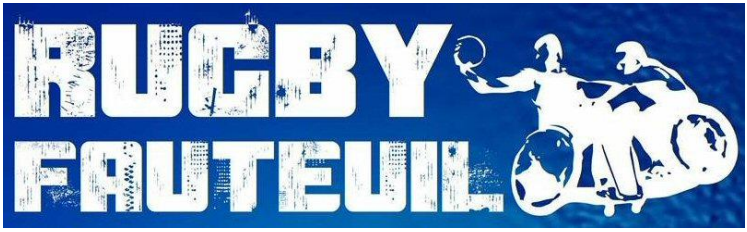
LIMOGES
USAL
RUGBY FAUTEUIL
RUGBY
DEPUIS 1902

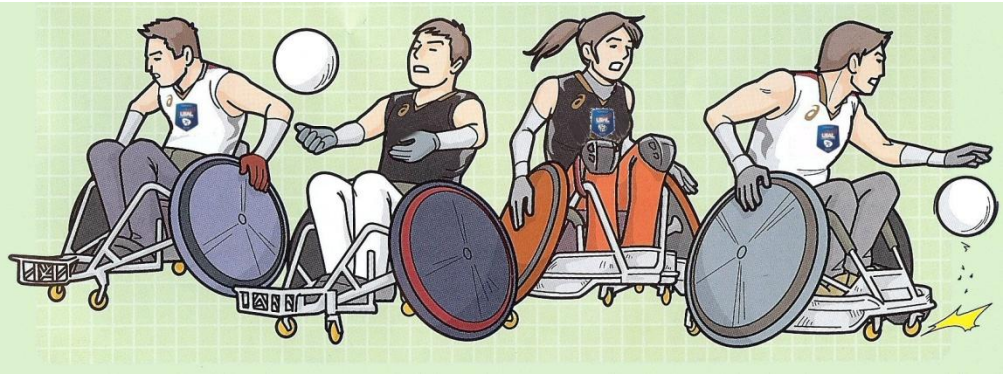

RUGBY
FAUTEUIL

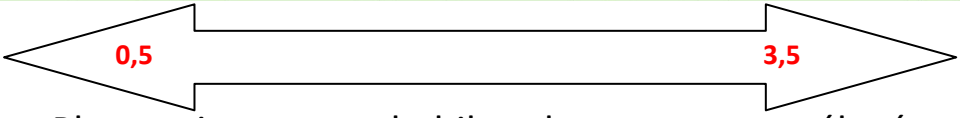
1er rang de gauche à droite: Jonathan Duthoit, Michel Terrefond, Jean-François Ducay, Christophe Garrot
2ème rang de gauche à droite: Alan Bordillaud, Damien Souet, Ludovic Geral
3ème rang de gauche à droite: Alain Leyssene, Claude Gaillard, Yoan Carillo, Guy Dintrat, Héloïse Fresquet, Boris Terrefond, Jean-Luc Samary.

Manque sur la photo: Lucas Pasteau et Bryan Dupont

Classification des joueurs

- Le système de points est défini pour chaque joueur en fonction du degré d'invalidité:
- Les classificateurs observent sa capacité fonctionnelle à exécuter diffèrents mouvements , par exemple: manipuler le ballon, l'attraper, le passer et le dribbler; manoeuvrer le fauteuil roulant, soit le faire rouler, l'arrêter et changer de direction. les classificateurs vérifient aussi la force et tonus musculaire des membres du joueur.





- Plus un joueur est habile, plus sa cote est élevé. Au cours d'un match, le nombre total de points des 4 joueurs sur le terrain ne peut excéder 8.

