

# Basketball en chaise roulante – Profils des classes sportives pour les athlètes porteurs de déficiences physiques

---

Veuillez trouver, ci-dessous, des descriptions des profils habituellement trouvés dans chacune des classes sportives utilisées en basket en chaise. Celles-ci furent rédigées en traduisant le [règlement de classification de l'IWBF](#), et sont fournies purement à titre informationnel. Seul le règlement de l'International Wheelchair Basketball Federation doit être utilisé lors de la classification, et non pas ces traductions.

*\*Les numéros de sections cités dans ce document correspondent à ceux renseignés dans l'annexe « 5. Assessments for Allocation of Sport Class and Sport Class Status » du règlement de classification de l'IWBF (version Décembre 2022).*

## Profils des classes

### Volume d'action

L'élément clé de l'étape 2 (qui vient après l'évaluation de l'éligibilité) de l'évaluation du joueur est l'observation de son **volume d'action**.

Le volume d'action d'un joueur est défini comme :

- La limite dans laquelle un joueur peut se déplacer volontairement dans n'importe quelle direction et revenir, avec contrôle, à une position assise droite, sans se tenir au fauteuil roulant pour se soutenir ni utiliser les membres supérieurs pour faciliter le mouvement.

Le volume d'action inclut tous les axes de mouvement et décrit la position du ballon comme si le joueur le tenait à deux mains.

Les joueurs de chaque classe sportive possèdent des volumes d'action différents.

Les volumes d'action correspondant à chaque classe principale sont les suivants :

#### Classe 1.0

- Ne présente aucun mouvement actif du tronc dans le plan vertical (rotation).
- Présente peu ou pas de mouvement contrôlé du tronc dans le plan vers l'avant.
- Ne présente aucun mouvement contrôlé du tronc dans le plan latéral.
- Ne peut pas tenir le ballon avec les deux mains tendues devant le visage sans incliner la tête et/ou le tronc vers l'arrière pour compenser l'équilibre.
- Dépend du fauteuil roulant et/ou de ses bras pour assurer son soutien dans tous les plans de mouvement.
- Lorsqu'il perd l'équilibre, doit s'appuyer sur ses bras pour revenir à la position assise droite.

### Classe 2.0

- Présente une rotation active de la partie supérieure du tronc, mais aucune rotation de la partie inférieure du tronc.
- Présente un contrôle partiel du mouvement du tronc vers l'avant. Il peut incliner le tronc vers l'avant d'environ 45 degrés et revenir à la position assise droite sans l'aide des membres supérieurs.
- Ne présente aucun mouvement contrôlé du tronc dans le plan latéral.
- Peut tenir le ballon avec les deux mains tendues devant le visage sans utiliser la tête ou le tronc comme contrepoids.
- Ne peut pas redresser le tronc à partir d'une position où celui-ci repose complètement vers l'avant sur les cuisses sans utiliser au moins un bras, sauf si les genoux sont placés sensiblement plus haut que les hanches.
- Doit utiliser ses bras pour revenir à une position assise droite lorsqu'il perd l'équilibre sur le côté.

### Classe 3.0

- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vertical, avec une rotation active de l'ensemble du tronc.
- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vers l'avant. Il peut déplacer activement son tronc sur toute l'amplitude du plan avant (90 degrés) et revenir à une position assise droite sans utiliser les bras pour aider le mouvement.
- Ne présente aucun mouvement contrôlé du tronc dans le plan latéral.
- Est capable de tenir le ballon à deux mains au-dessus de la tête sans perte de stabilité du tronc.
- A besoin d'au moins un bras pour revenir à une position assise droite après une inclinaison d'un côté ou de l'autre.

### Classe 4.0

- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vertical.
- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vers l'avant.
- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan latéral vers un côté, mais, en raison d'une fonction limitée d'un membre inférieur, éprouve généralement des difficultés à contrôler le mouvement du tronc vers l'autre côté.
- Est capable de tenir le ballon au-dessus de la tête avec les deux mains sans perte de stabilité lorsqu'il y a un contact à l'avant ou sur un côté ; une perte de stabilité peut survenir lors d'un contact du côté le plus faible.
- Est capable de déplacer activement son tronc complètement vers un côté et de revenir à la position assise droite sans utiliser les bras ; il peut s'incliner partiellement du côté le plus faible, mais devra utiliser ses bras pour revenir à une position assise droite.

