LIGUE HANDISPORT FRANCOPHONE
69 Avenue du Centenaire
6061 Montignies-sur-Sambre
Tel : 071 10 67 50
Email : info@handisport.be

REGLEMENT INTERNATIONAL

BASKET EN CHAISE 3X3

2025

IWBF

À travers le Règlement international de basket en chaise 3x3, toute référence exprimée à un joueur, un arbitre, etc. au genre masculin doit également être entendue au genre féminin. Cette formulation a été choisie uniquement pour des raisons pratiques.

La numérotation suit le livre du Règlement international de l'IWBF 5x5. Lorsque l'article ne s'applique pas, il est considéré comme nul plutôt qu'une re-numération. Ceci est fait à des fins de comparabilité.

Règle une – jeu

Art. 1. Définition

1.1 Partie de basket en chaise roulante

Le basket en chaise roulante 3x3 se joue dans un cercle avec 2 équipes de 3 joueurs et avec maximum un remplaçant par équipe. Le but de chaque équipe est de marquer dans le panier et d'empêcher l'autre équipe de marquer.

Le jeu est contrôlé par un maximum de 2 arbitres, de la table de marque et un superviseur sportif, le cas échéant.

1.2 Gagnant de la partie

La première équipe à marquer 21 points ou plus gagne la partie si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. La règle de la « *mort subite* » s'applique uniquement au temps de jeu réglementaire pas dans les prolongations éventuelles).

Si le score est à égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation est prévue. La première équipe à marquer 2 points durant la prolongation gagne la partie.

Règle deux - Terrain de jeu et équipement

Art. 2. Terrain de jeu

2.1 Terrain de jeu

Un terrain de jeu 3x3 réglementaire doit être constitué d'une surface plane et dure, exempte d'obstacles avec une dimension de 15 m de large sur 11 m de long mesurée à partir du bord intérieur des lignes délimitant le terrain (Figure 1). Le terrain doit disposer d'une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer-franc (à 5,80m) et une ligne à 2 points (à 6,75m).

La surface de jeu doit être marquée de 3 couleurs : la zone restrictive et la zone à 2 points en une couleur, la surface de jeu restante dans une autre couleur et la zone hors limite en noir. Les couleurs sont recommandées par l'IWBF comme à la Figure 1.

Au niveau du terrain, le 3x3 se joue n'importe où ; les marquages du terrain, s'il y en a, doivent être adaptés à l'espace disponible, toutefois les compétitions officielles 3x3 de l'IWBF doivent être

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

entièrement conformes aux spécifications ci-dessus, y compris le panneau d'affichage du chronomètre des tirs intégré sur le capitonnage du panneau.

2.2 Lignes

Toutes les lignes doivent être de la même couleur et tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, celles-ci doivent avoir une largeur de 5cm et être clairement visibles.

2.2.1 Ligne de délimitation/zone extérieure au terrain

La surface de jeu doit être délimité par la ligne de délimitation, composée de la ligne de base (derrière le panier de basket), la ligne de fond (opposé au panier de basket) et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie de la surface de jeu.

Il doit y avoir une zone supplémentaire extérieure au terrain d'1m derrière la ligne de fond, de 1,5m des lignes de touche (d'exceptionnellement 1m pour des questions d'espace limité) et de 2m derrière la ligne de base autour de la surface de jeu.

La table de marque et ses chaises doivent être placées derrière la ligne de fond du côté gauche (en faisant face au panier).

Exceptionnellement (pour des questions d'espace limité) la table de marque peut couper le coin de la ligne de fond (Figure 5).

À côté de la table de marque, il devrait y avoir un espace disponible pour 2 chaises roulantes (une pour chaque équipe) réservé aux remplaçants (Figure 4).

2.2.2 Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc

La ligne de lancer-franc doit être parallèle à la ligne de base et à la ligne de fond. Son bord extérieur doit se situer à 5,80m du bord intérieur de la ligne de fond et doit avoir une longueur de 3,60m. Son point médian sera situé sur la ligne imaginaire reliant le point médian de la ligne de fond et la ligne de base.

Les zones restrictives représentent les zones rectangulaires marquées sur la surface de jeu délimité par la ligne de base, la ligne prolongée de lancer-franc et les lignes partant de la ligne de base, son bord extérieur étant situé à 2,45m du point médian de la ligne de base et terminant au bord extérieur de la ligne prolongée de lancer-franc. Ces lignes, ne comprenant pas la ligne de base, font partie de la zone restrictive.

Les places de rebond pour le lancer-franc le long des zones restrictives, réservées aux joueurs durant les lancers-francs, doit être tracées comme dans la Figure 2.

2.2.3. Zone de panier à 2 points

La zone de panier à 2 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est l'ensemble de la surface de l'aire de jeu, à l'exception de l'arc de cercle, délimitée et comprenant :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Les 2 lignes parallèles partant de la ligne de fond et perpendiculaires à la ligne de base, avec le bord extérieur à 0,90m du bord intérieur des lignes de touche.
- Un arc de cercle d'un rayon de 6,75m mesuré à partir du point sur le sol du centre exact du panier jusqu' au bord extérieur de l'arc de cercle. La distance entre le point sur le sol et le bord intérieur du point médian de la ligne de base est de 1,575m. L'arc de cercle se joint aux lignes parallèles.

La ligne des 2 points (l'arc de cercle) ne fait pas partie de la zone de panier à 2 points.

2.2.4. Zone du demi-cercle de non-charge

La zone du demi-cercle de non-charge doit être tracée sur la surface de jeu, limitée par :

- Un demi-cercle d'un rayon de 1,25m mesuré du point sur le sol sous le centre exact du panier et le bord intérieur du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de base, le bord intérieur du point sur le sol sous le centre exact du panier, de 0,375m de longueur et se terminant à 1,20m du bord intérieur de la ligne de base.

La zone du demi-cercle de non-charge est complétée par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement en-dessous des bords avant du panneau.

La ligne de demi-cercle de non-charge fait partie de la zone du demi-cercle de non-charge.

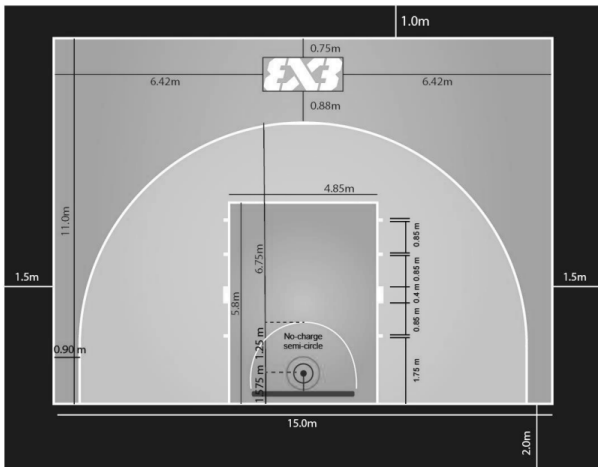


Figure 1 : terrain de jeu

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

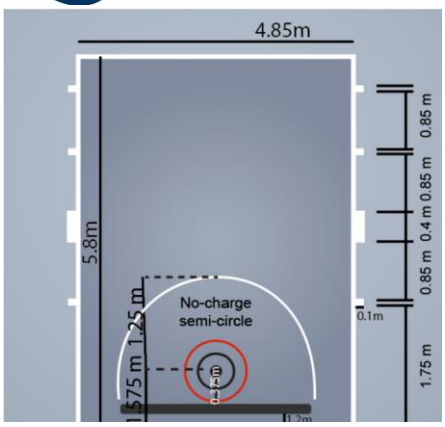


Figure 2 : Zone restrictive

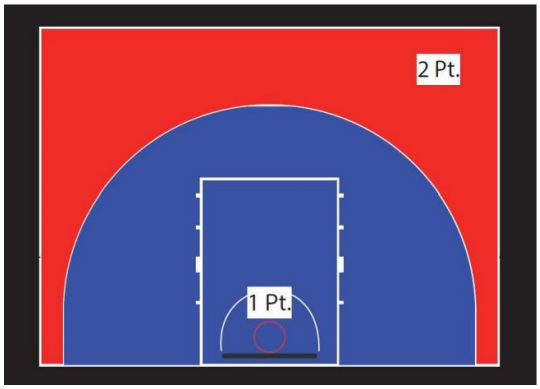


Figure 3 : zone de panier à 1 – 2 points

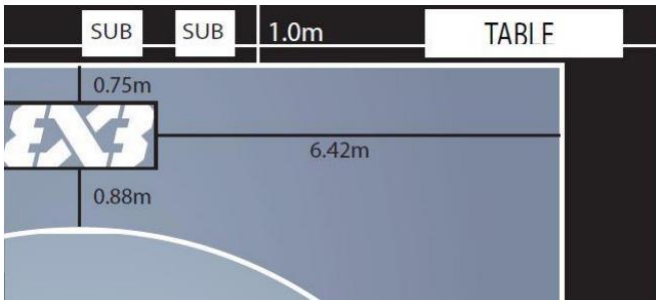


Figure 4 : table de marque et position de substitution

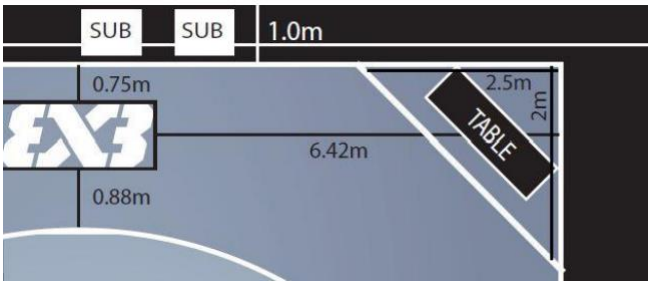


Figure 5 : table de marque exceptionnel et position de substitution – espace limité

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Art. 3. Équipement

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules de support des paniers, comprenant :
  - Panneaux
  - Paniers, y compris les arceaux (avec mécanisme de déclenchement sous tension) et filets
  - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons 3x3
- Chronomètre de jeu
- Panneau d'affichage
- Chronomètre de tir
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
  - Au chronométreur de tir
  - Au marqueur/chronométreur
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Éclairage approprié

Pour les championnats officiels de l'IWBF :

- Ordinateur portable pour le programme FIBA Eventmarker
- Internet haut débit par câble.

Pour une description plus détaillée des équipements de basket en chaise roulante, voir l'Annexe sur l'équipement de basket en chaise roulante.

3.1. Chaises roulantes

3.1.1. La chaise roulante doit faire l'objet d'une attention particulière, car celle-ci est considérée comme faisant partie intégrante du joueur. Toute infraction aux règles suivantes entraînera l'exclusion de la chaise lors du jeu.

3.1.2. Une barre de protection horizontale située à l'avant/sur le côté de la chaise roulante doit être à 11 cm du sol à son point le plus avancé et sur toute sa longueur. Cette barre peut être droite, formant un **angle**, ou courbée entre les deux roulettes avant. Lorsque l'**angle** est constitué de deux ou plusieurs barres droites jointes, **l'angle extérieur** des barres jointes ne doit pas dépasser 200° degrés. Les chaises roulantes dont le repose-pied est placé derrière une seule roulette avant doivent être munies d'une barre de protection horizontale s'étendant jusqu'aux roues arrière à l'avant de la roulette.

Les mesures doivent être prises lorsque la/les roulette(s) est/sont en position de déplacement vers l'avant.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

En l'absence de barre de protection horizontale, le repose-pied doit se trouver à 11 cm du sol en son point le plus avancé et sur toute sa longueur. Quand une barre de protection horizontale est présente, le repose-pied situé derrière la barre peut être de n'importe quelle hauteur, à condition qu'elle ne touche pas le sol.

3.1.3. La face inférieure des repose-pieds doit être conçue pour empêcher tout dommage à la surface du terrain de jeu. Pour des raisons de sécurité, une barre amovible fixée sous les roues pour protéger le sol et une ou plusieurs roulettes anti-bascules fixées à l'arrière de la chaise roulante sont autorisées.

3.1.4. Un ou deux dispositifs anti-bascules n'utilisant pas plus de 2 roulettes au total, fixés soit au cadre, soit à l'essieu arrière, et situés à l'arrière de la chaise roulante, des roulettes peuvent être ajoutées car elles sont fréquemment ou même continuellement en contact avec le sol. La largeur entre les roulettes ne doit pas excéder la distance entre l'intérieur des deux grandes roues. Lorsque le joueur est assis dans sa chaise roulante en position de déplacement vers l'avant, la distance maximale autorisée entre le bas de la (ou des) roue(s) et de la surface de jeu est de 2 cm. Les roulettes anti-bascules ne doivent pas dépasser du plan vertical qui relie les points les plus à l'arrière des roues motrices. Cet alignement doit être évalué lorsque la chaise est en position de déplacement vers l'avant.

Remarque : Au sens du présent paragraphe ci-dessus, une ou plusieurs roulettes d'anti-bascules ne sont pas des roues.

3.1.5. La hauteur maximum de la chaise roulante se mesure, du sol jusqu'au-dessus du coussin, si un coussin est utilisé, ou du sol jusqu'au-dessus de l'assise du siège, si un coussin n'est pas utilisé, il ne doit pas dépasser :

- 63 cm pour les joueurs de 1.0 à 3.0
- 58 cm pour les joueurs de 3.5 à 4.5

Les mesures doivent être prises avec les roulettes anti-bascules positionnées vers l'avant et le joueur doit être en dehors de la chaise roulante.

3.1.6. La chaise roulante doit comporter 3 ou 4 roues, c'est-à-dire 2 grandes à l'arrière et 1ou 2 petites à l'avant de la chaise. Les grandes roues doivent avoir un diamètre maximum de 69 cm, pneus compris.

Les moyeux des roues ne doivent pas comporter de protubérances ou d'éléments saillants qui pourraient être dangereux.

Sur les modèles à trois roues, la petite roue (ou roulette) doit être positionnée au centre et à l'intérieur de la barre horizontale située à l'avant de la chaise roulante. Une seconde petite roue (ou roulette) peut être ajoutée à la petite roue avant de la chaise. Les lumières réfléchissantes ou clignotantes ne sont pas autorisées sur les roues ou roulettes ou sur la chaise.

3.1.7. Chaque roue doit être équipée d'une main courante.

3.1.8. Les dispositifs de direction, les freins ou les engrenages ne sont pas autorisés sur la chaise roulante.

3.1.9. Les pneus et roulette(s) laissant des traces sur le sol ne sont pas autorisés. Des exceptions peuvent être faites lorsqu'il est prouvé que les traces peuvent être facilement enlevées.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

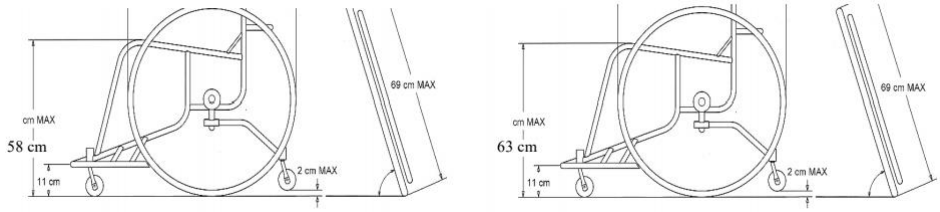
3.1.10. Les accoudoirs et autres dispositifs de maintien du haut du corps, fixés à la chaise, ne peuvent s'étendre au-delà de la ligne des jambes ou du tronc du joueur en position assise naturelle.

3.1.11. Le capitonnage de la barre horizontale derrière le dossier de la chaise doit avoir une épaisseur de 1,5 cm (15 mm) minimum. Il doit être assez souple pour permettre d'être enfoncé au maximum d'un tiers de son épaisseur d'origine et au minimum à moitié (50 %) de son épaisseur d'origine. En d'autres termes, lorsqu'une pression est exercée subitement au capitonnage, elle ne peut excéder 50 % de son épaisseur d'origine. Le capitonnage est obligatoire afin d'éviter de blesser les autres joueurs.

Remarque 1 : Lors de la rencontre, si un problème survient avec la chaise roulante et la rend inutilisable ou dangereuse, l'arbitre arrêtera alors le match à un moment jugé opportun pour effectuer les réparations nécessaires. **Si les réparations ne peuvent être effectuées dans un délai de 50 secondes ou moins, depuis le moment où le jeu a été arrêté, le joueur doit être remplacé.**

Remarque 2 : Il est possible qu'un joueur puisse tomber de sa chaise, sans qu'aucune faute ne survienne. L'arbitre doit alors porter une attention particulière pour protéger le joueur et arrêter le match à un moment opportun lorsqu'il le juge nécessaire.

Pour les joueurs de 3.5 à 4.5 **Pour les joueurs de 1.0 à 3.0**



Dans tous les cas, la hauteur est mesurée du sol au point le plus haut sur la plateforme d'assise incluant le coussin s'il y en a un.

