

Informations générales et règlement sportif

Mise à jour 20 novembre 2024



Table des matières

AVANT PROPOS.....	3
INFORMATIONS GENERALES.....	4
Accueil	4
Programme général.....	4
.....	4
Soirée spéciale / Animation cohésion.....	4
Transport.....	4
Médical.....	5
Droits d'engagement.....	5
INSCRIPTIONS	6
Hébergement / Restauration.....	6
Engagements sportifs	7
Modifications / remplacement.....	7
Documents administratifs à fournir.....	7
Conditions de participation	8
La classification sportive	10
Regroupement de classifications et mixités	11
Remises des récompenses.....	11
REGLEMENT SPORTIF.....	12
Athlétisme	12
Basket fauteuil.....	18
Boccia	20
Escrime	21
Futsal	23
Goalball	24
Torball	25
Showdown.....	26
Développé couché.....	27
Sarbacane.....	28
Tennis de table	30
Tir à l'arc.....	31
Annexes	32
Conditions maximales de pratique	32
Basket Fauteuil	33
Sarbacane.....	37

AVANT PROPOS

Les Jeux de l'Avenir Handisport d'Île de France offrent aux jeunes la possibilité de participer à un évènement multisport compétitif et convivial, organisé par le Comité Régional Handisport d'Île de France. Ils ont lieu tous les ans entre février et mars.

Les Jeux de l'Avenir ont avant tout vocation :

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

Ces Jeux réunissent des jeunes de moins de 22 ans, licenciés à la Fédération Française Handisport (FFH) via des clubs sportifs affiliés à la FFH, dans de multiples disciplines sportives de découverte et dans **les disciplines de compétition suivantes** :

Athlétisme

Boccia

Escrime

Tennis de table

Tir à l'Arc

Goalball

Torball

Showdown

Futsal (Mal-marchants et sourds)

Basket fauteuil (3x3)

Développé couché

Les Jeux Régionaux de l'Avenir sont organisés sur plusieurs jours et le Comité Régional Handisport propose aux participants qui le souhaitent un service de restauration et d'hébergement, permettant de faciliter la préparation de cet évènement pour les différentes structures participantes (établissements spécialisés, écoles des sports, jeunes individuels), mais aussi de créer une cohésion entre elles.



INFORMATIONS GENERALES

Les Jeux de l'Avenir Handisport d'Île de France 2025 auront lieu à Grigny du mardi 18 mars au jeudi 20 mars 2025.

Accueil

Nous accueillerons le public à la salle Jacques Brel

L'accueil ouvrira le mardi 18 mars à partir de 10h00

Adresse : 05 rue du commandant Maurice Fourneau 95500 Gonesse

Programme général

PLANNING PREVISIONNEL JEUX REGIONAUX DE L'AVENIR 2025														
	8h	9h	10h	11h	12h	13h	14h	15h	16h	17h	18h	19h	20h	21h
Mardi 18 mars 2025			ACCUEIL		Déjeuner		Compétition : Athlétisme			DOUCHES	Remise récompense Athlé / Diner			
			Activité découverte				Découverte tous handicaps							
Mercredi 19 mars 2025	Petit déj / Instal	Compétition : Tir à l'arc/ Basket Fauteuil / Dvp couchée / Showdown / Sarbacane / Tennis de Table			Déjeuner		Découvertes sportives			DOUCHES	Remise des récompenses / Dîner + Soirée de gala.			
Jeudi 20 mars 2025	Petit déj / Instal	Compétition : Escrime / Futsal (mal-marchants et sourds) / Boccia / Torball				Remise récompenses / Déjeuner (panier repas) / départ des délégations								
		Découvertes sportives												

Soirée spéciale / Animation cohésion

Un dîner / soirée de Gala vous sera proposé le mercredi 19 mars à partir de 19h jusqu'à 23h30.

Transport

L'organisateur ne fournit pas de service de transport pour cet événement. Il est demandé à tous les participants de se rendre autonome. Toutefois si vous avez des difficultés, merci de nous contacter directement par mail.

Médical

Une équipe médicale, coordonnée par un infirmier assurera la couverture sanitaire de la façon suivante :

- ➡ Présence d'un infirmier sur les sites sportifs et le village des Jeux (*compétitions, repas et animations*) aux heures de présence des participants.
- ➡ Une équipe de secouriste de la croix rouge / croix blanche présente sur tous les moments sportifs.
- ➡ Les soins de nursing élémentaires ne sont pas assurés par l'organisation.
- ➡ **Chaque participant doit venir avec son traitement médical ainsi que les ordonnances correspondantes et ses matériels de soins en quantité suffisante pour la durée des Jeux.**
- ➡ **Pensez à vous munir de la carte d'identité et la carte vitale de chaque participant.**

Droits d'engagement

Les participants devront s'acquitter de droits d'engagements selon les prestations souhaitées :

- ➡ Frais techniques - 10€ par personne
Ce sont des frais d'inscription fixes et obligatoires pour tous les participants (encadrants et jeunes sportifs).
- ➡ Nuitées - 20€ par personne et par nuitée
Petit déjeuner, taxe de séjour et linge de lit inclus.
L'organisateur ne propose pas de prestation en chambre individuelle. (Sauf si nombre impaire d'hommes et de femmes pour les encadrants) Les jeunes seront répartis en chambre single double ou triple en fonction des prestations proposées par les hôtels. Possibilité de mixer les délégations pour pas qu'un jeune se retrouve seul en chambre dans la mesure du possible.
- ➡ Repas :
Déjeuner : 10€ / personne
- ➡ Dîner : 10€ / personne
- ➡ Soirée de gala : 15€ / personne
Licence Pass'sport : 5€ / encadrant non licencié permettant leur couverture sur l'évènement.
Attention, la licence Pass'sport ne sera pas acceptée pour les sportifs
- ➡
 - **Nous vous proposons une formule tout compris à 80€ au lieu de 105€ (Si vous sélectionnez toutes les prestations lors de l'inscription sur l'extranet, le tarif de 80€ s'appliquera automatiquement)**

Pour l'esprit de convivialité, nous vous invitons à être présent sur toutes les prestations proposées.

INSCRIPTIONS

Les inscriptions aux Jeux Régionaux de l'Avenir se font en ligne sur l'Extranet Handisport et seront ouvertes du 4 décembre 2024 au 9 février 2025 (23 :59) **Se référer au lien qui vous sera transmis par mail.**

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), 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 : n.grimault@handisport-iledefrance.org / 06.04.15.64.86

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

Le nombre d'encadrants est limité selon le profil des jeunes sportifs :

- 1 quota d'encadrement / jeune en fauteuil électrique (FE)
- ½ quota / jeune en fauteuil manuel (FM)
- 1/3 de quota / jeune marchant (M)

Exemples :

- Délégation de 6 jeunes dont 2 FE, 2 FM, 2 M, alors $(2 \times 1) + (2 \times 1/2) + (2 \times 1/3) = 3.66$ soit 4 encadrants.
- Délégation de 13 jeunes dont 3 FE, 5 FM, 5 M, alors $(3 \times 1) + (5 \times 1/2) + (5 \times 1/3) = 7.16$ soit 8 encadrants

Pour tout encadrant hors quota, nous appliquerons le tarif de 105€.

