



CONDITIONS GÉNÉRALES
&
RÈGLEMENT SPORTIF 2023

Présentation	4
Inscription	4
Classement	4
Informations Générales.....	5
Accueil.....	5
Programme	5
Hébergements & Restauration	5
<i>Lieu d'hébergement</i>	5
<i>Restauration</i>	5
Soirée de Gala.....	6
Transport.....	6
Médical.....	6
Droits d'engagement.....	6
Inscriptions en ligne	7
Hébergement.....	7
Restauration	7
Engagements sportifs.....	7
Modifications / remplacement.....	8
Conditions de participation	9
Composition des délégations	9
Limite d'âge.....	9
Licence sportive	9
Engagements Sportifs.....	9
Conditions de Pratique	9
<i>Pour les disciplines compétitives</i>	9
<i>Pour les disciplines en découverte</i>	10
Prêt de joueurs	10
Tenue sportive.....	10
Exclusion	10
Récompenses sportives.....	10
La classification sportive	11
Les modes de pratique.....	11
Les différentes classifications	11
Les inscriptions sportives	12
Le programme sportif	12
Ouverture d'épreuve et inscription sportive	12
<i>Ouverture d'une épreuve sportive</i>	12
<i>Le sur classement</i>	12
<i>Inscription sportive</i>	12
Les épreuves sportives	13
Les activités au programme	13
Épreuves ouvertes aux différentes catégories	13



Athlétisme	14
Points de règlement Généraux (<i>Toutes catégories d'âge</i>).....	14
<i>Les courses de 100m, 400m et 800m</i>	14
<i>La course de 800m (uniquement U18)</i>	14
<i>Le saut en longueur</i>	14
<i>Les lancers</i>	14
<i>Matériel</i>	15
Déroulement de l'épreuve U14	16
<i>Classement de l'épreuve :</i>	16
<i>Les épreuves du triathlon athlétique en fonction des classifications des jeunes :</i>	16
<i>Restriction médicale :</i>	16
Déroulement de l'épreuve U18	17
<i>Classement de l'épreuve :</i>	17
<i>Les épreuves ouvertes en fonction des classifications des jeunes :</i>	17
Basket 3vs3	18
<i>Déroulement</i>	18
<i>Points de règlement</i>	18
Boccia	20
Déroulement de l'épreuve.....	20
<i>Tournoi avec rampe (R)</i>	20
<i>Tournoi sans rampe BC (SR1)</i>	20
<i>Tournoi sans rampe NE (SR2)</i>	20
<i>Pour chaque tournoi</i>	20
Points de règlement	20
<i>Matériel</i>	20
Course d'orientation	21
Déroulement de l'épreuve.....	21
Points de règlement	21
Escrime	22
<i>Déroulement</i>	22
<i>Points de règlement</i>	22
Foot à 5 DV	24
<i>Déroulement</i>	24
<i>Points de règlement</i>	24
Foot à 5	25
<i>Déroulement</i>	25
<i>Points de règlement</i>	25
Sarbacane	26
Déroulement de l'épreuve.....	26
Points de règlement	26
Matériel.....	27
Showdown	28
Déroulement de l'épreuve.....	28
<i>Tournoi individuel</i>	28
Points de règlement	28
Tennis de Table	29
Déroulement de l'épreuve.....	29
Points de règlement	29



Présentation



Les Jeux Régionaux de l'Avenir Handisport (JRAH) est un événement multisport organisé conjointement par le Comité Régional Handisport Occitanie et un de ses 13 Comités Départementaux. Cette année, le Comité Départemental Handisport de l'Aude est le co-organisateur.

Ces Jeux ont pour vocations :

1. De faire participer le plus grand nombre de jeunes à une rencontre sportive régionale.
2. D'amener ces jeunes à la réalité d'une pratique sportive compétitive et à la découverte de nouvelles disciplines sportives.
3. De fédérer les jeunes au mouvement Handisport par une rencontre multisport et multi-handicap, l'essence de mouvement Handisport.

Cet événement s'inscrit dans la lignée des Jeux Nationaux de l'Avenir Handisport (JNAH) organisés par la FFH. Cette année encore, il ne représente pas un passage obligatoire pour se qualifier et participer aux JNAH. Cependant, il n'en reste pas moins conseillé de passer par l'étape régionale afin de préparer au mieux la participation des jeunes à l'échéance nationale.

Inscription

Les JRAH sont donc destinés à des jeunes licenciés (loisir, compétition, établissement) de moins de 18ans de la Région Occitanie.

Toutes les épreuves se concourent en individuel sauf pour les sports collectifs.

Chaque participant doit choisir au minimum une épreuve sportive par jour en fonction de ses préférences, ses capacités et de sa classification.

Toutes les inscriptions (encadrants et participants) se feront via l'espace extranet handisport.

Classement

Le podium se fera individuellement en fonction des résultats de chaque participant à l'issue de chaque épreuve en fonction de sa catégorie d'âge, sa classification et de son sexe et en équipe pour les sports collectifs.

Cependant, en fonction du nombre d'inscrits, l'organisateur se réserve le droit de regrouper des participants de classe, sexe ou âge différents.



Informations Générales

Les Jeux de l'Avenir Handisport Occitanie 2023 auront lieu à Castelnaudary (11) du Mardi 21 au Jeudi 23 Février 2023.

Accueil

L'accueil se fera le Mardi 21 février de 10h à 12h au collège Les Fontanilles, 1 avenue de l'Europe, 11 400 Castelnaudary.

Programme

	9h	10h	11h	12h	13h	14h	15h	16h	17h	18h	19h	20h	21h
Mardi		Accueil des délégations		Repas		Compétitions et récompenses				Temps libre	Dîner		
Mercredi		Compétitions			Repas		Compétitions et récompenses + Sports de découverte			Temps libre	Dîner de Gala		
Jeudi	Compétitions et récompenses			Repas		Départ des délégations							

Hébergements & Restauration

L'organisation vous propose des services d'hébergement et de restauration aux participants. Cela pour permettre de faciliter leur préparation à l'évènement et de réunir les jeunes pour créer davantage de convivialité. Ce service, facturable, n'est pas obligatoire. Les participants peuvent rester autonomes dans la recherche et la réservation de leur hébergement et de leur restauration.

