

# « INCLUSIVE BASKETBALL REGLEMENT »

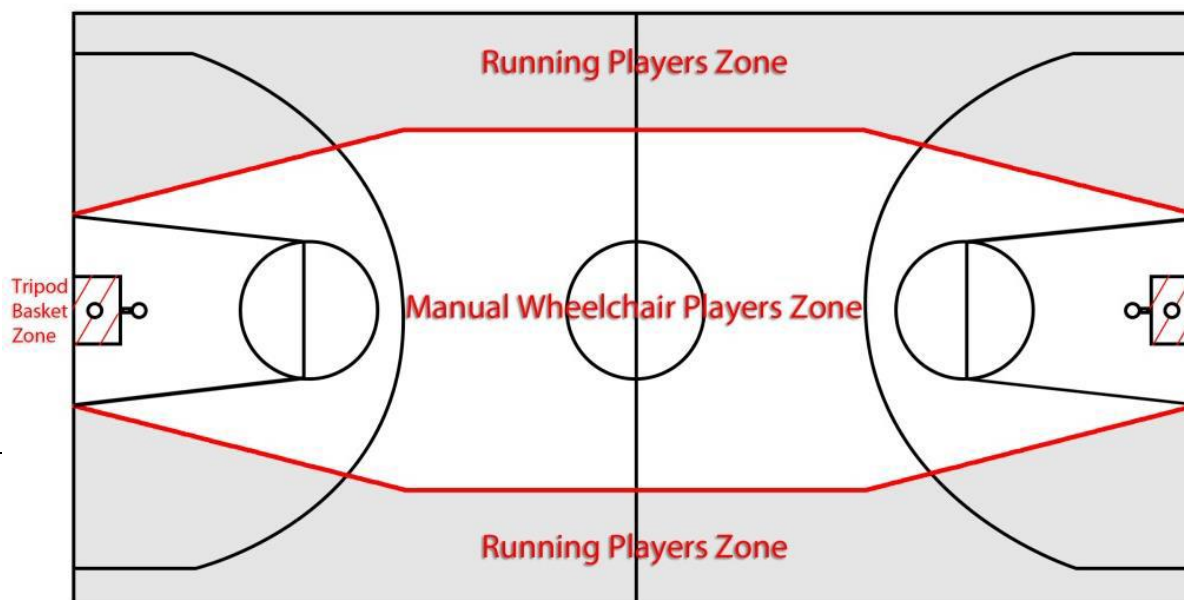
## REGLEMENT DE BASKET EN CHAISE INCLUSIF

### 1. Composition d'équipes

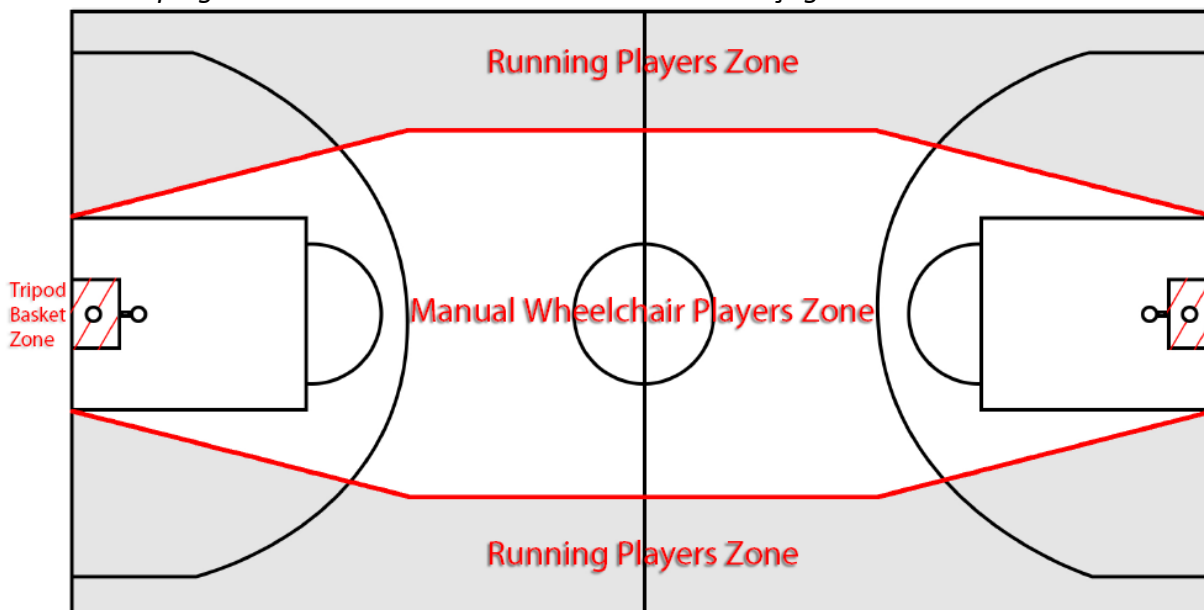
- 1.1 Toute équipe doit avoir un minimum de 5 joueurs et un maximum de 10 joueurs dans son effectif.
- 1.2 Le match se joue en 4 contre 4 :
  - 4 joueurs en chaise dans la zone « centrale » - 2/équipe
  - 2 joueurs debout dans la « zone de course 1 » - 1/équipe
  - 2 joueurs debout dans la « zone de course 2 » - 1/équipe
- 1.3 Tous les joueurs doivent avoir entre 11 et 18 ans.
- 1.4 Chaque équipe doit avoir, au minimum, 1 joueur avec une déficience physique qui affecte ses membres inférieurs.
- 1.5 Un joueur avec une déficience physique qui affecte ses membres inférieurs, doit être présent sur le terrain à tout moment pendant le match.  
*Un minimum de 2 joueurs avec déficiences physiques affectant leurs membres inférieurs par équipe est donc recommandé.*
- 1.6 Les écoles sont encouragées à inclure des joueurs avec des déficiences physiques et des joueurs avec des déficiences mentales/troubles de l'apprentissage dans leur équipe.