Hébergement / Restauration

Restauration :

L'organisation propose des services de restauration aux participants. Cela pour permettre de faciliter leur préparation à l'évènement et de réunir les jeunes pour créer davantage de convivialité.

- ☛ Les petits déjeuners seront pris sur les différents lieux d'hébergement.
- ☛ Les déjeuners et dîners seront servis à la salle Jacques Brel, 05 rue du commandant Maurice Fourneau 95500 Gonesse

Pour les horaires des déjeuners et dîners, se référer au planning en page 4.

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

Lieux d'hébergement :

Les informations concernant l'hébergement vous seront transmises dès que possible.

Nous sommes en train de travailler à la réservation des hôtels à proximité du lieu de l'évènement.

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 vendredi 14 mars 2025**, les modifications ne seront plus autorisées.

Merci de prendre bonne note des délais suivants :

- ➡ Jusqu'au 17 mars 2025 : 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 1^{er}.
- ➡ Jusqu'au 18 mars 2024 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.
- ➡ 1^{er} mars 2025 maximum : Encaissement des règlements par chèque / paiement par virement effectués.

Documents administratifs à fournir

Documents	A fournir	Pour chaque jeune	Pour chaque accompagnateur
Règlement des droits d'engagements	Chèque à l'ordre du : CRIFH A envoyer par courrier à l'attention du CRIFH au 44 rue Louis Lumière 75020 Paris	Pour l'ensemble de la délégation	
	Virement au CRIFH IBAN : FR76 3000 3034 3000 0505 8538 463 Code BIC : SOGEFRPP		
Licence sportive	A apporter sur place. NB/ La licence doit être active au moment de l'inscription.	Oui	Oui (Pass'sport possible)
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 remplie, 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 l'attention du CRIFH – Maxime Julve au siège au 44 rue Louis Lumière 75020 Paris	oui	/

Conditions de participation

Limite d'âge

Les Jeux Régionaux de l'Avenir sont ouverts aux jeunes âgés de 8 à 22 ans.

Cette tranche d'âge est définie en fonction de l'année de naissance par rapport à l'année de l'évènement. Pour l'édition 2025, pourront participer tous les jeunes nés entre 2003 et 2017.

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

- ➡ Les U14 : 8 à 14 ans, nés entre 2011 et 2017.
- ➡ Les U18 : 15 à 18 ans, nés entre 2007 et 2010.
- ➡ Les U22 : 19 à 22 ans nés entre 2003 et 2006.

Licence Handisport

Chaque jeune sportif devra être titulaire d'une licence sportive handisport (établissement, loisir ou compétition) qui sera exigée à l'inscription. Etre en possession de sa licence est obligatoire lors des Jeux.

Les « Pass'sport » Handisport ne sont pas admis pour les jeunes sportifs.

Les encadrants non licenciés à la FFH devront s'acquitter de la somme de 5€ pour la prise d'une licence « Pass'sport » permettant leur couverture sur l'évènement.

Limites d'engagement en compétition

Pour garantir le bon déroulement, la sécurité et le niveau sportif attendu sur ces Jeux, il est fixé des conditions maximales de participation qui conditionnent l'accès à la pratique des disciplines compétitives.

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 ou pôle espoir de la discipline choisie ;
- ➡ Chaque discipline fixe des critères spécifiques. Un tableau récapitulatif est disponible en annexe.

Engagement sportif

Chaque jeune inscrit devra s'engager dans au moins une discipline sportive du programme compétitif. Il n'est pas possible de s'inscrire uniquement pour les sports en découverte.

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.

Matériel et équipements sportifs

Chaque jeune devra posséder ses propres équipements et matériels sportifs pour les sports en compétition - adaptés aux normes définies par la réglementation sportive - destinés à la pratique des disciplines concernées

(ex : short, maillot, ... pour l'équipement sportif ; et sarbacane, rampe de boccia, arc, potence, pour le matériel sportif).

Pour les sports en découverte, l'organisation fournira le matériel nécessaire.

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.

Prêt de joueurs

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

- ➡ L'entente est établie entre 2 délégations participantes aux Jeux ;
- ➡ La demande est formulée lors de l'inscription.

La classification sportive

Les classifications sportives de spécialités seront utilisées dans la plupart des disciplines de compétition des Jeux. Certaines disciplines proposeront des regroupements de classifications.

Chaque jeune devra, au moment de son inscription, préciser sa classification dans la discipline choisie.

Discipline	Classifications sportives ouvertes aux Jeux Régionaux de l'Avenir
Athlétisme	11 à 13 31 à 38 40 à 47 50 à 54 60 61 à 64 RR1 à RR3
Basket Fauteuil	1pt 2pts 3pts 4pts 4,5pts
Boccia	BC1 à BC4 NE1 à NE4
Cecifoot	B1 B2/B3 DV Non éligible
Développé-couché	Aucune classification
Escrime	Classe A Classe B Classe C NE
Foot à 5	D1 à D4 D5b Sourds
Goalball	B1 B2/B3 DV Non éligible Handicap moteur non DV
Natation	G1 (Classes S1 à S4) G2 (Classes S5 et S6) G3 (Classes S7, S8 et S11) G4 (Classes S9 et S10) G5 (Classes S12 et S13) G6 (Classe S15)
Sarbacane	FE F1 à F3 D1 à D4 Sourds
Tennis de Table	Classes 1 à 10 Sourds NE (Non éligible à l'international)
Tir à l'arc	Open Support
Tir sportif	SH1 SH2 SH3
Tricyclisme	T1 T2

Pour déterminer au mieux la classification du jeune dans les disciplines choisies, se référer au **Guide d'aide à la pré-classification des Jeux Régionaux de l'Avenir**.

Regroupement de classifications et mixités

Pour permettre et faciliter la mise en place de certaines épreuves du programme compétitif, l'organisateur se réserve le droit de procéder à :

- ➔ Des regroupements de sportifs de différentes classifications sportives. Selon les épreuves et si nécessaire, ces regroupements donneront lieu à des compensations pour assurer l'équité sportive.
- ➔ La mixité intergénérationnelle. Selon les épreuves et si nécessaire, cela donnera lieu à des compensations pour assurer l'équité sportive.
- ➔ La mixité sexuelle. Selon les épreuves et si nécessaire, cela donnera lieu à des compensations pour assurer l'équité sportive.

Remises des récompenses

Les remises de récompenses auront lieu le mardi soir pour les épreuves d'athlétisme du mardi après-midi, le mercredi soir pour les épreuves du mercredi matin et le jeudi midi pour les épreuves du jeudi matin.