Dimensions de la chaise roulante

Règle trois – Équipes

Art. 4. Équipes

4.1. Définition

4.1.1. Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il a été autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements, y compris la réglementation régissant la limite d'âge, de l'instance organisatrice de la compétition.

4.1.2. Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le début de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié.

4.1.3. Durant le temps de jeu, un membre d'équipe est :

- Un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais est autorisé à jouer.

4.1.4. Durant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe autorisés à jouer sont considérés comme des joueurs.

4.2. Règle

4.2.1. Chaque équipe ne doit pas avoir plus de quatre (4) joueurs (dont trois [3] joueurs sur le terrain et un [1] remplaçant et un [1] personnel de banc (en tant que mécanicien).

Note : Le personnel sur le banc ne peut pas jouer un rôle d'entraineur. Les entraineurs et le personnel de banc sur le terrain de jeu et/ou sur la zone des remplaçants et/ou l'entrainement à distance depuis l'extérieur du terrain ne sont pas autorisés.

4.2.2. Un remplaçant devient un joueur après que son coéquipier est descendu du terrain.

4.3. Tenues

4.3.1. La tenue des membres de l'équipe doit se composer de :
- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière.
  Tous les joueurs doivent rentrer leurs maillots dans leurs shorts. Les « tout-en-un » sont autorisés.
- T-shirts, quel que soit leur style, peuvent être portés sous les maillots. Les t-shirts doivent être de la même couleur dominante que celle des maillots.

4.3.2. Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et :
- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm.
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm.
- Les numéros doivent avoir au moins 2 cm de largeur.
- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 0 et 00, et de 1 à 99.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros.
- Toute publicité ou logo doit être placés à au moins 5 cm des numéros.

4.3.3. Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :
- L'équipe nommée en premier sur le programme doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs).
- La seconde équipe nommée sur le programme doit porter des maillots de couleur foncée.
- Toutefois, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent changer la couleur de leurs maillots.

4.3.4. Jouer pieds nus n'est pas permis.

4.4. Autres équipements

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

4.4.1. Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2. Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Les suivants **ne sont pas permis** :
  - Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou.
  - Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts).
  - Les accessoires de cheveux et les bijoux.
- Les suivants **sont permis** :
  - Les protections pour épaule, haut du bras, cuisse ou jambe inférieure à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
  - Les manches ou jambières de compression.
  - Les couvre-chefs. Ces accessoires ne peuvent couvrir, même partiellement, aucune partie du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, etc.) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur qui le porte, ni pour les autres joueurs. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage et/ou du cou et aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
  - Les genouillères, si elles sont correctement couvertes.
  - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur.
  - Les protège-dents incolores et transparents.
  - Les lunettes, si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs.
  - Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm en matière textile.
  - Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
  - Les chevillières.

Tous les joueurs de l'équipe doivent porter des manches et des jambières de compression, des bandeaux de tête ou de poignet et des bandages de la même couleur unie.

4.4.3. Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison de couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni d'autres ornements ne sont permis.

4.4.4. Lors d'une rencontre, un joueur n'est pas autorisé à exposer sur son corps ou dans ses cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, promotionnel ou caritatif ou autre signe particulier.

4.4.5. Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans cet article devra être approuvé par la Commission technique de l'IWBF.

Art. 5. Joueurs : blessures

5.1. Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.
1er janvier 2021
5.2. Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre immédiatement le jeu.

5.3. Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou, s'il reçoit des soins, il doit être remplacé.

5.4. Les remplaçants peuvent monter sur le terrain de jeu, uniquement avec l'autorisation d'un arbitre, pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il ne soit remplacé.

5.5. Un médecin peut monter sur le terrain de jeu, sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6. Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu si le saignement s'est arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et correctement recouverte.

5.7. Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne, qui a une plaie ouverte, se rétablit pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le chronomètre, ce joueur peut continuer à jouer.

Art. 6. Néant

Art. 7. Néant

Règle quatre – règles de jeu

Art. 8. Temps de jeu, score nul et prolongation

8.1. Le temps de jeu réglementaire (dans les compétitions officielles et recommandées) est d'une période de 10 minutes. Le chronomètre de jeu doit être arrêté durant les temps morts et les lancers-francs.

8.2. Il doit y avoir un intervalle de jeu d'une minute entre le temps de jeu réglementaire et la prolongation.

8.3. un intervalle de jeu commence :

- Lorsque l'introduction du joueur débute (le cas échéant) mais pas plus tard que lorsque les joueurs entrent sur le terrain de jeu.
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit avant la fin du temps réglementaire de jeu si une prolongation est prévue.

8.4. Un intervalle de jeu prend fin :

- Au commencement du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation lorsque le ballon est revenu dans les mains du joueur attaquant après que l'échange de ballon a été effectué.

8.5. En cas d'égalité, à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. La première équipe qui marque 2 points durant la prolongation remporte le match.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

8.6. Si une faute est commise quand ou juste avant que le signal sonore annonce la fin du temps de jeu réglementaire, tout éventuel(s) lancer(s)-franc(s) doit(vent) être réalisé(s) avant la fin du temps réglementaire.

Si une prolongation est requise faisant suite à ces lancers-francs alors toutes les fautes commises après la fin du temps de jeu réglementaire, doivent être considérées comme s'étant produites pendant l'intervalle et les lancers-francs en résultant doivent être tirés avant le début de la prolongation.

8.7. En l'absence de chronomètre de jeu, la durée du temps de jeu et le nombre de point amenant à la « mort subite » sont définis à la discrétion de l'organisateur. L'IWBF recommande de fixer le score limite en rapport avec le temps de jeu (exemple : 10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 21 minutes/21 points).

Art. 9. Début et fin de rencontre

9.1. Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

9.2. Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe qui gagne le pile ou face peut choisir de bénéficier de la possession de balle au début de la rencontre ou au début d'une prolongation éventuelle.

9.3. La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas sur le terrain de jeu avec 3 joueurs prêts à jouer. Cet article s'applique uniquement aux Compétitions officielles 3x3 de l'IWBF.

9.4. Le temps de jeu réglementaire ou la prolongation débute lorsque la balle est dans les mains du joueur offensif après que l'échange de ballon a été effectué.

9.5. Le temps de jeu réglementaire prend fin lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du temps de jeu réglementaire ou qu'une équipe ait atteint 21 ou 22 points durant le temps de jeu réglementaire (mort subite), quoi qu'il se soit passé auparavant.

9.6. La prolongation se termine dès qu'une équipe marque 2 points ou plus durant la prolongation.

Art. 10. Statut du ballon

10.1. Le ballon peut être vivant ou mort.

10.2. Le ballon devient **vivant** :

- Lors d'un échange de ballon, lorsque le ballon est à la disposition du joueur offensif après que l'échange de ballon a été finalisé. Après un échange de ballon, la balle reste vivante jusqu'à ce qu'un arbitre siffle ou jusqu'à ce que le signal de fin de temps de jeu retentisse.
- Après chaque panier ou lancer-franc réussi.
- Lors d'un lancer-franc, lorsque le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc.

10.3. Le ballon devient **mort** lorsque :

- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
    - D'autre(s) lancer(s)-franc(s)
    - Une sanction supplémentaire (lancer(s)-franc(s) et/ou possession)
- Le signal du chronomètre de jeu retentit à la fin du temps de jeu réglementaire, d'une mort subite ou d'une prolongation.
- Le signal du chronomètre de jeu retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.
- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
    - Un arbitre a sifflé.
    - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire.
    - Le signal du chronomètre des tirs a retenti.

10.4. Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
    - Un arbitre a sifflé.
    - Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du temps de jeu réglementaire.
    - Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc.
- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou remplaçant.

Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne compte pas si :

- Après qu'un arbitre ait sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle soit effectuée.
- Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du temps de jeu réglementaire ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

Art. 11. Position du joueur et de l'arbitre

11.1. La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où sa chaise roulante touche le sol.

11.2. La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre. Lorsqu'il est en l'air après un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut.

Art. 12. Situation d'entre-deux

12.1. Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Situation d'entre-deux

Une situation d'entre-deux se produit quand :

- Un ballon tenu a été sifflé.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier.
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué.
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
    - Entre des lancers-francs
    - Après le dernier lancer-franc suivi d'un échange de ballon.
- Le ballon devient mort lorsqu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit.
- Après l'annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autres sanctions de fautes à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation.

Si une situation d'entre-deux se produit, le jeu doit reprendre par un échange de ballon en faveur de la dernière équipe défensive. Le chronomètre des tirs doit être remis à 12 secondes.

Art. 13. Comment jouer le ballon

13.1. Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la/les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2. Règle

Pousser **délibérément** le ballon avec la chaise roulante, le bloquer avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing constitue une violation.

Cependant, le fait d'entrer accidentellement en contact avec le ballon ou de le toucher avec la chaise roulante ou avec une partie de la jambe ne constitue pas une infraction.

Une infraction à l'Art. 13.2 constitue une violation.

Art. 14. Contrôle du ballon

14.1. Définition

14.1.1. Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le tient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

14.1.2. Le contrôle par une équipe **continue** lorsque :
- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant.
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3. Le contrôle par une équipe **se termine** lorsque :
- Un adversaire prend le contrôle du ballon.
- Le ballon devient mort.
- Le ballon a quitté la/les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

14.1.4. Il s'agit d'une violation pour un joueur qui a le contrôle du ballon ou qui tente d'obtenir le contrôle du ballon :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- de toucher le sol avec n'importe quelle partie de son corps excepté la/les main(s), ou
- pencher sa chaise roulante en avant ou en arrière de telle sorte qu'une partie quelconque de la chaise, autre que le(s) pneu(s)/roulette(s), touche le sol.

Art. 15. Joueur en action de tir

15.1. Définition

15.1.1. Un **tir** au panier ou un lancer-franc est l'action d'un joueur qui tient le ballon dans la/les main(s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Une **claquette** est l'action de taper le ballon avec la/les main(s) en direction du panier de l'adversaire. Une claquette est également considérée comme un tir au panier.

15.1.2. L'action de tirer

- **débute** quand le joueur entame le mouvement continu qui précède normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé à tenter de marquer en lançant ou en tapant le ballon vers le panier de l'équipe adverse.
- **se termine** quand le ballon a quitté la/les main(s) du joueur et que la suite du tir est terminée (c'est-à-dire que la/les main(s) du tireur termine(nt) son/leur mouvement en direction du sol, de la chaise roulante ou, dans le cas d'un tir sous la main, du panier).

Au cours de son action de tir, le joueur peut avoir le(s) bras retenu(s) par un adversaire, l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la/les main(s) du joueur.

Lorsqu'un joueur est en train de tirer et qu'après avoir subi une faute, il passe le ballon, il n'est plus considéré comme étant en train de tirer.

Il n'y a pas de relation entre le nombre de poussées légales et l'action de tirer.

15.1.3. Un **mouvement continu** lors de l'action de tirer :

- Débute lorsque le ballon s'est immobilisé dans la/les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, généralement vers le haut, a commencé.
- Peut inclure le(s) bras et/ou le corps et/ou le mouvement du fauteuil roulant du joueur dans sa tentative de tirer pour marquer un but.
- Se termine lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du joueur et que la suite du tir est terminée (c'est-à-dire que la/les main(s) du tireur a (ont) terminé son/leur mouvement en direction du sol, de la chaise roulante ou, dans le cas d'un tir sous la main, du panier) ou si un acte de tir entièrement nouveau est accompli.

Art. 16. Un panier réussi et sa valeur

16.1. Définition

16.1.1. Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe entièrement à travers le panier.
16.1.2. Le ballon est considéré comme étant dans le panier quand la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et en-dessous du niveau de l'arceau.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

16.2. Règle

16.2.1. Un panier est crédité pour l'équipe offensive quand le ballon entre comme suit :

- Un tir lâché lors d'un lancer-franc à 1 point.
- Un tir lâché depuis l'intérieur de l'arc (zone de panier à 1 point) compte 1 point.
- Un tir lâché depuis l'extérieur de l'arc (zone de panier à 2 points) compte 2 points.

Commentaire : Les 2 grandes roues doivent se trouver derrière l'arc (zone de panier à 2 points), c'est-à-dire que les petites roues et la/le(s) roulette(s) peut(vent) être sur ou devant l'arc (zone de panier à 2 points).

16.2.2. Si un joueur défensif tape un rebond défensif dans le premier panier sans avoir le contrôle du ballon, dévie une passe ou tape directement le ballon sur le dribble de l'adversaire dans le panier, le panier doit compter et décernera au dernier joueur offensif le contrôle du ballon. Si la déviation ou la tape se produit dans la zone de panier à 2 points, le panier doit compter pour 2 points.

16.2.3. Si le joueur marque **accidentellement** un panier, le panier est compté et doit être assigné au dernier joueur offensif qui a le contrôle du ballon.

16.2.4. Si le joueur marque **délibérément** un panier, il s'agit d'une violation et le panier ne compte pas. La rencontre doit reprendre par un échange de ballon en faveur de l'équipe offensive.

16.2.5. Dans toutes les situations où l'équipe défensive établit le contrôle du ballon et marque un panier sans avoir ressorti le ballon, le panier doit être annulé dans la mesure où l'équipe n'a pas ressorti le ballon avant de tenter un tir, y compris des tirs contrôlés. Ceci doit inclure des tirs contrôlés.

16.2.6. Il s'agit d'une violation si le joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par-dessous.

16.2.7. Le chronomètre de jeu doit indiquer 0:00.3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'un échange de ballon ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0:00.2 ou 0:00.1, le seul type de panier valide est un panier marqué en tapant le ballon directement dans le panier.

Art. 17. Échange du ballon

17.1. Définition

17.1.1. La possession du ballon accordée à une équipe à la suite d'une situation de ballon mort doit commencer/reprendre par un check-ball, c'est-à-dire un échange de ballon (entre le joueur défensif et le joueur offensif) derrière l'arc en haut du terrain de jeu.

17.2. Procédure

17.2.1. Le joueur offensif effectuant l'échange de ballon doit être situé derrière l'arc (aucune chaise roulante ne touche la ligne ou l'intérieur de l'arc) en haut du terrain de jeu (en face du panier).

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

17.2.2. Le joueur défensif faisant face à l'attaquant doit donner le ballon à l'attaquant ou le lui passer avec un rebond au moyen d'une passe normale lui permettant de contrôler le ballon.

17.2.3. Il doit y avoir une distance raisonnable (d'environ 1m) entre le joueur défensif et l'attaquant effectuant l'échange de ballon. Dans les compétitions officielles IWBF 3X3 de niveau mondial, le logo infinity 3X3 doit servir de repère pour positionner le défenseur et l'attaquant à cette distance (les deux joueurs effectuant l'échange de ballon sont l'un en face de l'autre sur chaque côté du logo, sans le toucher).

17.2.4. Pendant la rencontre, si le défenseur et l'attaquant sont dans leurs positions correctes, la procédure de l'échange de ballon n'exige aucune action des arbitres. Si les joueurs ne sont pas dans leurs positions correctes (ou effectuant l'échange de ballon incorrectement), l'arbitre doit passer directement le ballon au joueur défensif pour assurer l'échange de ballon correctement.

17.2.5. Au début du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation, l'échange de ballon doit être administré par l'arbitre.

Art. 18. Temps-mort

18.1. Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandé par un joueur ou un remplaçant à l'arbitre.

18.2. Règle

18.2.1. Chaque équipe doit bénéficier d'un temps-mort. Le temps mort doit durer 30 secondes.

18.2.2. En plus des temps-morts d'équipes, dans les Compétitions officielles 3x3 de l'IWBF ou si cela est décidé par les organisateurs, 2 temps-morts télévisuels additionnels peuvent être accordés au premier ballon mort après que le chronomètre de jeu a affiché 6:59 et 3:59 respectivement dans les rencontres.

18.2.3. Tous les temps-morts doivent durer 30 secondes.

18.2.4. Les deux équipes ont le droit de demander un temps-mort et une opportunité de temps-mort.

18.2.5. Une opportunité de temps-mort commence lorsque le ballon devient mort avant l'échange de ballon ou un lancer-franc.

18.2.6. Un temps-mort peut ne peut être accordé lorsque le ballon est vivant.

18.2.7. Un temps-mort inutilisé peut être pris au cours de la prolongation.

Art. 19. Remplacement

19.1. Définition

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir un joueur.

19.2. Règle

19.2.1. Les deux équipes ont le droit de demander un remplacement lorsque le ballon devient mort avant un échange de ballon ou un lancer-franc.

19.3. Procédure

19.3.1. Le remplaçant peut entrer dans le jeu sans avoir au préalable avisé les arbitres ou la table de marque alors que le ballon est mort et le chronomètre de jeu est à l'arrêt.