### 2. Terrain

- 2.1 Schémas :  
*Marquages IZB sur les terrains avec les anciens tracés*



### Marquages IZB sur les terrains avec les nouveaux tracés FIBA



#### 2.2 Précisions relatives au marquage :

- Le marquage se réalise depuis le centre du terrain vers les extrémités.
- Le marquage coupe perpendiculairement la ligne centrale du terrain de basketball traditionnel – à équidistance de la ligne latérale et de l'extrémité du rond central.
- Le tracé se réalise parallèlement à la ligne latérale jusqu'à « la ligne perpendiculaire imaginaire » qui coupe la ligne des 3 points en son point le plus éloigné de la ligne de fond de jeu.
- A ce moment, le marquage change de direction pour relier par son trajet le plus court le point de rencontre entre la raquette et la ligne de fond.

## 3. Durée du match et limites de temps

- 1.7 Les matchs sont composés de 2 mi-temps de 8 minutes.
- 1.8 Le chronomètre n'est arrêté que lors des temps-morts demandés (1/équipe/match) ET lors de la dernière minute de chaque mi-temps - lors des :
  - Temps-morts
  - Changements
  - Sorties
  - Fautes
  - Entre-deux
  - Lancer-francs
- 1.9 Lors des finales, le chronomètre est arrêté lors des 2 dernières minutes du match - lors des instances citées ci-dessus, au point 2.2.
- 1.10 Une pause de 2 minutes a lieu entre les 2 mi-temps.

- 1.11 Chaque équipe a droit à un temps-mort d'une minute par match. Ils peuvent le prendre à n'importe quel moment de la rencontre.
- 1.12 L'équipe en possession du ballon à 8 secondes pour traverser la ligne de la moitié du terrain et se rendre dans la moitié de terrain défendue par son adversaire.
- 1.13 Un joueur offensif ne peut rester dans la raquette adverse pendant plus de 3 secondes.

## 4. Jeu d'équipe

- 1.14 Tous les joueurs attaquent et défendent.
- 1.15 Il n'est pas permis de passer la balle d'une zone « de course » à l'autre sans faire passer la balle par la zone centrale. Si cette faute est commise, la balle sera rendue à l'équipe adverse.
- 1.16 Les pressions « tout terrain » ne sont pas permises. L'équipe qui défend ne peut qu'appliquer une pression éventuelle à partir de la ligne de la moitié de terrain. Dans le cas où l'équipe défensive applique une pression au-delà de cette ligne, une faute est sifflée à l'avantage de l'équipe défensive. L'équipe en possession bénéficie d'une touche latérale.

## 5. Début et reprise du match

- 1.17 Chaque match commencera par un entre-deux au centre du terrain. Seuls les joueurs en chaise sont éligibles pour prendre part à cet entre-deux.

## 6. Changement de possession

- 1.18 Les équipes alterneront la possession de la balle après chaque situation d'entre-deux.
- 1.19 L'équipe qui n'aura pas la possession du ballon suite à l'entre-deux qui débute le match sera la première à bénéficier de la possession après la prochaine situation d'entre-deux.

## 7. Avancer avec le ballon

- 1.20 Le joueur en possession du ballon peut se diriger dans la direction qu'il souhaite. Cependant, il ne peut propulser sa chaise plus de 2 fois sans dribbler le ballon, le passer ou tirer. Si cette faute est commise, l'équipe adverse bénéficie d'une touche latérale à la hauteur où la faute a été commise.
- 1.21 Les joueurs en chaise motorisée peuvent avancer avec le ballon posé sur leurs genoux ou leur plateau sans dribbler, pendant 3 secondes ou jusqu'à ce qu'ils soient bloqués par un adversaire. Bloquer son adversaire en freinant ou en tournant n'est pas une action fautive.