Les médailles seront remises dans chaque épreuve ouverte selon la règle du « Minus One » :

- ➔ Podium complet (or, argent, bronze) à partir de 4 compétiteurs ou équipes dans l'épreuve ;
- ➔ Or et argent seulement si 3 compétiteurs ou équipes dans l'épreuve ;
- ➔ Or seulement si 2 compétiteurs ou équipes dans l'épreuve ;
- ➔ Pas de remise de médailles si 1 compétiteur ou équipe dans l'épreuve.



REGLEMENT SPORTIF

Athlétisme

Le règlement de l'épreuve d'athlétisme est basé sur le règlement du Challenge National des Jeunes Athlètes, disponible auprès de la commission sportive athlétisme.

Classification Nationale Athlétisme Handisport comme outils de référence (11-32-43-54-60...), néanmoins 7 groupes de classification sont mis en place, regroupant les classifications présentant des potentiels performances équivalentes.

Groupe	G A1	G A2	G A3	G A4	G A5	G A6	G A7
Classifications sportives	31 / 32 51 RR1 / RR2	33 52 RR3	34 53 / 54	35 40 / 41	36 42 / 43	11 37 44 61 / 63	12 / 13 38 45 / 46 / 47 60 62 / 64

Déroulement

TRIATHLONS ATHLETIQUES U14 et U18

- ➡ Triathlon U14 : 3 épreuves imposées en fonction de la classification (cf registre des épreuves), cumul des points à la performance réalisée sur ces 3 épreuves.
- ➡ Triathlon U18 : 3 meilleures performances dans une ou plusieurs familles athlétiques (selon classification) parmi un registre d'épreuves plus large que pour le Challenge U14.
- ➡ Triathlon U22 : Triathlon « équilibré » ou à « dominante » (voir règlement) et en fonction d'un registre de 9 épreuves, cumul des points à la performance réalisée sur ces 3 épreuves.
- ➡ Table de cotation par épreuve, par classification, par genre, sur 50pts ;
- ➡ 1h30 de pratique environ ; Règlement simplifié, matériel adapté ;
- ➡ Résultats et classements effectués à la table de cotation par épreuve, par catégorie, par genre, sur 50 points. En fonction du nombre de participants engagés dans chaque classe, l'organisateur se réserve le droit de réunir des catégories.

Gestion de la compétition par logiciel mis à disposition par la commission athlétisme.

- ➡ Durée de pratique estimée à 1h30 environ.

Epreuves ouvertes et règlement U14

EPREUVES OUVERTES ET POIDS DES ENGINS

SOM	LONGUEUR	ANNEAU LESTE	BALLE LESTEE	VORTBX	MASSUE	CLASSE
x	A la chaux			125g		11
x	A la chaux			125g		12
x	A la chaux			125g		13
		400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	31
		400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	32
x		400g	500g Fille 1kg Garçon			33
x			1kg Fille 2kgs Garçon	125g		34
x			500g Fille 1kg Garçon		397g	71
x			500g Fille 1kg Garçon		397g	72
x		400g	1kg Fille 2kgs Garçon			73
x	A la chaux			125g		35
x	A la chaux			125g		36
x	A la chaux			125g		37
x	A la chaux			125g		38
x			1kg Fille 2kgs Garçon	125g		40
x			1kg Fille 2kgs Garçon	125g		41
x	A la chaux			125g		42
x	A la chaux			125g		43
x	A la chaux			125g		44
x	A la chaux					45
x	A la chaux			125g		46
x	A la chaux			125g		47
x		400g			397g	51
x		400g	500g Fille 1kg Garçon			52
x			1kg Fille 2kgs Garçon	125g		53
x			1kg Fille 2kgs Garçon	125g		54
x	A la chaux			125g		60
x	A la chaux			125g		61
x	A la chaux			125g		62
x	A la chaux			125g		63
x	A la chaux			125g		64

- ② Les performances retenues sont celles d'un triathlon athlétique réalisé lors d'une seule compétition. Les points attribués aux athlètes vont de 1 à 50 points et tiennent compte de la catégorie de handicap de l'athlète et de son sexe.

Il sera proposé au minimum les conditions de réalisation de performance suivante : 1 essai au 50m, 3 essais en sauts et lancers.

- ➡ Respecter les épreuves proposées pour chaque catégorie de handicap.

Remarques : Les athlètes justifiant d'une interdiction médicale dans une des épreuves imposées par le règlement peuvent demander une dérogation afin de remplacer cette épreuve. Nous prendrons particulièrement en compte les cas suivants : inaptitude pour la course : le 50 m sera remplacé par un lancer, inaptitude pour le saut : le saut en longueur sera remplacé par un lancer. Si cette 3ème épreuve ne peut être réalisée, nous retiendrons la moyenne des 2 premières épreuves pour le total de cette 3ème épreuve.

- ➡ Respecter le règlement pour 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. Cet élan doit obligatoirement être pris dans une zone d'élan bien définie. Il s'agit d'un cercle (pour la balle lestée, l'anneau lesté, la massue) ou d'un couloir terminé par un arc de cercle (vortex).

Lancer de vortex	Le vortex sera tenu par sa partie centrale. 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.
Lancer de balle lestée	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. Des poids en fonte (plus petits) pourront être utilisés en remplacement des balles lestées (souvent plus volumineuses).
Lancer d'anneau lesté	Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin.
Lancer de massue	Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin.

- ➡ Respecter le règlement pour les sauts : Zone d'impulsion en saut en longueur matérialisée à la Chaux.

- ➡ Respect du règlement sur le 50m :

Pour tous : Rester dans son couloir.

Pour les athlètes debout le départ en position « debout » est autorisé quel que soit la catégorie et classification. Pour les athlètes en fauteuil : même si la supériorité des jeunes concourant avec des fauteuils spécifiques d'athlétisme (3 roues) reste à démontrer sur la distance de 50m, l'utilisation de ce type de fauteuil est vivement conseillée. Il n'y aura aucune compensation de points selon le choix du fauteuil de course (« fauteuil de ville » ou « fauteuil sport » ou « fauteuil 3 roues »). Néanmoins des séries de courses séparant ces deux types de fauteuil pourront être proposée par l'organisateur

Attention : modifications 2023 du règlement et du nombre d'épreuves possibles

EPREUVES OUVERTES ET POIDS DES ENGIN

	CHALLENGE MOINS DE 18 ANS : 3 EPREUVES CHOISIES DANS LE REGISTRE D'EPREUVES DE SA « CLASSE DE HANDICAP »									
CLASSE	100M	400M	800M	HAUTEUR	LONGUEUR	ANNEAU LESTE	BALLES LESTÉES	TURBOIAV	MASSUE	CLASSE
11	x	x	x	x	A la chaux	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		11
12	x	x	x	x	A la chaux	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		12
13	x	x	x	x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		13
31						400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	31
32						400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	32
33	x	x	x			400g	500g Fille 1kg Garçon	400g Fille 500g Garçon		33
34	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		34
71	x	x	x			400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	71
72	x	x	x			400g	500g Fille 1kg Garçon		397g	72
73	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		73
35	x	x			x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		35
36	x	x	x		x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		36
37	x	x	x		x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		37
38	x	x	x		x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		38
40	x	x			x	400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		40
41	x	x			x	400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		41
42	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		42
43	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		43
44	x	x	x	x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		44
45	x	x	x	x	x					45
46	x	x	x	x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		46
47	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		47
51	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon		397g	51
52	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		52
53	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		53
54	x	x	x			400g	1kg Fille 2kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		54
60	x	x	x	x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		60
61	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		61
62	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		62
63	x	x		x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		63
64	x	x	x	x	x	400g	2kgs Fille 3kgs Garçon	400g Fille 500g Garçon		64

☛ Les performances retenues sont celles d'un triathlon athlétique réalisé lors d'une seule compétition.