19.3.2. Les remplacements prennent uniquement place derrière la ligne de fond et exige aucune action des arbitres ou de la table de marque.

19.3.3. Si un tir de lancer-franc doit être remplacé car le joueur :
- Est blessé, ou
- A été disqualifié,

Le(s) lancer(s)-franc(s) doit(vent) être exécuté par son remplaçant.

19.3.4. Une fois le remplacement effectué (le joueur remplacé est sorti de l'aire de jeu, le marqueur adjoint (voir Art. 48.5) vérifie que la valeur totale des points de l'équipe remplacée ne dépasse pas la limite légale (voir Art. 51.2). S'il détermine que la règle de la limite de 8,5 points a été dépassée, il en informera le marqueur qui, à son tour, informera l'arbitre en faisant retentir son signal, à la fin de la phase de jeu suivante, si les adversaires de l'équipe fautive ont le contrôle du ballon, ou immédiatement, si l'équipe fautive a le contrôle du ballon.

Art. 20. Rencontre perdue par forfait

20.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si, à l'heure prévue pour le début du match, l'équipe n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner 3 joueurs dans la limite de 8,5 points prêt à jouer. Cette règle n'est pas obligatoire pour les compétitions de masse.

20.2. Pénalité

20.2.1. En cas de forfait, le score du match est marqué par w-0 ou 0-w ("w" signifiant victoire). Pour l'équipe gagnante, ce résultat n'est pas pris en compte dans le calcul de la moyenne des points de l'équipe.
1er janvier 2021
20.2.2. Une équipe perdant par forfait tortueux sera disqualifiée de la compétition.

20.2.3. Si dans un tournoi, l'équipe déclare forfait pour la deuxième fois ou en cas de non-présentation, l'équipe sera disqualifiée du tournoi et sera affichée comme DQF.

Art. 21. Rencontre perdue par défaut

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

21.1. Règle
Une équipe qui perd une rencontre par défaut si elle quitte le terrain avant la fin de la partie ou que tous les joueurs de l'équipe sont blessés et/ou disqualifiés.

21.2. Pénalité

21.2.1. En cas de défaut, l'équipe gagnante peut choisir de garder son score tel quel ou de perdre par forfait, alors que le score de l'équipe défaillante est de toute façon fixé à 0. En cas de défaut, où l'équipe gagnante choisit d'avoir forfait, le résultat de la rencontre ne doit pas être pris en compte dans le calcul du score moyen de l'équipe.

21.2.2. Une équipe perdant par défaut doit être disqualifiée de la compétition.

Règle cinq – violations

Art. 22. Violations

22.1. Définition

Une **violation** est une infraction aux règles.

22.2. Pénalité

Le ballon est attribué aux adversaires pour un échange de ballon.

Art. 23. Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1. Définition

23.1.1. Un joueur est hors des limites du terrain lorsque toute partie de son corps ou de sa chaise roulante est en contact avec le sol, ou tout objet autre qu'un joueur au-dessus, sur ou en dehors de la ligne de délimitation.

23.1.2. Le ballon est hors des limites du terrain quand il touche :
- Un joueur, une chaise roulante ou tout autre personne qui se trouve hors des limites du terrain.
- Le sol ou tout objet au-dessus, sur ou en dehors de la ligne de délimitation.
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet au-dessus du terrain de jeu.

23.2. Règle

23.2.1. Le responsable d'un ballon qui sort hors des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou est touché par le ballon avant qu'il aille hors des limites, même si le ballon sort des limites en touchant quelque chose d'autre qu'un joueur.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

23.2.2. Si le ballon se trouve en dehors des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou à l'extérieur de la ligne de délimitation, ce joueur est responsable de la sortie du ballon.

23.2.3. Si un/plusieurs joueur(s) se déplace(nt) à l'extérieur des limites du terrain pendant un ballon tenu, une situation d'entre-deux se produit.

23.2.4. Si un joueur lance ou tape délibérément le ballon sur son adversaire, en causant une sortie de ballon en dehors des limites, le ballon doit être attribué aux adversaires, même s'il a été touché en dernier par cette équipe.

Art. 24. Dribble

24.1. Définition

24.1.1. Un dribble est le mouvement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce même ballon qui le lance, le tape, le fait rouler ou le fait rebondir sur le sol.

24.1.2. **Un dribble commence** quand un joueur, a gagné le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu :

- Pousse sur ses grandes roues et dribble le ballon simultanément, ou

24.1.3. fait une ou deux poussées sur ses grandes roues, alors que le ballon est sur ses cuisses, pas entre ses genoux, ou tenu dans sa main après avoir dribblé le ballon. Cette séquence peut être répétée aussi souvent que le joueur le souhaite, ou

- Utilise deux des séquences ci-dessus alternativement, ou
- Le lance, le tape, le fait rouler, le fait dribbler sur le sol ou le lance délibérément contre le panneau et le touche encore avant qu'il touche un autre joueur.

24.1.4. On considère que le ballon vivant a échappé au joueur lorsqu'il le perd accidentellement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.
Les actions suivantes ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier.
- Ballon qui échappe au début ou à la fin d'un dribble.
- Tentatives pour gagner le contrôle du ballon en le tapant à proximité d'autres joueurs.
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur.
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon.
- Lancer le ballon en l'air d'une main à l'autre et le permettant de l'immobiliser dans une ou deux mains avant de toucher le sol, à condition de ne pas violer la règle de marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et regagner le contrôle de celui-ci.

Art. 25. Marcher (trois poussées)

25.1. Définition

25.1.1. Un joueur peut progresser avec le ballon vivant sur le terrain dans n'importe quelle direction à l'intérieur des limites suivantes :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Le nombre de poussées tout en tenant le ballon ne doit pas excéder 2.
- Tout mouvement de pivot doit être considéré comme faisant partie du dribble et doit être limité à 2 poussées consécutives sans dribbler le ballon.

25.1.2. Freiner une roue sans mouvement de l'avant ou de l'arrière d'une/des main(s) ne constitue pas une poussée.

25.2. Une infraction de cet article représente une violation.

Art. 26. 3 secondes

26.1. Règle

26.1.1. Un joueur ne doit pas rester dans la zone restrictive de ses adversaires durant plus de 3 secondes consécutives tandis que son équipe est en possession du ballon vivant sur le terrain et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2. Des indulgences doivent être accordées au joueur qui :
- Tente de quitter la zone restrictive.
- Est dans la zone restrictive quand lui ou son coéquipier est dans l'action de tirer et le ballon est en train ou vient de quitter la/les main(s) du joueur lors d'un tir au panier.
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer un panier après avoir été là pendant moins de 3 secondes consécutives.

26.1.3. Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit placer toutes ses roues de sa chaise roulante et toute(s) roulette(s) d'anti-bascules, en contact avec le sol en dehors de la zone restrictive.

Art. 27. 5 secondes

27.1. Définition

27.1.1. Un joueur tenant un ballon vivant sur le terrain de jeu lorsqu'un adversaire est en position défensive active légale à une distance maximale d'1m doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans les 5 secondes.

27.1.2. Non applicable.

Art. 28. Néant

Art. 29. 12 secondes

29.1. Règle

29.1.1. Geler le ballon ou éviter de jouer activement (c'est-à-dire ne pas tenter de marquer) doit être une violation.
Lorsque :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon **vivant** sur le **terrain de jeu**,
- Lors d'un échange de ballon, le ballon est dans les mains du joueur offensif après que le check-ball ait été effectué.
- À la suite de chaque panier ou de lancer-franc réussi, le ballon est dans les mains du joueur de l'équipe ne marquant pas,

Cette équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 12 secondes.

Pour être considéré comme un tir au panier dans un délai de 12 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le signal du chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'arceau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2. Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 12 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit tandis que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, aucune violation n'a eu lieu, le signal doit être ignoré et le panier doit compter.
- Si le ballon touche l'arceau mais ne pénètre pas dans le panier, aucune violation n'a eu lieu, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'arceau, une violation a eu lieu. Toutefois, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Lorsque le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

29.1.3. Si le terrain n'est pas équipé d'un chronomètre des tirs et qu'une équipe n'essaie pas suffisamment d'attaquer le panier, l'arbitres doit annoncer le nombre de secondes restantes au cours des 5 dernières secondes de l'attaque, en les comptant d'une voix forte et en les signalant avec le bras tendu.

29.2. Procédure

29.2.1. Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à chaque fois que le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation de l'équipe ne contrôlant pas le ballon (mais pas pour un ballon sorti des limites du terrain),
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon.

Dans ces situations, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs devant être réinitialisé à 12 secondes.

Toutefois, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison valable liée à aucune des deux équipes, le chronomètre des tirs ne sera pas remis à zéro mais continuera à partir du moment où il a été arrêté, sauf si selon le jugement d'un arbitre, cela placerait cette équipe en situation de désavantage.

29.2.2. Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes si l'échange de ballon est accordé à l'équipe adverse après que le jeu a eu été arrêté par un arbitre pour une faute ou une violation (y compris pour une sortie de ballon en dehors du terrain) commise par l'équipe en contrôle du ballon.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes si la nouvelle équipe offensive se voit accorder un échange de ballon à la suite d'un ballon tenu.

29.2.3. Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par un échange de ballon. Le chronomètre des tirs ne doit pas être remis à zéro mais doit continuer à partir de là où il a été arrêté.

29.2.4. Quand l'équipe bénéficie d'un échange de ballon dans le cadre d'une sanction pour faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes.

29.2.5. Après que le ballon a touché l'arceau du panier, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 12 secondes dès que l'un des joueurs prend le contrôle du ballon.

29.2.6. Si le signal du chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si de l'avis d'un arbitre, l'équipe en contrôle du ballon est désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs corrigé et la possession du ballon doit être accordée à cette même équipe.

Art. 30. Dégager le ballon

30.1. Définition

30.1.1. Dégager le ballon consiste, pour une nouvelle équipe offensive, à déplacer le ballon derrière l'arc pour tenter un tir pour marquer un panier.

30.2. Règle

30.2.1. À la suite de tout panier ou du dernier lancer-franc réussi (à l'exception de ceux suivi d'une possession de balle) :

- Un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué doit reprendre le jeu en dribblant ou passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) vers l'endroit du terrain situé derrière l'arc.
- Le joueur défensif n'est pas autorisé à jouer le ballon à une distance d'au moins 1m mesurée sous le panier.

30.2.2. Un joueur est considéré « derrière l'arc » quand aucune chaise roulante n'est en contact avec l'intérieur ou la ligne de l'arc.

30.2.3. À la suite d'un panier ou du dernier lancer-franc manqué (à l'exception de ceux suivi d'une possession de balle) :

- Si un joueur attaquant prend le rebond, il peut continuer à tenter de marquer un panier sans ressortir le ballon derrière l'arc.
- Si un joueur défensif prend le rebond, il doit ressortir le ballon derrière l'arc (en passant ou dribblant) à n'importe quel moment des 12 secondes de l'offensive, avant une nouvelle tentative de marquage.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

30.2.4. Si l'équipe défensive vole ou bloque le ballon, elle doit le renvoyer derrière l'arc (en passant ou dribblant) à n'importe quel moment des 12 secondes de l'offensive, avant une nouvelle tentative de marquage.

30.3. Pénalité

30.3.1. Si le ballon quitte la/les main(s) du joueur tentant un tir au panier avant qu'il ait été dégagé, il s'agit d'une violation de « ballon non-dégagé », et le tir potentiel ne sera pas pris en compte. Le ballon doit être accordé aux adversaires pour un échange de ballon.

Art. 31. Soulèvement

31.1. Définition – soulèvement

31.1.1. Le soulèvement est l'action de lever l'arrière du joueur de façon que les deux fesses ne soient plus en contact avec la plateforme d'assise de la chaise ou du coussin lorsqu'un coussin est utilisé sur la chaise afin d'obtenir un avantage déloyal.

Un joueur ne doit pas se lever de son fauteuil roulant pour tirer, rebondir ou passer le ballon ou tenter de bloquer un tir ou une passe d'un adversaire ou de tenter de sécuriser une passe d'un coéquipier.

Un joueur ne doit pas faire en sorte que toutes les parties de son fauteuil roulant quittent le sol lorsque les deux mains sont retirées des roues arrière (saut).

31.2. Pénalité

31.2.1. Une **faute technique** est infligée à l'auteur de l'infraction.
1 lancer-franc est accordé à l'équipe adverse, suivi d'un échange de ballon par l'équipe qui avait le contrôle de celui-ci ou qui avait droit à celui-ci lorsque la faute technique a été sifflée. Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait pas au droit à celui-ci, une situation d'entre-deux se produit. Sauf s'il a été levé à la suite d'une tentative de blocage d'un tir sur un joueur en train de tirer.

31.2.2. Si le soulèvement résulte de la tentative de bloquer un tir sur un joueur en train de tirer, une faute technique sera infligée au contrevenant et le joueur en train de tirer se verra attribuer un nombre de lancer(s)-franc(s) comme suit :

- Si le tir dans le panier est réussi, le panier est comptabilisé et, en plus, un lancer-franc sera accordé.
- Si le tir dans la zone de panier à 1 point est raté, 1 lancer-franc sera accordé.

1er janvier 2021

- Si le tir dans la zone de panier à 2 points est raté, 2 lancers-francs seront accordés.
- Si le soulèvement se produit au moment où le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du match, ou juste avant, alors que le ballon est encore dans la/les main(s) de l'arbitre et que le but est réussi, alors le panier n'est pas comptabilisé et 1 ou 2 lancers-francs sont accordés.

Dans chacun des quatre cas ci-dessus, le jeu reprendra par un échange de ballon réalisé par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui venait de tirer le ballon.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

31.3. Une violation sera infligée au joueur qui, lorsqu'il se penche en avant pour s'emparer du ballon au sol et qu'il soulève ses fesses de manière qu'elles ne soient plus en contact avec la plateforme d'assise de la chaise roulante ou du coussin si un coussin est utilisé sur la chaise roulante.

31.4. Définition – basculement

Le basculement est une action initiée par un joueur qui, avec une ou deux mains éloignées des roues, soulève **une roue arrière avec une roulette avant** du sol tout en tirant, défendant, recevant ou essayant d'intercepter une passe ou un rebond. Le basculement est légal.

Règle six – fautes

Art. 32. Fautes

32.1. Définition

32.1.1. Une faute est une infraction des règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire, ou sa chaise roulante, et/ou un comportement antisportif.

32.1.2. N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé contre une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée, inscrite sur la feuille de match et pénalisée selon ces règles.

32.1.3. Les fautes personnelles ne sont pas inscrites sur la feuille de match à moins d'être antisportives ou disqualifiantes.

Remarque : La chaise roulante est considérée comme faisant partie intégrante du joueur.

Art. 33. Principes généraux de contact

33.1. Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur et sa chaise roulante sur le terrain. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur et délimité comme suit :

- À l'**avant**, par les paumes des mains, et le repose-pied ou la barre horizontale fixée à l'avant de la chaise roulante,
- À l'**arrière**, par le bord extérieur des grandes roues, et
- Sur les **côtés**, par le bord extérieur des grandes roues à leur point de contact avec le sol.
- Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être au-delà de la position du repose pied ou de la barre horizontale fixée à l'avant du fauteuil, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des grandes roues varie en fonction de leur inclinaison.

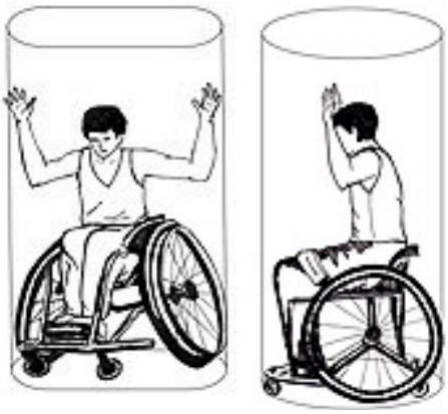


Figure 1 – Principe du cylindre

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

33.2. Principe de la verticalité – Le cylindre de la chaise roulante

Sur le terrain de basket, chaque joueur a le droit à l'espace (cylindre) sur le terrain occupé par sa chaise roulante et son torse en position assise droite.

Remarque : Le cylindre est défini comme la forme géométrique dessinée par le joueur, sa chaise roulante et toutes les roues de celui-ci, y compris la/les roue(s) anti-bascule en contact avec le sol, comme présenté ci-dessus.

Ce principe protège l'espace que la chaise roulante occupe sur le terrain et l'espace au-dessus du joueur et de sa chaise.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps ou de la chaise roulante se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir étendu ses mains et ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant ses bras pour se créer plus d'espace (se dégager).
- En écartant ses bras ou ses jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier.