Lieu d'hébergement

Internat Collège Les Fontanilles

1 avenue de l'Europe, 11 400 Castelnaudary
Linge de lit NON fourni – Prévoir draps, coussins et couverture.

Serviettes de bain à prévoir ainsi que son nécessaire de toilette.

Restauration

Tous les repas – **petits déjeuners, déjeuners, dîners** – seront pris sur le lieu d'hébergement :

- Petits déjeuners : entre 7h et 9h
- Déjeuners : de 12h à 14h
- Dîners : de 19h à 21h.



Soirée de Gala

Une soirée de Gala vous sera proposée le Mercredi 22 Février de 19h à 22h au collège Les Fontanilles.

Transport

L'organisateur ne fournit pas de service de transport pour cet évènement. Il est demandé à chaque délégation de se rendre autonome.

Médical

Une équipe médicale, coordonnée par l'organisateur, assurera la couverture sanitaire de la façon suivante :

- Présence de secouristes sur les sites sportifs et le village des Jeux (compétitions, repas et animations) aux heures de présence des participants.
- Chaque participant doit venir avec son traitement médical et ses matériels de soins en quantité suffisante pour la durée des Jeux.
- Pensez à vous munir de la carte d'identité et de la carte vitale de chaque participant.

Droits d'engagement

Les participants (sportif et encadrement) devront s'acquitter de droits d'engagements selon les prestations souhaitées :

- Nuitée : 19,00 €/nuit/participant
- Petit-déjeuner : 5€/petit déjeuner/participant
- Déjeuner : 15,00 €/repas/participant
- Dîner : 15,00 €/repas/participant (*sauf repas de gala*)
- Dîner de Gala : 18,00 €/participant
- Panier : 9,00 €/repas/participant
- Frais d'inscription : 10,00 €/sportif

💡 *Les frais d'inscription sont offerts pour les sportifs ayant choisi la pension complète.*
Soit une pension complète à 120,00 € par participant.

Inscriptions en ligne

Les inscriptions aux Jeux Régionaux de l'Avenir se font en ligne sur l'Extranet Handisport et seront ouvertes du 8 Novembre au 16 Décembre 2022 à 15h.

<https://extranet.handisport.org/>

NB/ Pour procéder aux inscriptions sur l'extranet, un compte extranet Handisport est nécessaire (gratuit et à créer en quelques clics). Le compte extranet doit être rattaché à une association sportive (compte de type Gestionnaire club), cela pour retrouver les jeunes adhérents (et accompagnateurs) licenciés au club et procéder facilement à leurs inscriptions. Besoin d'accompagnement pour la création d'un compte extranet ou la connexion à la plateforme d'inscription : m.sahbani@handisport.org / 06 73 58 72 44.

Avant de procéder à votre engagement en ligne, veuillez à bien prendre connaissance du présent document dans sa totalité (modalités de participation, tarifs, règlements...).

Hébergement

Lors de votre engagement en ligne, nous vous demanderons de compléter précisément les différentes rubriques liées à l'hébergement pour l'ensemble de votre délégation mais aussi de manière individuelle en indiquant l'indice de mobilité de chaque participant (jeunes et accompagnateurs).

Attention, il vous faut renseigner l'indice de mobilité le plus « handicapant » au niveau de l'hébergement (exemple : un jeune déficient visuel qui se déplacerait en fauteuil est à considérer comme une personne en fauteuil dans cette rubrique).

De façon à mieux répondre à vos besoins, merci également de signaler toutes conditions d'hébergement particulières (couple, parents/enfants, nécessité d'un accompagnateur auprès d'un jeune durant la nuit) et de nous indiquer la composition des chambres concernées.

Restauration

Avec la même attention que pour la rubrique « Hébergement », merci de remplir toutes les informations concernant vos choix de repas et de panier-repas.

Signaler toutes conditions de restaurations particulières (Allergies, repas spécifiques, types de repas), même si cela est déjà indiqué dans le dossier médical.

Vous pouvez charger directement en ligne (dans la fiche individuelle du participant) vos menus types en cas de menus spécifiques.

Engagements sportifs

Veillez à bien renseigner les informations de chaque participant (nom et prénom, indice de mobilité, taille de t-shirt, engagements sportifs, classification pour chacune des disciplines choisies, etc.)

Lors des inscriptions sportives de chaque jeune, merci de procéder au choix des disciplines en prenant impérativement **appui sur le règlement et le planning sportif général**, afin de respecter la compatibilité des sports proposés (en compétition).

Modifications / remplacement

Pour des raisons d'organisation, à compter du 13 Février 2023, les modifications ne seront plus autorisées.

Merci de prendre bonne note des délais suivants :

- ➔ Jusqu'au 13 Mai 2023 : Seules pourront être tolérées les situations de remplacement d'un jeune par un autre à condition de respecter le sexe, la classification, l'indice de mobilité (identique ou plus léger) et les engagements sportifs du 1e.
- ➔ Jusqu'au 23 Janvier 2023 maximum, il sera possible de se voir rembourser l'inscription d'un jeune, à condition de fournir un justificatif médical, passée cette date, aucun remboursement ne sera envisageable.
- ➔ 6 Mars 2023 : Encaissement des règlements par chèque.