Un choix de 3 épreuves au maximum devra donc être fait par l'athlète parmi le registre d'épreuves de sa « classe de handicap » (voir tableau). L'ensemble des 3 familles « course », « saut », « lancer », doit être représenté, sauf lorsque le registre d'épreuves dans la catégorie de handicap (Cf Classification) ne présente qu'1 ou 2 familles.

Les 3 performances des 3 familles « course », « saut », « lancer » seront retenues pour le classement du triathlon athlétique. Lorsque le registre d'épreuves dans la catégorie de handicap (Cf Classification et tableau des épreuves ouvertes) ne présente qu'1 ou 2 familles, alors seront comptabilisées les 3 performances de la ou des 2 familles ouvertes.

Il devra également observer les contraintes suivantes :

Les points attribués aux athlètes vont de 1 à 50 points et tiennent compte de la catégorie de handicap de l'athlète et de son sexe (se référer aux tables de cotations jointes en annexes).

Il sera proposé au minimum les conditions de réalisation de performance suivante : 1 essai en course, 3 essais en sauts et lancers.

- ➡ Respecter les épreuves proposées pour chaque catégorie de handicap.
- ➡ Remarques : Les athlètes justifiants d'une interdiction médicale dans une des épreuves imposées par le règlement peuvent demander une dérogation afin de remplacer cette épreuve. Si la 3ème épreuve ne peut être réalisée, nous retiendrons la moyenne des 2 premières épreuves pour le total de cette 3ème épreuve.

Au niveau régional et national, cette décision sera prise obligatoirement par le directeur de compétition.

- ➡ Respecter le règlement pour 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. Cet élan doit obligatoirement être pris dans une zone d'élan bien définie. Il s'agit d'un cercle (pour la balle lestée, l'anneau lesté, la massue) ou d'un couloir terminé par un arc de cercle (turbojavelin).

Lancer de turbojavelin : Le turbojavelin sera tenu par sa partie centrale. 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.

Lancer de balle lestée : 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. Des poids en fonte (plus petits) pourront être utilisés en remplacement des balles lestées (souvent plus volumineuses).

Lancer d'anneau lesté : Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin

Lancer de massue Pas de règles spécifiques à la tenue de l'engin

- ➡ Respecter le règlement pour les sauts :
Saut en longueur : Impulsion avant la planche pour toutes les catégories sauf les 11 et 12 dont la zone d'impulsion sera matérialisée par la chaux.
Saut en hauteur : La barre transversale est obligatoire. Le sauteur sera éliminé après trois échecs consécutifs

- ➡ Les 50m / 100m / 400m :
Pour tous : Rester dans son couloir.
Pour les athlètes debout le départ en position « debout » est autorisé quel que soit la catégorie et classification.
Pour les athlètes en fauteuil : même si la supériorité des jeunes concourant avec des fauteuils spécifiques d'athlétisme (3 roues) reste à démontrer sur la distance de 50m, l'utilisation de ce type de fauteuil est vivement conseillée. Il n'y aura aucune compensation de points selon le choix du fauteuil de course (« fauteuil de ville » ou « fauteuil sport » ou « fauteuil 3 roues »). Néanmoins des séries de courses séparant ces deux types de fauteuil pourront être proposée par l'organisateur.

- ➡ Le 800m :
Pour tous : départ en ligne compensée ou en couloir avec rabat 100m après le départ.

- ➡ Remarques : Les athlètes justifiant d'une interdiction médicale dans une des épreuves imposées par le règlement peuvent demander une dérogation afin de remplacer cette épreuve. Si la 3ème épreuve ne peut être réalisée, nous retiendrons la moyenne des 2 premières épreuves pour le total de cette 3ème épreuve.

Au niveau régional et national, cette décision sera prise obligatoirement par le directeur de compétition.

Epreuves ouvertes et règlement U22

- ➡ Triathlon « équilibré » ou à « dominante » (voir règlement) et en fonction du registre d'épreuves U18, cumul des points à la performance réalisée sur ces 3 épreuves.
- ➡ Table de cotation par épreuve, par classification, par genre, sur 50pts ;
- ➡ Les performances retenues sont celles d'un Triathlon Athlétique réalisé lors d'une seule compétition.
- ➡ Un choix de 3 épreuves au maximum devra donc être fait par l'athlète parmi le registre d'épreuves de sa « classe de handicap » (voir registre page précédente).
L'athlète peut choisir un triathlon « équilibré » ou « à dominante » :
 - Triathlon « équilibré » : 3 épreuves issues de 3 familles différentes « course », « saut », « lancer »
 - Triathlon à « dominante » Lancer : 2 épreuves de « lancer » + 1 épreuve d'une autre famille « saut » ou « course »
 - Triathlon à « dominante » Saut : 2 épreuves de « saut » + 1 épreuve d'une autre famille « lancer » ou « course »
 - Triathlon à « dominante » Course : 2 épreuves de « course » + 1 épreuve d'une autre famille « lancer » ou « saut »
- ➡ Les points attribués aux performances des athlètes vont de 1 à 50 points et tiennent compte de la catégorie de handicap de l'athlète et de son sexe (se référer aux tables de cotations jointes en annexes).
- ➡ Il sera proposé au minimum les conditions de réalisation de performance suivante : 1 essai en course, 3 essais en sauts et lancers.



- ➡ **Respecter les épreuves proposées** pour chaque catégorie de handicap (cf tableau des épreuves ouvertes)

Basket fauteuil

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 :
 - Matches 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.



Boccia

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

- ➡ **Tournoi BC (Sans Rampe BC)**
Ouvert aux classes BC1, BC2, BC4, jouant à la main.
- ➡ **Tournoi NE (Sans Rampe NE)**
Ouvert aux classes NE1, NE2, NE3 et NE4, jouant à la main.
- ➡ **Tournoi BC3 (Avec Rampe)**
Ouvert aux sportifs de la classe BC3 uniquement, n'ayant aucun moyen de préhension et aucune capacité de lancer, ni à la main, ni aux pieds.