33.3. Position légale de défense

Un défenseur se trouve en position légale de défense quand :

- Il a fait obstacle au déplacement d'un adversaire, ou
- Il se met sur le chemin d'un adversaire, tout en permettant en même temps à l'adversaire d'éviter le contact.
- Le déplacement du joueur est la direction dans laquelle il se déplace.

- Le déplacement du joueur a une largeur égale aux lignes parallèles tracées dans le prolongement de chaque côté du siège de la chaise roulante dans son sens de déplacement.

Remarque : Les lignes parallèles s'étendant de chaque côté du siège serviront de point de référence pratique pour l'arbitre. Cette définition n'implique pas que les roues ne font pas partie de la chaise roulante ou d'une partie du joueur.

Pour entraver le déplacement d'un adversaire, un joueur doit positionner sa chaise roulante dans le chemin de son adversaire de telle sorte à faire obstacle au chemin d'un bord à l'autre.

Un joueur ne doit pas placer sa chaise roulante entre les roues arrière de la chaise roulante d'un adversaire.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

La position légale de défense s'étend vers le haut au-dessus du torse du joueur, mais à l'intérieur du cylindre formé par le corps du joueur et la chaise roulante. Le joueur peut lever les bras au-dessus de sa tête, mais il doit les maintenir dans une position à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Un joueur qui s'arrête sur le chemin d'un adversaire doit laisser à ce dernier une distance et un temps suffisants pour lui permettre de s'arrêter ou de changer de direction.

- Si un contact léger ou accidentel survient mais ne désavantage aucun des joueurs, il peut être ignoré.
- Un joueur qui entrave le chemin d'un adversaire est considéré comme ayant laissé à celui-ci une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact.

Le joueur ayant le ballon, en mouvement ou à l'arrêt, doit s'attendre à être marqué et doit donc être prêt à s'arrêter ou à changer de direction lorsqu'un adversaire prend une position légale de défense en face de lui.

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense en évitant tout contact avant de prendre cette position.
- Dès que le défenseur a pris une position légale de défense, il doit la conserver ; et ne peut donc pas écarter les bras ou déplacer sa chaise roulante illégalement pour empêcher le joueur en possession du ballon de passer.

Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit prendre une position légale de défense :
  - En entravant le chemin de l'adversaire, ou
  - En se plaçant sur la trajectoire de l'adversaire en lui laissant une distance et un temps suffisants pour pouvoir éviter le contact (voir également Art 33.6, 33.7, 33.8).
- Le défenseur peut rester stationnaire ou se déplacer vers l'avant ou vers l'arrière dans le but de maintenir sa position légale de défense, particulièrement pour faire obstacle à la trajectoire d'un adversaire qui essaye de se déplacer.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Si le défenseur entrave légalement la trajectoire de l'adversaire, le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.

SI LES TROIS POINTS CI-DESSUS SONT PRÉSENTS, ALORS LA RESPONSABILITÉ DU CONTACT IMPUTE À L'ATTAQUANT.

33.5. Marquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

- Lorsqu'il se met en position légale de défense près d'un adversaire, le joueur doit occuper la position le premier.
- Le défenseur doit être arrivé le premier. Un défenseur est considéré comme occupant une position légale s'il atteint une place inoccupée avant un adversaire qui ne contrôle pas le ballon.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense, il ne peut empêcher un adversaire de le dépasser en écartant ses bras sur son chemin. En revanche, pour éviter d'être blessé, il peut se tourner

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

ou mettre son/ses bras devant son corps, ou encore tourner sa chaise roulante à condition qu'en tournant sa chaise, il ne soit pas, selon l'avis de l'arbitre, en train de changer considérablement sa position sur la trajectoire de l'adversaire.

Dès qu'un défenseur a pris une position légale de défense :

- Il peut rester stationnaire, se déplacer latéralement ou s'éloigner de l'adversaire dans le but de maintenir sa position légale de défense par rapport à l'adversaire.
- Il peut s'avancer vers l'adversaire, mais est alors responsable en cas de contact.

Un défenseur reste stationnaire à une longueur de la chaise de la zone de freinage d'un adversaire qui n'est pas en possession du ballon et qui entre ensuite dans la zone de freinage de cet adversaire doit laisser à celui-ci le temps et la distance suffisants pour éviter le contact.

33.6. Couper le chemin

Couper le chemin arrive quand un des deux adversaires, qui roulent de manière parallèle (dans la même direction) ou sur des chemins convergents, change de direction et tourne ainsi dans le chemin de son adversaire.

Un joueur en déplacement, en possession ou non du ballon, a le droit de couper légalement le chemin d'un adversaire sous les conditions suivantes :

- L'axe de la roue arrière du joueur qui coupe la trajectoire est visible devant le point le plus en avant de la chaise de l'adversaire, c'est à dire le repose-pied ou, pour les chaises munies d'une barre horizontale, la partie la plus en avant de celle-ci.
- Le joueur qui coupe le chemin doit laisser à l'adversaire le temps et la distance suffisants pour éviter le contact.

Si un joueur coupe légalement la trajectoire d'un adversaire alors c'est l'adversaire qui est responsable du contact.
Couper le chemin de manière illégale constitue un contact personnel qui intervient quand un joueur, en possession du ballon ou non, change de direction et essaye de couper la trajectoire sans laisser le temps à cet adversaire de s'arrêter ou de changer de direction.

33.7. Éléments de temps et de distance

Il est impossible de marquer un arrêt net et immédiat avec une chaise roulante.

Un joueur en mouvement qui s'arrête devant un adversaire doit laisser suffisamment de distance entre les chaises roulantes pour permettre à l'adversaire de freiner ou de changer de direction sans causer de contact grave.

Un contact léger peut être considéré comme accidentel si le joueur essaie **de freiner ou de changer de direction** avec sa chaise roulante.

La distance nécessaire à un joueur pour s'arrêter est directement proportionnelle à la vitesse de sa chaise roulante.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

33.8. Écran – légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est LÉGAL lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- **Reste stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit.
- A pris une position légale au sol.
- Si l'écran est fait **dans** le champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire (frontal ou latéral), le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas contact.
- Si l'adversaire est **en mouvement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit entraver le chemin du joueur sur qui il fait écran ou doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.
- Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a effectué l'écran.

L'écran est ILLÉGAL lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- était **en mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire **en mouvement** lorsque le contact s'est produit.
- n'a pas réussi à entraver le chemin de l'adversaire.

33.9. Passage en force

Le passage en force constitue un contact personnel illégal, en possession ou non du ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre la chaise roulante de l'adversaire.

33.10. Obstruction

L'obstruction constitue un contact personnel illégal qui entrave la progression d'un adversaire en possession ou non du ballon.

Un joueur qui tente de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il est en mouvement ou que son adversaire reste stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur écarte le ballon, fait face à un adversaire et change sa position lorsque l'adversaire change aussi, il est responsable de tout contact survenu, à moins que d'autres facteurs ne soient impliqués.

L'expression « à moins que d'autres facteurs ne soient impliqués » se réfère à une poussée délibérée, une charge ou tenant le joueur qui fait un écran.

Il est légal pour un joueur de tendre son/ses bras ou coude(s) à l'extérieur de son cylindre en prenant position sur le sol mais ils doivent bouger à l'intérieur de son cylindre quand un adversaire essaye de

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

passer. Si le(s) bras ou coude(s) sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.11. Toucher un adversaire avec la/les main(s) et/ou le(s) bras

Toucher un adversaire avec la/les main(s) n'est en soi pas nécessairement une faute.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact, a gagné un avantage injuste. Si le contact provoqué par un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté du mouvement d'un adversaire, un tel contact constitue une faute.

Il y a utilisation illégale de(s) main(s) ou de(s) bras tendu(s) lorsque le défenseur est en position de défense et que sa/ses main(s) ou bras sont placés et restent en contact avec l'adversaire en possession ou non du ballon, pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou « du bout des doigts » un adversaire de façon répétitive en possession ou non du ballon constitue une faute car cela pourrait conduire à un jeu dangereux.

Un **attaquant en possession du ballon** commet une faute :

- s'il crochète ou enveloppe un défenseur avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage injuste.
- s'il repousse un défenseur pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur.
- S'il utilise son avant-bras ou sa main tendu en dribblant pour empêcher un adversaire de prendre possession du ballon.

Un **attaquant sans possession du ballon** commet une faute lorsqu'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon.
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon.
- Créer plus d'espace pour lui.

33.12. Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière constitue un contact personnel avec un adversaire ou sa chaise roulante, par un défenseur, par derrière. Le fait que le défenseur essaye de jouer le ballon ne justifie pas son contact avec un adversaire ou sa chaise roulante par derrière.

33.13. Tenir

Tenir constitue un contact personnel illégal avec un adversaire qui interfère dans sa liberté de mouvement ou de sa chaise roulante. Ce contact (tenir) peut survenir avec n'importe quelle partie du corps ou de la chaise.

33.14. Pousser

Pousser constitue un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps ou de la chaise roulante qui survient lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force un adversaire en possession ou non du ballon.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

33.15. Simuler une faute

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et par conséquent obtenir un avantage.

Art. 34. Faute personnelle

34.1. Définition

34.1.1. Une faute personnelle consiste en un contact personnel illégal avec un adversaire (y compris sa chaise roulante), que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant sa main, son bras, son coude, sa hanche, sa jambe, son genou ou son pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon dangereuse ou brutale.

34.2. Pénalité

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1. Si la faute est commise par un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer :

- La rencontre doit reprendre avec un échange de ballon pour l'équipe non-fautive.
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer. Deux lancers-francs doivent être attribués dès la 7e faute de l'équipe.

34.2.2. Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s)-franc(s) comme suit :

- si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et, 1 lancer-franc. 2 lancers-francs supplémentaires sont accordés, dès la 7e faute de l'équipe.
- Si le tir dans l'arc n'est pas réussi, 1 lancer-franc. 2 lancers-francs sont accordés, dès la 7e faute de l'équipe.
- si le tir derrière l'arc n'est pas réussi, 2 lancers-francs sont accordés.
- si la faute est commise sur le joueur au moment du signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin du temps de jeu réglementaire, ou juste avant, le signal sonore du chronomètre de jeu, alors que le ballon est toujours dans la/les main(s) et que le tir est réussi, le panier ne compte pas et 1 ou 2 lancer(s)-franc(s) doivent être attribués. 2 lancers-francs doivent être accordés dès la 7e faute d'équipe.

Art. 35. Double faute

35.1. Définition

35.1.1.Une double faute consiste en une situation où 2 adversaires commettent des fautes de contact l'un contre l'autre approximativement en même temps.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

35.1.2. Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes impliquent des contacts physiques.
- Les deux fautes concernent deux adversaires commettant une faute l'un sur l'autre.

35.2. Pénalité

Une faute de contact doit être infligée à chaque équipe fautive. Aucun lancer-franc doit être attribué indépendamment aux situations de faute d'équipe ou si une faute est la première ou la seconde faute antisportive. La rencontre peut reprendre comme suit :
Si approximativement au même moment que la double faute

- un panier ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour un échange de ballon.
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour un échange de ballon.
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit. Le ballon doit être attribué à la dernière équipe défensive avec 12 secondes sur le chronomètre des tirs.

Art. 36. Faute technique

36.1. Règles de conduite

36.1.1. Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des remplaçants, des membres du banc avec les arbitres, de la table des arbitres et des superviseurs sportifs, le cas échéant.

36.1.2. Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

36.1.3. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de non-conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

36.1.4. L'arbitre peut éviter les fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures qui ne sont manifestement pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu, à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après l'avertissement.

36.1.5. Si une infraction est reconnue après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique est infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé durant l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2. Définition

36.2.1. Une faute technique constitue une faute de comportement de joueur sans contact inclus, mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Traiter et/ou communiquer irrespectueusement avec les arbitres, le commissaire, la table des arbitres, les adversaires ou les personnes du banc d'équipe.
- Communiquer irrespectueusement avec les arbitres, le commissaire du jeu s'il est présent, la table des arbitres ou les adversaires.
- Utiliser un langage ou des gestes susceptibles d'offenser ou d'inciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire
- Obstruer la vision d'un adversaire en agitant/plaçant sa/ses main(s) devant ses yeux.
- Balancer excessivement ses coudes.
- Retarder le jeu :
  - en touchant délibérément le ballon ou en empêchant la nouvelle équipe offensive de prendre le ballon immédiatement après que le ballon est passé à travers le panier sur un panier ou lancer-franc réussi
  - en empêchant un échange de ballon ou un lancer-franc d'être pris rapidement.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute ou exagérer le contact.
- Avoir une interaction inappropriée avec les personnes en dehors du terrain de jeu ou toute forme de communication entre joueurs et entraineurs durant la rencontre.
- Enlever ses pieds du repose-pied pour obtenir un avantage injuste.
- Utiliser n'importe quelle partie des membres inférieurs pour obtenir un avantage injuste.
- Soulèvement.

36.2.2. un membre d'équipe ne doit pas être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est accusé de 2 fautes techniques.

36.3. Pénalité

36.3.1. Une faute technique doit compter comme une faute d'équipe.

36.3.2. Les adversaires doivent obtenir 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme suit :

- Le lancer-franc doit être donné immédiatement. Après le lancer-franc, l'échange de ballon doit être donné par l'équipe qui est en possession du ballon ou y avait droit lorsque la faute technique a été sifflée.
- Le lancer-franc doit également être exécuté immédiatement, sans tenir compte de l'ordre de toute autre pénalité possible pour tout autre sanction ait été déterminé ou que l'administration des sanctions ait commencé.
- Après le lancer-franc pour faute technique, le jeu reprend par un check-ball en faveur de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui y avait droit au moment de la faute technique a été sifflé.
- Si un tir valide, ou un dernier lancer-franc est marqué, la rencontre doit reprendre avec un échange de ballon pour la dernière équipe défensive.
- Si aucune équipe n'avait la possession du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit. La rencontre doit reprendre avec un échange de ballon pour la dernière équipe défensive.

Art. 37. Faute antisportive

37.1. Définition

37.1.1. Une faute antisportive constitue une faute de contact excessive, violente ou dangereuse.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

37.1.2. Tenir un adversaire en possession du ballon doit être considéré comme une faute antisportive.

37.1.3. Les arbitres doivent interpréter systématiquement les fautes antisportives tout le long de la rencontre et juger uniquement l'action.

37.2. Pénalité

37.2.1. une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2. La première faute antisportive doit être pénalisée avec 2 lancers-francs, pas de possession de balle. Si la première faute antisportive d'un joueur est commise sur un joueur en train de tirer et que le tir est réussi, il doit compter et en plus 2 lancers-francs doivent être attribués.

37.2.3. La seconde faute antisportive doit être pénalisé de 2 lancers-francs, pas de possession de balle. Si la seconde faute antisportive d'un joueur est commise sur un joueur en train de tirer et que le tir est réussi, il doit compter et en plus 2 lancers-francs 2 lancers francs ainsi que la possession du ballon seront accordés.

37.2.4. Les fautes antisportives sont comptées comme 2 fautes à des fins de faute d'équipe.

37.2.5. Un joueur doit être disqualifié pour le restant de la rencontre lorsqu'il est accusé de 2 fautes antisportives.

37.2.6. Si un joueur est disqualifié selon l'Art. 37.2.5 la faute antisportive doit être l'unique faute pénalisée et aucune pénalité supplémentaire doit être administrée.

Art. 38. Faute disqualifiante

38.1. Définition

38.1.1. Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs ou de remplaçants.

38.1.2. Afin d'aider l'équipe à confirmer que leur équipement est conforme aux exigences visées à l'Article 3.1, le commissaire effectuera une vérification des chaises roulantes avant le début du tournoi. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que sa chaise réponde aux exigences visées à l'Article 3.1 lorsque le joueur entre sur le terrain avec celle-ci. Modifier une chaise pour la rendre non conforme aux règles est considéré comme un comportement manifestement antisportif. Les arbitres peuvent effectuer des contrôles pendant la rencontre. Tout équipement qui s'avère modifier doit être retiré de la partie. Le joueur est responsable de son équipement et toute modification doit être considéré comme un acte délibéré pour obtenir un avantage injuste. Le joueur se verra infliger une faute disqualifiante. Si ce même joueur a modifié sa chaise une seconde fois durant le tournoi, il doit être disqualifié du présent tournoi.

38.2. Violence

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

38.2.1. Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

38.2.2. Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

38.2.3. Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le chef d'équipe doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

38.2.4. Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5. Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de ses environs, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6. Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'équipe fautive doit recevoir un avertissement.

Si cette/ces action(s) se reproduit/sent, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

38.3. Pénalité

38.3.1. une faute disqualifiante doit être infligée contre le fautif.

38.3.2. Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité avec les articles correspondants de ce règlement, il doit quitter le terrain de jeu.

