



BASKETBALL

Le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux s'appliquera à toutes les compétitions de Basket Ball organisées par Special Olympics . En tant que Programme Sportif International, Special Olympics a défini ces règlements sur la base de ceux établis par la Fédération Internationale de Basketball (FIBA) et par les règlements de l'Organisme National Compétent (NGB) de chaque pays. Le règlement de la FIBA s'appliquera aux compétitions internationales, et le règlement des organismes nationaux de réglementation s'appliquera aux compétitions locales, sauf s'ils sont contraires au Règlement Officiel de Jeux olympiques spéciaux. Auquel cas, le Règlement Officiel des jeux olympiques spéciaux sera appliqué.

SECTION A - EPREUVES OFFICIELLES

1. Compétition en équipe
2. Basket-ball sur demi terrain : Compétition 3-contre-3
3. a. Compétitions d'équipes Unified Sports™
4. Compétition sur demi-terrain Unified Sports (3-contre-3)

Les épreuves suivantes constituent une compétition significative pour les athlètes d'un niveau plus faible.

5. Compétition d'aptitudes individuelles
6. Dribble vitesse
7. Basket-ball d'équipe

SECTION B – TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

1. Un ballon de basket de diamètre inférieur (72,4 centimètres [28 1/2 pouces] et pesant 510 à 567 grammes [18-20 onces] peut être utilisé en compétition féminine et junior).
2. Les paniers incluront les anneaux et les filets. Pour la compétition, l'anneau du panier se trouve normalement à 3,05 m de hauteur (10 pieds). Un panier moins haut, à 2,44 m (8 pieds) de hauteur peut être utilisé en compétition junior.

SECTION C - REGLEMENT DE LA COMPETITION

1. **Compétition en équipe**
 - a. Divisions



- 1) Avant la compétition, l'entraîneur principal doit soumettre les résultats des trois Tests d'Evaluation des Aptitudes de Basket (BSAT) : le rebond, le dribble et le tir dans la zone de périmètre, pour chaque joueur sur son cinq majeur.
(Ces tests servent uniquement à évaluer le joueur / l'équipe et ne représentent pas des épreuves permettant de remporter médailles et décorations. Des informations sur les tests d'évaluation des aptitudes de basket suivent en Section D.)
- 2) En fonction de leur jeu sur le terrain, l'entraîneur principal doit également identifier ses cinq meilleurs joueurs en apposant une astérisque à côté de leur nom sur le cinq majeur.
- 3) Le 'score d'équipe' sera calculé en additionnant les résultats des sept meilleurs joueurs et en divisant le total obtenu par sept.
- 4) Les équipes sont initialement regroupées en divisions selon leur score d'équipe de BSAT et des exercices supplémentaires de passes, dribbles et tirs réalisés avant les tours de qualification.
- 5) Un tour (ou des tours de qualification) seront alors organisés pour finaliser la procédure de répartition en divisions.
 - a) Durant le tour de qualification, les équipes joueront un ou plusieurs match, chacun d'une durée minimale de six minutes.
 - b) Chaque équipe sera tenue de faire jouer tous ses membres.

b. Adaptations de la compétition

Des adaptations du règlement de la FIBA et des instances nationales de réglementation se trouvent ci-après. Elles peuvent être appliquées pour les compétitions d'équipes de basket-ball, dans le cadre des Jeux olympiques spéciaux. Ces adaptations sont facultatives, et chaque programme individuel décide de leur application ou non.

- 1) Un match peut comprendre quatre périodes de six minutes chacune.
- 2) Un joueur peut faire deux pas de plus que ce qui est autorisé par le règlement des instances de réglementation.
Toutefois, si le joueur marque un point, s'il est censé avoir "voyagé", ou s'il échappe à la défense à la suite de ces pas supplémentaires, un avantage a été obtenu. Une infraction est immédiatement sifflée.
- 3) Une équipe peut se voir octroyer quatre temps morts par match, cumulativement : 2 par mi-temps.
- 4) La restriction de la règle des 3 secondes s'applique lorsqu'il y a possession de la balle dans la partie du terrain de l'adversaire. (NB :



Selon les règles de la FIBA, une équipe tire dans le panier de son adversaire ... donc dans la partie du terrain de l'adversaire.)

