autre équipe doit alors jouer ses boules pour reprendre l'avantage. Quand une équipe n'a plus de boules en main l'autre équipe doit jouer toutes les siennes.

Une fois toutes les boules lancées, il faut compter les points. L'équipe gagnante marque un point pour chaque boule mieux placée (proche du cochonnet) que la meilleure boule de l'équipe adverse.

Le cochonnet est lancé alternativement entre l'équipe A et B, peu importe le nombre de points gagnés (maximum 3) du tour précédent. Lorsque tous les joueurs ont lancé le cochonnet une fois la partie s'arrête. L'équipe qui a le plus de points à la fin de la partie remporte la partie

c) Rappels aux équipes/joueurs

- Une équipe se compose de 3 joueurs.
- Les joueurs porteront 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 présenteront en tenue uniforme.
- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.

d) Rappels aux arbitres

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
 - L'arbitre annonce le point dès que la dernière boule a été jouée et qu'elle s'est arrêtée.
 - 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.

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.
- 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.