Documents administratifs à fournir :

Documents	A fournir	Pour chaque jeune	Pour chaque accompagnateur
Règlement des droits d'engagements	Chèque à l'ordre du : CRH Occitanie A envoyer par courrier à l'adresse suivante : <i>Comité Régional Handisport Occitanie Maison Régionale des Sports 1039 rue George Méliès 34 967 Montpellier</i>	Pour l'ensemble de la délégation	
	<i>Virement au CRH Occitanie IBAN: FR76 1460 7002 4300 4331 2860 992 Code BIC : CCBPFRPPMAR</i>		
Licence sportive	A apporter sur place. NB/ La licence doit être active au moment de l'inscription.	Oui	Oui
Carte d'identité et Carte vitale	A apporter sur place.	Oui	Oui
Droit à l'image et Autorisation de rapatriement sanitaire	A télécharger directement en ligne. Une fois rempli, joindre le document dans l'onglet « Documents Administratifs ».	Oui	Oui
Fiche de renseignements médicaux	A retourner sous pli collectif avec l'annotation « <u>Confidentiel et médical</u> » à <i>Comité Régional Handisport Occitanie Maison Régionale des Sports 1039 rue George Méliès 34 967 Montpellier</i>	Oui	/
Certificat médical	Il doit stipuler tous les sports pratiqués par le jeune lors de l'évènement. Tous modèles acceptés, certificat type à télécharger directement en ligne. Une fois rempli, joindre le document dans l'onglet « Documents Administratifs ».	Oui	/

Conditions de participation

Composition des délégations

L'encadrement

Pour organiser au mieux l'hébergement, merci de respecter au maximum l'inscription d'un encadrant pour 2 sportifs.

Les sportifs

- Inscription individuelle (=sans délégation) possible, le jeune pourra rejoindre une délégation le jour de la manifestation.
- Mixte et Handicap physique, visuel ou auditif.

Limite d'âge

Les épreuves sont ouvertes aux Jeunes ayant entre 8 et 18 ans. Cette tranche d'âge est définie en fonction de l'année de naissance par rapport à l'évènement.

Ainsi pour les JRAH 2023, pourront participer tous les jeunes nés entre 2005 et 2015.

2 catégories d'âge, également définies en fonction de l'année de naissance sont proposées pour le circuit compétition :

- Les U14 : de 8 à 14 ans (nés entre 2009 et 2015)
- Les U18 : de 15 à 18 ans (nés entre 2005 et 2008)

Licence sportive

Chaque sportif devra être titulaire d'une licence sportive handisport (compétition, loisir, établissement) qui sera exigée à l'inscription et obligatoire pendant les Jeux Régionaux.

Engagements Sportifs

Chaque compétiteur peut s'engager dans :

- Minimum 1 pratique sportive compétitive.
- Maximum 4 pratiques sportives compétitives

Conditions de Pratique

Pour les disciplines compétitives

Conditions **minimales** de pratique requises pour les disciplines de compétition :

- Pratiquer l'activité régulièrement (ne pas s'inscrire dans une discipline que l'on ne pratique pas).
- Posséder de bonnes connaissances des règles spécifiques aux épreuves dans lesquelles je m'engage.
- Avoir une parfaite maîtrise des règles de sécurité.
- Posséder le matériel requis pour pratiquer l'activité et maîtriser parfaitement son utilisation.

Conditions **maximales** de pratique requises pour les disciplines de compétition :

- Ne pas figurer sur liste Ministérielle de Haut Niveau de la discipline choisie.
- Ne pas faire partie du collectif France, pôle France ou collectif espoir de la discipline choisie.

Pour les disciplines en découverte

Conditions **minimales** de pratique requises pour les disciplines de découverte :

- Aucune pratique préalable requise.
- Posséder les capacités fonctionnelles nécessaires à la pratique de l'activité.

Prêt de joueurs

Pour permettre un nombre plus important d'équipes en sport collectif, le prêt de joueur d'un établissement ou d'une association vers une autre équipe est possible dans la mesure où :

- L'équipe qui sollicite le prêt de joueur ne peut à elle seule constituer une équipe complète pour l'ensemble du tournoi.
- L'entente est établie entre 2 délégations participantes aux jeux.
- Le jeune joueur « prêté » est licencié dans l'association ou la structure qui met à disposition.
- La demande est formulée lors des engagements définitifs.

Tenue sportive

Le jeune devra impérativement se présenter dans ses épreuves dans une tenue sportive appropriée, sous peine de se voir refuser l'accès de la compétition.

A son arrivée aux JRAH, chaque jeune recevra un dossard. Le port de ce dossard lors du déroulement des épreuves est obligatoire.

Exclusion

Tout participant dont le comportement est jugé dangereux pour la sécurité ou antisportif se verra exclu de l'épreuve concernée.

Cette exclusion se fait par le juge arbitre officialisant l'épreuve, ou par l'organisateur si le litige dépasse le cadre de l'épreuve.

Récompenses sportives

Les trois premiers de chaque épreuve compétitive seront récompensés par des médailles : Or, Argent, Bronze.

La classification sportive

Afin de garantir l'équité sportive entre tous les participants, nous respecterons les principes de classification du JNAH, expliqués ci-après.

Les modes de pratique

Sont éligibles à participer au JRAH, les profils des sportifs suivants :

- **Handicaps physiques** : sportifs présentant un trouble physique qui affecte la motricité (perte d'une partie ou de la totalité de la capacité de mouvement). Attention à la notion de handicap minimum.
- **Handicaps visuels** : Athlètes malvoyants et non-voyants (acuité du meilleur œil inférieure à 2/10 ou champ visuel de 20° maximum)
- **Handicaps auditifs** : Sportifs malentendants et sourds (perte d'au moins 55dB de la meilleure oreille).

Les différentes classifications

Avec la volonté de créer du lien dans le parcours sportif des jeunes, la Fédération Française Handisport a souhaité appliquer, dès le plus jeune âge, les classifications spécifiques à chaque discipline en vigueur pour certaines activités sportives.

Voici la liste des activités sportives pour lesquelles nous appliquerons les classifications spécifiques :

- Athlétisme
- Basket 3VS3
- Boccia
- Escrime
- Foot à 5 DV (Cécifoot)
- Showdown
- Tennis de Table

Pour les activités suivantes, nous utiliserons les classifications Jeunes :

- Course d'orientation
- Foot à 5 Mal Marchants
- Foot Sourds
- Sarbacane

Afin d'aider les délégations dans la classification des Jeunes, des documents détaillés sont joints à ce règlement et/ou disponibles sur l'extranet.

Il est, cependant, possible de retrouver toutes les informations sur ces classifications spécifiques sur les sites internet des commissions sportives.