38.3.3. 2 lancers-francs doivent être attribués :

- A chaque adversaire dans le cas d'une faute de non-contact.
- Au joueur qui a commis la faute dans le cas d'une faute de contact, suivi d'un échange de ballon.

38.3.4. Toutes les fautes disqualifiantes doivent compter comme 2 fautes à des fins de faute d'équipe.

38.3.5. Un membre de l'équipe disqualifié du jeu peut être à nouveau disqualifié de l'événement par l'organisateur. Indépendamment de cela, l'organisateur disqualifiera le(s) membre(s) de l'équipe concerné(s) de l'événement en cas d'actes de violence, d'agression verbale ou physique, d'interférence tortueuse dans les résultats du jeu, de violation des règles anti-dopage de l'IWBF.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

38.3.6. L'organisateur peut également disqualifier l'ensemble de l'équipe de l'événement en fonction de la contribution des autres membres de l'équipe (également par non-action) au comportement susmentionné. Le droit de l'IWBF d'imposer des sanctions disciplinaires en vertu du cadre réglementaire de l'événement. Le règlement intérieur de l'IWBF n'est pas affecté par toute disqualification en vertu du présent article 38.

Art. 39. Bagarre

39.1. Définition

Une bagarre constitue une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs remplaçants, membres du banc).
Cet article s'applique seulement aux remplaçants et membres du banc qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2. Règle

39.2.1. Les remplaçants ou membres du banc qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié. Toutefois, si un remplaçant quitte les limites du banc d'équipe pour aider les arbitres à maintenir ou à restaurer l'ordre, alors le remplaçant ne doit pas être disqualifié.

39.2.2. Seulement les membres du banc sont autorisés à quitter les limites du banc d'équipe durant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre, pour aider les arbitres à maintenir ou à restaurer l'ordre. Dans cette situation, ils ne doivent pas être disqualifiés.

39.2.3. Si un remplaçant quitte les limites du banc d'équipe et n'aide pas ou n'essaie pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, il doit être disqualifié.

39.3. Pénalité

39.3.1. Si les membres de l'équipe sont disqualifiés sous cette article et qu'il ne reste aucune autre pénalité pour l'administration, la rencontre reprend comme suit.

Si à peu près en même temps que la rencontre a été arrêté pour cause de bagarre :

- un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'équipe qui n'a pas marqué pour un échange de ballon.
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour un échange de ballon. Le chronomètre des tirs ne doit pas être remis à zéro.
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit. La rencontre peut reprendre avec un échange de ballon pour la dernière équipe défensive.

39.3.2. Les fautes disqualifiantes doivent être inscrites sur la feuille de match et doivent compter comme 2 fautes d'équipe.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

39.3.3. Toutes les pénalités de faute possibles contre les joueurs sur le terrain impliqués dans une bagarre ou toute situation pouvant entrainer à une bagarre sont traitées conformément à l'Art. 42.

Règle sept – Dispositions générales

Art. 40. Néant

Art. 41. Fautes d'équipe : pénalité

41.1. Définition

41.1.1. Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur ou un remplaçant. Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 6 fautes d'équipe.

41.1.2. Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commises au cours du temps réglementaire ou de la prolongation.

41.1.3. Les joueurs ne sont pas exclus en fonction du nombre de fautes de contact visées à l'Art. 37.2.5 et à l'Art. 38.

41.2. Règle

41.2.1. Les fautes d'équipe 7,8 et 9 seront sanctionnées par 2 lancers-francs. La faute d'équipe 10 et toute faute subséquente de l'équipe doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs et une possession de balle. Cet article s'applique également aux fautes antisportives et aux fautes par rapport à l'action de tirer et annule l'art. 34 et l'art. 37 ne s'applique pas aux fautes techniques. Le joueur contre qui la faute a été commise doit tenter les lancers-francs.

41.2.2. Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, cette faute doit être sanctionnée par un échange de ballon pour les adversaires.

Art. 42. Situations spéciales

42.1. Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises.

42.2. Procédure

42.2.1. Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

42.2.2. L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

42.2.3. Toutes les sanctions identiques contre les équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre dans lequel elles ont été déterminées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4. Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été déterminé ou même si l'administration de la sanction a déjà commencé.

42.4.5. Le droit à la possession du ballon faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

42.2.6. Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour un échange de ballon, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7. Toutes les autres sanctions doivent être administrées dans l'ordre établi.

42.2.8. Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit.

Si à peu près en même temps que la première infraction est commise :

- un panier du terrain ou un dernier ou lancer-franc est réussi, le ballon doit être remis à l'équipe adverse qui n'a pas marqué, pour un échange de ballon.
- une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour un échange de ballon.
- aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, une situation d'entre-deux se produit. Le ballon doit être attribué à la dernière équipe défensive pour un échange de ballon.

Art. 43. Lancers-francs

43.1. Définition

43.1.1. Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle.

43.1.2. Une série de lancers-francs se compose par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2. Règle

43.2.1. Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou disqualifiante avec contact est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doivent être accordés comme suit :

- Le joueur contre qui la faute a été commise doit tenter le(s) lancer(s)-franc(s).
- S'il y a une demande pour qu'il soit remplacé, il doit tenter le(s) lancer(s)-franc(s) avant de quitter la partie.
- S'il doit quitter le terrain pour cause de blessure ou parce qu'il est disqualifié, son remplaçant doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s). S'il n'y a pas de remplaçant disponible, n'importe quel coéquipier peut tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

43.2.2. Lorsqu'une faute technique ou disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse doit tirer le(s) lancer(s)-franc(s).

43.2.3. Le tireur de lancer-franc doit :

- Prendre position avec ses roues arrière derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle. Ses roues avant (ou roulettes) peuvent être en avance sur la ligne.
- Utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou qu'il touche l'arceau.
- Lâcher le ballon dans les 5 secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition.
- Ne pas toucher la ligne de lancer-franc ou pénétrer dans la zone restrictive avec n'importe quelle partie de son corps ou de ses roues arrière jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'arceau.
- Ne pas feinter un lancer-franc.

43.2.4. Les joueurs occupant les places de rebond du lancer-franc doivent prendre des positions alternées dans ces espaces, qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1m (Figure 7).

Pendant les lancers-francs ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper les places de rebond du lancer-franc auxquelles ils n'ont pas droit.
- Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond du lancer-franc jusqu'à ce que le ballon ait quitté la/les main(s) du tireur de lancer-franc.
- Distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

Figure 7 : positions optionnelles des joueurs durant les lancer-francs

43.2.5. Le défenseur de la ligne de fond situé à la place de la première voie, peut laisser sa roue arrière la plus proche de la ligne de fond pour mordre la marque de couloir du côté de la ligne de fond de la chaise roulante. Les roues arrière de toutes les autres chaises peuvent occuper jusqu'à la moitié des marqueurs adjacents (gauche ou droite) définissant les places du couloir, y compris la marque décrivant la zone neutre.

43.2.6. Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond du lancer-franc doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière l'arc jusqu'à ce que le lancer-franc soit terminé.

43.2.7. Pendant un ou des lancer(s)-franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou d'une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière l'arc.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 et 43.2.7 constitue une violation.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

43.3. Pénalité

43.3.1. Si un lancer-franc est réussi et que la/les violation(s) est/sont commise(s) par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour un échange de ballon, à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s)-franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

43.3.2. Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par tout autre joueur que le tireur de lancer-franc :

- Le point doit compter.
- La/les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas du dernier lancer-franc, le ballon doit être attribué aux adversaires pour un échange de ballon.

43.3.3. Si un lancer-franc n'est pas réussi et si la violation est commise par :

- Le tireur de lancer-franc ou **son coéquipier** du dernier lancer-franc, le ballon doit être attribué aux adversaires pour un échange de ballon à moins que l'équipe ait le droit à une possession ultérieure.
- **Un adversaire** au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être attribué au tireur de lancer-franc.
- **Les deux équipes**, lors du dernier lancer-franc, une situation d'entre-deux se produit. Le ballon doit être remis à l'équipe défensive.

Art. 44. Erreurs rectifiables

44.1. Erreurs rectifiables – procédures générales

44.1.1. Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3. Toute faute commise, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur s'est produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4. Après la correction de l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball. Le ballon sera accordé à l'équipe qui y avait droit au moment où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

44.2. Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Définition

Les erreurs de catégorie 1 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres en cas de mauvaise application d'une règle :

- Accorder un ou des lancer(s) franc(s) non mérité(s).
- Ne pas accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).
- Permettre à un mauvais joueur de tenter un ou des lancer(s) franc(s).
- Demander à un mauvais joueur de tenter un ou des lancer(s) franc(s).
- Accorder ou annuler à tort un ou des point(s).
- Attribuer une faute au mauvais joueur ou à la mauvaise équipe.
- Erreurs de tenue de la feuille de match, y compris :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

  - ne pas enregistrer ou enregistrer incorrectement des points,
  - ne pas enregistrer ou enregistrer une faute au mauvais joueur ou à la mauvaise équipe,
  - ne pas enregistrer ou enregistrer un temps mort à la mauvaise équipe.
- Erreurs de chronomètre, y compris les dysfonctionnements lors du démarrage ou de l'arrêt du chronomètre de jeu, ou lors du réglage du temps correct sur celui-ci.

44.3. Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Procédures générales

44.3.1. Pour être rectifié, les erreurs mentionnées ci-dessus doivent être reconnues par les arbitres, le superviseur sportif (s'il est présent) ou la table des arbitres, selon les conditions suivantes :

- Si l'erreur survient avant que le chronomètre de jeu n'indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps, elle doit être corrigée avant que le chronomètre n'indique 2:00 minutes ou moins.
- Si l'erreur survient avant que le chronomètre n'indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps, mais que les arbitres interrompent le jeu pour la première fois après que le chronomètre affiche moins de 2:00 minutes, l'erreur doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant.
- Si l'erreur survient après que le chronomètre affiche moins de 2:00 minutes dans le quatrième quart-temps ou pendant une prolongation, elle doit être corrigée avant que le ballon ne redevienne vivant après la première interruption de jeu par les arbitres pour quelque raison que ce soit, suite à l'erreur.

44.3.2. Ces erreurs ne sont plus rectifiables une fois que le ballon devient mort au moment où le signal du chronomètre indique la fin du match, sauf si l'erreur s'est produite après la dernière interruption de jeu par les arbitres (quelle qu'en soit la raison) avant ce signal.
Dans ce cas, l'erreur doit être rectifiée immédiatement après la fin du match, et les équipes doivent rester sur le terrain ou dans la zone de banc d'équipe.

44.3.3. Une fois qu'une erreur encore rectifiable a été identifiée :

- Si le membre de l'équipe impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc après avoir été légalement remplacé, ce membre doit revenir sur le terrain pour participer à la correction de l'erreur, et devient alors joueur.
- À l'issue de la correction, le joueur peut rester en jeu, sauf si une nouvelle substitution légale est demandée, auquel cas il peut quitter le terrain.
- Si le membre de l'équipe a été exclu, disqualifié, blessé ou ne peut être identifié, le capitaine doit désigner un membre de l'équipe pour participer à la correction de l'erreur.

44.4. Erreurs rectifiables de catégorie 1 - Procédure spéciale

44.4.1. Attribution d'un lancer-franc immérité.

Le(s) lancer(s)-franc(s) tenté(s) à cause d'une erreur doit/vent être annulé(s) et le jeu peut reprendre comme suit :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe dont les lancers francs avaient été annulés.
- Si le chronomètre de jeu a déjà redémarré après l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.2. défaut d'attribuer un lancer-franc mérité.

- s'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer-franc normal.
- si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être ignorée.
  Si le chronomètre de jeu a déjà redémarré, et qu'un changement de possession a eu lieu après la correction de l'erreur, le jeu reprendra par un check-ball accordé à l'équipe qui avait la possession du ballon.

44.4.3. Avoir permis au mauvais joueur de tirer un ou des lancer(s) franc(s).

Le(s) lancer(s)-franc(s) tenté(s), et la possession du ballon si cela fait partie de la pénalité, doivent être annulés et le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu de la ligne de fond prolongée, à moins que les pénalités pour d'autres infractions ne soient administrées.

44.4.4. Ordonner au mauvais joueur de tenter un (des) lancer(s) franc(s) :

Le (les) lancer(s) franc(s) tenté(s) doit (doivent) être annulé(s) et le bon joueur doit tenter un (des) lancer(s) franc(s) de remplacement. Le match se poursuivra comme après le dernier lancer franc, à moins que le match n'ait continué et n'ait été arrêté pour corriger l'erreur, auquel cas le match reprendra avec un check-ball accordé à l'équipe qui était en possession du ballon.

44.4.5. Attribution ou annulation d'un ou de plusieurs points par erreur :

Les points doivent être accordés ou annulés. La feuille de match doit être corrigée. Le jeu doit reprendre avec un check-ball accordé à l'équipe qui était en possession de la balle.

44.4.6. Signaler une faute contre le mauvais joueur ou la mauvaise équipe :

La feuille de match doit être corrigée. Tout joueur exclu par erreur doit réintégrer le jeu. Tout joueur qui aurait dû être exclu doit être exclu.

44.4.7. Erreurs dans la comptabilisation des scores :

- ne pas enregistrer ou enregistrer par erreur les points.
- ne pas enregistrer ou enregistrer par erreur une faute contre le mauvais joueur ou la mauvaise équipe
- ne pas enregistrer ou enregistrer par erreur un temps mort contre la mauvaise équipe :

La feuille de match doit être corrigée et toute action en résultant, telle que l'exclusion d'un joueur ou le retour au jeu, doit être appliquée.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

44.4.8. Erreurs du chronomètre de jeu, y compris les dysfonctionnements, dans le démarrage ou l'arrêt correct du chronomètre de jeuou erreurs dans le réglage de l'heure correcte sur le chronomètre de jeu :

Le chronomètre de jeu doit être corrigé en ajoutant ou en déduisant du temps si nécessaire pour corriger l'erreur.

44.5. Erreurs rectifiables de catégorie 2 – Définition

Les erreurs de catégorie 2 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est mal appliquée : Erreurs de chronomètre des tirs, y compris les dysfonctionnements, lors du démarrage ou de l'arrêt correct du chronomètre des tirs ou erreurs dans le réglage du temps correct du chronomètre des tirs.

44.6. Erreurs rectifiables de catégorie 2 – Procédures générales

Les erreurs de catégorie 2 ci-dessous peuvent être corrigées par les arbitres si une règle est mal appliquée : Erreurs de chronomètre des tirs, y compris les dysfonctionnements, lors du démarrage ou de l'arrêt correct du chronomètre des tirs ou erreurs dans le réglage du temps correct du chronomètre des tirs.

44.6.1. Pour être corrigée, l'erreur doit être identifiée par les arbitres, le superviseur sportif, si est présent, ou les officiels de table :

- lorsque la balle est en jeu immédiatement après l'erreur et que les arbitres interrompent le jeu pour corriger l'erreur, ou
- lorsque les arbitres ont arrêté le jeu une première fois pour quelque raison que ce soit, et que l'équipe qui contrôlait le ballon ou avait droit à la possession du ballon au moment de l'erreur doit garder le contrôle du ballon ou continuer à avoir droit à la possession du ballon.

Le chronomètre des tirs sera remis à l'heure.

44.6.2 Les erreurs du chronomètre des tirs ne sont plus rectifiables après :

- Un changement de possession d'un ballon vivant après l'erreur.
- L'équipe qui contrôle le ballon marque un but valable,
- Le ballon devient mort lorsque le chronomètre de jeu sonne la fin du match.

Règle huit – arbitre, table de marque, commissaire : fonctions et pouvoirs

Art. 45. Arbitre, table de marque et superviseur sportif

45.1. Les **officiels** constituent un chef d'équipe et 1 juge-arbitre. Ils doivent être aidés par la table de marque et les superviseurs sportifs, le cas échéant.

45.2. La **table de marque** représente le marqueur, l'opérateur du panneau, et l'opérateur du chronomètre des tirs.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

45.3. Le **superviseur sportif** doit s'asseoir à la table de marque. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail de la table de marque et de surveiller les cartes d'identité des joueurs et de veiller à ce que les équipes ne dépassent pas 8,5 points sur le terrain et d'aider les arbitres dans le bon fonctionnement du jeu.

45.4. Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.

45.5. **Les arbitres, les officiels de table et le superviseur sportif doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas d'autorité pour y apporter des changements.**

Art. 46. Superviseur sportif

Le superviseur sportif, s'il y en a, doit :

46.1. Vérifier et approuver tous les équipements utiles durant le jeu.

46.2. Désigner l'officiel du chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps-morts et agréer la table de marque.