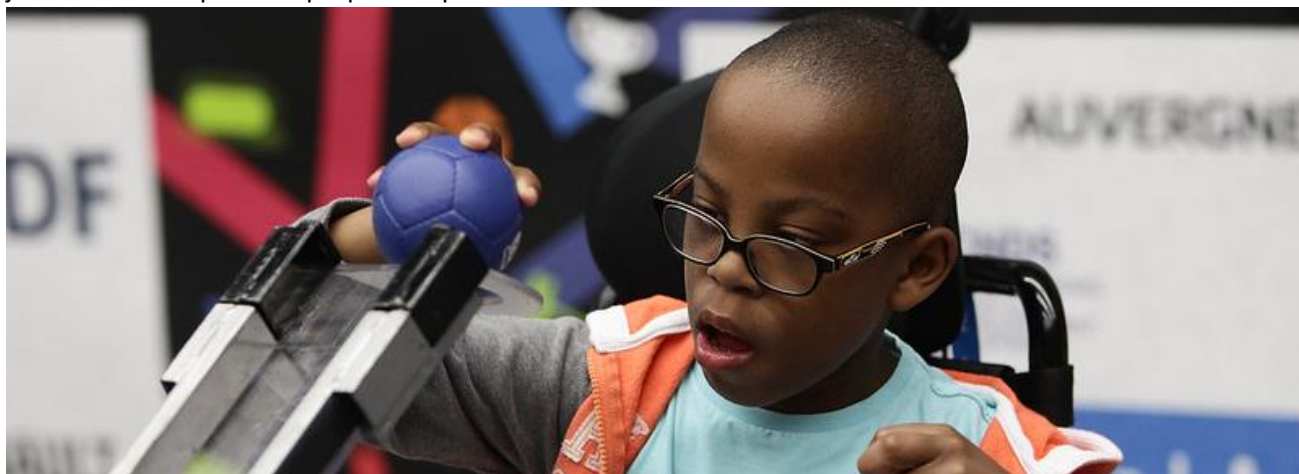
En fonction du nombre de participants engagés, l'organisateur se réserve le droit de réunir des tournois.

Déroulement

- ➡ Phase de poule avec matchs de qualifications
Phase finale à élimination directe
- ➡ Le nombre de manches par matchs sera déterminé en fonction du nombre de sportifs engagés et des possibilités de planning.

Points de règlement

- ➡ Hormis les catégories et le temps de jeu, le règlement paralympique édité en français par le BISFED sera appliqué :
<http://www.bisfed.com/about-boccia/rules/>
- ➡ Les matchs nuls comptabilisés en match de poule
En phase finale, si égalité, alors une manche en or sera jouée.
- ➡ Temps de jeu :
 - Tournoi BC3 : 6min / joueur / manche, jack compris
 - Tournois BC & NE : 4min / joueur / manche, jack compris
- ➡ Matériel :
Chaque joueur doit être en possession d'un jeu complet (6 balles rouges, 6 bleues, 1 jack) et selon son besoin de son propre matériel (rampe, tige, accessoires...).
Attention, si une délégation a plusieurs joueurs inscrits, veillez à bien avoir un jeu de boccia par joueur car ces derniers seront amenés à jouer en même temps. De la même manière, veillez à ce que chaque joueur avec rampe ait sa propre rampe.



Escrime

2 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.

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.



Futsal

3 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 et D2.

- ➡ Tournoi Groupe B :
Il concerne l'équipe s'appuyant indifféremment sur l'ensemble des classes de handicap D1 à D4 ainsi que des D5B et sourds.

- Les équipes ne pourront présenter plus de 1 joueur de la catégorie D4, D5B ou sourd maximum en même temps sur le terrain. De plus, les joueurs D4, évoluant régulièrement dans un championnat de la Fédération Française de Football (F.F.F.), ne peuvent figurer dans la composition de l'équipe.
- Les joueurs D4, D5B et sourds sont identifiés par un brassard distinct de celui du capitaine.

- ➡ Tournoi groupe C :
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 3 tournois (A, B, C), 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.

Goalball

Tournoi mixte, en 3 contre 3.

Terrain : L. 7m / l. 14m

Buts : l.7m / h.1m20

Ballon : Ballon Goalball WV Ball Junior taille 5 - 950gr ou Ballon torball 500gr

Ouvert aux sportifs des classes : B1 / B2-B3 / DV Non Eligible / Handicap moteur non DV

Afin de respecter la logique interne de l'activité goalball, nous demanderons à chaque équipe d'être **composée au minimum d'un jeune déficient visuel** (qui devra se trouver en permanence sur le terrain).

Déroulement

- ➡ Phase de poule avec matchs de qualifications
Phase finale à élimination directe
- ➡ Matchs en 2 périodes de 6 min.
- ➡ En cas d'égalité en matchs de phase finale, il sera procédé une séance de tirs au but.

Points de règlement

- ➡ Le règlement national de goalball est utilisé, avec toutefois quelques adaptations.
- ➡ Chaque équipe devra être munie d'un jeu de maillots aux couleurs de la délégation.
- ➡ Tous les joueurs doivent porter des masques opaques sur le court, quelle que soit leur classification. Des équipements personnels de sécurité sont recommandés (genouillères, coudières, coquilles, plastrons...)
- ➡ En phase offensive, l'équipe a 10sec pour renvoyer le ballon vers le but adverse, sous peine de pénalité.
- ➡ La pénalité correspond à un tir au but. L'entraîneur de l'équipe qui va tirer ce tir au but choisi alors le joueur adverse qui défendra, les autres joueurs sortant du terrain le temps de la pénalité.



Torball

Tournoi mixte, en 3 contre 3.

Terrain : L. 7m / l. 16m

Buts : l.7m / h.1m30

Accessoires : Le ballon sonore contient des grenailles de fer (circonférence : 65cm, poids : 500g)/ Un tapis de sol par joueur.

Ouvert aux sportifs des classes : B1 / B2-B3 / DV Non Eligible / Handicap moteur non DV

Afin de respecter la logique interne de l'activité goalball, nous demanderons à chaque équipe d'être **composée au minimum d'un jeune déficient visuel** (qui devra se trouver en permanence sur le terrain).

Déroulement

- ➡ Phase finale à élimination directe
- ➡ Matches en 2 périodes de 6 min.
- ➡ En cas d'égalité en matchs de phase finale, il sera procédé une séance de tirs au but.