Les inscriptions sportives

Le programme sportif

	Mardi 21 Février	Mercredi 22 Février		Jeudi 23 Février
	14h-18h	10h-12h	13h-15h	9h-13h
Gymnase Pierre de Coubertin	Basket 3vs3	Boccia		Escrime
	Sarbacane			Course d'orientation
Stade	Athlétisme	Foot à 5 Mal Marchant		
		Foot à 5 DV		
		Foot Sourds		
Tennis couvert			Showdown	
			Tennis de Table	

Ouverture d'épreuve et inscription sportive

Ouverture d'une épreuve sportive

A partir de 3 critères :

- La tranche d'âge : les U14 et les U18
- Le sexe
- La classe de Handicap

Le sur classement

Si, pour les raisons citées ci-dessus, une épreuve n'est pas ouverte, le surclassement des athlètes se fera uniquement et prioritairement de la façon suivante :

- Dans la tranche d'âge supérieure, mais dans la même épreuve (lorsque cela est possible) et dans la même classe.
- Sinon, dans la classe de handicap supérieur, mais dans la même épreuve (si possible)

Inscription sportive

Des épreuves sportives sont ouvertes et proposées en fonction des spécificités de chacune des différentes classifications. L'inscription sportive pour un jeune et le choix de ses épreuves sportives est une étape importante et déterminante qu'il convient d'appréhender en tenant compte systématiquement de la démarche suivante :

- L'inscription dans une épreuve sportive d'un jeune dans l'une ou l'autre des différentes classes est liée à ses possibilités motrices fonctionnelles.
- Consulter le tableau des épreuves ouvertes, une fois la catégorie et la classe entérinées.

Les épreuves sportives

Les activités au programme

Les JRAH vous proposent les activités suivantes :

En compétition :

- Athlétisme
- Basket Fauteuil 3VS3
- Boccia
- Course d'orientation
- Escrime
- Foot à 5 DV
- Foot Sourds
- Foot Mal marchant
- Sarbacane
- Showdown
- Tennis de table

En découverte :

- Dance

Épreuves ouvertes aux différentes catégories

Disciplines / Épreuves		
Athlétisme	Pour les U14 Triathlon : 3 épreuves en fonction de leur classification.	Toutes catégories de handicap SAUF LES CATÉGORIES PRATIQUANT EN FAUTEUIL
	Pour les U18 Choix de minimum 3 à 5 épreuves maximum parmi 6 proposées.	Toutes catégories de handicap SAUF LES CATÉGORIES PRATIQUANT EN FAUTEUIL
Basket Fauteuil 3VS3	Tournoi par équipe en OPEN mixte	Classification de 1 point à 4,5 points
Boccia	Avec rampe (R)	BC3
	Sans rampe BC (SR1)	BC1, BC2, BC4
	Sans rampe NE (SR2)	National Éligible (NE 1, NE 2, NE3, NE4)
Course d'orientation	Épreuve en individuel (ou équipe selon nombre)	Classification Jeunes : FE, F1 à F3, D1 à D4, D5b et sourds
Escrime	Tournoi OPEN en individuel	A, B, C, NE + Déficients visuels (B1, B2, B3, DV NE)
Foot à 5 DV	Tournoi en Open mixte	B1 à B3 + DV NE
Foot sourds	Tournoi en Open mixte	Sourds
Foot à 5 Mal marchant	Tournoi en Open mixte	Classification Jeunes : D1 à D4
Sarbacane	Avec potence	Classification Jeunes : FE, F1 et D1
	Sans potence	Classification Jeunes : FE, F1 à F3, D1 à D4 et sourds
Showdown	Tournoi OPEN en individuel	B1 à B3 + DV NE
Tennis de Table	Épreuve en simple	Classe 1 à 10 + NEI + sourds

Points de règlement Généraux *(Toutes catégories d'âge)*

Chaque Jeune disposera d'un essai pour les courses et de 3 essais en sauts et lancers.

Les courses de 100m, 400m et 800m

- Pour tous :

Rester dans son couloir. Interdiction formelle de gêner un autre concurrent sous peine de disqualification du sportif pour la course. Tout faux départ entrainera un arrêt de la course et la réalisation d'un nouveau départ pour l'ensemble des coureurs de la série. Au bout du 2^e faux départ effectué par un même coureur, celui-ci se verra disqualifié de la course.

- Pour les athlètes debout :

Le départ en position « debout » est autorisé quel que soit sa catégorie et sa classification.

- Pour les athlètes non-voyants :

Le guide est autorisé.

- Pour les athlètes sourds :

Le départ sera donné au drapeau et/ou avec un assistant qui pourra indiquer le départ par une touche dans le dos.

La course de 800m (uniquement U18)

- Pour tous :

Départ en ligne compensée ou en couloir avec rabat 100m après le départ.

Le saut en longueur

La zone d'impulsion est matérialisée à la chaux à 20cm du bac, sur 1m de longueur, la performance sera alors mesurée à la trace du pied sur la chaux.

Tout essai mordu ne pourra être comptabilisé et l'essai sera compté comme effectué pour le sportif.

Pour les déficients visuels, la présence d'un assistant est autorisée à l'arrière du bac pour guider à la voix.

Les lancers

Pour que le lancer soit validé, il faut que l'engin retombe à l'intérieur d'un secteur délimité par deux lignes droites dont le point d'intersection est le centre du cercle ou de l'arc de cercle. Les concurrents « debout » ont droit à un élan qui doit obligatoirement être pris dans une zone d'élan bien définie. Il s'agit d'un cercle (balle lestée et anneau lesté) ou d'un couloir déterminé par un arc de cercle (vortex).

Type de lancer	Règles spécifiques
Vortex	<i>Le vortex sera tenu par sa partie centrale ovale. Il doit être lancé par-dessus l'épaule, ou au-dessus de la partie supérieure du bras utilisé pour le lancer. Il ne doit pas être projeté dans un mouvement rotatif.</i>
Balle lestée	<i>La balle lestée sera lancée de l'épaule avec une seule main. Au moment où l'athlète prend place dans le cercle pour commencer son lancer, la balle lestée doit toucher ou être très proche du menton et la main ne peut pas être abaissée de cette position pendant le lancer. La balle lestée ne doit pas être ramenée en arrière du plan des épaules. Une adaptation de cette règle pourra être envisagée en tenant compte des capacités fonctionnelles du lanceur.</i>
Anneau lesté	<i>Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin.</i>

Matériel

- La pratique "debout" pour les amputés de membres inférieurs nécessite l'utilisation de prothèses spécifiques composées de fibre de carbone, d'aramide et de kevlar.
- L'utilisation de béquilles est formellement interdite.
- L'utilisation du déambulateur est autorisée, en revanche les draisiennes ne le sont pas.
- Le matériel d'athlétisme ne doit pas être une entrave à la pratique de cette activité. C'est pour cela que les fauteuils multisports sont autorisés pour participer aux épreuves d'athlétisme.