### Classe 4.5

- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vertical.
- Présente un mouvement complet du tronc dans le plan vers l'avant.
- Présente un mouvement complet du tronc des deux côtés.
- Le joueur de classe 4.5 possède toutes les caractéristiques d'un joueur de classe 4.0, mais il est capable de contrôler ses mouvements des deux côtés du corps.
- Ne présente aucun côté manifestement plus faible ou plus fort.

### Cas intermédiaires

Il existe des situations où un joueur ne correspond pas exactement à une seule classe et présente des caractéristiques appartenant à deux classes ou plus.

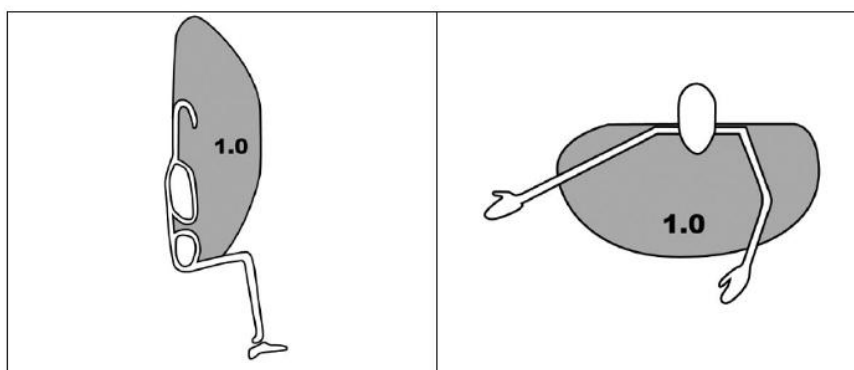
Dans ce cas, le classificateur peut attribuer au joueur une classification intermédiaire en demi-point : 1.5, 2.5 ou 3.5.

## Critères d'évaluation du joueur pour les caractéristiques de la classe sportive en basketball en chaise

Les résultats des évaluations par observation permettent de confirmer la **classe sportive** attribuée au joueur.

### Évaluation du volume d'action

#### Classe 1.0



- Le joueur de classe 1.0 ne possède aucun volume d'action dans les plans vertical, vers l'avant ou latéral.
- Le joueur de classe 1.0 se caractérise principalement par une mobilité passive du tronc dans toutes les activités, nécessitant un recours fréquent aux membres supérieurs pour maintenir et ajuster la position du tronc.

#### Propulsion

- Lors de la propulsion du fauteuil, le joueur de classe 1.0 s'appuie sur son dossier pour assurer sa stabilité.
- Il propulse généralement le fauteuil en position assise droite.
- La tête et les épaules effectuent souvent un mouvement d'avant en arrière pour compenser l'absence de mouvement du tronc et aider au maintien de la stabilité.
- Le joueur peut reposer sa poitrine sur ses genoux et conserver cette position pour propulser le fauteuil. Il devra utiliser ses deux bras pour revenir à une position assise droite.

#### Freinage / Pivot

- Lors d'un freinage brusque ou d'un virage serré, le joueur de classe 1.0 éprouve des difficultés à maintenir son tronc en position verticale.
- Lors du freinage, il peut tenter de compenser en inclinant fortement la tête et les épaules vers l'arrière.

- Lors d'un pivot, il peut essayer de contrebalancer l'attraction de son tronc vers la direction opposée au pivot en poussant fortement contre le dossier.
- Dans les deux situations, il peut se tenir au fauteuil roulant pour se soutenir.

#### *Dribble*

- Le joueur de classe 1.0 dribble généralement le ballon près du côté du fauteuil roulant et à proximité de son tronc, ce qui lui demande un effort important pour maintenir sa stabilité tout en dribblant et en se déplaçant simultanément.

#### *Passe / Réception*

- Le joueur de classe 1.0 s'appuie généralement sur son fauteuil roulant pour se stabiliser lors des passes.
- Une passe puissante à deux mains vers l'avant s'accompagne d'un mouvement vers l'arrière de la tête et des épaules afin de conserver une position assise droite.
- Une passe puissante à une main nécessite fréquemment l'utilisation de la main opposée sur le fauteuil roulant ou sur la jambe afin de prendre appui et de maintenir une position stable. L'absence de rotation du tronc limite la capacité à générer de la puissance dans la passe.
- Un joueur de classe 1.0 ne peut effectuer qu'une rotation passive pour réceptionner une passe venant de l'arrière, à condition d'être stabilisé avec une main.

