



**HANDI
SPORT**

LIGUE
FRANCOPHONE

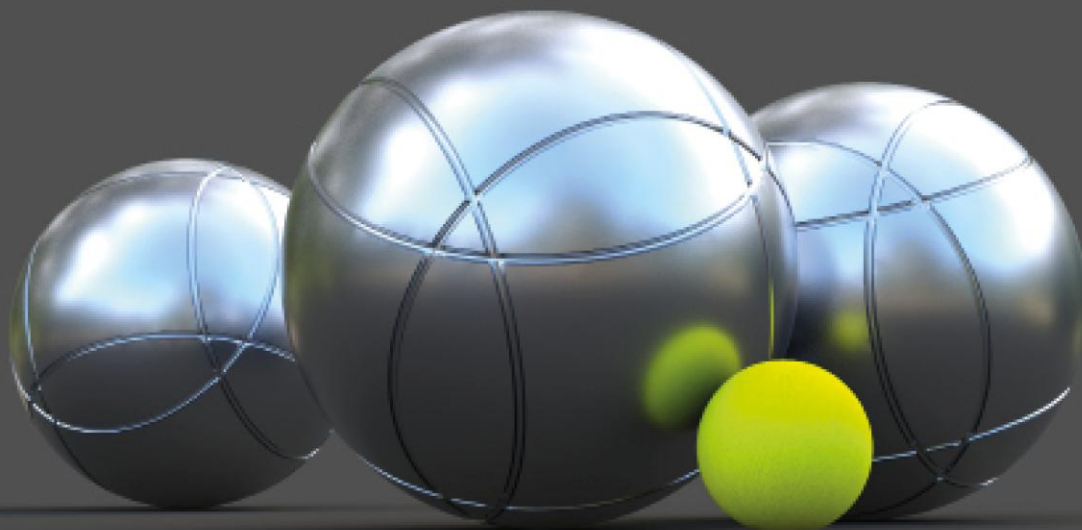
LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE

69 Avenue du Centenaire

6061 Montignies-sur-Sambre

Tel : 071 10 67 50

Email : info@handisport.be



Championnats Multisports Adaptés

Pétanque

RÈGLEMENT 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) Services	Erreur ! Signet non défini.
3.4. Rappels à tous	8

1. Présentation du championnat

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 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 5 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 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 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 :

- 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 joueurs.
 - Chaque joueur 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 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 munis de leurs boules personnelles.
- 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 pétanque se réfère au règlement officiel en vigueur : [CLIQUEZ ICI](#).

a) Les points

- Catégorie A et B : la 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
- Catégorie C : Alternance de lancer de cochonnet entre les équipes et les joueurs (6 lancés au total). Maximum 3 points en 1 mène (=1manche).

b) Tolérance au lancé

- En catégorie B et C, un joueur qui lance sa boule avec un pied en dehors du cerceau n'est pas sanctionné.

c) Le jeu

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 cochonnet. Ensuite, le joueur adverse essaie 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 cochonnet 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 celles qui lui reste.

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

En catégorie A et B : 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.

En catégorie C : le cochonnet est lancé alternativement entre l'équipe A et l'équipe B et ce 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.

3.4. Rappels à tous

- L'arbitre dirige le jeu et ses décisions sont sans appel.
- L'arbitre annonce le point dès que toutes les boules sont jouées.
- Les joueurs doivent avoir un comportement correct vis-à-vis des adversaires, des officiels et du public. Sont sanctionnés :
 - o Les dégâts volontaires à l'équipement ;
 - o Un langage ou un comportement inconvenant ;
 - o Tous dégâts volontaires à l'équipement sont à la charge du club auquel adhère le contrevenant.
 - o Sanctions :
 - L'arbitre sanctionne ses excès selon la situation. Les sanctions vont d'un avertissement – la perte du point – 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.