46.3. Choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'organisateur. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4. Ne pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

46.5. Mettre au courant les arbitres de toutes irrégularités à l'encontre du règlement interne de l'IWBF, de ces règles ou des interprétations de l'IWBF 3x3 à ces règles.

46.6. Avoir le pouvoir d'arrêter une rencontre lorsque les conditions le justifient. Pour demander l'attention des arbitres, le superviseur sportif ne peut arrêter la partie qu'après un tir valide marqué, sans placer aucune équipe en désavantage.

46.7. Avoir le pouvoir de déterminer qu'une équipe doit déclarer forfait.

46.8. Contrôler attentivement les cartes d'identité des joueurs pour s'assurer que les équipes ne dépassent pas 8,5 points sur le terrain de jeu et examiner la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment lorsqu'il le sent nécessaire.

46.9. S'assurer que les arbitres ont signé la feuille de marque à la fin du temps de jeu, mettre fin à l'administration des arbitres et en rapport avec le jeu. Le pouvoir des arbitres doit commencer quand ils arrivent sur le terrain de jeu avant que la partie commence, et prend fin lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la partie comme approuvé par les arbitres.

46.10. S'assurer que les arbitres sont entrés par le côté arrière, avant que les arbitres ne signent la feuille de marque :

- Tout forfait ou faute disqualifiante,

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Tout comportement antisportif par les membres de l'équipe qui survient dans les 5 minutes avant que la partie ne commence, ou entre la fin de la partie et l'approbation et la signature de la feuille de marque.

Dans un tel cas, le superviseur sportif (le cas échéant) doit envoyer un rapport détaillé à l'organisme organisateur de la compétition.

46.11. Si le superviseur sportif est absent, les arbitres assumeront ses fonctions.

46.12. Être autorisé à approuver avant la partie et à utiliser, si disponible, l'assistance vidéo à l'arbitrage.

46.13. Effectuer des vérifications dirigées du ou des chaises roulantes pour s'assurer que les équipes se conforment à l'Art. 3.1 :

- S'ils ont raison de croire qu'une chaise peut être illégale ou
- À la demande d'un entraineur de l'une des équipes participantes.

46.14. Avoir le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles.

Art. 47. Arbitres : fonctions et pouvoirs

47.1. Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions sur les infractions des règles commises soit dans ou en dehors de la ligne de délimitation incluant la table de marque et les zones proches du terrain de jeu.

47.2. Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, le temps de jeu réglementaire ou la prolongation prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3. Les arbitres réaliseront un tirage au sort avant le début de la rencontre.

47.4. Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact personnel ou une violation, les arbitres doivent, dans chaque cas, considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- l'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- consistance dans l'application du concept "avantage/désavantage". Les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse. En basket fauteuil, les contacts légers peuvent être considérés comme accidentels si le joueur essaye de freiner ou de changer la direction de son fauteuil.
- consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en « ressentant » ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.5. Les arbitres doivent être autorisés d'utiliser, si disponible et approuvé par les superviseurs sportifs, **l'assistance vidéo à l'arbitrage** pour décider avant de signer la feuille de marque :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Le pointage ou tout dysfonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs à tout moment pendant la rencontre.
- Si le dernier tir au panier à la fin du temps réglementaire de jeu a été lancé à temps et/ou si le dernier tir au panier doit compter 1 ou 2 points.
- Toute situation, contestable par ces règles, dans les 30 dernières secondes du temps réglementaire de jeu ou de la prolongation.
- Identifier l'implication des membres de l'équipe pendant un acte de violence.
- L'analyse vidéo demandée par une équipe.

47.5.1. Une demande d'analyse vidéo est uniquement possible aux Jeux paralympiques, aux Coupes du monde ainsi que si cela est prévu par le règlement de la compétition relative et sous réserve de la disponibilité de l'IRS. Sans préjudice des précédents et en utilisant uniquement la vidéo officielle et le matériel, on peut toujours contester ce qui suit : si le dernier tir au panier à la fin du jeu a été lancé durant le temps de jeu réglementaire et/ou si ce tir au panier doit compter 1 ou 2 points.

47.5.2. Tout joueur ou toute équipe peut demander une analyse de vidéo (« Challenge ») dans une des situations citées ci-dessous. Durant la revue des arbitres, tous les joueurs doivent rester en dehors du tableau de marque.
Seulement un score et/ou un appel des arbitres peut être contesté. Un non-appel qui ne mène pas un score ne peut pas être contesté. Les situations quand une analyse vidéo peut être demandée par une équipe durant une partie sont comme suit (liste exhaustive) :

- Vérifier si un tir réussi a été lancé avant ou après que le chronomètre de jeu s'est arrêté.
- Identifier le joueur qui a lancé le ballon dans la zone extérieure du terrain lorsqu'une telle violation a été sifflée dans les 2 dernières minutes du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation du jeu.
- Vérifier si un joueur a commis une violation de hors-jeu lorsqu'une telle violation a été sifflée dans les 2 minutes du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation du jeu.
- Vérifier si un joueur a dégagé le ballon après la possession d'une nouvelle équipe.
- Vérifier si la possession du ballon a changé ou si le ballon était/n'était pas dégagé avant la tentative de tir.
- Vérifier si un tir au panier doit compter et si oui, s'il compte pour 1 ou 2 points. Seulement l'action de tir est visionnable.
- Vérifier si une faute sifflée sur le tireur doit être attribué d'1 ou de 2 lancer(s)-franc(s).

47.5.3. Pour demander une analyse vidéo, le joueur doit utiliser sa voix pour dire haut et fort « vidéo » (Challenge) et indiquer un « C » en utilisant son pouce et son index, si possible. L'analyse vidéo ne peut être demandée qu'immédiatement pendant la prochaine possession de balle d'une équipe ou lors de la prochaine situation de balle morte après l'action, selon ce qui se produit en premier. Si l'analyse vidéo n'est pas demandée lors de la prochaine possession de balle de l'équipe après que la situation se soit produite ou lors de la première balle morte après que la situation se soit produite, la demande de vidéo sera refusée.

47.5.4. Si après le visionnage, la décision des arbitres est confirmée et qu'elle reste inchangée (« vidéo perdue »), l'équipe perd son droit à la vidéo pour le reste du match.
Si après le visionnage, la décision des arbitres est corrigée et changée (« vidéo gagnée »), l'équipe garde son droit à la vidéo pour le restant du match.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

47.6. Les arbitres doivent avoir le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par ces règles.

47.7. Si une réclamation déposée par l'une des équipes, les arbitres (si aucun superviseur sportif n'est présent) doit, après avoir reçu les raisons de la réclamation, rapporter l'incident par écrit à l'organisme organisateur de la compétition.

47.8. Si un arbitre est blessé ou si, pour toute autre raison, il peut continuer à exercer ses fonctions dans les 5 minutes qui suivent l'incident, le match peut reprendre. L'arbitre restant doit arbitrer seul pour la relance jusqu'à la fin du match, à moins qu'il n'y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après avoir consulté le superviseur sportif, s'il est présent, l'arbitre restant décidera du remplacement éventuel.

47.9. Pour tous les jeux internationaux, si la communication verbale est nécessaire pour que la décision soit claire, elle doit être prise en anglais.

47.10. Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions, mais n'a pas le pouvoir d'ignorer ou de remettre en question les décisions prises par l'autre arbitre.

47.11. La mise en œuvre et l'interprétation de ces règles par les arbitres, peu importe si une décision explicite a été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir Annexe C).

Art. 48. Marqueur : fonctions

48.1. Le **marqueur** doit recevoir une feuille de marque et tenir un registre des éléments suivants :

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise concernant les numéros des joueurs, il doit notifier l'arbitre le plus proche dès que possible.
- Le résumé des points marqués, en inscrivant les paniers et les lancers-francs marqués.
- Les fautes infligées à chaque équipe. Le marqueur doit immédiatement informer l'arbitre le plus proche lorsque 6 fautes d'équipe ainsi que 10 fautes d'équipe sont infligées à chaque équipe. Il doit inscrire les fautes antisportives infligées sur tout joueur et doit immédiatement informer l'arbitre de tout joueur disqualifié, s'il a commis 2 fautes antisportives.
- Temps-morts. Il doit informer les arbitres lorsque l'équipe n'a plus de temps-mort lors du temps réglementaire de jeu ou de la prolongation.
- La procédure de pile ou face, en inscrivant sur la feuille de marque, l'équipe qui a commencé le jeu avec la possession du ballon.

48.2. Si une erreur de notation est reconnue sur la feuille de marque :

- Durant un match, le marqueur doit attendre la première balle morte avant de sonner son signal.
- Après la fin du temps de jeu réglementaire ou de la prolongation et avant que la feuille de marque ait été signée par les arbitres, l'erreur doit être corrigée, même si cette correction influence le résultat final de la rencontre.
- Après la feuille de marque signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être corrigée. Les arbitres ou les superviseurs sportifs, s'il y en a, doit envoyer un rapport détaillé à l'organisme organisateur de la compétition.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

48.3. Les superviseurs sportifs, s'il y en a, et l'aide marqueur doivent aider le marqueur en vérifiant l'exactitude du nombre total des points de classification des 3 joueurs d'une équipe sur le terrain. Si une équipe dépasse la limite de 8,5 points (voir Art. 51.2), les superviseurs sportifs, s'il y en a, et l'aide marqueur doit informer le marqueur qui informe à son tour les arbitres et une faute technique sera infligée à l'équipe offensive.

Art. 49. Opérateur du tableau des scores : fonctions

49.1. L'opérateur du tableau des scores doit faire fonctionner le tableau des scores et aider le marqueur. En cas de divergences entre le tableau des scores et la feuille de marque qui ne peut pas être résolu, la feuille de marque prend la priorité et le tableau des score doit être corrigé en conséquence.

L'opérateur du tableau des scores doit être muni d'une horloge de jeu et d'un chronomètre et doit :

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu.
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin de la rencontre ou de la prolongation.
- Utiliser tous les moyens possibles pour informer les arbitres immédiatement en cas de défaillance de son signal ou si celui-ci n'est pas entendu.

49.2. L'opérateur du tableau des scores doit mesurer le **temps de jeu** comme suit :

- Déclencher le chronomètre de jeu lorsque :
  - Lors d'un échange de ballon, ce dernier est à la disposition du joueur offensif après que l'échange a été effectué.
  - Après un dernier lancer-franc réussi, la prochaine équipe offensive est en possession du ballon
  - Après un dernier lancer-franc pas réussi et le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
  - Durant une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
  - Le temps expire à la fin du temps de jeu réglementaire, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement.
  - Le score gagnant est atteint dans le temps de jeu réglementaire ou la prolongation.
  - Un arbitre siffle tandis que le ballon est vivant.
  - Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3. L'opérateur du tableau des scores doit mesurer les **temps-morts** comme suit :

- Déclencher le chronomètre immédiatement dès que l'arbitre siffle et donne le signal du temps-mort.
- Faire retentir son signal lorsque les 20 secondes du temps-mort se sont écoulées.
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4. Le chronomètre doit mesurer un **intervalle de jeu** comme suit :

- Démarrer le chronomètre immédiatement lorsque le temps de jeu réglementaire a pris fin et que la prolongation est requise.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

- Faire retentir son signal et simultanément arrêter le chronomètre immédiatement quand les 50 secondes de l'intervalle de jeu se sont écoulées.
- Faire retentir son signal lorsque l'intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50. L'opérateur du chronomètre des tirs : fonctions

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1. **démarré ou remis en marche** quand :

- Sur le terrain de jeu, une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Lors d'un échange de ballon, ce dernier est à la disposition du joueur offensif après que l'échange a été exécuté.

50.2. **arrêté, mais pas réinitialisé**, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'un échange de ballon jeu dû à :

- Un ballon sorti en dehors du terrain.
- Un joueur de la même équipe a été blessé.
- Une faute technique a été commise par l'équipe.
- Une double faute.
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes.
- La partie est arrêtée à cause d'une action non liée à l'une ou l'autre équipe, à moins que cette équipe soit désavantagée.

50.3. **arrêté et réinitialisé à 12 secondes**, avec 12 secondes visibles, quand :

- Le ballon entre légalement dans le panier.
- L'équipe qui, précédemment, n'avait pas le contrôle du ballon, bénéficiera d'un échange de ballon à la suite de :
    - Une faute de contact ou une violation (y compris pour avoir sorti le ballon des limites du terrain),
    - Une situation d'entre-deux.
- L'équipe se verra attribuer un échange de ballon à la suite d'une seconde faute antisportive d'un joueur ou d'une faute disqualifiante.
- Après que le ballon a touché l'arceau sur un tir raté au panier, un dernier lancer-franc ou sur une passe, si n'importe quelle équipe prend le contrôle du ballon.
- Le panier de l'adversaire et il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il ait touché l'arceau.
- Le jeu s'est arrêté à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
- L'équipe se voit attribuer un/des lancer(s)-franc(s).

50.4. **éteint**, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans le temps de jeu réglementaire ou de la prolongation alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 12 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Règle neuf – système de classification des joueurs

Art. 51. Système de classification des joueurs par points

51.1. Définition

51.1.1. Pour jouer à une Compétition officielle organisée par l'IWBF, chaque joueur doit être en possession d'une carte de classification éditée par la Commission de classification de l'IWBF. Ces cartes de classification sont établies à partir d'observations réalisées par des classificateurs en accord avec les principes écrits dans le référentiel de classification du joueur. Ces cartes comportent entre autres choses la valeur en point attribuée au joueur. Cette classification peut évoluer durant une compétition jusqu'au tour final. C'est de la responsabilité du classificateur de déterminer la validité d'une carte et le nombre de points attribués à un joueur.
Les classes valides pour les Compétitions de l'IWBF sont : 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 et 4.5.

51.2. À aucun moment du match, une équipe peut évoluer avec un total de points d'équipe dépassant la limite de 8,5 points.

Remarque : Ce total s'applique aux Compétitions officielles de l'IWBF énumérées ci-dessous.
Des variations dans le total des points peuvent s'appliquer dans d'autres compétitions.

- Les compétitions officielles 3x3 de l'IWBF :
- Les championnats du monde 3x3.
- Les tournois paralympiques 3x3 pour hommes et femmes.
- Les tournois de qualification 3x3 pour les championnats du monde 3x3.
- Les tournois de qualification paralympiques 3x3.

51.3. Pénalité

Si à un moment du match, l'équipe dépasse la limite de 8,5 points, une faute technique doit être infligée à l'équipe comme faute d'équipe, avec une correction dans le programme à faire en même temps.

ANNEXE A - Signaux des arbitres

A.1. Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.

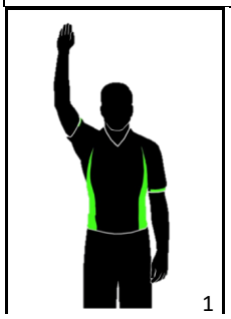
A.2. Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

A.3. Après une faute, le numéro du joueur ne doit pas être rapporté à la table de marque à moins que ce ne soit une faute antisportive ou disqualifiante.