- 5) Le tireur du lancer franc disposera de 10 secondes pour lancer la ballon après été placé sur la ligne des lancers francs par l'un des arbitres.
- c. Equipe et joueurs
- 1) Une équipe se compose de cinq joueurs.
 - 2) Une équipe ne peut se composer de plus de 10 joueurs, remplaçants inclus.
- d. Attention – Toute reprise de dribble par un joueur est considérée comme une infraction.

2. Basket-ball sur demi terrain : Compétition 3-contre-3

- a. Répartition en divisions
- 1) Avant la compétition, l'entraîneur principal doit soumettre les résultats des trois Tests d'Evaluation des Aptitudes de Basket (BSAT) : le rebond, le dribble et le tir dans la zone de périmètre, pour chaque joueur sur son cinq majeur.
 - 2) En fonction de leur jeu sur le terrain, l'entraîneur principal doit également identifier ses trois meilleurs joueurs en apposant une astérisque à côté de leur nom sur le cinq majeur.
 - 3) Le score de l'équipe sera déterminé en additionnant les résultats des quatre meilleurs joueurs et en divisant le total obtenu par quatre.
 - 4) Les équipes sont initialement regroupées par divisions en fonction de leur score de BSAT en équipe.
 - 5) Une série de matchs de classement est alors organisé pour finaliser la procédure de répartition en divisions.
 - a) Au cours du tour de qualification, les équipes joueront un ou plusieurs match, chacun d'une durée maximale de six minutes.
 - b) Chaque équipe sera tenue de faire jouer tous ses membres.
- b. Objectif
- 1) Le basket-ball en demi terrain peut permettre d'augmenter le nombre d'équipes pour la compétition de basket dans le cadre des Jeux olympiques spéciaux.
 - 2) Ceci peut également permettre d'aider des athlètes d'un niveau inférieur de capacités à progresser en vue de matches sur terrain complet.



- 3) Néanmoins tous les efforts doivent être faits pour que le jeu de basket en équipe soit conforme au règlement.
- c. Zone de jeu et équipement
- 1) Tout demi-terrain d'un terrain de basket-ball peut être utilisé. Le terrain sera délimité par la ligne de fond sous le panier, deux lignes latérales et la ligne de demi terrain.
 - 2) Chaque équipe doit porter un maillot officiel. Les maillots de l'équipe seront de la même couleur unie devant et derrière. Le maillot de chaque joueur sera numéroté sur l'avant et l'arrière avec des chiffres arabes unis d'au moins 20 centimètres (6 à 8 pouces) de hauteur sur le dos et de 10 centimètres (4 pouces) sur l'avant. Les chiffres doivent être d'au moins 2 centimètres (3/4 de pouce) de largeur. Tous les chiffres doivent être conformes aux spécifications des instances nationales de réglementation.
- d. Equipe et joueurs
- 1) Une équipe peut compter jusqu'à cinq joueurs, dont trois joueurs de départ et deux remplaçants.
 - 2) Le basket-ball sur demi terrain est un jeu de 3 contre 3. Chaque équipe doit démarrer le match avec trois joueurs ou abandonner le match.
- e. Le match
- 1) Le match durera 20 minutes ou jusqu'à ce qu'une équipe marque 20 points. Un panier vaut deux points, sauf si le tir a été tenté de la zone des trois points (et dans ce cas le panier vaut 3 points).
 - 2) Un chronomètre de jeu est utilisé jusqu'à la dernière minute du jeu réglementaire. Pendant ce temps, le chronomètre s'arrêtera à chaque fois que le jeu est arrêté (par exemple fautes, infractions, paniers 2 points et temps morts).
 - 3) L'équipe qui a la balle au début du jeu est déterminée en tirant à pile ou face. Il n'y a pas d'entre-deux. Tous les entre-deux seront gérés en possession alternée, en commençant par l'équipe qui a gagné au pile ou face.
 - 4) L'équipe gagnante est la première équipe à marquer 20 points ou l'équipe ayant marqué le plus de points après un match de 20 minutes.
 - 5) En cas de prolongation due à un match nul à la fin du match réglementaire, le match commence en tirant à pile ou face. Une pause d'une minute suit le jeu réglementaire et chaque prolongation. La durée de la prolongation est de trois minutes. Le chronomètre s'arrête pendant la dernière minute de la prolongation à chaque fois que le jeu est arrêté.
- f. Compétition