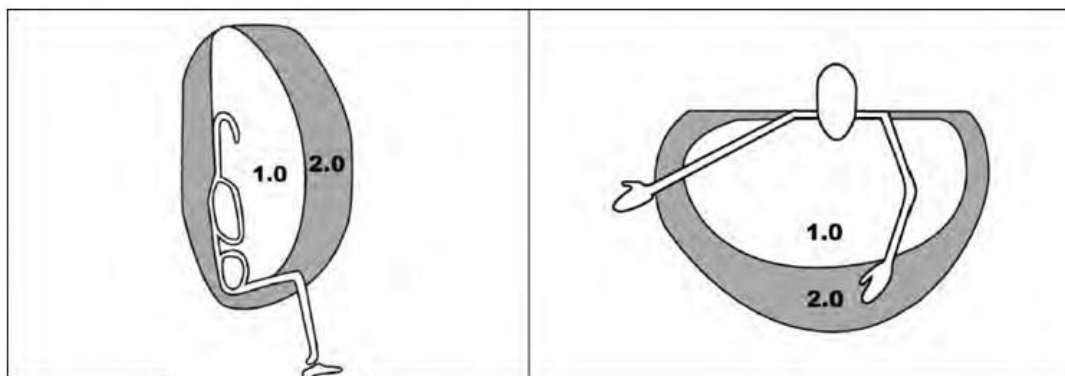
#### *Tir / Rebond*

- Le joueur de classe 1.0 s'appuie généralement contre le dossier pour contrebalancer son corps lors du tir.
- Il perd souvent l'équilibre lors du geste de finition (follow-through) et doit utiliser ses bras pour rester en position assise droite.
- Il effectue presque toujours les rebonds au-dessus de la tête avec une seule main ; l'autre main sert à se tenir au fauteuil pour maintenir la stabilité.
- Il ne cherchera à capter un rebond avec les deux mains que si le ballon se trouve directement au-dessus de sa tête.

#### *Contact*

- Le joueur de classe 1.0 ne peut pas conserver une position assise droite lorsqu'un contact survient.
- Il doit utiliser ses membres supérieurs pour revenir à une position assise droite.

### Classe 2.0



Le joueur de classe 2.0 possède un volume d'action partiel dans les plans vertical et vers l'avant, mais ne présente aucun volume d'action dans le plan latéral.

### *Propulsion*

- Le joueur de classe 2.0 est capable de s'incliner partiellement vers l'avant afin de générer de l'élan et d'augmenter la puissance de propulsion.
- Il présente une perte de stabilité au niveau de la taille et n'utilise pas activement la partie inférieure du tronc lors de la propulsion.
- La tête et les épaules sont souvent maintenues dans une position relativement fixe pour compenser le manque de mobilité du bas du tronc.
- Après une perte d'équilibre vers l'avant pendant la propulsion, le joueur de classe 2.0 utilise souvent un bras en prenant appui sur l'avant du fauteuil ou sur les genoux pour revenir à une position assise droite.

### *Freinage / Virage*

- Lors d'un arrêt rapide ou d'un virage serré, le joueur de classe 2.0 est capable de stabiliser son tronc afin de maintenir son équilibre.
- Il peut incliner activement la partie supérieure du tronc dans la direction du pivot.
- Dans les situations de freinage brusque, le joueur de classe 2.0 peut rester penché vers l'avant, mais il ne relâche généralement pas ses mains avant que son tronc ne soit revenu en position verticale.

### *Dribble*

- Le joueur de classe 2.0 dribble généralement le ballon à la hauteur des roulettes avant du fauteuil, près de celui-ci.
- Il peut dribbler devant le fauteuil lorsque la position élevée des genoux lui procure un soutien suffisant.
- Lors d'une accélération maximale, le joueur de classe 2.0 présente souvent une perte de stabilité au niveau de la taille au moment de commencer le dribble.

### *Passe / Réception*

- Le joueur de classe 2.0 s'appuie généralement sur son fauteuil roulant pour se stabiliser lors des passes puissantes.
- Une passe puissante à deux mains vers l'avant est réalisée avec une perte de stabilité minimale. La partie inférieure du tronc n'est pas utilisée pour générer de la puissance.
- Une passe puissante à une main est généralement effectuée avec la main opposée prenant appui sur le fauteuil afin d'obtenir un effet de levier et de maintenir une position assise droite.
- Il est capable de faire pivoter la partie supérieure du tronc pour réceptionner une passe venant du côté lorsqu'il est stabilisé par le dossier du fauteuil.