- 1.22 Les règles traditionnelles du basketball pour les joueurs debout sont d'application. Ils doivent faire rebondir le ballon lorsqu'ils se déplacent. Un déplacement de plus de 3 pas sans faire rebondir le ballon est fautif.
- 1.23 Les joueurs debout ne peuvent pas:
- Dribbler/faire rebondir le ballon en utilisant simultanément leurs 2 mains
  - Dribbler, arrêter de dribbler et ensuite reprendre le dribble.
- 1.24 Ces fautes entraînent l'octroi d'une touche latérale pour l'adversaire, à la hauteur où la faute a été commise.

## 8. Sorties

- 1.25 Lorsque la balle sort du terrain, une touche latérale sera octroyée à l'équipe adverse.
- 1.26 Aucun joueur défendant la touche latérale ne peut se placer à moins d'un mètre du joueur effectuant la touche.
- 1.27 Lors des touches, la balle est passée vers la zone centrale.

## 9. Paniers et système de points

- 1.28 Chaque équipe a l'option d'utiliser des paniers à trépieds, ce panier est placé dans une zone qui est délimitée par des cônes et dans laquelle les joueurs ne peuvent pas rentrer, en plus des paniers traditionnels (3m). Avant chaque match, l'arbitre consulte les désirs des 2 équipes.

### *Paniers traditionnels (3m)*

- 2 points à l'intérieur de la ligne des 3 points
- 3 points à l'extérieur de la ligne des 3 points

### *Paniers à trépieds*

- 1 point
- Seuls les joueurs n'ayant pas les capacités physiques de tirer dans le panier traditionnel peuvent tirer dans le panier à trépieds.
- Seul un joueur par équipe peut tirer dans le panier à trépieds.

## 10. Marquer

- 1.29 Tous les joueurs peuvent marquer.
- 1.30 La balle doit aller dans chacune des zones du terrain lors d'une possession avant qu'un tir puisse être effectué.

- 1.31 Un tir est défini comme une action lors de laquelle le ballon touche soit l’anneau soit le panneau du panier.
- 1.32 Si un tir est effectué et que l’équipe en attaque récupère le rebond du tir, l’attaque continue. Ils ne doivent pas passer la balle dans chaque zone avant de pouvoir tirer de nouveau.
- 1.33 Un lancer franc marqué vaut 1 point.
- 1.34 Les joueurs n’étant pas capables de tirer dans le panier traditionnel (3m) doivent en notifier l’arbitre avant le match. Ces joueurs sont les seuls autorisés à tirer dans le panier à trépieds.
- 1.35 Les joueurs « valides » jouant dans les « zones de course » peuvent prendre des lay-ups tant qu’il n’y a pas de danger lorsqu’ils atterrissent dans « la zone centrale » (zone « assis ») et que la balle est relâchée avant d’atterrir.
- \*On considère qu’il n’y a pas de danger lorsqu’aucun joueur en chaise n’est à proximité de l’atterrissage du joueur « valide » qui tente le lay-up.

## 11. Lancer francs

- 1.36 Le joueur sur qui la faute est commise, tire le lancer franc, tous les autres en dehors de la raquette, dans leurs zones respectives (les zones de lancer francs).
- 1.37 Après le dernier tir, aucune des équipes ne peut prendre le rebond. Le match recommence par une rentrée de l’équipe défensive.
- 1.38 Les lancer francs dans le panier à trépieds sont pour les joueurs désignés comme n’étant pas capables de tirer dans le panier traditionnel (3m).

## 12. Fair-play

- 1.39 Tout joueur qui a un comportement dangereux ou anti-sportif se voit automatiquement attribuer une faute personnelle. En fonction du comportement et de l’avis de l’arbitre, le joueur peut être exclu.
- 1.40 Un joueur ne peut pas bloquer ou essayer de défendre un joueur qui n’est pas dans la même zone que lui (cfr. zones debout – zone assis).
- Lorsque l’élan d’un joueur l’empêche de rester dans sa zone, il n’y a pas de faute, tant que cette entrave n’influence pas le jeu.
  - Les joueurs debout doivent tirer depuis leur zone.

## 13. Contact

Un joueur ne peut pas intentionnellement empêcher un joueur de se déplacer en le tenant ou en effectuant un écran illégal. De tels comportements sont fautifs. Ils entraînent l’octroi d’une touche latérale pour l’adversaire, à la hauteur où la faute a été commise. Le joueur ayant commis la faute reçoit une faute personnelle.

- Les joueurs sur le terrain sont responsables du contrôle de leur chaise. Ils ne peuvent pas causer quelconque contact qui désavantage un autre joueur.

## 14. Contact lors d'un tir

Si un joueur est victime d'un contact lors d'un tir...

- Si le joueur marque, le panier compte et un lancer franc additionnel est accordé.
- Si le tir ne rentre pas, 2 lancer francs sont accordés.

## 15. Retour en zone

L'équipe en possession du ballon ne peut retourner dans sa moitié du terrain. Lorsqu'un retour en zone a lieu, l'équipe adverse bénéficie d'une touche latérale.