Déroulement de l'épreuve U14

Chaque athlète participe à un triathlon athlétique suivant sa classe de handicap. En début de compétition, chaque jeune intégrera un groupe de la même classe de handicap en fonction du nombre de jeune engagé.

Classement de l'épreuve :

Le résultat final se fera au cumul des points (tables de cotation spécifiques) marqués sur les épreuves du triathlon athlétique. Un podium sera établi pour chaque classe de handicap.

Les épreuves du triathlon athlétique en fonction des classifications des jeunes :

Nature	Classe	50m	Longueur	Anneau lesté	Balle lestée	Vortex
<i>Déficience Visuelle</i>	11	X	X			X
	12	X	X			X
	13	X	X			X
<i>Déficiences d'origine cérébrale pratiquant debout</i>	35	X	X			X
	36	X	X			X
	37	X	X			X
	38	X	X			X
<i>Personnes de petites tailles</i>	40	X			1kg Fille – 2kg Garçon	X
	41	X			1kg Fille – 2kg Garçon	X
<i>Déficiences Orthopédiques et Amputations (Membres supérieurs) sans appareillages ou assimilées</i>	42	X	X			X
	43	X	X			X
	44	X	X			X
	45	X	X			X
	46	X	X			X
	47	X	X			X
<i>Sourds</i>	60	X	X			X
<i>Amputations ou assimilées membres inférieurs avec appareillage</i>	61	X	X			X
	62	X	X			X
	63	X	X			X
	64	X	X			X

Restriction médicale :

Les athlètes justifiants d'une interdiction médicale dans une des épreuves imposées dans le triathlon peuvent demander une dérogation afin de remplacer cette épreuve. Si cette 3^{ème} épreuve ne peut être réalisée, nous retiendrons la moyenne des 2 premières épreuves pour le total de cette 3^{ème} épreuve. Cette décision sera prise obligatoirement par le directeur de compétition sous réserve de demande justifiée avant la compétition.

Déroulement de l'épreuve U18

Un choix entre 3 et 5 épreuves au maximum devra donc être fait par l'athlète parmi le registre d'épreuves de sa catégorie. Les 3 meilleures performances seront retenues pour le classement du triathlon athlétique.

Il devra également observer les contraintes suivantes :

Les points attribués aux athlètes vont de 1 à 45 points et tiennent compte de la catégorie de handicap de l'athlète et de son sexe.

Classement de l'épreuve :

Le résultat final se fera au cumul des points (tables de cotation spécifiques) marqués sur les épreuves du triathlon athlétique. Un podium sera établi pour chaque classe de handicap.

Les épreuves ouvertes en fonction des classifications des jeunes :

Nature	Classe	100m	400m	800m	Longueur	Anneau lesté	Balle lestée
<i>Déficience Visuelle</i>	11	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	12	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	13	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
<i>Déficiences d'origine cérébrale pratiquant debout</i>	35	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	36	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	37	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	38	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
<i>Personnes de petites tailles</i>	40	X	X		X	400g	1kg Fille – 2kg Garçon
	41	X	X		X	400g	1kg Fille – 2kg Garçon
<i>Déficiences Orthopédiques et Amputations (Membres supérieurs) sans appareillages ou assimilées</i>	42	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	43	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	44	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	45	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	46	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	47	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
<i>Sourds</i>	60	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
<i>Amputations ou assimilées membres inférieurs avec appareillage</i>	61	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	62	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	63	X	X		X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon
	64	X	X	X	X	400g	2kg Fille – 3kg Garçon

Tournoi mixte en 3 contre 3 sur demi terrain.

Hauteur du panier : 3m05.

Ballon taille 6.

Déroulement

- ➔ Phase de poule avec matchs de qualifications
Phase finale à élimination directe

- ➔ Composition des équipes :
 - Les 3 joueurs sur le terrain doivent représenter un total maximum de 9pts (cf. classifications). Des vérifications de classes seront assurées avant / pendant le tournoi pour se conformer à la règle.
 - 3 joueurs minimum et 5 joueurs maximum inscrits dans une équipe, et donc sur la feuille de match.
 - Chaque équipe devra être munie de 2 jeux de maillots aux couleurs du club, numérotés au dos du fauteuil du joueur.
 - En cas de blessure ou d'exclusion pour 4 fautes personnelles, si l'équipe ne peut pas aligner 3 joueurs respectant la classification, l'équipe concernée terminera à 2 joueurs sur le terrain.

- ➔ Temps de jeu :
 - Matchs en 2 mi-temps de 8min sans arrêt du chrono.
 - Arrêt du chrono sur les tirs de lancer-francs et temps-mort.
 - Lors des matchs de classement et en cas d'égalité de performance, il sera procédé à une seule prolongation de 2' « avec mort subite ». Si l'égalité persiste (aucun panier marqué durant la prolongation), le vainqueur sera l'équipe ayant fait le moins de fautes durant le match.
 - Repos de 2 min entre chaque quart temps.
 - 1 temps-mort autorisé par mi-temps par équipe.

Points de règlement

- ➔ Rappels :
 - 4 fautes maximum par équipe et par mi-temps.
Au-delà, un lancer-franc est accordé à chaque faute.
 - 4 fautes personnelles maximum par joueur.
 - Une équipe qui se présente avec plus de 5min de retard sur l'horaire du match est déclarée forfait.
 - Les fauteuils présentant des caractéristiques dangereuses ne pourront pas être utilisés.