### *Tir / Rebond*

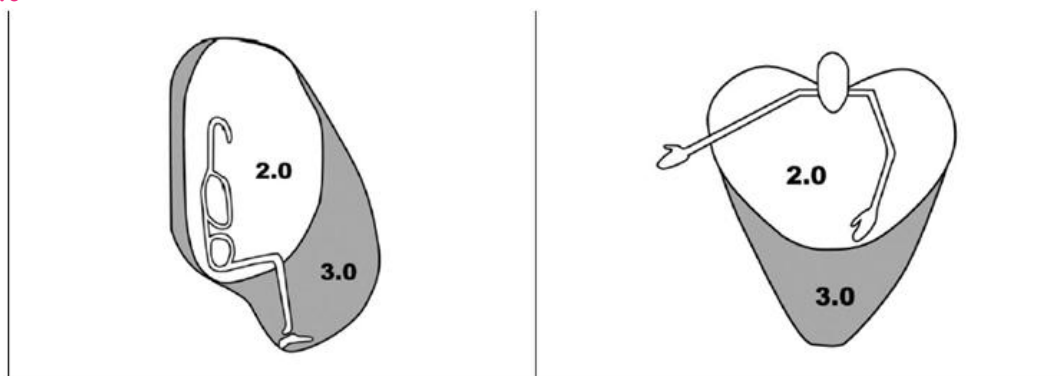
- Le joueur de classe 2.0 peut incliner la partie supérieure du tronc vers l'avant pour effectuer un tir, mais il reste plus souvent appuyé contre le dossier, particulièrement pour les tirs à longue distance.
- Il peut faire pivoter la partie supérieure du tronc vers le panier si la partie inférieure du tronc est soutenue par le dossier.

- Il est plus stable lors des rebonds réalisés avec une seule main, la main libre servant d'appui sur le fauteuil.
- Lorsqu'il tend les deux mains au-dessus de la tête, il présente une perte de stabilité modérée.

#### *Contact*

- Le joueur de classe 2.0 ne peut pas conserver son équilibre lors d'un contact important entre fauteuils, en particulier pendant un tir ou un rebond.
- Il est cependant capable de revenir rapidement à une position assise droite en utilisant un seul bras.

#### *Classe 3.0*



Le joueur de classe 3.0 possède un volume d'action complet dans les plans vertical et vers l'avant, mais ne présente aucun volume d'action dans le plan latéral.

#### *Propulsion*

- Le joueur de classe 3.0 est capable d'utiliser activement son tronc dans le plan vers l'avant afin de générer un élan maximal et d'augmenter la puissance de propulsion. Aucun déficit de stabilité n'est observé durant ce mouvement.
- La tête, les épaules et le tronc se déplacent vers l'avant puis vers l'arrière comme une seule unité tout au long de la propulsion.

#### *Freinage / Virage*

- Lors d'un arrêt brusque ou d'un virage serré, le joueur de classe 3.0 est capable d'utiliser activement son tronc afin d'éviter toute perte d'équilibre.
- Il peut incliner simultanément la partie supérieure et la partie inférieure du tronc dans la direction du pivot.
- Il maintient facilement sa stabilité lors d'un freinage important et retrouve rapidement une position assise droite.

#### *Dribble*

- Le joueur de classe 3.0 dribble le ballon devant ou sur le côté du fauteuil roulant.
- Il est capable de dribbler d'un côté à l'autre sans perdre l'équilibre ni le contrôle du fauteuil.
- Il peut dribbler tout en atteignant sa vitesse maximale sans perte de stabilité.
- Il ne peut dribbler loin sur le côté du fauteuil que s'il se stabilise avec la main opposée.

#### *Passe / Réception*

- Le joueur de classe 3.0 est capable de passer le ballon sans avoir besoin de prendre appui sur le fauteuil roulant.
- Une passe puissante à deux mains vers l'avant est réalisée sans perte de stabilité, en utilisant le mouvement vers l'avant du tronc pour générer un maximum de puissance et d'élan.
- Une passe puissante à une main est effectuée en utilisant activement les mouvements du tronc afin de créer un effet de levier.
- Le joueur de classe 3.0 peut faire pivoter son tronc pour réceptionner une passe venant de l'arrière sans avoir besoin de l'appui du dossier.
- Il ne peut réceptionner une passe très excentrée sur le côté du corps avec une seule main qu'en utilisant sa main libre pour maintenir la stabilité du tronc.