Points de règlement

- ➡ Le règlement national de Torball est utilisé, avec toutefois quelques adaptations.
- ➡ 3 ficelles (6 poteaux de soutien des ficelles) placées sur la largeur du terrain à une hauteur de 40cm et équipées de 2 clochettes chacune. Une ficelle est placée au centre du terrain. De part et d'autre de celle-ci, on trouve les deux autres ficelles situées à 2m chacune.
- ➡ Chaque équipe devra être munie d'un jeu de maillots aux couleurs de la délégation.
- ➡ Pour une question d'équité, tous les joueurs doivent porter des masques opaques sur le court, quelle que soit leur classification. Des équipements personnels de sécurité sont fortement recommandés (genouillères, coudières, coquilles, plastrons...)
- ➡ Les joueurs disposent leurs tapis de la façon suivante : ils sont placés de telle sorte que leur longueur soit parallèle à la ligne de but, le tapis du milieu au centre du terrain se situe à 20cm de la ligne de but, alors que l'arrière des tapis latéraux est aligné avec l'avant du tapis central.
- ➡ Les joueurs ne sont pas obligés de se placer sur les tapis et peuvent se déplacer librement et se positionner n'importe où dans la zone de jeu.
- ➡ Ne peuvent lancer le ballon qu'avec les mains.
- ➡ Un but est accordé à chaque fois qu'un ballon rentre dans le but et qu'il est passé sous les trois ficelles.
- ➡ Le ballon doit être relancé dans un délai maximum de 8 secondes après la récupération.
- ➡ Une faute est commise si un joueur touche une ficelle avec son corps, si un attaquant réalise 4 lancers consécutifs ou si le ballon touche ou passe au-dessus des ficelles, si un défenseur plonge avant le tir de l'attaquant. Le joueur fautif est alors exclu du terrain pour le prochain tir adverse. A la 3^{ème} faute de l'équipe, un seul défenseur tente de bloquer le tir suivant.

Showdown

1 tournoi mixte, avec des phases finales en éliminations directes.

Ouvert aux sportifs des classes : B1 / B2-B3

Terrain : Une table de 1,22 mètres de large sur une longueur de 3,66 mètres

Buts : Un trou de 30 cm de diamètre

Matériel : Gant + Raquette

Points de règlement

- ➡ Les joueurs doivent posséder un masque opaque occultant la vue.
- ➡ En son centre, la table est traversée sur toute la largeur par un panneau. Ce panneau est maintenu à 10 centimètres au-dessus de la table. La balle doit ainsi toujours passer sous le panneau.
- ➡ 1 But marqué vaut 2 points.
- ➡ La victoire 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.
- ➡ Chaque faute (défense illégale, la balle percute l'écran, la balle sort, etc...) donne un point à l'adversaire.



Développé couché

L'épreuve est ouverte à toute personne en situation de handicap physique ou sensoriel.

Catégories d'âges :

- **Tournoi Espoir**
Ouvert aux jeunes de la catégorie d'âge U14.
- **Tournoi Junior**
Ouvert aux jeunes de la catégorie d'âge U18.

Remarque : Seuls les U14 et/ou les athlètes présentant une atteinte aux membres supérieurs seront autorisés à pratiquer le mouvement handisport. Les autres devront obligatoirement pratiquer le mouvement IPC.

Déroulement

- Selon le nombre de participants, des plateaux pourront être mis en place en fonction de l'âge, du sexe et du choix de la première barre.
- 15 minutes avant le début du plateau aura lieu la présentation des athlètes.
- A l'annonce de son nom l'athlète dispose de 2 minutes pour réaliser son essai.
- L'athlète ou son entraîneur, après chaque essai, doit récupérer auprès de l'arbitre latéral sa feuille de notation puis la donner au secrétaire de compétition en annonçant le poids de son prochain essai.
- La charge demandée devra être un nombre entier. Pour cette compétition, l'athlète pourra choisir de changer la charge d'un essai à l'autre en l'augmentant ou en la diminuant.
- Chaque athlète a 3 essais, la meilleure performance (score à l'indice AH x note technique) sera retenue.
- La compétition se déroulera par roulement, tous les athlètes du plateau réalisent leur premier essai, puis tous réalisent le 2^{ème} et enfin tous le 3^{ème}.

L'ordre de passage de chaque tour se fera par montée progressive de la charge.

Points de règlement

Mouvement handisport

La barre est placée à 2,5 cm de la poitrine.

Une fois prêt, l'athlète annonce « prêt » et doit rester immobile jusqu'au signal « start » de l'arbitre.

Au signal « start » l'athlète doit monter la barre jusqu'à extension complète des 2 bras et attendre le signal rack pour redescendre la barre.

Plus d'informations sur le règlement :

https://developpecouchehandisport.fr/wpcontent/uploads/2020/05/Reglementcompe%CC%81tition_re%CC%81gionale-et-premier-pas.pdf

Sarbacane

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

- ➡ Un tournoi Sans Potence (SP)
- ➡ Un tournoi avec Potence (P)

Déroulement

- ➡ 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^{re} 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.



Tennis de table

Plusieurs tournois en individuel, par classe de handicap, catégorie d'âge et de sexe tant que possible.
En fonction du nombre de participants engagés, l'organisateur se réserve le droit de réunir les tournois.

Déroulement

- ➔ Phase de poule avec matchs de qualifications
Phase finale à élimination directe
- ➔ Matchs au meilleur des 5 manches de 11 points (3 manches gagnantes).

Points de règlement

- ➔ Aucun joueur ne pourra utiliser la table comme support soit avec la main libre, soit avec le corps quand il renvoie la balle. Cependant, le joueur peut utiliser la table afin de se remettre en équilibre, après que le coup ait été 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 :
 - Ne peut être réalisé au-dessus de la table ;
 - Le lancer de balle de la main doit décoller de 16 cm.
- ➔ Le service, uniquement 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
- ➔ Au service, une balle qui touche le filet est une balle à remettre, donc il faut refaire le service. Il n'y a pas de perte de points.
- ➔ Une balle à remettre est un échange dont le résultat n'est pas compté.
- ➔ Un échange est la période durant laquelle la balle est en jeu.
- ➔ 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.

Tir à l'arc

3 tournois en individuel :

- Tournoi *Open* regroupant tous les archers n'utilisant pas de support d'arc (potence).
- Tournoi *Support* regroupant tous les archers utilisant un support d'arc (potence) pour maintenir l'arc.
- Tournoi déficients visuels regroupant tous les archers des catégories D5A et D5B.

Des catégories d'âge et de sexe seront mises en place dans chaque tournoi tant que possible.

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

Tir à 10m. Blasons de 60.

Déroulement

➊ Phase qualificative :

Elle consiste à tirer un certain nombre de volées de 3 flèches. Le nombre de volées est ajusté en fonction du nombre d'archers inscrits et de cibles.

- Le temps de tir de chaque volée est de 2'.
- Temps d'échauffement : 30', les candidats passent ensuite directement au concours (pas de tir d'essai).

➋ Phase de duels

Cette phase consiste à tirer des matchs au sein de poules de classement dont la répartition est établie en fonction du classement de la phase qualificative.

