



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

Championnats Multisports Adaptés

RÉGLEMENT



MINIFOOT

SAISON 2025-2026

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



TABLES DES MATIÈRES

Table des matières

RENSEIGNEMENTS FÉDÉRATIONS	2
TABLES DES MATIÈRES	3
1. Présentation du championnat.....	4
2. Déroulement d'une journée.....	5
2.1. Les missions des éducateurs.....	5
a) À l'arrivée du club	5
b) Pendant la journée.....	5
c) À 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 par catégorie.....	7
a) Catégorie A.....	7
b) Catégorie B.....	7
c) Catégorie C.....	7
3.3. Le règlement technico sportif adapté.....	7
a) Durée d'un match	7
b) Nombre de joueurs – remplacements	7
c) Le jeu	7
3.4. Rappels à tous	8

1. Présentation du championnat

Le championnat adapté de mini-foot 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 joueurs et minimum 6 joueurs par division. Il y a maximum 9 équipes par terrain disponible.

Dans le cadre d'une organisation à 3 journées, chaque sportif rencontre tous les joueurs 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 opérés, (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 sportif rencontre tous les joueurs 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 :
 - o Matchs tests (changements éventuels de division).

- Journée 2 – 3 – 4 – 5 :
 - o 3 ou 4 matchs sont joués par tous.
- Journée 6 :
 - o 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 joueurs.
 - Chaque joueur se rencontre au sein de la poule.
 - o 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 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) 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).

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.

b) Catégorie B

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

Se débrouiller dans un échange plus ou moins long ; savoir se déplacer pour jouer.

c) Catégorie C

Être capable de réaliser un échange ; pas de technique précise – jeu hasardeux ; difficultés de contrôle moteur.

3.3. Le règlement technico sportif adapté

→ Sauf communication contraire ci-dessous, le championnat adapté de mini-foot se réfère au règlement officiel en vigueur (cfr futsal) : [CLIQUEZ ICI](#).

a) Durée d'un match

Les matchs se disputent par équipes de **5 joueurs sur le terrain** et les remplaçants se situent dans la zone réservée à l'équipe. La **durée totale est de 15 minutes**, répartie en **deux périodes de 7 minutes** chacune, sans arrêt de chronomètre. La **mi-temps dure 1 minute**.

b) Nombre de joueurs – remplacements

- Chaque équipe est composée de 5 joueurs (garçons et/ou filles) sur le terrain, dont 1 gardien de but.
- Le nombre de remplacements est illimité pendant la durée du match, un joueur remplacé peut revenir sur le terrain.
- Lors du remplacement, le joueur « entrant » attend que le joueur « sortant » soit complètement sorti du terrain avant de rentrer sur celui-ci.

c) Le jeu

Les fautes et coups francs

- Tous les coups francs sont indirects.
- Les coups francs se jouent à l'endroit où la faute a été commise.

- Tous les joueurs adverses doivent se tenir à **5m** du ballon.

Coup de pied de réparation

- Un penalty est accordé quand la faute est commise dans la surface de réparation.
- Tous les joueurs doivent se retrouver à **5m** du point de réparation.

Rentrée de touche au pied

- Un but ne peut pas être marqué directement sur une rentrée de touche.
- Le ballon doit être placé et à l'arrêt sur la ligne de touche.
- Les joueurs adverses doivent se situer à **5m**.
- Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une rentrée de touche pour l'adversaire.

Dégagement du ballon

- Le dégagement est la manière de remettre le ballon en jeu après une sortie de but.
- Un but ne peut pas être marqué sur un dégagement.
- Le gardien doit remettre le ballon à la main.

Coup de pied de coin

- Tous les joueurs doivent se retrouver à 5m du coup de pied de coin.

Fautes et comportement antisportif

- Un joueur exclu ne peut plus participer à la rencontre. Le remplacement de ce joueur est autorisé.
- Il est demandé aux sportifs de rester dans les gradins quand ils ne jouent pas.

Passe en retrait

- Les passes au gardien sont autorisées. Le gardien peut prendre la balle en mains s'il le souhaite.

Remise du gardien

- Lorsque le gardien remet en jeu le ballon, le ballon doit toucher le sol avant la ligne médiane.

3.4. Rappels à tous

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre annonce le point dès qu'un but est marqué.

- L'équipe qui a commencé dans un camp, commence dans l'autre camp lors de la seconde mi-temps.
- 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 – l'exclusion du match pour le joueur – l'arrêt et la perte du match pour l'équipe.
- Le coach peut encourager ou donner des directives à ses joueurs pendant le jeu tant que cela reste dans un esprit sportif et fairplay.