#### *Tir / Rebond*

- Le joueur de classe 3.0 est capable de s'incliner fortement vers l'avant lors du tir.
- Il peut faire pivoter l'ensemble de son tronc vers la direction du tir sans s'appuyer sur le dossier.
- Il est capable de prendre un rebond au-dessus de la tête avec les deux mains sans perte de stabilité.
- Il perd sa stabilité lorsqu'il tente de prendre un rebond latéral avec les deux mains.

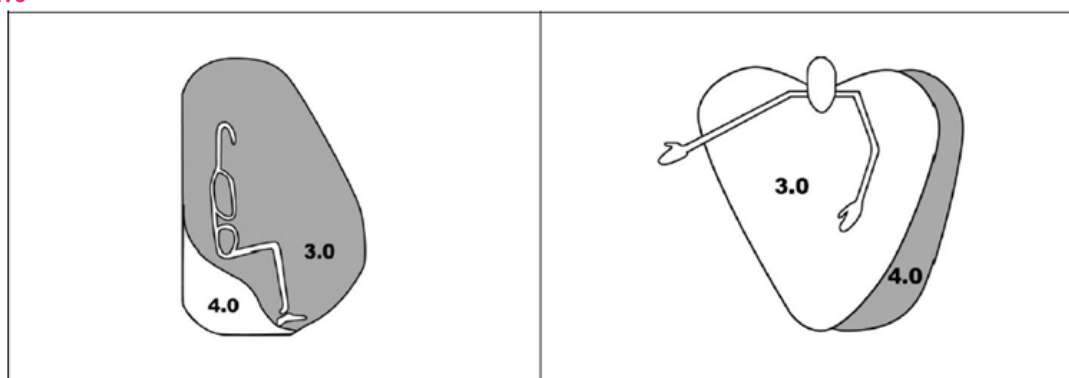
#### *Contact*

- Le joueur de classe 3.0 peut maintenir sa stabilité lors d'un contact modéré entre fauteuils dans le plan vers l'avant. Une perte de stabilité peut toutefois survenir si le contact est important.
- Il est incapable de maintenir sa stabilité lorsque le contact provient du côté.
- Il est capable de revenir rapidement à une position assise droite sans utiliser ses bras, sauf lorsqu'il y a une perte de stabilité dans le plan latéral.

#### *Bascule du fauteuil (Tilting)*

- Le joueur de classe 3.0 peut utiliser activement son tronc et ses membres inférieurs pour incliner le fauteuil d'un côté ou de l'autre.
- Pour conserver sa stabilité, il doit soit incliner son tronc vers la roue qui a quitté le sol, soit tenir la roue qui a quitté le sol.

#### Classe 4.0



Le joueur de classe 4.0 possède un volume d'action complet dans les plans vertical et vers l'avant, ainsi qu'un volume d'action complet d'un seul côté.

### *Propulsion*

- Le joueur de classe 4.0 est capable d'utiliser activement son tronc pour optimiser les actions de propulsion, de virage et de freinage.
- Il ne perd pas sa stabilité lors de ces actions, même dans les situations de contact.
- Il présente des mouvements du tronc stables dans toutes les activités de maniement du fauteuil roulant.

### *Dribble*

- Le joueur de classe 4.0 est capable de dribbler facilement le ballon sur le côté ou devant le fauteuil roulant.
- Il peut dribbler largement d'un seul côté sans utiliser le bras opposé pour maintenir sa stabilité.

### *Passe / Réception*

- Le joueur de classe 4.0 peut effectuer des passes à une ou deux mains dans le plan vers l'avant sans avoir besoin d'un soutien du fauteuil roulant.
- Il est capable de déplacer activement son tronc vers un seul côté pour effectuer une passe à une ou deux mains puis revenir à une position assise droite sans perte de stabilité.
- Il peut pivoter pour réceptionner une passe venant de l'arrière sans avoir recours au soutien du dossier.
- Il peut réceptionner à deux mains une passe largement déportée de son côté fort, mais doit utiliser la main opposée pour maintenir la stabilité du tronc lorsqu'il réceptionne un ballon de son côté faible.

### *Tir / Rebond*

- Le joueur de classe 4.0 est capable d'utiliser activement son tronc pour tirer et prendre des rebonds dans les plans vertical et vers l'avant.
- Il peut déplacer activement son tronc dans le plan latéral du côté fort afin de prendre un rebond à deux mains sans perte de stabilité.
- Il peut être capable de se déplacer partiellement du côté faible, mais avec une perte de stabilité.