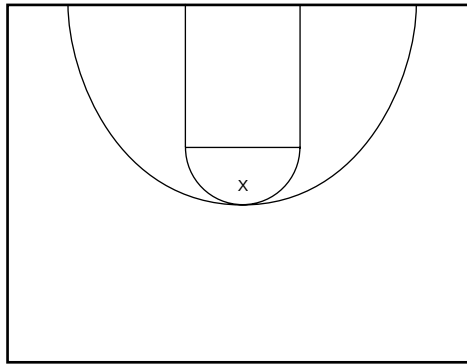
- 1) L'arbitre reprend le ballon en cas de sortie du terrain.
- 2) La balle est non jouable après une faute ou une infraction, un panier à deux points, ou chaque fois que l'arbitre siffle.
- 3) La balle change de main après le marquage d'un panier. Toutefois, si un joueur est entravé durant le tir et marque un panier, le panier est accordé et l'équipe victime de la faute conserve le ballon.
- 4) La remise en jeu dans tous les cas (faute, infraction, hors jeu du terrain, paniers réussis, temps mort) se fait derrière la ligne de sortie étendue, à un endroit déterminé dans le cercle de délimitation au bout de la raquette. Cette procédure est appliquée pour toutes les fautes, infractions, tous les temps morts, toutes les sorties hors du terrain et tous les paniers marqués. Le joueur à l'intérieur de la ligne de touche se trouvera sur l'endroit indiqué ; tous les autres joueurs se trouvent dans les limites du demi terrain. Une fois le ballon mis en jeu, un attaquant peut tirer.
- 5) Chaque fois qu'une nouvelle équipe possède le ballon, cette équipe doit remettre le ballon derrière la ligne de sortie étendue avant de tirer. En récupérant le ballon, le ballon ou le pied du joueur qui le tient doit toucher la ligne de sortie étendue ou la zone qui se trouve derrière lui.
- 6) Il y a infraction lorsque la défense, qui vient d'obtenir le ballon, tente un tir sans le récupérer derrière la ligne de sortie étendue.
- 7) On peut procéder à des remplacements après une balle non jouable. Lorsqu'une équipe fait un remplacement, l'autre équipe doit avoir la possibilité de le faire également. Les joueurs qui entrent doivent être notés sur le tableau des scores et introduits dans le match par l'arbitre.
- 8) Deux temps morts de 60 secondes sont autorisés par équipe, pendant lesquels le chronomètre est arrêté. L'arbitre peut décider d'un arrêt de jeu pour blessure pour un joueur. L'arbitre peut arrêter le chronomètre comme il l'entend et est conseillé de le faire à tout moment. Laisser le chronomètre tourner par exemple pendant que le ballon rebondit en dehors du jeu donne un avantage injuste à une équipe. Le chronomètre devrait alors être arrêté.
- 9) Il y a "entretien" lorsqu'une ou deux mains de deux joueurs opposés tiennent si fermement le ballon qu'ils ne peuvent le récupérer que par la force. Le ballon est accordé de façon alternée.
- 10) Sur les terrains où le support du panier se trouve sur le terrain de jeu, un joueur dont le corps touche le support n'est pas considéré hors jeu sauf s'il contrôle le ballon. Si le ballon touche le support, il est considéré comme hors jeu. Aucun joueur ne peut se servir du support pour obtenir l'avantage ou mettre le joueur opposé en position désavantageuse.