- ➔ Règlement spécifique 3vs3 (se référer également schémas en annexes) :
 - Première possession : Suite au tirage au sort, mise en jeu à partir d'un des 2 points de remises en jeu.

- Après une tentative ratée de panier, ou après le dernier lancer franc s'il est manqué :
 - Si l'équipe à l'attaque s'empare du ballon, elle peut poursuivre le jeu et tenter de marquer sans retourner derrière la « ligne de reprise de possession ».
 - Si l'équipe en défensive s'empare du ballon, elle doit retourner le ballon derrière la « ligne de reprise de possession » en effectuant des passes ou en dribblant.

- Après chaque panier marqué ou après le dernier lancer franc réussi :
Un joueur ou une joueuse de l'équipe qui n'a pas marqué reprendra le jeu en dribblant ou en effectuant une passe à partir d'un point situé à l'intérieur du demi-cercle délimitant la zone de « non contact » qui se trouve sous le panier (et non à partir d'un point situé derrière la ligne de fond). Cette passe doit être dirigée en direction d'un endroit du terrain situé derrière la « ligne de reprise de possession ». L'équipe en défensive n'est pas autorisée à tenter de reprendre possession du ballon dans le demi-cercle délimitant la zone de « non contact » situé sous le panier, mais peut le faire une fois que le ballon n'est plus dans cette zone.

- Après un vol du ballon ou une perte de possession du ballon :
Même à l'intérieur de la « ligne de reprise de possession », il n'est pas nécessaire de passer ou de dribbler le ballon jusqu'à un point situé derrière cette ligne. Celle-ci n'est utilisée qu'après un lancer.

- Lancers-francs : Les fautes commises lors d'une tentative de marquer un panier seront sanctionnées d'un lancer franc. Une faute commise lors d'une tentative réussie de marquer un panier sera également sanctionnée d'un lancer franc.

- Remplacement : ils se feront, en allant préalablement demander le changement à la table de marque, lorsque le ballon est mort et sur autorisation de l'arbitre de la rencontre.

Dans le cas où votre délégation ne compte pas assez de joueurs pour constituer une équipe, inscrivez tout de même les sportifs dans l'extranet, l'organisateur se chargera de constituer une équipe avec d'autres sportifs isolés lors de la compétition.

Déroulement de l'épreuve

3 tournois distincts, sont mis en place et ouverts si le nombre de joueurs engagés le permet, tous en individuel et mixte (âge et sexe).

Tournoi avec rampe (R)
Ouvert à la classe BC3.
Les joueurs jouent tous avec une rampe.

Tournoi sans rampe BC (SR1)
Ouvert aux classes BC1, 2, 4.
Les joueurs lancent tous à la main.

Tournoi sans rampe NE (SR2)
Ouvert aux classes NE. Les joueurs lancent tous à la main.

Pour chaque tournoi

Une phase de qualification par poules.

Une phase finale à élimination directe pour les matchs de classement.

Le classement de l'épreuve se détermine à la place.

Points de règlement

Les joueurs ayant fait un podium en championnat de France (BC ou NE) ne peuvent pas participer à cette épreuve.

En phase de poule, les matchs nuls sont comptabilisés.

En phase finale, un match nul en fin de partie se départage par une manche en or avec jack dans la boîte.

Hormis les catégories et le temps de jeu, le règlement paralympique édité en français par la BISFED sera appliqué (téléchargeable ici : www.bisfed.com/about-boccia/rules).

Matériel

Chaque joueur doit être en possession d'un jeu complet de boccia (6 rouges / 6 bleues / 1 blanche) et de sa propre rampe si besoin.

Rappel sur l'utilisation de la rampe

Seuls les joueurs, ne pouvant lancer la balle (1er rebond) à plus d'1m50 (partie la moins large de la zone hachurée) peuvent utiliser une rampe.

Le joueur doit avoir un contact obligatoire avec la balle au moment du lancer : licorne-balle ; tige-balle ; partie du corps-balle.

L'assistant exécute les annonces de son joueur : il est dos au jeu toute la durée de la manche et ne communique pas avec son joueur pendant la manche. Il ne doit pas avoir de contact avec la balle au moment du lancer. Le roulement des balles ; "balayage"; positionnement du fauteuil... sont considérés comme des routines (pas à la demande forcément du joueur).

Course d'orientation

Déroulement de l'épreuve

L'épreuve de Course d'orientation est ouverte à toutes les classes de handicap physique et sensoriel.

L'épreuve sera organisée en individuel ou en équipe si le nombre d'inscrit le permet.

Points de règlement

- Trouver toutes les balises en un minimum de temps.
- Les sportifs ayant une déficience visuelle devront obligatoirement être accompagnés d'un guide.

Remarque : un règlement plus détaillé vous sera communiqué à la fin des inscriptions.

3 tournois distincts, en individuel et mixtes (classifications et sexe), sont mis en place :

- ➔ **Tournoi Espoir**
Ouvert aux jeunes de la catégorie d'âge U14.
- ➔ **Tournoi Junior**
Ouvert aux jeunes de la catégorie d'âge U18.
- ➔ **Tournoi DV**
Ouvert aux jeunes de la classification B1 à B3 et DV NE

En fonction du nombre de participants engagés, l'organisateur se réserve le droit de réunir les tournois.

Déroulement

- ➔ Tournoi Espoir :
 - Epée lame n°2 et coquille - poignée droite.
 - Phase de poule sans élimination, 5 touches, sans touche de pénalité, durée 3 min.
 - Phase finale à élimination directe, 10 touches, sans touche de pénalité, durée 2x3min.

- ➔ Tournoi Junior :
 - Epée lame n°5 - poignée crosse autorisée.
 - Phase de poule sans élimination, 5 touches, sans touche de pénalité, durée 3 min.
 - Phase finale à élimination directe, 15 touches, sans touche de pénalité, durée 3x3min.

- ➔ Si le nombre d'équipes inscrites le permet, 2 catégories d'âge seront ouvertes (U14 et U18). Dans le cas contraire, les équipes composées de joueurs de moins de 14 ans débiteront les matchs avec un avantage de buts : 1 jeune U14 dans l'équipe = 1 but, 2 ou 3 jeunes U14 = 2 buts. Si une équipe composée de 2 jeunes U14 rencontre une équipe composée d'un seul jeune U14, alors score de départ : 1-0 et non 2-1.