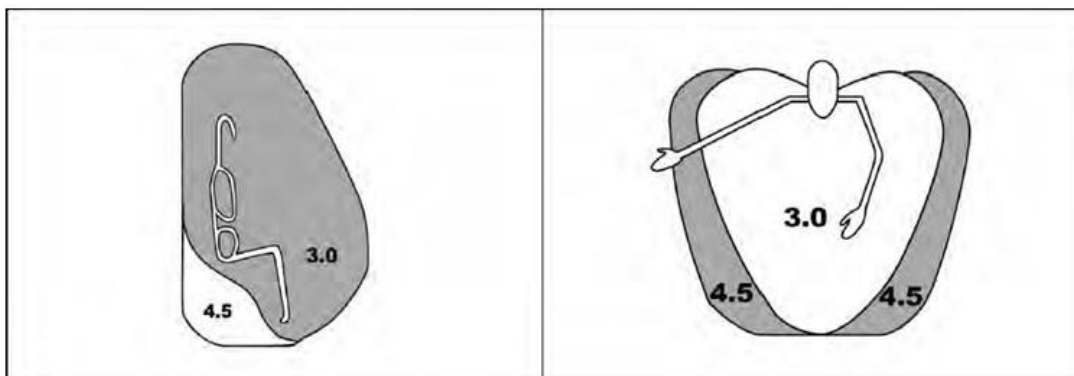
### *Contact*

- Le joueur de classe 4.0 conserve sa stabilité lors d'un contact important de fauteuil venant de l'avant alors qu'il est en situation de tir et/ou de rebond.
- Il est capable de maintenir sa stabilité lors d'un contact important sur son côté fort, mais peut perdre l'équilibre lors d'un contact sur son côté faible.
- Il peut revenir rapidement à une position assise droite sans utiliser ses bras lorsqu'il est déséquilibré du côté fort, mais peut nécessiter une aide lorsque la perte de stabilité survient du côté faible.

### *Bascule du fauteuil (Tilting)*

- Le joueur de classe 4.0 utilise activement son tronc et ses membres inférieurs pour incliner le fauteuil vers son côté fort sans utiliser ses bras.
- Lorsqu'il incline le fauteuil vers son côté faible, il doit compenser en penchant son tronc vers la roue qui a quitté le sol ou en utilisant une main sur cette roue pour maintenir son équilibre.

## Classe 4.5



Le joueur de classe 4.5 possède un volume d'action complet dans tous les plans, sans faiblesse dans aucune direction.

- Le joueur de classe 4.5 présente toutes les caractéristiques du joueur de classe 4.0, mais il est capable de contrôler ses mouvements des deux côtés du corps.
- Il ne présente aucun côté manifestement plus faible ou plus fort.

## Classification des joueurs présentant des déficiences des membres inférieurs

Les joueurs présentant des déficiences des membres inférieurs sont généralement classifiés sur la base de définitions établies.

Ces définitions reposent sur la manière dont la diminution de la longueur d'un membre résiduel peut entraîner une réduction du volume d'action.

Il est important de noter que ces définitions doivent être utilisées uniquement comme guide. D'autres facteurs peuvent devoir être pris en compte lors de la classification d'un joueur présentant une déficience d'un membre inférieur, notamment :

- Une diminution de la fonction du membre résiduel ;
- Des limitations articulaires ;
- Et, dans le cas des joueurs présentant une déficience d'une seule jambe, toute limitation de l'autre membre inférieur.

Les joueurs doivent être classifiés sur la base de la définition applicable, puis observés en situation de jeu afin d'évaluer leur fonctionnement sur le terrain.

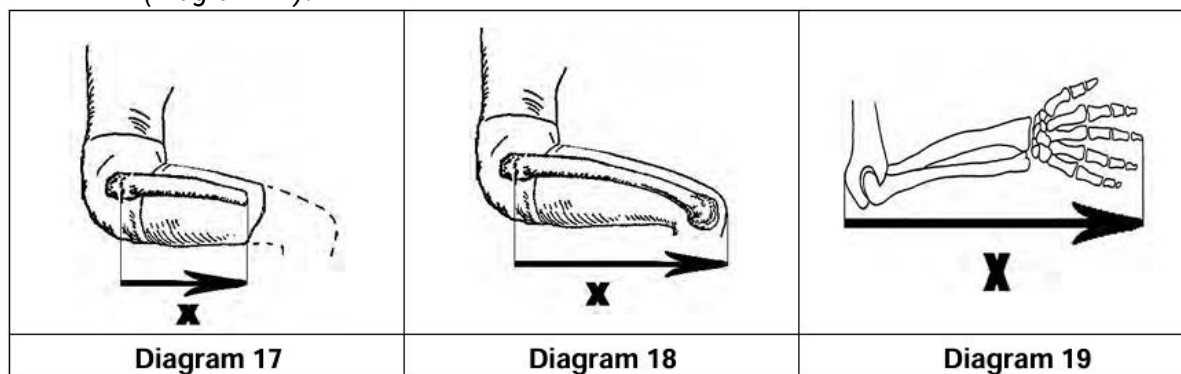
La classification est finalement fondée sur les capacités fonctionnelles du joueur et peut donc être supérieure ou inférieure aux recommandations définies.