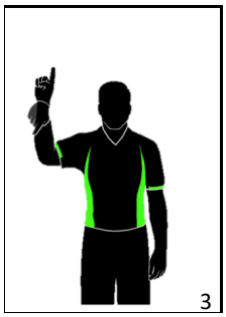
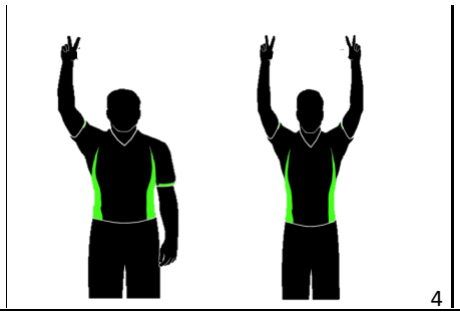
A.4. Il est important que les officiels de table soient familiarisés avec ces signaux.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Signaux de chronométrage

Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre
 1	2
Paume ouverte	Un poing fermé

Score

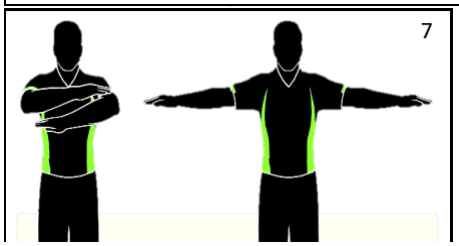
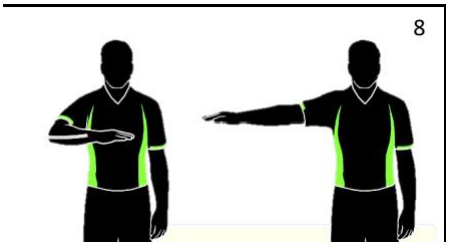
1 point	2 points
 3	 4
1 doigt en l'air puis vers le poignet	2 doigts tendus Avec un bras : tentative Avec deux bras : réussite

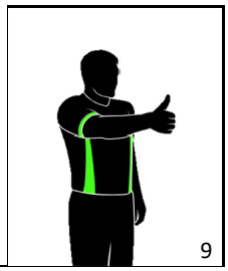
Temps-mort

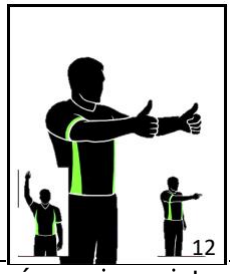
Temps-mort imputé	Spécifique au 3x3 : temps-mort télévisuel
5	6
Forme de T avec l'index	Les poings droits serrés avec le gauche serré tournant verticalement

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

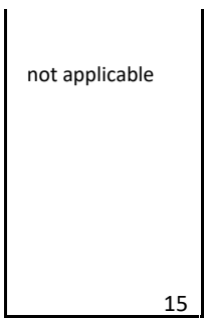
Gestuelle informative

Panier annulé/action annulée	Décompte de temps visible
 7	 8
Action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

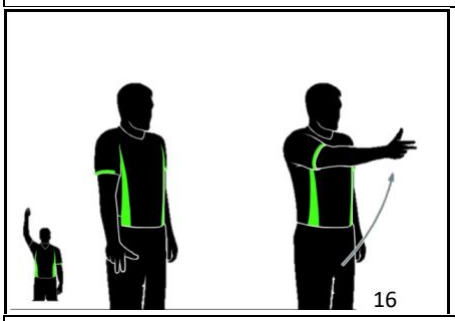
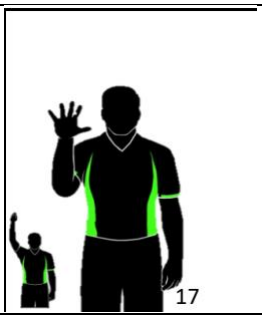
communication	Réinitialisation du chronomètre de tir
 9	10
Pouce en l'air	Rotation de la main avec le doigt tendu

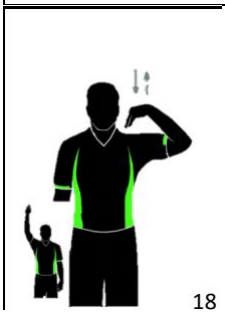
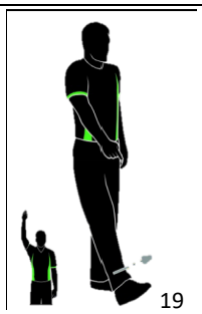
Direction du jeu et/ou sortie des limites du terrain	Ballon tenu/situation d'entre-deux
11	 12
Pointer en direction du jeu avec le bras	Pouces levés, puis pointer en direction jeu en utilisant alternativement la flèche de possession

Violations

Marcher	Toucher le sol avec ses pieds	Dribble illégal
13	14	 15
Rotation des poignets		

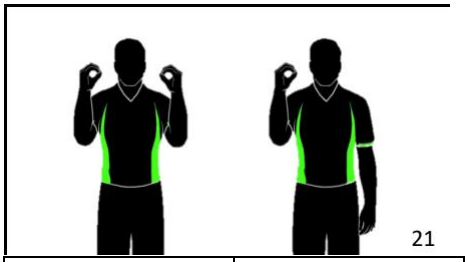
Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

3 secondes	5 secondes
 16	 17
Bras tendu, montrer 3 doigts	Montrer 5 doigts

12 secondes	Coup de pied délibéré ou blocage du ballon	Spécifique au 3x3 : vidéo
 18	 19	20
Toucher l'épaule des doigts	Pointer le pied	Faire un signe avec ses deux doigts

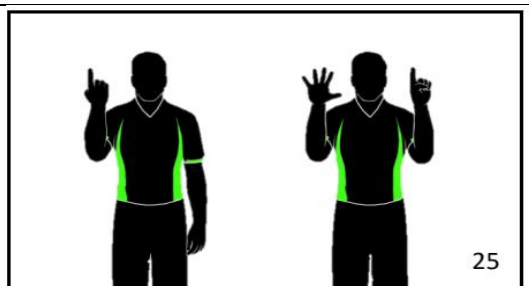
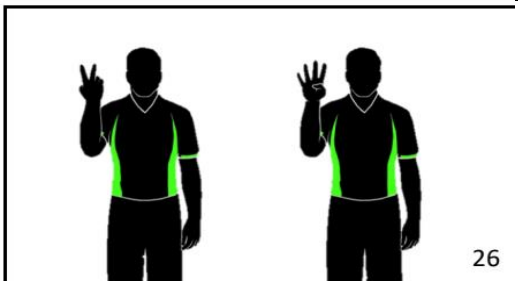
Numéro des joueurs

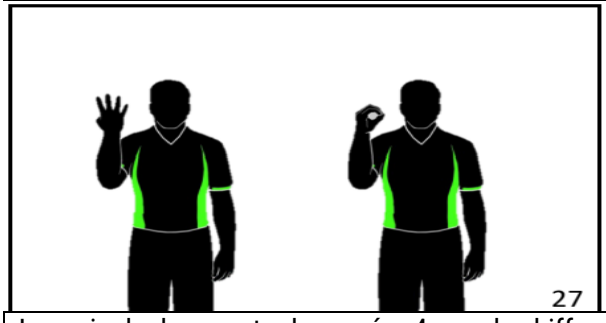
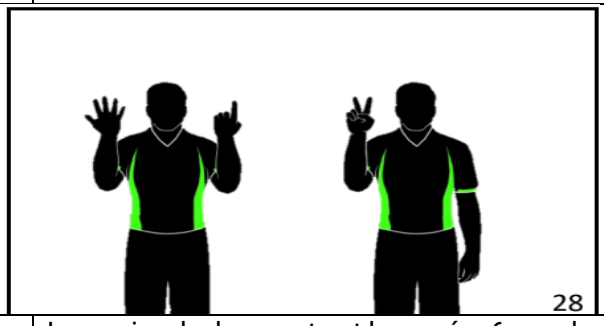
N°00 et 0

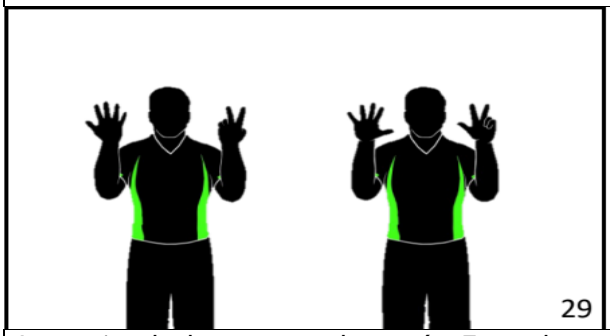
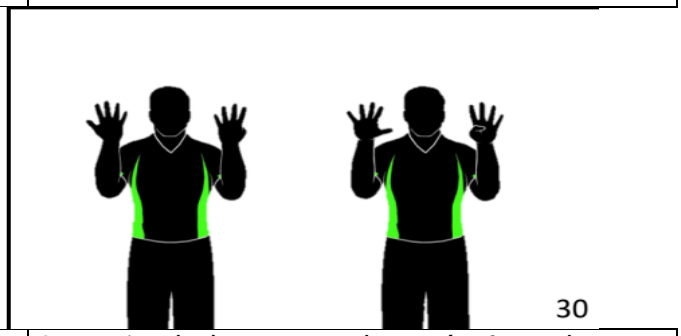
 21	
Les 2 mains montrent 0	La main droite montre 0

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

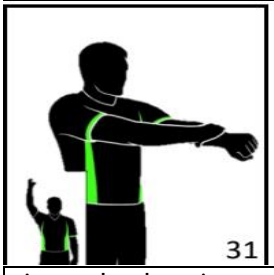
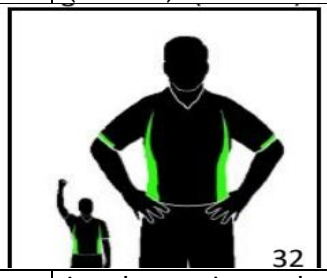
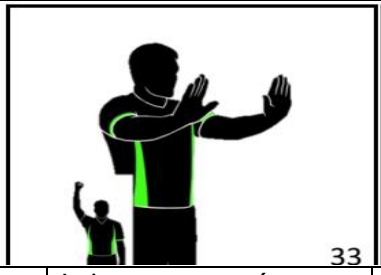
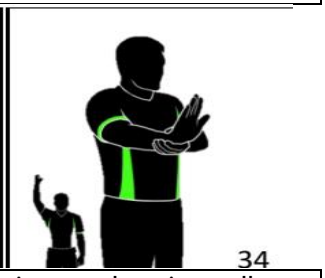
N°1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
La main droite montre les numéros de 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la main gauche montre les numéros de 1 à 5	Le poing droit est serré et la main gauche montre les numéros de 1 à 5

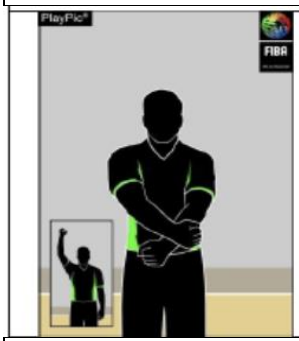
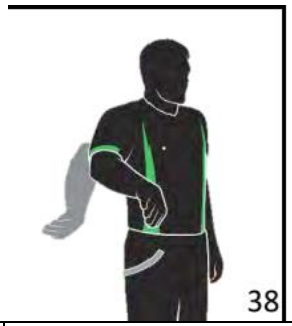
N° 16	N°24
	
La main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	La main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

N°40	N°62
	
La main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	Les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent 2 pour le chiffre des unités

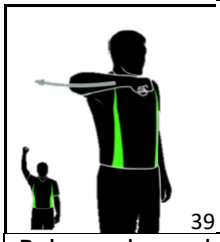
N°78	N°99
	
Les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	Les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

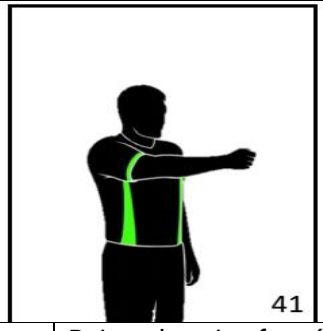
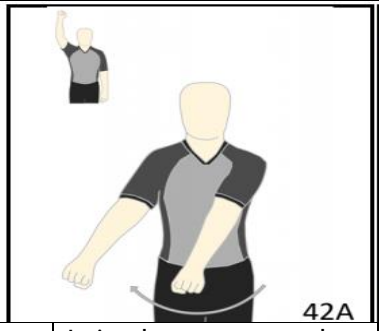
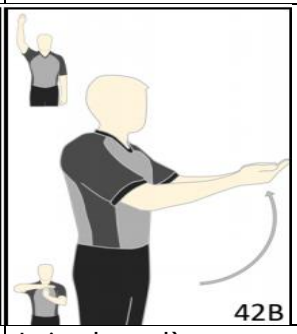
Type de faute

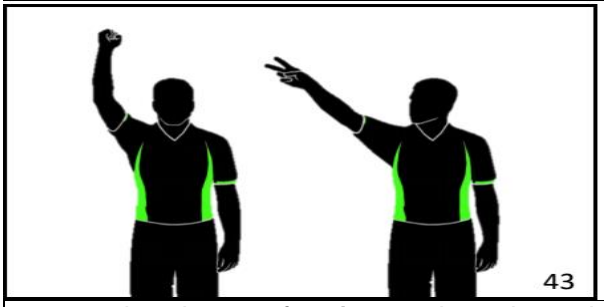
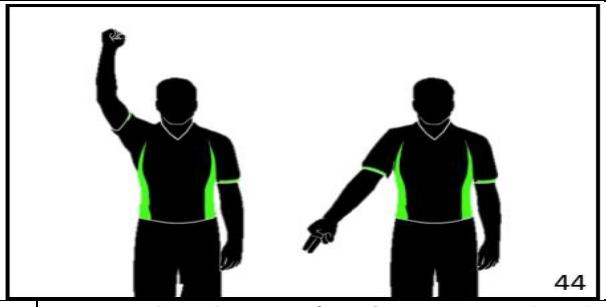
tenir	Blocage (défense) Faire l'écran illégal (offensif)	Pousser ou charger sans le ballon	Contrôle de la main
			
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Accrochage
			
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Bras inférieur vers l'arrière

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Balancement excessif du coude
 39
Balancer le coude vers l'arrière

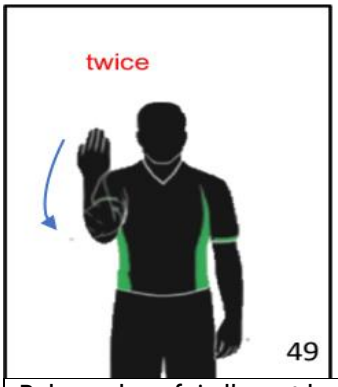
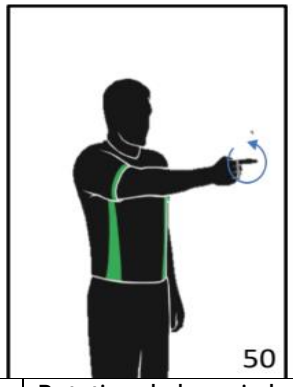
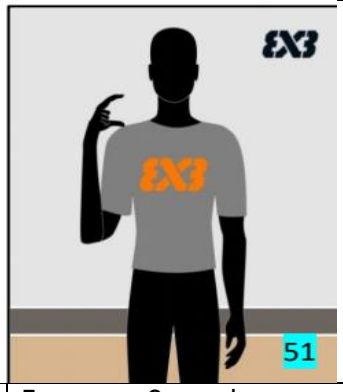
Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon	Couper trop tôt le chemin d'un adversaire	soulever
40	 41	 42A	 42B
Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive	Imiter le mouvement du fauteuil avec ses poings	Imiter le soulèvement avec ses mains

Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
 43	 44
Lever un bras le poing fermé puis indiquer le nombre de lancer-franc	Lever un bras le poing fermé puis pointer le sol

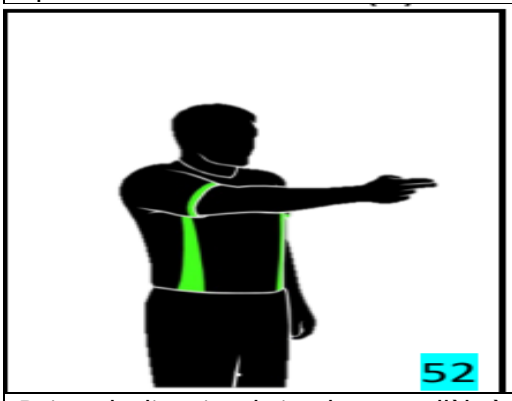
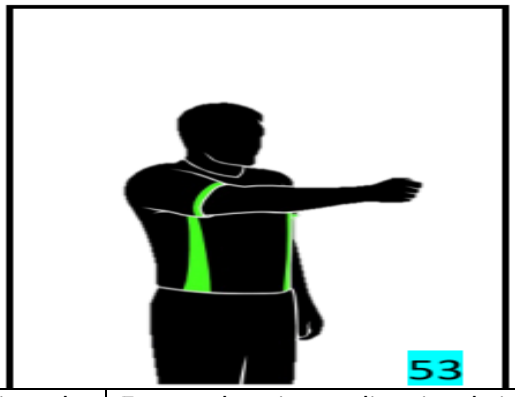
Fautes spéciales

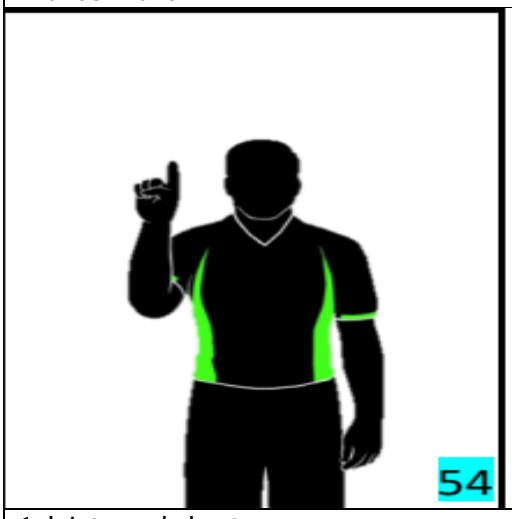
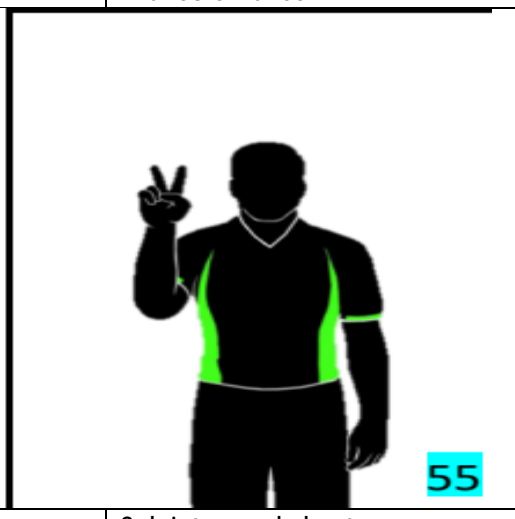
Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
45	46	47	48
Croisement successif des deux poings fermés	Former un T avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Simulation de faute	Usage de la vidéo	Spécifique au 3x3 : challenge
		