Points de règlement

- ➔ Règles de combat :

Les règles appliquées correspondent uniquement à la pratique de l'escrime handisport. Les fauteuils sont fixés dans un appareil de fixation « handifix » et la distance entre les deux escrimeurs est réglée à l'aide d'une crémaillère qui éloigne ou rapproche selon le cas les deux tireurs. L'escrimeur qui a le bras le plus court prend la distance par rapport à son adversaire.

Le combat commence au commandement « allez » de l'arbitre et il s'arrête sur le « halte » de ce dernier. Toutes les touches portées en surface valable sont comptées comme valables. Dans le cas où les deux escrimeurs se touchent simultanément un point est accordé à chaque escrimeur. L'épée est une arme sans convention. Pour qu'une touche soit valable l'escrimeur doit porter celle-ci en position assise.

➔ Surface valable :

Toutes les parties du corps situées au-dessus de la ceinture sont dites surface valable. Les jambes sont recouvertes par une jupe en tissu lamé métallique qui neutralise les touches qui pourraient être portées sur cette cible trop facile à atteindre.

➔ Matériel :

○ Equipement de base :

1 veste de protection et 1 sous cuirasse

1 bustier pour les femmes

1 masque de protection et 1 paire de gant

1 arme (épée lame 2 ou 5) ou matériau composite (initiation uniquement)

1 fil de corps

1 fauteuil spécifique à la pratique

○ Caractéristiques de l'arme :

Epée lame N°2 pour les U14. Son poids permet de la manier avec aisance tout en respectant la sensibilité tactile de cette arme.

Epée lame N°5 pour les U18. Avec un minimum d'aménagement (Strapping), elle peut être utilisée par des personnes ayant des problèmes de préhension.

Tournoi mixte, en 3 contre 3 sans gardien

Terrain : environ 24m sur 12m, bordé de barrières latérales.

Buts : 1m20 de largeur

Déroulement

- ➔ Phase de poule avec matchs de qualifications
Phase finale à élimination directe
- ➔ Matchs en 2 périodes de 5 min.
En phase finale, en cas d'égalité, il sera procédé à des prolongations (2x3min), suivies de tirs au but en cas de nouvelle égalité.
- ➔ Si le nombre d'équipes inscrites le permet, 2 catégories d'âge seront ouvertes (U14 et U18). Dans le cas contraire, les équipes composées de joueurs de moins de 14 ans débiteront les matchs avec un avantage de buts : 1 jeune U14 dans l'équipe = 1 but, 2 ou 3 jeunes U14 = 2 buts. Si une équipe composée de 2 jeunes U14 rencontre une équipe composée d'un seul jeune U14, alors score de départ : 1-0 et non 2-1.

Points de règlement

Le règlement national de cecifoot sera respecté pour cette épreuve.

- ➔ Il faut passer la ligne médiane pour pouvoir marquer.
- ➔ Lors d'une action vers le porteur de balle, le défenseur doit signaler sa venue en criant "VOY".
- ➔ Le nombre de joueurs autorisés à être inscrit sur la feuille de match par équipe est de 6 maximum.
- ➔ Chaque équipe devra être munie d'un jeu de maillots aux couleurs du club, numérotés dans le dos du joueur.
- ➔ Tous les joueurs doivent être équipés de protège-tibias.
- ➔ Les préposés au guidage peuvent donner des indications aux joueurs sur l'ensemble du terrain.

Dans le cas où votre délégation ne compte pas assez de joueurs pour constituer une équipe, inscrivez tout de même les sportifs dans l'extranet, l'organisateur se chargera de constituer une équipe avec d'autres sportifs isolés lors de la compétition.

2 tournois distincts, en 5 contre 5 et mixte.

Terrain : type Handball

Buts : Type Handball

Ballon : Ballon de foot en salle avec faible rebond, taille 4.

- ➔ Tournoi Groupe A :
Ouvert aux jeunes des classes D1 à D4.
- ➔ Tournoi groupe B :
Il concerne l'équipe s'appuyant uniquement sur des joueurs sourds et malentendants.

Déroulement

- ➔ Phase de poule avec matchs de qualifications
- ➔ Phase finale à élimination directe
- ➔ Matchs en 2 périodes de 7 min.
- ➔ En cas d'égalité en matchs de phase finale, il sera procédé une prolongation de 2min avec but en or, suivie en cas de nouvelle égalité d'une séance de tirs au but (3 par équipe). En cas de nouvelle égalité, tir au but avec « mort subite ».

Points de règlement

- ➔ Le jeu se joue avec un ballon spécifique taille 4 « sans rebond » et homologué « salle » dont la circonférence varie entre 62 et 64cm et dont le poids varie entre 400 et 440g. Son revêtement est généralement en cuir mais aussi possible en feutrine.
- ➔ Le nombre de joueurs autorisés à être inscrit sur la feuille de match est de 8 au plus.
- ➔ Chaque équipe devra être munie d'un jeu de maillots aux couleurs du club, numérotés dans le dos du joueur.
- ➔ **Pour les 2 tournois (A et B), le port de protège-tibia est désormais obligatoire** vu la rapidité du jeu et l'engagement des joueurs.
- ➔ Pendant le déroulement des matchs, seul le coach et les remplaçants se trouveront sur le banc de touche à l'endroit qui leur est réservé.

Dans le cas où votre délégation ne compte pas assez de joueurs pour constituer une équipe, inscrivez tout de même les sportifs dans l'extranet, l'organisateur se chargera de constituer une équipe avec d'autres sportifs isolés lors de la compétition.

2 tournois distincts, en individuel et mixte (âge et sexe), sont mis en place :

- ➔ Un tournoi Sans Potence (SP) en OPEN ouvert aux classes FE, F1 à F3, D1 à D4 et sourds.
- ➔ Un tournoi avec Potence (P) ouvert uniquement aux classes FE, F1, D1.

Pour les sportifs FE, F1 et D1, l'usage de la potence est laissé à l'appréciation de chaque tireur. Tous les tireurs effectuent la compétition en position assise (fauteuil ou chaise).