11) Les arbitres accordent à un joueur ou un entraîneur un signe oral ou de la main pour un temps mort.

g. Fautes et Pénalités

- 1) Une faute est une infraction au règlement impliquant un contact personnel avec un opposant ou un comportement non sportif. Elle est commise sur l'attaquant.
- 2) A chaque faute (individuelle, collective, technique), l'équipe victime récupère le ballon à l'endroit indiqué derrière la ligne de faute étendue et dans le cercle de délimitation au bout de la raquette. Si un joueur est victime d'une faute durant son tir et fait un panier, le panier est accordé. L'équipe victime de la faute conserve également le ballon. Dans tous les cas, aucun lancer franc n'est accordé ou tenté. (Voir figure ci-dessous.)



- 3) En compétition sur demi terrain en 3-contre-3, il n'y a pas de limites de fautes individuelles ou d'équipe. Toutefois, toute mauvaise conduite provoque un avertissement pour le joueur et l'entraîneur. Une mauvaise conduite répétée ou flagrante et une faute intentionnelle provoqueront la sortie du joueur.
- 4) Un attaquant, y compris le tireur, ne peut rester sur la ligne des lancers francs que pendant trois secondes. Cette infraction est sanctionnée par une perte du ballon.
- 5) Un joueur qui fait une remise en jeu a cinq secondes pour lancer le ballon. S'il le garde pendant plus de cinq secondes, il est sanctionné et perd le ballon.

h. Points importants

- 1) Toute reprise de dribble par un joueur constitue une infraction.
- 2) Adaptations facultatives :

Un joueur peut faire deux pas de plus que ce qui est autorisé.



Toutefois, si le joueur marque un point, s'il "feinte", ou échappe à la défense à la suite de ces pas supplémentaires, un avantage a été obtenu. Une infraction est immédiatement sifflée.

3. Epreuves Unified Sports

a. Compétitions d'équipes Unified Sports (3 contre-3 inclus)

- 1) Le cinq majeur inclura un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires.
- 2) Durant la compétition, l'alignement ne dépassera jamais trois athlètes et deux partenaires (deux athlètes et un partenaire dans le cas du 3-on-3).
- 3) Chaque équipe disposera d'un entraîneur adulte non joueur responsable de l'alignement et de la conduite de l'équipe durant la compétition.
- 4) Au cours d'un match, les partenaires ne doivent pas marquer plus de 75 % des points totaux de l'équipe, et les athlètes ne doivent pas marquer plus de 75 % des points totaux de l'équipe. Par conséquent, dans un match, les athlètes, en tant que groupe, et les partenaires, en tant que groupe, doivent marquer au moins 25 % du nombre total de points chacun. Le non respect du rapport exigé reviendra à déclarer forfait.

b. Compétition d'aptitudes individuelles Unified Sports

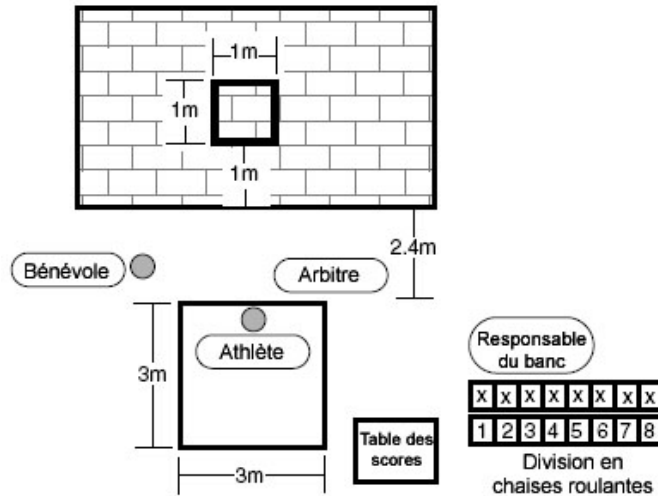
- 1) L'équipe Unified Sports sera constituée d'un athlète et de son partenaire.
- 2) Le score final de l'Equipe Unified Sports sera la somme du score total de chaque concurrent.

