

QUAD RUGBY (Résumé des règles)

■ Surface et équipement

Le Quad Rugby se joue sur un terrain aux dimensions d'un terrain de basket-ball, mesurant 28 m sur 15 m.

Le terrain est marqué par des lignes de touches, une ligne centrale, un cercle central et 2 surfaces de réparation devant les buts. La ligne centrale divise le terrain en 2 parties : le terrain d'avant et le terrain d'arrière (dont fait partie la ligne centrale)

Les surfaces de réparation mesurent 8 m de long (désignée ligne de but et signalée par 2 plots) et 1,75 m de large devant les buts.

Le Quad Rugby se joue avec un ballon régulier de volley-ball.

Tous les athlètes jouent avec un fauteuil roulant à mains. Des règles précisent la qualité des fauteuils à utiliser. Pour la sécurité des joueurs et pour qu'aucun artifice mécanique ne vienne les avantager.

■ Les équipes et les officiels

Les équipes se composent de 12 joueurs au maximum. Elles sont mixtes, femmes et hommes pouvant jouer dans la même équipe.

Tous les joueurs ont une classification (**voir plus bas le système de classification**). Celle-ci est déterminée par la capacité fonctionnelle qu' a chaque joueur à faire face aux mouvements qu'implique le jeu. Cette classification va du coefficient 0.5 (la plus basse) à 3.5 (la plus haute). Les joueurs ayant des classifications différentes jouent des rôles différents sur le terrain. Chaque classification est décidée par des docteurs, des physiothérapeutes, et d'autres professionnels médicaux habilités.

Chaque équipe présente 4 joueurs sur le terrain. L'addition des classifications des joueurs présents sur le terrain ne doit jamais dépasser 8. Ce qui demande à chaque équipe de mélanger les classifications des joueurs présents sur le terrain pour ne pas dépasser ce total.

Chaque équipe à un ou 2 capitaines aptes à communiquer avec officiels du jeu.

La rencontre est supervisée par 2 arbitres qui sont responsables de garantir que le jeu se déroule dans un bon esprit et dans le respect des règles. Ils sont assistés par une table de 3 officiels : l'enregistreur du score, le contrôleur du temps et le marqueur des pénalités. Ils sont supervisés par un Commissaire technique.

■ La durée, le score, le début et la fin de partie.

La partie est constituée de 4 quart - temps de 8 minutes chacun. Le temps de jeu est décompté dès que le ballon entre en jeu et est suspendu à chaque arrêt de jeu. Il y a 2 minutes de break après le 1^{er} et le 3^{ème} quart - temps et 5 minutes de mi-temps. Une partie complète dure environ 1 h 15.

L'équipe qui a le plus grand nombre de points marqués à la fin des 4 quart - temps est déclarée vainqueur. Si 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. Si le score est toujours nul, des prolongations de 3' continuent jusqu'à qu'une des équipes marque.

Le jeu débute par un entre-deux joué au centre du terrain par 2 représentants de chaque équipe. C'est l'arbitre qui lance le ballon entre les 2 joueurs. Le chrono est déclenché dès que le premier joueur touche le ballon. Two players, one from each team, enter the centre circle and line up on either side of the centre line. Dans l'entre-deux, les 2 joueurs concernés ne peuvent garder le ballon tant qu'il n'a pas été touché par un autre joueur ou que le ballon ait touché le sol. Une fois en possession du ballon, une équipe a 45 secondes pour aller marquer un but.

Pour déterminer la possession du ballon au début du 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème}, l'équipe qui n'a pas gagné l'entre-deux a la possession de la balle. Chaque début de prolongation donne lieu à un entre-deux.

Un but est accordé quand un joueur porte la balle au-delà de la ligne de but adverse entre les 2 plots, en ayant fait franchir deux 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 sur la ligne de fond, après un but ou sur la touche après un arrêt du jeu. Il ne doit pas y avoir plus de 10 secondes entre le moment où celui qui remet en jeu reçoit le ballon de l'arbitre et où le ballon est touché par un autre joueur sur le terrain.

Le joueur qui remet en jeu ne doit pénétrer sur le terrain que s'il a relancé le ballon et ne peut retoucher celui-ci que lorsqu'un autre joueur sur le terrain l'a touché.

Le ballon est considéré en jeu à partir du moment où l'arbitre l'a donné à celui qui doit le remettre en jeu et qu'il siffle le lancer. Le ballon devient vivant quand il est touché une première fois par un joueur sur le terrain ; l'horloge de jeu démarre à ce moment là. Quand l'arbitre siffle pour enregistrer un but ou un autre arrêt, l'horloge de jeu s'arrête et le ballon est considéré sans vie.

Chaque équipe a droit à 4 temps morts qu'elle peut utiliser durant ses 4 quart-temps du jeu normal. Un temps mort peut être demandé quand le ballon est mort. Si le ballon est en jeu, seul le joueur qui est en possession de la balle peut demander un temps mort. Le coach d'une équipe ne peut demander un temps mort que quand le ballon est mort. La durée d'un temps mort est de une minute et l'équipe qui l'a demandé peut choisir de commencer à jouer avant que la minute ne se soit écoulée.