3.5

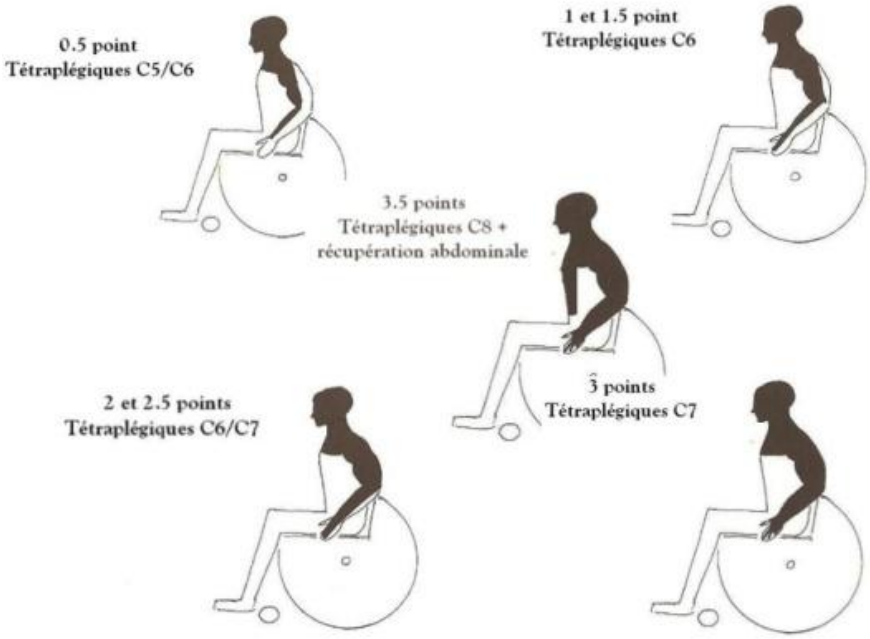
Il peut dribbler n'importe où avec une seule main, la fonction du tronc est solide, vous pouvez vous tordre la taille et jouer.

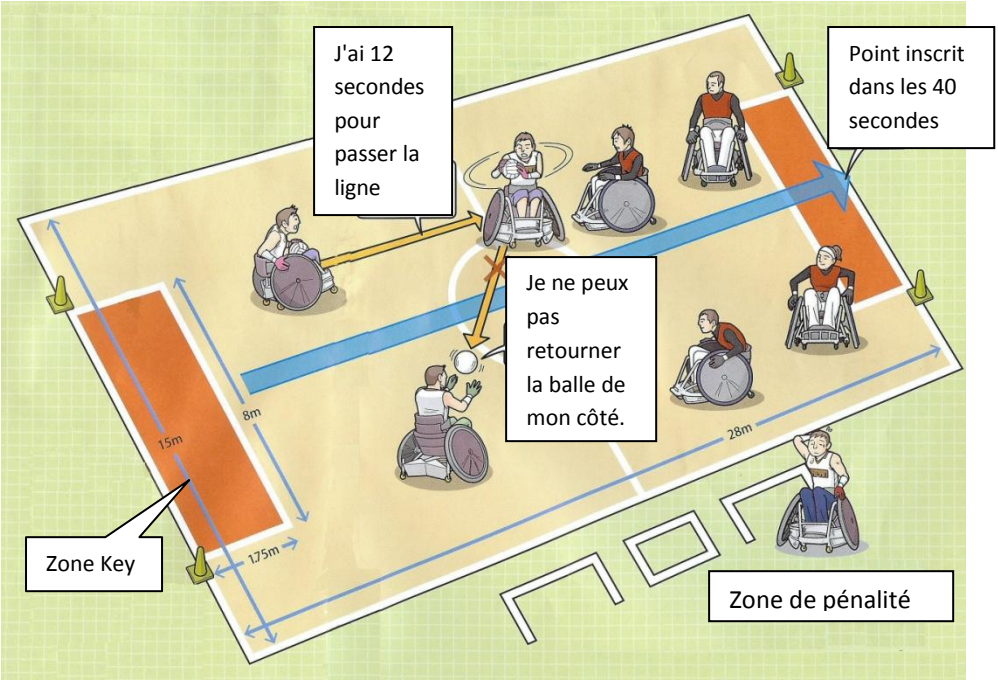
2.0

Vous pouvez vous arrêter, rejouer et tourner dans n'importe quelle direction. Vous pouvez également passer et attraper faiblement.

0.5

La force musculaire supérieure est faible, les abdominaux, la fonction du dos ne sont pas disponibles. La force du poignet est faible, il est difficile d'attraper et de passer le ballon.


0.5 point
Tétraplégiques C5/C6
1 et 1.5 point
Tétraplégiques C6
3.5 points
Tétraplégiques C8 +
récupération abdominale
3 points
Tétraplégiques C7
2 et 2.5 points
Tétraplégiques C6/C7



Règles principales

- Le rugby fauteuil se joue sur un terrain de basket, mesurant 28 m sur 15 m. La surface de réparation (zone key) délimitée par 2 plots est de 8m sur 1,75m.