Seules les amputations au-dessus du genou doivent être mesurées.

### Détermination de la longueur du membre résiduel

La longueur du membre résiduel au-dessus du genou est déterminée de la manière suivante :

1. Le membre résiduel au-dessus du genou de l'athlète est mesuré entre le grand trochanter et l'extrémité osseuse du membre résiduel. (*Diagram 17*)
2. Cette longueur est ensuite comparée à la valeur « X » :
  - Si l'athlète présente une amputation unilatérale au-dessus du genou, la valeur « X » est obtenue en mesurant la longueur de la cuisse non atteinte, du grand trochanter jusqu'au point le plus distal du genou fléchi à 90 degrés. (*Diagram 18*)
  - Si l'athlète présente une amputation bilatérale au-dessus du genou, la valeur « X » est obtenue en mesurant la longueur de l'avant-bras, depuis l'arrière du coude jusqu'à l'extrémité du doigt le plus long, le coude étant fléchi à 90 degrés le long du corps. (*Diagram 19*).



Si le membre résiduel au-dessus du genou est plus long que 2/3 de « X »

- Il offre un effet de levier suffisant pour permettre au joueur de s'incliner latéralement et de revenir à une position assise droite sans utiliser les bras.
- Considérée isolément, une telle amputation n'entraîne pas de réduction du volume d'action.

Si le membre résiduel au-dessus du genou est égal ou inférieur à 2/3 de « X »

- Il ne fournit pas à l'athlète un effet de levier suffisant pour s'incliner latéralement et revenir à une position assise droite sans utiliser ses bras.
- Dans cette situation, une diminution du volume d'action est constatée.

D'autres types d'amputation, à des degrés variables, peuvent également entraîner une diminution du volume d'action.

### Stabilisation des membres résiduels

Pour la classification des joueurs présentant des déficiences des membres inférieurs, il est important de déterminer le rôle de toute sangle ou de tout dispositif de stabilisation utilisé.

- Si la sangle ou le dispositif permet un appui en charge et l'utilisation active des membres inférieurs afin que l'athlète puisse se stabiliser activement, cela aura une incidence sur sa classification.
- Si la sangle ou le dispositif est utilisé uniquement à des fins de positionnement ou de sécurité, cela n'aura pas d'incidence sur sa classification.

L'impact du sanglage est abordé plus en détail dans la section relative à l'installation et au réglage du fauteuil roulant.

Le tableau de la page suivante présente les classes généralement attribuées aux joueurs selon les différents niveaux d'amputation des membres inférieurs.

Dans ce tableau :

- **AK** signifie **Above Knee** (*amputation au-dessus du genou*).
- **BK** signifie **Below Knee** (*amputation sous le genou*).



| Class 4.5                                    |                                        |                                     |                                       |                                   |
|----------------------------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------|
|                                              |                                        |                                     |                                       |                                   |
| Single BK                                    | Single AK > 2/3                        | Double BK with sockets              | Double BK with stabilization          | One BK stabilized<br>One AK > 2/3 |
| Class 4.0                                    |                                        |                                     |                                       |                                   |
|                                              |                                        |                                     |                                       |                                   |
| Single AK < 2/3 including hipdisarticulation | Double BK not stabilized               | Double AKboth > 2/3                 | One AK > 2/3 1 BK not stabilized      | One AK < 2/3 1 BK stabilized      |
| Class 3.5                                    |                                        |                                     |                                       |                                   |
|                                              |                                        |                                     |                                       |                                   |
| Hemipelvectomy                               | One AK < 2/3<br>One AK > 2/3           | One AK < 2/3<br>1 BK not stabilized | 1 hemipelvectomy<br>One BK stabilized |                                   |
| Class 3.0                                    |                                        |                                     |                                       |                                   |
|                                              |                                        |                                     |                                       |                                   |
| Double AK both < 2/3                         | 1 BK not stabilized<br>1hemipelvectomy | One AK > 2/3<br>1hemipelvectomy     |                                       |                                   |
| May be less than class 3.0                   |                                        |                                     |                                       |                                   |
|                                              |                                        |                                     |                                       |                                   |
| Double AK < 1/3                              | One AK < 2/3<br>1hemipelvectomy        | Double hip disarticulation          |                                       |                                   |

## Classification des joueurs présentant une déficience d'un membre supérieur

Indépendamment de la déficience du membre supérieur, le joueur doit satisfaire aux critères de **déficience éligible de l'IWBF**.

