

QUI PEUT JOUER ?

Pour être éligible à la pratique du quad rugby, le joueur doit avoir un handicap affectant ses quatre membres, bras et jambes. Pour la majeure partie, le handicap est dû à une section de la moelle épinière entraînant une paralysie complète ou partielle des jambes et des bras. La paralysie cérébrale, la dystrophie musculaire, la poliomyélite, les amputations et d'autres maladies neurologiques sont différents handicaps que l'on peut aussi retrouver chez certains joueurs.

Le quad rugby est une discipline mixte où homme et femme jouent ensemble, dans les mêmes équipes et les mêmes compétitions.

LA CLASSIFICATION

A chaque joueur est attribué une des sept valeurs de classification qui représente une mesure des capacités motrices et fonctionnelles. Ce nombre situé entre 0.5 (le moins de fonctions) et 3.5 (le plus haut niveau de fonctions) est arrondi au demi point près.

Cette classification est donnée par des classificateurs agréés à partir de tests et d'observations du joueur.

Les joueuses féminines et les joueurs de plus de 45 ans reçoivent un abattement de 0.5 sur leur classification. Par exemple, une joueuse qui se voit attribuée une classification de 2 points comptera pour 1.5 points dans la classification totale de l'équipe.

Le cumul des classifications des 4 joueurs présents sur le terrain ne doit pas dépasser 8 points de classification.

Par exemple, un joueur 3 pts, un joueur 2.5 pts, un joueur 1.5 pts et un joueur 1 pt :

$$3 + 2.5 + 1.5 + 1 = 8$$

RÔLES DES JOUEURS

C'est la classification qui va le plus souvent définir le rôle du joueur sur le terrain. Les joueurs sont régulièrement catégorisés en deux groupes, les petits points (ayant le moins de fonctions, de 0.5 à 2 pts) et les gros points (ayant un plus haut niveau de fonction, de 2 à 3.5 pts).

Les gros points sont généralement porteurs de balle tandis que les petits points ont un rôle principal de bloqueur. Néanmoins, cela ne représente pas une vérité générale et peut être amené à évoluer en fonction de l'adversaire, de la line up* alignée ou encore du plan tactique mis en place.

*line up : les 4 joueurs d'une équipe sur le terrain. La line up change durant le match au gré des remplacements sans jamais dépasser 8 pts de classification = composition

LES FAUTEUILS

Les athlètes jouent avec des fauteuils de sport manuels spécifiquement conçus pour la pratique du quad rugby. Ces fauteuils présentent des spécificités régulées et contrôlées afin d'assurer une certaine équité et de garantir la sécurité des joueurs. Lors de compétitions officielles, tous les fauteuils doivent répondre aux exigences formulées dans les règles pour être considérés comme conformes.

On retrouve sur un terrain deux types de fauteuils, des offensifs et des défensifs.

Les fauteuils offensifs sont conçus pour être plus rapides et mobiles. On y retrouve un bumper avant (pare-chocs) court et arrondi permettant de limiter les risques de se faire bloquer par un adversaire. Ces fauteuils sont généralement destinés aux "gros points" (de 2 à 3.5 pts de classification).

Les fauteuils défensifs sont conçus pour bloquer les joueurs adverses. Ils sont plus longs et présentent à l'avant une grille facilitant l'accroche des autres fauteuils. Ces fauteuils sont généralement destinés aux "petits points" (de 0.5 à 2 pts de classification).

Rodolphe Jarlan - 2.5 pts
Fauteuil offensif



Matthieu Thiriet - 1.5 pts
Fauteuil défensif



-
-
-

RÈGLES DE BASE

Le quad rugby est donc un sport collectif mixte dont la pratique est destinée aux personnes tétraplégiques et assimilées. Il se joue en intérieur, sur la surface d'un terrain de basket, avec un ballon similaire à celui du volleyball. L'objectif est de marquer des points en passant la ligne d'en but adverse en possession du ballon. L'équipe ayant le plus de points à la fin du match l'emporte.

- 4 joueurs par équipe cumulant un maximum de 8 points de classification
- 4 quart temps de 8 minutes avec des prolongations de 3 minutes en cas d'égalité
- Un joueur score un point en passant la ligne d'essai adverse avec le ballon
- Le ballon peut être passé, frappé, lancé, roulé, dribblé ou porté dans n'importe quelle direction
- Il est interdit de toucher/attraper un joueur ou un fauteuil
- Les contacts sont uniquement autorisés entre fauteuils et avec le ballon
-

Les chronos

40 secondes de possession pour tenter d'aller marquer

12 secondes pour que le ballon passe la ligne médiane après une remise en jeu

8 secondes pour effectuer chaque remise en jeu

- Une passe ou un rebond obligatoire toutes les 8 **secondes** maximum
- 8 **secondes** maximum dans la key* adverse lorsque son équipe à la possession

Si une équipe ne respecte pas ces règles elle perd la possession.

- Quand une équipe défend, elle ne peut pas placer plus de 3 joueurs simultanément dans la zone de key
- Un joueur qui ne respecte pas les règles peut être placé en "prison" ou "penalty box" pendant 30 secondes ou jusqu'à ce que l'équipe adverse score un point.
- Un essai de pénalité ou "penalty try" peut être accordé lorsqu'une faute défensive empêche un joueur de scorer

*key : zone rectangulaire devant la ligne d'essai