- Chaque match se déroule sur un maximum de 5 volées de 3 flèches en 2'.
- Les archers disposent d'un temps d'échauffement uniquement avant leur 1^{er} match.
- Lors de chaque volée, on compare les scores des 2 archers en match. Celui qui a réalisé le meilleur total sur ses 3 flèches remporte la volée et marque 2 points, le perdant ne marque pas de point. En cas d'égalité, ils remportent chacun 1 point.
- Le vainqueur du match est celui qui atteint le premier 6 points.
- En cas d'égalité à 5 points, le tir d'une ultime flèche détermine le vainqueur, celui dont la flèche sera la plus proche du centre.

Points de règlement

- ➊ Tenue : Blanche de préférence, les débardeurs sont interdits.
- ➋ Sur le pas de tir, les archers doivent avoir une attitude correcte.
- ➌ L'utilisation de potence est autorisée pour les sportifs ne pouvant pas accéder à l'activité sans cette dernière.
- ➍ Les archers ayant des difficultés pour mettre la flèche sur l'arc peuvent être aidés par leur entraîneur ou une tierce personne. Ces personnes ne doivent cependant pas communiquer avec l'archer durant le tir.
- ➎ En ce qui concerne les sportifs handicapés visuels, une personne neutre peut indiquer l'impact de la flèche (exemple : 8 à 10 heures). Cette personne se trouve à 1m derrière l'archer et intervient à sa demande.

Annexes

Conditions maximales de pratique

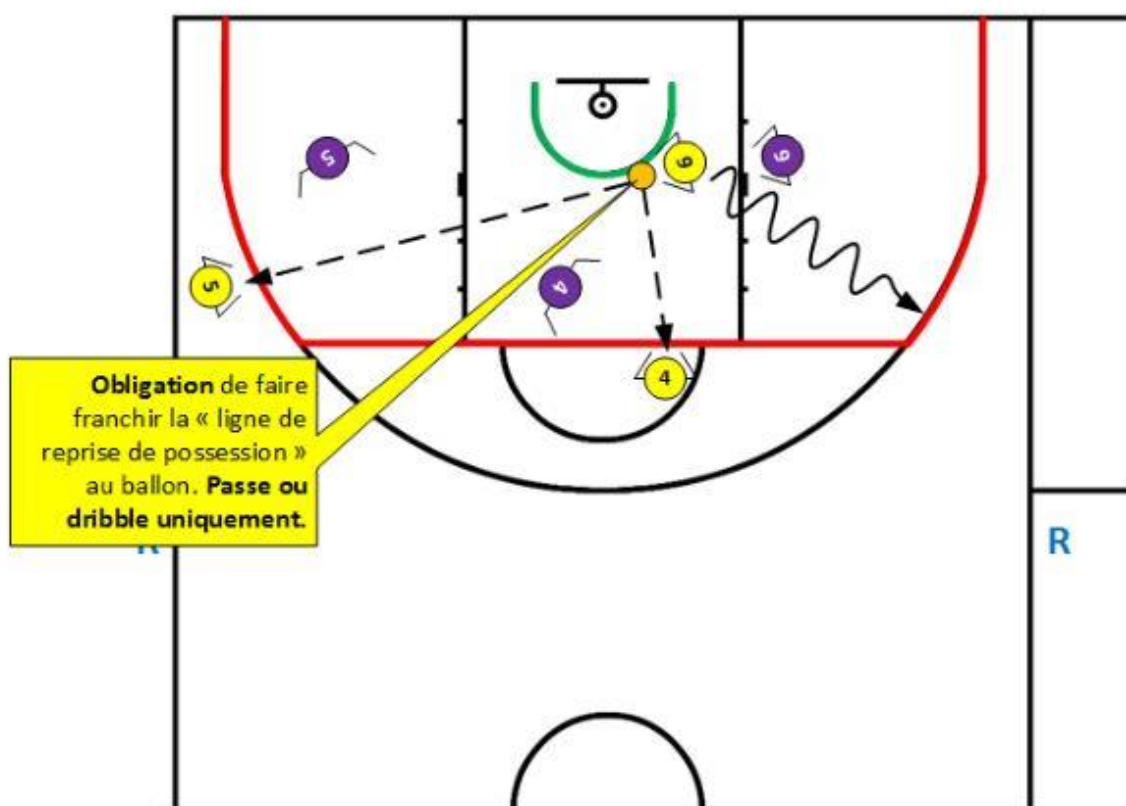
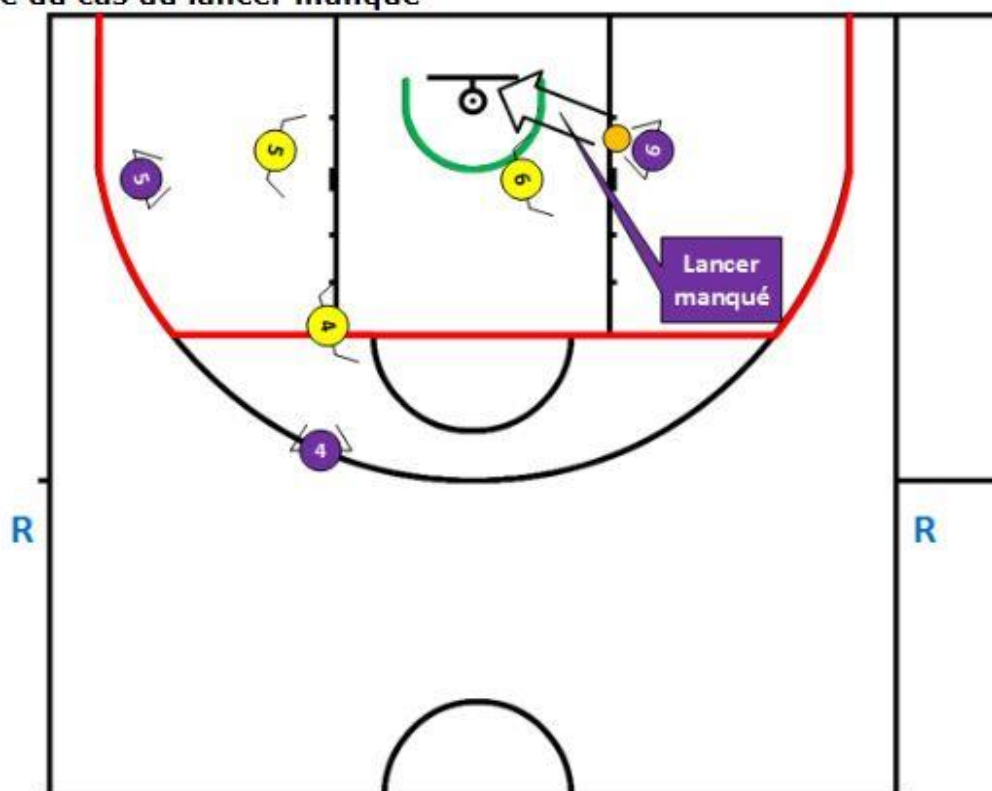
Jeux Régionaux de l'Avenir Handisport 2023 Conditions maximales de participation (critères observés sur les saisons 2020-2021 à 2021-2022)	
Disciplines	Ne peuvent pas s'inscrire à l'épreuve
Pour toutes les disciplines	- Les jeunes sur liste de Haut Niveau ministérielle - Les jeunes des collectifs et pôles France
Athlétisme	Aucune limitation
Basket fauteuil	Les jeunes inscrits en nationale ELITE ou nationale 1.
Boccia	Aucune limitation
Développé-couché	Aucune limitation
Cecifoot	Maximum un jeune inscrit à la Ligue Nationale de Foot à 5 DV par équipe.
Escrime	- Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France - Les jeunes inscrits aux circuits nationaux
Foot à 5	Aucune limitation
Goalball	Aucune limitation
Natation	- Les jeunes ayant fait un podium en championnat de France Jeune - Les jeunes inscrits en championnat de France Elite, N1, N2
Sarbacane	Aucune limitation
Tennis de table	Aucune limitation
Tir à l'arc	Aucune limitation
Tir sportif	Aucune limitation
Tricyclisme	Les jeunes ayant fait un podium au championnat de France