4. Compétition d'aptitudes individuelles

- Cette épreuve permet à des athlètes de moindre niveau de participer à une compétition importante. Elle n'est pas destinée aux athlètes qui savent déjà jouer.
- Trois épreuves constituent cette compétition d'aptitudes individuelles : Passe cible, dribble sur dix mètres, tir sur place.
- Le score final de l'athlète est déterminé en additionnant les scores atteints dans chacune de ces trois épreuves.
- d. Une répartition préalable des athlètes entre les divisions sera effectuée sur la base du total de leur score dans ces trois épreuves.
- e. Un schéma de chaque épreuve est défini en indiquant le nombre et le positionnement suggéré pour les volontaires qui vont en assurer l'administration. Il est également suggéré que les mêmes volontaires s'impliquent dans une même épreuve pendant toute la compétition pour assurer la cohérence de celle-ci.



a. Epreuve # 1 : Passe cible



1) Objectif

Mesurer la capacité d'un athlète à passer un ballon.

2) Equipement

Deux ballons de basket (pour les compétitions féminines et juniors, un ballon de diamètre réduit de 72,4 cm [28 1/2 pouces] et pesant de 510 à 567 g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé), paroi creuse, craie ou ruban adhésif au sol, et centimètre.

3) Description

Marquer un carré de 1 m (3'3 1/2") sur une paroi à l'aide de craie ou de ruban adhésif.

La ligne inférieure du carré doit se trouver à 1 m (3'3 1/2") du sol.

Marquer un carré de 3 m (9'9") sur le sol et à 2,4 m (7') de la paroi.

L'athlète doit se tenir dans le carré.

L'essieu avant de la chaise roulante d'un athlète ne peut pas dépasser la ligne.

L'athlète a le droit de faire cinq passes.

4) Etablissement du score

L'athlète marque 3 points s'il touche la paroi à l'intérieur du carré.

L'athlète marque 2 points s'il touche les lignes du carré.

L'athlète marque 1 point s'il touche la paroi mais à l'extérieur du carré.

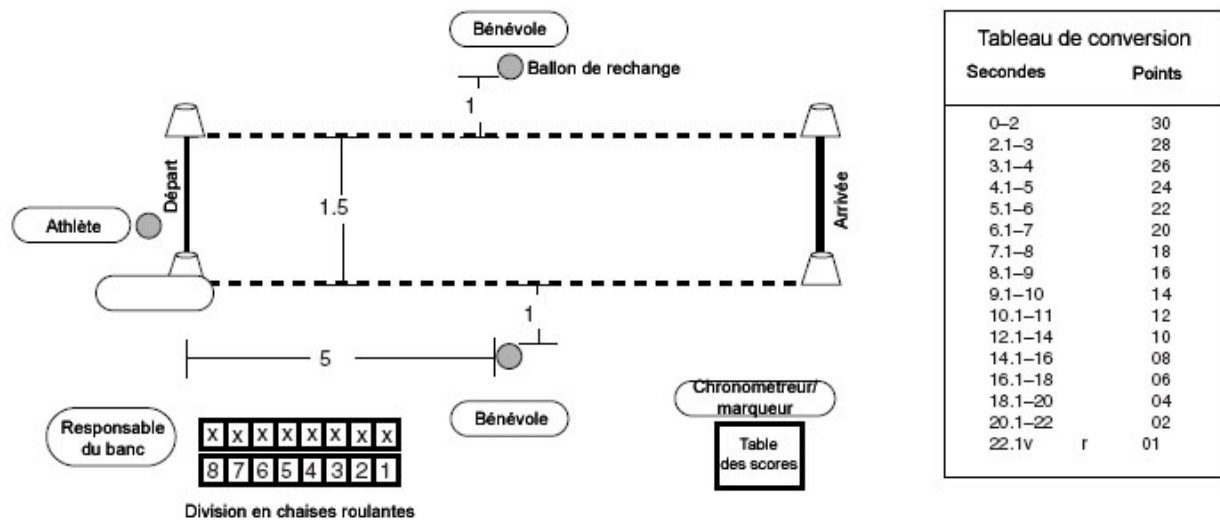


L'athlète marque 1 point s'il attrape le ballon en l'air ou après un ou plusieurs rebonds debout dans le carré.