Pour classer un joueur présentant une déficience d'un membre supérieur, le panel de classification doit d'abord lui attribuer une classe sportive en fonction de ses capacités du tronc et des membres inférieurs. En d'autres termes, le joueur est initialement classifié sans tenir compte de sa déficience du membre supérieur.

Cette approche fournit une base de référence cohérente pour tous les joueurs.

Le panel de classification doit ensuite prendre en considération la gravité et l'importance de la déficience du membre supérieur lorsque le joueur est observé en situation de jeu.

Les facteurs importants à considérer sont l'impact de la déficience du membre supérieur sur le volume d'action ainsi que sur les principaux mouvements du basketball en fauteuil roulant : propulsion ; freinage ; pivot ; dribble ; passe et réception ; tir ; rebond ; bascule du fauteuil ; réaction aux contacts.

Le panel de classification doit ensuite déterminer le degré de désavantage fonctionnel créé par la déficience du membre supérieur par rapport aux autres joueurs appartenant à la même classe de tronc. Le panel doit évaluer la manière dont le joueur présentant une déficience du membre supérieur pourrait évoluer dans une situation de jeu en « un contre un », en tenant compte de tous les aspects offensifs et défensifs du jeu.

Cette démarche permet au panel d'évaluer l'impact réel de la déficience du membre supérieur et d'attribuer au joueur la classe sportive correspondant le mieux à ses capacités fonctionnelles sur le terrain.

Il est possible que la déficience du membre supérieur n'entraîne aucune modification de la classe sportive du joueur, ou qu'elle conduise à une réduction de plusieurs points de classification.

La décision finale doit garantir qu'aucun joueur ne soit avantagé ou désavantagé par sa classe sportive en raison de sa déficience du membre supérieur et que tous les participants puissent concourir dans des conditions équitables.

### **Volume d'action**

Évaluer l'impact de la déficience du membre supérieur sur le volume d'action du joueur lors des situations suivantes :

- Atteindre un objet sur les côtés ;
- Atteindre un objet vers l'avant ;
- Atteindre un objet vers le haut ;
- Atteindre un objet au sol.

### **Dribble**

Évaluer la capacité du joueur à :

- Dribbler avec l'une ou l'autre main ;
- Dribbler à l'arrêt ;
- Dribbler en mouvement ;
- Effectuer un arrêt sur rebond (*bounce stop*).

### **Rebond**

Évaluer la capacité du joueur à prendre un rebond :

- Avec l'une ou l'autre main ;
- À deux mains ;
- À droite ou à gauche du fauteuil.

### **Réception**

Évaluer la capacité du joueur à :

- Réceptionner des passes provenant de différentes directions ;
- Réceptionner le ballon à l'arrêt et en mouvement ;
- Enchaîner rapidement la réception et la passe.

### **Passe**

Évaluer la capacité du joueur à :

- Passer le ballon à droite et à gauche ;
- Générer de la puissance et de la précision dans ses passes.

### **Propulsion**

Évaluer la capacité du joueur à :

- Saisir les deux roues ;
- Maintenir le contact avec les roues pendant la poussée ;
- Générer de la vitesse.

### **Freinage / Pivot**

Évaluer la capacité du joueur à :

- S'arrêter ;
- Maintenir une position ;
- Pivoter à gauche et à droite à partir d'une position statique ;
- Pivoter à gauche et à droite en mouvement.

### **Tir**

Évaluer la capacité du joueur à :

- Écarter les doigts ;
- Effectuer l'extension et la flexion du poignet ;
- Étendre le bras ;
- Accompanyer le tir avec le poignet, la main et les doigts (*follow-through*) ;
- Générer de la puissance et de la précision ;
- Protéger le ballon avec la main non tireuse.

### **Prise de décision**

Déterminer si la déficience du membre supérieur affecte la capacité du joueur à exécuter les tâches et activités fondamentales du basketball en fauteuil roulant.

Les résultats des observations contribueront à la confirmation de la classe sportive et du statut de classification sportive du joueur.