Basket Fauteuil

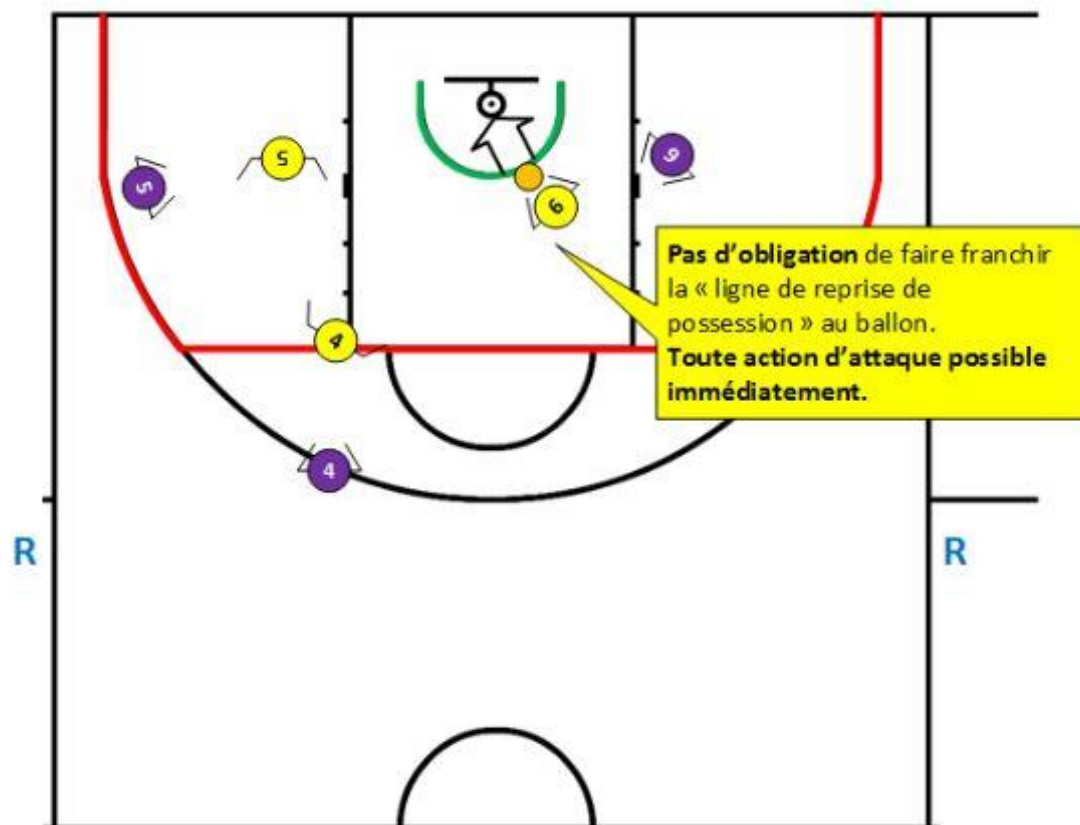
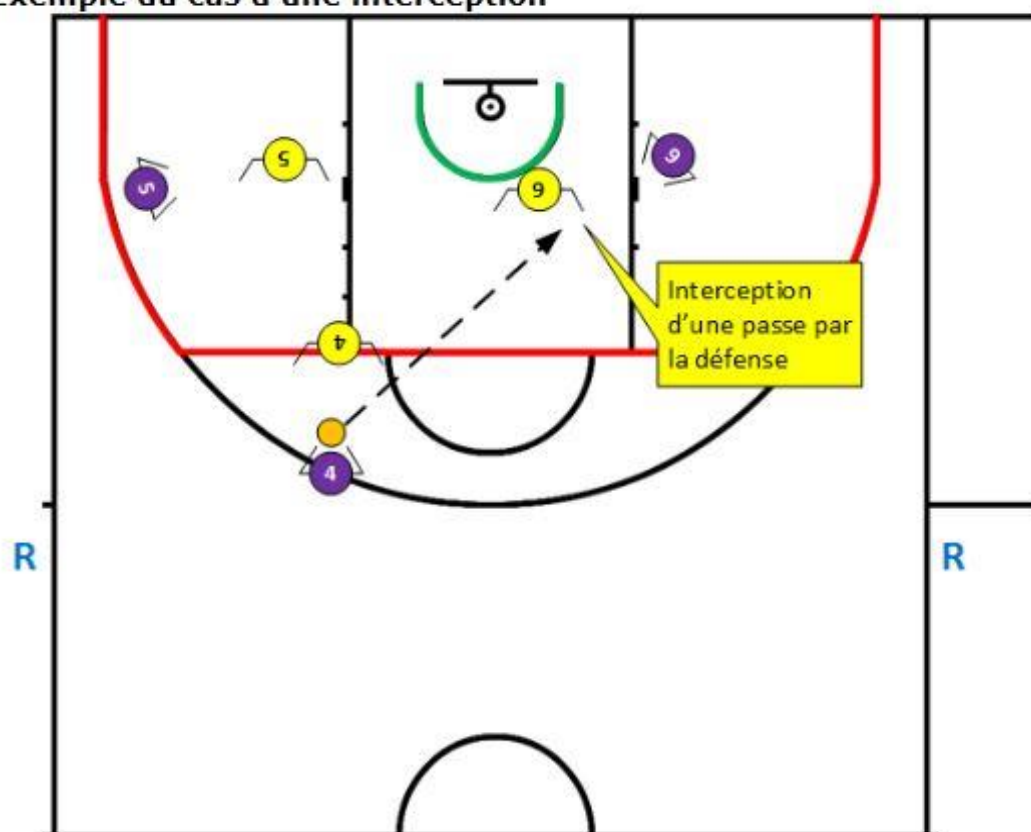
Généralités



Exemple du cas du lancer manqué



Exemple du cas d'une interception



Sarbacane

Cible monospot