L'arbitre peut demander un temps mort à tout moment pendant la partie face à un joueur qui tombe ou qui est blessé, à un fauteuil abîmé, au mauvais fonctionnement d'un équipement ou à toute situation mettant en péril le jeu ou la sécurité des joueurs. S'il s'agit de la sécurité, le jeu est stoppé immédiatement. Dans les autres situations, si une équipe est en position de marquer, l'arbitre doit normalement attendre que le but soit marqué ou que l'opportunité de le faire n'existe plus.

Si un temps mort est provoqué par un défaut de l'équipement d'un joueur, le temps qui lui est affecté pour le réparer est de une minute. Si cela n'est pas possible en une minute, le joueur doit être changé ou demander un autre temps mort.

■ Le jeu de ballon

La situation du joueur est déterminée par la situation des 4 roues de son fauteuil. Celle du ballon est déterminée par la situation du joueur, s'il porte le ballon, par la position du ballon lui-même s'il touche le sol ou par la dernière position où le ballon a touché un joueur ou le sol. Les lignes de touche ou de fond du terrain ainsi que les plots des buts sont considérés comme hors du terrain. L'arbitre doit être considéré sur le terrain de jeu ou en dehors selon sa position sur le terrain.

Les joueurs doivent jouer le ballon avec leurs bras et leurs mains ou doivent le transporter sur leur genoux ou sur le fauteuil. Si le ballon est porté sur les genoux, au moins $\frac{3}{4}$ du ballon doit être visible. Pour passer le ballon, les joueurs doivent le lancer, le faire rouler, le frapper ou le faire rebondir. Shooter dedans n'est pas permis.

Un joueur est considéré avoir le contrôle du ballon quand il en a la possession, quand il a une main fermement posée sur le ballon pour empêcher un adversaire de le faire bouger, ou quand il est en train de le faire rebondir. Une équipe est considérée avoir le contrôle du ballon quand un de ses joueurs a le contrôle du ballon. Une fois qu'une équipe contrôle le ballon, elle continue à en avoir le contrôle jusqu'à ce qu'un joueur adverse gagne son contrôle ou qu'il devienne ballon mort.

Un ballon tenu existe quand des joueurs des deux équipes opposées ont le contrôle du ballon en même temps. Cela peut arriver quand un joueur a la possession du ballon et qu'un autre tient sa main fermement sur le ballon, empêchant le premier joueur de le faire bouger. Quand un ballon tenu arrive, l'arbitre arrête le jeu et donne la possession du ballon selon un processus alterné. L'équipe dont c'est le tour d'en bénéficier reçoit le ballon pour le remettre en jeu.

Système de classification des joueurs

Afin de se qualifier, les athlètes doivent être jugés admissibles conformément au système de classification de l'International Wheelchair Rugby Federation (IWRF) (voir la description de la classification en rugby en fauteuil roulant à l'annexe 1). Le rugby en fauteuil roulant regroupe 7 catégories de points : 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5. Les athlètes reçoivent des points (classification) d'après leur capacité fonctionnelle à exécuter les habiletés ou les manœuvres associées au rugby. Plus un athlète est habile, plus sa cote est élevée. Au cours d'une partie, le nombre total de points des 4 joueurs sur le terrain ne peut excéder 8. Afin de déterminer la classification d'un athlète, les classificateurs observent sa capacité fonctionnelle à exécuter différents mouvements soit en situation d'évaluation ou au cours d'une partie. Les mouvements qui peuvent être requis d'un athlète comprennent, par exemple : manipuler le ballon, l'attraper, le passer et le dribbler; manœuvrer le fauteuil roulant, soit le faire rouler, l'arrêter et changer de direction. Les classificateurs vérifient aussi la force et tonus musculaire des membres de l'athlète, l'amplitude de ses mouvements, ses sensations tactiles ainsi que son habileté à maintenir l'équilibre de son tronc, à se pencher, à se relever et à se retourner. La capacité fonctionnelle d'un athlète à exécuter les mouvements requis détermine sa classification (ou le nombre de points ou cote). Plus la cote d'un athlète est élevée, plus il est capable d'exécuter les manœuvres et les habiletés. Sous-catégories En plus d'être coté (classé), un athlète est aussi catégorisé comme suit par « type » : *Temporaire (T)* L'athlète n'a pas été coté conformément aux règlements (c.-à-d., les classificateurs n'étaient pas dûment compétents, les classificateurs étaient en nombre inadéquat, etc.) et doit subir une nouvelle évaluation. *Révisé* ® Parce qu'ils n'ont jamais vu l'athlète en compétition ou qu'ils soupçonnent l'athlète d'étouffer ses compétences dans le but de se voir attribuer une cote/classification inférieure, les classificateurs sont incertains de sa classification et aimeraient l'observer au cours d'une partie. Comme les athlètes se donnent au maximum dans ces conditions, les classificateurs observeront l'athlète au cours d'une partie. *Nouvelle blessure (N)* Le handicap de l'athlète est progressif (p. ex., dystrophie musculaire ou sclérose en plaques) ou l'athlète est un nouveau joueur et doit donc être réévalué dans un an conformément aux règlements sur la classification. *Classe internationale (I)* L'athlète a joué dans des tournois spécialement identifiés, y compris les Jeux paralympiques et les Championnats mondiaux et sa classification ne fait aucun doute. Un athlète de classe internationale doit être réévalué tous les trois ans pour passer éventuellement à la classe permanente. *Classe permanente (P)* La classification de l'athlète est la même depuis 6 ans et ce, après avoir subi 3 évaluations. Sa classification est désormais permanente.