Zone key

- Pas plus de 3 joueurs défensifs dans le key lorsque l'équipe adverse a la possession du ballon. La faute sera attribuée au 4ème joueur défensif pénétrant dans le key.
- Dès que le joueur reçoit le ballon de l'arbitre, il est considéré en jeu et le joueur a 10 secondes pour le transmettre à un autre joueur.

Le jeu

- La partie est constituée de 4 quart-temps de 8 minutes chacun. Le temps de jeu est suspendu à chaque arrêt de jeu. Il y a 2 minutes de break après le 1er et le 3ème quart-temps et 5 minutes à la mi-temps. Si à la fin du match le score est nul, une prolongation de 3 minutes est jouée. L'équipe qui a le plus grand nombre de points marqués à la fin de la prolongation a gagné.
- Sur le terrain, chaque équipe est composée de 4 joueurs et ne peut dépasser les 8 points sur le terrain.
- Le jeu débute par un entre-deux joué au centre du terrain. C'est l'arbitre qui lance le ballon entre 2 joueurs. Le chrono est déclenché dès que le premier joueur touche le ballon. Une fois la possession du ballon , l'équipe a 45 secondes pour aller marquer un point.

- Le joueur qui a la possession du ballon ne peut garder le contrôle de la balle plus de 10 secondes sans faire de rebond ou une passe.

- Un but est accordé quand un joueur porte le ballon au-delà de la ligne de but adverse entre les 2 plots en ayant fait franchir 2 roues de son fauteuil et qu'il a bien le contrôle du ballon, soit dans ses bras, soit contre son fauteuil.
- Une remise en jeu est faite après un but ou un arrêt. Le joueur qui remet en jeu prend position hors du terrain.
- Chaque équipe a droit à 4 temps morts d'une durée de 1 minute (pour l'ensemble du match). Un temps mort peut être utilisé quand le ballon est mort (ballon sortie). Si le ballon est en jeu, seul le joueur qui est en possession peut demander un temps mort.

- **<u>Retour en zone</u>**: Un équipe qui a la possession du ballon dans sa zone d'attaque ne peut ni le faire retourner ni le récupérer dans sa zone de défense.
- **<u>Fautes</u>**: Contacts avant le coup de sifflet, pendant un arrêt de jeu, les joueurs ne sont pas autorisés à établir un contact flagrant ou avantageux.

Bien que le rugby-fauteuil soit un sport de contact, certains contacts ne sont pas autorisés, un joueur ne peut pas saisir ou toucher avantageusement le corps d'un adversaire, entravant ainsi sa liberté de mouvement.

La sanction pour une faute offensive (de l'équipe qui a la balle) sera un changement de possession. La sanction pour faute défensive sera une exclusion temporaire d'une minute (ou point marqué).

Un joueur n'est pas autorisé à établir un contact avec le fauteuil roulant adverse à aucun endroit derrière les axes de la grande roue.

L'équipement

Les joueurs de rugby-fauteuil s'affrontent dans des fauteuils roulants spécialement conçus pour ce sport. Il existe deux types de fauteuils:

Fauteuils offensifs.

Ils sont utilisés par des joueurs classifiés de 2,0 à 3,5 points. Courts et arrondis, ils percutent la défense.

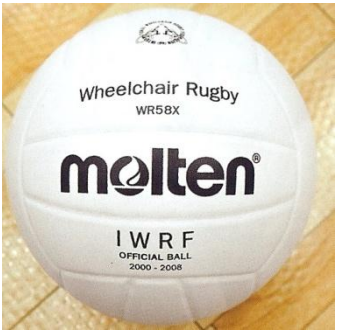
Fauteuils défensifs.

Ils sont utilisés par les joueurs classifiés de 0,5 à 2,0 points. Plus longs, ils accrochent et bloquent les adversaires grâce à leurs grilles.

Afin de pratiquer en toute sécurité, les joueurs sont sanglés et portent des protections au niveau des mains, des bras et des genoux (gants, scotch, coudières...)

Le ballon.

C'est un ballon de volley-ball.



Les mécaniciens

Le rôle des mécaniciens est primordial, ils sont les garants du bon état de marche des fauteuils que ce soit la réparation des roues, l'entretien des fauteuils, l'aide auprès des joueurs, il faut beaucoup de réactivité.

Intervention aussi sur le terrain lorsqu'un fauteuil se renverse.

Conception, réalisation et crédits photos: Guy DINTRAT