Déroulement de l'épreuve

- ➔ Phase de qualifications : 10 volées de 3 flèches / 5 flèches d'essai maximum
Phase finale à élimination directe sous forme de duel : 2 volées gagnantes / 3 flèches par volée / 3 flèches d'essai avant chaque duel.
- ➔ Cible monospot (en annexe)
Hauteur : Cœur de cible à 1m30
Distance de tir : 2m50 (extrémité de la sarbacane)

Points de règlement

Le règlement s'appuie sur le règlement national disponible auprès de la commission sportive de sarbacane. La seule différence réside dans la mise en place de duels sur cible monospot et non trispot.

- ➔ L'aide au sportif par une tierce personne (assistant) est autorisée pour son installation devant le pas de tir, les réglages et la manipulation de la potence ainsi que pour la mise en place des flèches dans la sarbacane.
- ➔ Pour la catégorie Sans Potence, l'autonomie du tireur est privilégiée. Un accompagnement sur le pas de tir sera toléré.
- ➔ Lors d'une flèche dite « cordon » (pointé sur la ligne de séparation de deux zones) les points de la zone la plus élevée sont comptabilisés.
- ➔ Dans le cas où une flèche est plantée dans un autre (« robin »), les points comptabilisés seront identiques à ceux de la 1^e flèche (même si sa pointe va à son tour se planter dans une zone de valeur inférieure ou supérieure).
- ➔ Toute flèche non plantée équivaut à un essai nul ne rapportant aucun point.
- ➔ Au moment du tir, le tireur doit être derrière la ligne de tir. Le bout de la sarbacane le plus près de la cible doit être à l'aplomb de la ligne de tir, soit à 2m50 de la cible.

Matériel

Chaque tireur doit posséder son propre matériel (sarbacane et dard + potence le cas échéant).

- ➡ La sarbacane doit être conforme au règlement de l'activité (longueur max. 122cm, calibre 10.5mm) et être équipée d'un système anti-retour.
- ➡ Le choix du modèle de potence est libre. La seule règle à respecter est que le point de support de la sarbacane soit plat et d'une largeur d'au moins 20mm. Elle peut être sur pied ou posée sur une table. Il est interdit de « caler » la sarbacane.
- ➡ Une table ou tablette peut être proposée aux participants pour leur servir de point d'appui.

Déroulement de l'épreuve

L'épreuve de showdown est ouverte à toutes les classes de handicap visuel. Un tournoi en individuel est mis en place.

Tournoi individuel

- Une phase qualificative : en match aller-retour
- Une phase finale : en ¼, ½ et finale. Match à élimination directe.

Points de règlement

Les règles du Showdown s'inspirent des règlements du Tennis de table et du Air hockey.

Le showdown est un sport individuel d'opposition (attaque/défense) qui se dispute en 11 points avec une différence de 2 points pour le gain du set. Cela signifie que si le résultat est de 11 – 10, pour déterminer qui remporte le jeu, il faut continuer jusqu'à obtenir 2 points entre les deux adversaires (par ex 13 – 11).

Les joueurs doivent posséder un masque opaque occultant la vue.

Le principe du jeu est de servir puis de poursuivre l'échange en renvoyant une balle sonore à l'aide d'une raquette pour marquer un but (2 points), si l'adversaire ne l'arrête pas avec son gant ou sa raquette (principe de défense légale).

Chaque faute (défense illégale, la balle percute l'écran, la balle sort, etc...) donne un point à l'adversaire.

Le showdown faisant appel à la concentration auditive, doit se pratiquer dans le silence.

Déroulement de l'épreuve

Les épreuves de tennis de table sont ouvertes aux sportifs handicapés moteurs et auditifs.

Dans la mesure du possible, un tournoi U14 et un tournoi U18 sont organisés pour chaque classe et par sexe également. Si l'effectif est insuffisant, des regroupements de classes de handicap, de sexe et de catégorie d'âge seront faits.

Les matchs se jouent au meilleur des 5 manches de 11 points (3 manches gagnantes).

Le classement général est réalisé en fonction du nombre d'engagés au départ de l'épreuve et s'effectue de la manière suivante : (Exemple pour 24 compétiteurs : 16 sortis des poules et 8 non qualifiés)

- le 1^{er} est le vainqueur de la finale
- le 2^{ème} est le perdant de la finale
- le 3^{ème} est le vainqueur des perdants des ½ finales
- le 4^{ème} est le perdant des perdants des ½ finales
- les 5^{ème} sont les 4 perdants ex aequo ¼ de finales
- les 9^{ème} sont les 8 perdants ex aequo 1/8 de finales
- les 17^{ème} sont les 3èmes et 4èmes des poules

On établit ainsi un classement complet de l'épreuve individuelle.

Points de règlement

Les jeunes du groupe espoir de la commission, les jeunes de N1, N2 ou N3 du critérium fédéral et les jeunes ayant fait un podium au championnat de France jeunes ne peuvent pas participer à cette épreuve.

- Aucun joueur ne pourra utiliser la table comme support avec la main libre ou le corps quand il renvoie la balle. Cependant, le joueur peut utiliser la table pour se remettre en équilibre, après le coup joué.
- Pendant le jeu, la table ne doit pas être bougée de sa position, soit par le fauteuil, soit par le corps des joueurs. Cela sera considéré comme une faute et le point sera attribué à l'adversaire.
- Le service
 - *Il ne peut être réalisé au-dessus de la table. Le lancer de balle de la main doit décoller de 16 cm.*
 - *Pour les joueurs en fauteuil, le service rétro est interdit. La balle doit sortir par la ligne de fond. La balle qui sort sur les côtés latéraux est à remettre.*
 - *Une balle qui touche le filet est une balle à remettre. Il n'y a pas de perte de points.*
- Une balle à remettre est un échange dont le résultat n'est pas compté.
- La raquette doit obligatoirement posséder une face de couleur rouge et une face de couleur noire.
- La tenue : sauf pour les chaussettes ou les chaussures de sport, les joueurs doivent porter des effets de couleur uniforme autre que blanc ou brillant.