Relever deux fois l'avant-bras	Rotation de la main horizontale avec l'index tendu	Former un C avec le pouce er l'index

Administration des sanctions de fautes – Signalement à la table de marque

Après une faute sans lancer-franc	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer-franc	2 lancers-francs
	
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Administrer les lancers-francs

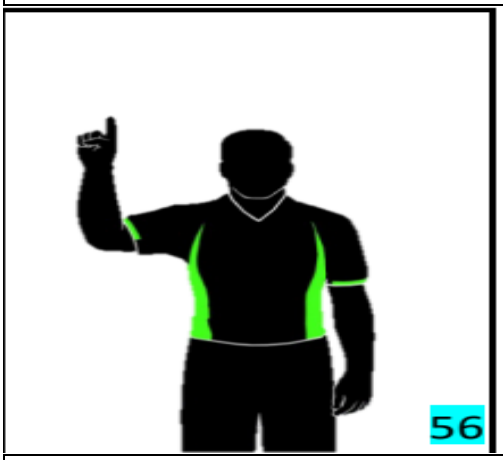
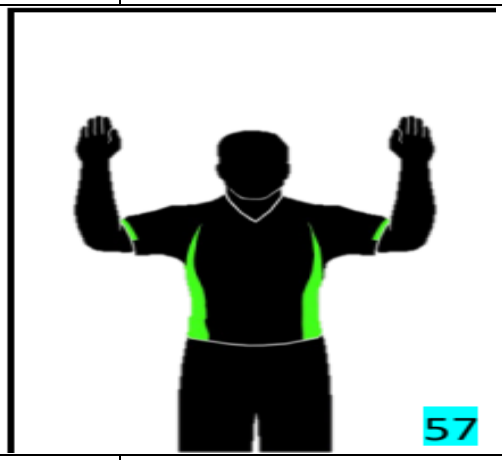
1 lancer-franc	2 lancers-francs
	
1 doigt vers le haut	Les deux mains vers le haut avec les poings serrés

Figure 8 : signaux des arbitres

ANNEXE B - La feuille de marque

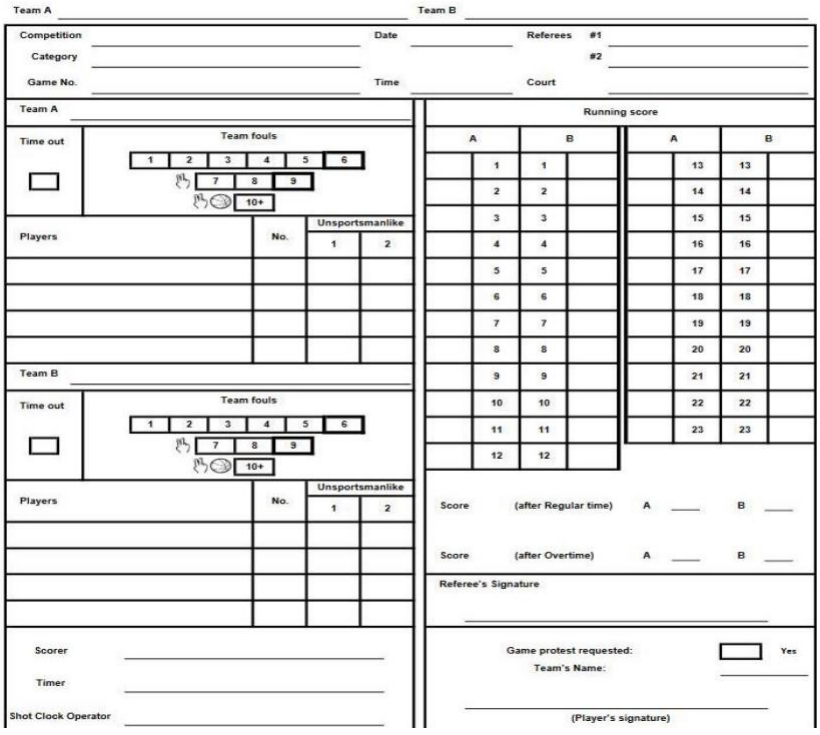


Figure 9 – feuille de marque 3x3

B.1. La feuille de marque est celle approuvée par la Commission technique de l'IWBF.

B.2. Elle comprend un original pour l'organisme organisateur des compétitions 3x3.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Remarque :

1. Le marqueur doit utiliser un stylo permanent de couleur BLEU ou NOIR pour toutes les entrées.
2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

B.3. **Avant la rencontre**, le marqueur prépare la feuille de marque de la manière suivante :

B.3.1. Il doit inscrire le nom des deux équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. **L'équipe "A"** doit toujours être la première équipe. L'autre équipe doit être **l'équipe "B".**

B.3.2. Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition.
- La catégorie dans laquelle la partie est jouée.
- le numéro de la rencontre.
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre.
- Les noms des arbitres.

Figure 10 – Positions des joueurs optionnels durant les lancers-francs

B.3.3. L'équipe « A » figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe « B » dans la partie inférieure.

B.3.3.1. Dans la première colonne, le marqueur inscrit les unités de classification (2 chiffres) de chaque joueur, le nom et les initiales de chaque joueur dans l'ordre des numéros de maillot, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'organisateur ou le représentant de l'équipe.

B.3.3.2. Si une équipe présente moins de 4 joueurs, le marqueur trace une ligne à travers les espaces réservés au nom et au numéro du joueur, dans la ligne située sous le dernier joueur inscrit.

B.4. Temps-morts

B.4.1. Les temps-morts accordés sont inscrits sur la feuille de marque en inscrivant un « X » dans les cases appropriées sous le nom de l'équipe.

B.4.2. À la fin de la partie, les cases non utilisées doivent être marquées de 2 lignes horizontales parallèles.

B.5. Sanctions

B.5.1. Les fautes des joueurs peuvent être des fautes de contact, techniques, antisportives ou disqualifiantes.

B.5.2. Les fautes commises par les remplaçants peuvent être des fautes techniques ou disqualifiantes.

B.5.3. Seules les fautes antisportives ou les fautes disqualifiantes sont inscrites à côté du nom du joueur, comme suit :

B.5.3.1. Une faute antisportive commise sur un joueur doit être inscrite avec un « U ».

B.5.3.2. Une faute disqualifiante sur un joueur ou un remplaçant doit être inscrite avec un « D ».

B.5.4. À la fin du match, le marqueur trace une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui n'ont pas été utilisés.
À la fin du match, le marqueur oblitère les espaces restants d'un trait horizontal épais.

B.6. Fautes d'équipe

B.6.1. Lorsqu'une équipe commet une faute de contact, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur inscrit la faute sur l'équipe en marquant un grand « X » dans les espaces prévus à cet effet. Dans le cas d'une faute antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit sauter le numéro suivant et marquer le numéro suivant d'un grand « X » et d'un cercle.

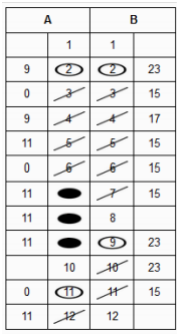
B.6.2. À la fin du match, le marqueur oblitère les espaces restants avec 3 lignes horizontales parallèles.

B.7. marque courante

B.7.1. Le marqueur tient un registre chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.7.2. Il y a 2 colonnes principales sur la feuille de marque pour la marque courante.

B.7.3. Chaque colonne principale est divisée en 4 colonnes. Les 2 colonnes de gauche sont pour l'équipe A et les 2 colonnes de droite pour l'équipe B. Les colonnes du centre sont pour la marque courante (23 points) pour chaque équipe.



A		B	
	1	1	
9	2	2	23
0	3	3	15
9	4	4	17
11	5	5	15
0	6	6	15
11	●	7	15
11	●	8	
11	●	9	23
	10	10	23
0	11	11	15
11	12	12	

Figure 11
marque courante

Le score doit :

- Premièrement, tracer
- Une ligne diagonale (/ pour les droitiers ou \ pour les gauchers) pour tout tir valable marqué sur la zone à 1 point.
- Un cercle rempli (●) pour tout lancer-franc valable marqué
- Un cercle pour tout tir valable marqué dans la zone à 2 points

Sur le nouveau nombre total de points accumulés par l'équipe qui vient de marquer.

- Deuxièmement, dans l'espace vide situé du même côté que le nouveau nombre total de points (à côté du nouveau / ou \ ou (●)), il faut inscrire le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

B.8. Marque courante/fautes : instructions additionnelles

B.8.1. Un tir marqué accidentellement par un joueur est comptabilisé et attribué au dernier joueur offensif ayant le contrôle du ballon.

B.8.2. Ne s'applique pas.

B.8.3. À la fin du match, le marqueur doit tracer une ligne horizontale épaisse sous ces points et sous le numéro de chaque joueur qui a marqué ces derniers points.

B.8.4. Dans la mesure du possible, le marqueur doit vérifier sa marque courante avec le tableau d'affichage visuel. S'il y a une divergence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre des mesures pour faire corriger le tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève une objection à la correction, il doit en informer le superviseur sportif (s'il est présent) ou les arbitres dès que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.8.5. Les arbitres peuvent corriger toute erreur de comptabilisation du score, du nombre de fautes ou du nombre de temps-morts conformément aux dispositions du règlement. Le superviseur sportif (s'il est présent) ou un arbitre doit signer les corrections. De vastes corrections doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

B.9. Marque courante : récapitulation

B.9.1. À la fin du temps de jeu réglementaire et de la prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce temps de jeu ou de cette prolongation (s'il y en a) dans l'espace correspondant dans la partie inférieure de la feuille de marque.

B.9.2. À la fin du match, le marqueur trace 2 lignes horizontales épaisses sous le nombre final de points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs qui ont marqué ces derniers points. Il trace également une ligne diagonale vers le bas de la colonne afin d'oblitérer les chiffres restants (marque courante) de chaque équipe.

B.9.3. Les officiels de table doivent inscrire leur nom complet en majuscule sur la feuille de marque.

B.9.4. Les arbitres sont les derniers à approuver et à signer la feuille de marque. Cet acte met fin à l'administration des arbitres en relation avec le match.

Remarque : Si le joueur signe la feuille de marque en protestant (en utilisant la case à cocher « demande de réclamation de jeu »), les officiels de table et les arbitres doivent rester à la disposition du superviseur sportif jusqu'à ce que celui-ci leur donne l'autorisation de partir.

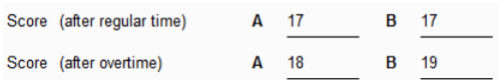


Figure 12 : score final sur la feuille de marque

ANNEXE C - Procédure de réclamation

Si, durant une Compétition internationale de l'IWBF, une équipe pense que ses intérêts ont été lésés par une décision d'un arbitre ou par un événement qui a eu lieu pendant la rencontre, elle peut procéder de la manière suivante :

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

C.1. Une équipe peut remplir une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :
a) Une erreur de comptabilisation du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
b) Une décision de forfait, d'annulation, de report ou de non reprise de la rencontre
c) Une violation des règles d'éligibilité.

C.2. En cas de réclamation d'une équipe, seuls la vidéo et le matériel peuvent être utilisés pour prendre une décision.

C.3. Pour être recevable, une réclamation doit respecter la procédure suivante :
a) Un joueur de cette équipe doit signer la feuille de marque immédiatement à la fin de la partie et fournir une explication écrite des raisons de la contestation, au verso de la feuille de marque, avant que les arbitres n'aient signé la feuille de marque.
b) Une taxe de USD 200,00 (185,87 euros) est appliquée à chaque réclamation et doit être payée dans le cas où la réclamation est perdue.

C.4. Le superviseur sportif (ou une personne désignée comme responsable de la réclamation lors de la réunion technique avec les équipes la veille de l'événement) prendra une décision sur celle-ci dès que possible, en tout cas au plus tard avant le début de la phase de poules ou du tour d'élimination suivant. Sa décision est considérée comme une décision relative à la règle du terrain de jeu et n'est pas susceptible d'examen ou d'appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'appel conformément aux règlements applicables.

C.5. Le superviseur sportif (ou une personne désignée comme responsable de la réclamation lors de la réunion technique avec les équipes la veille de l'événement) ne peut pas décider de modifier résultat du match à moins qu'il n'y ait des preuves claires et concluantes que, s'il n'y avait pas eu d'erreur qui donnait lieu à la réclamation, le nouveau résultat se serait certainement produit. Dans le cas où une réclamation est acceptée pour des raisons autres que les règles d'éligibilité et conduit à un changement du vainqueur de la partie, la partie sera considérée comme étant à égalité à la fin du temps de jeu réglementaire et une prolongation sera jouée immédiatement.

C.6. Les règles spéciales pour les Compétitions de l'IWBF ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organisme compétent pour toutes les réclamations est le « Comité technique du tournoi » (voir Règlements internes de l'IWBF).

Pour toutes les autres questions entrainant une réclamation, l'organisme compétent doit être l'IWBF agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en œuvre et l'interprétation des Règles Officielles de Basketball 3x3 (voir Règlements internes de l'IWBF).

ANNEXE D - Classification des équipes

D.1. Classement des équipes

Pour les deux équipes en phase de poules et pour le classement général de la compétition (autre que le classement des tours), les règles de classement suivantes s'appliquent.

En cas d'égalité entre des équipes ayant atteint le même stade de la compétition, les étapes permettant de les départager sont appliquées dans l'ordre suivant. Chaque étape ne sera calculée qu'une seule fois. Si les équipes sont toujours à égalité après une étape, l'étape suivante sera appliquée pour départager les équipes encore à égalité :

1. Le plus grand nombre de victoires (ou le ratio de victoires en cas d'inégalité dans la comparaison entre les poules).
2. Comparaison de face à face (ne prenant en compte que les victoires et les défaites et ne s'appliquant qu'à l'intérieur d'une poule).
3. Le plus grand nombre de points marqués en moyenne (sans tenir compte des scores gagnants des forfaits), même si l'on ne prend jamais en considération plus de 21 points dans chaque match, que le score soit supérieur ou non à 21.

Si les équipes sont toujours à égalité après ces 3 étapes, l'équipe la mieux classée gagne le jeu décisif.

Les classements des tours (où les tours sont définis comme une série de tournois connectés) sont calculés pour le dénominateur des tours, c'est-à-dire soit les joueurs (si les joueurs peuvent créer de nouvelles équipes dans chaque tournoi), soit les équipes (si les joueurs sont liés à une équipe pour toute la durée du tour). L'ordre de classement des tours est le suivant :

1. Les classements dans l'événement final ou avant celui-ci, être effectivement qualifié pour la finale du tour.
2. Les points de classement du tour sont collectés pour un classement final à chaque étape du tour.
3. Le plus grand nombre de victoires dans le tour (ou le ratio de victoires dans le cas d'un nombre inégal de parties).
4. Le plus grand nombre de points marqués en moyenne au cours du tour (sans tenir compte des victoires par forfaits), même si l'on ne prend en compte que 21 points maximum par match, quel que soit le score, même s'il est supérieur à 21.
5. Le classement pour départager les ex-aequo sera le classement du tour effectué en même temps que le classement de chaque épreuve spécifique.

Indépendamment de la taille du tournoi, des points sont attribués à chaque tournoi à des fins de classement de tour :

Tounament standings	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tours points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Les classements des tours se font avec toutes les équipes participantes à un tour de manière indépendante s'ils joueront ou non à l'événement suivant.

D.2. Règles de classement

L'équipe est classée par rapport aux points de classement (la somme des points au classement des 3 meilleurs joueurs de l'équipe avant la compétition), sauf disposition contraire du règlement de la compétition. En cas d'égalité de points au classement, le classement doit être déterminé au hasard avant la compétition.

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be

Dans les compétitions d'équipes nationales, les classements seront basés sur le classement 3x3 de la Fédération.

ANNEXE E - Adaptation aux catégories U12

Actuellement non applicable pour l'IWBF.

FIN DES RÈGLES
ET
PROCÉDURES DE JEU

Ligue Handisport Francophone asbl – Avenue du Centenaire 69 – 6061 Charleroi
Tel +32 (0)71 10 67 50 - info@handisport.be - www.handisport.be