L'athlète marque 0 point si le ballon rebondit avant de toucher la paroi.

Les points obtenus par l'athlète sont égaux à la somme des points des cinq passes.

b. Epreuve # 2 : Dribble sur 10 m



1) Objectif

Permet de mesurer la vitesse et la capacité d'un athlète à dribbler avec un ballon de basket.

2) Équipement

Trois ballons de basket (pour les compétitions féminines et juniors, un ballon de diamètre réduit de 72,4 cm [28 1/2 pouces] et pesant de 510 à 567 g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé), quatre cônes de signalisation, craie ou ruban adhésif au sol, centimètre et chronomètre.

3) Description

L'athlète démarre derrière la ligne de départ et entre les cônes.

L'athlète commence à dribbler et à se déplacer au signal de l'arbitre.

L'athlète dribble avec le ballon d'une main sur la totalité des 10 m (32'9 3/4').

Un athlète en chaise roulante doit alterner 2 poussées suivies de 2 dribbles, conformément au règlement.

L'athlète doit traverser la ligne d'arrivée entre les cônes et reprendre le ballon de basket pour arrêter le dribble.



Si un athlète perd le contrôle du ballon, le chronomètre continue de tourner. L'athlète peut récupérer le ballon. Toutefois, si le ballon sort de la ligne des 1,5 m, l'athlète peut soit récupérer le ballon de réserve le plus proche, soit récupérer le ballon échappé pour poursuivre.

4) Etablissement du score

L'athlète sera chronométré à partir du signal "Partez" jusqu'au moment où il traverse la ligne d'arrivée entre les cônes et où il reprend le ballon pour arrêter de dribbler.

Une pénalité d'une seconde est ajoutée chaque fois que l'athlète dribble illégalement (à deux mains, porte le ballon, etc.).

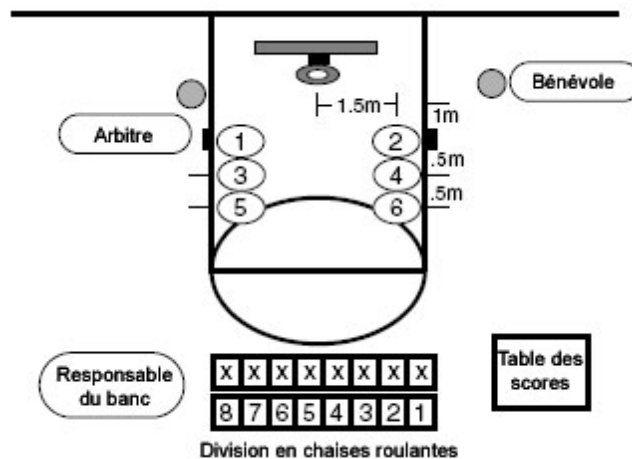
L'athlète subira deux épreuves de sélection.

Chaque épreuve est évaluée en ajoutant les points de pénalité au temps écoulé et en convertissant le total en nombre de points sur la base du Graphique de Conversion.

Le score de l'athlète correspond au meilleur score obtenu sur les deux épreuves, converti en points.

(En cas de match nul, le temps réel servira à déterminer la place.)

c. Epreuve # 3 : Tir sur place



1) Objectif

Permet de mesurer la vitesse et la capacité d'un athlète à dribbler avec un ballon de basket.

2) Équipement



Deux ballons de basket (pour les compétitions féminines et juniors, un ballon de diamètre réduit de 72,4 cm [28 1/2 pouces] et pesant de 510 à 567 g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé), craie ou ruban adhésif au sol, centimètre, et un panneau de support d'arceau réglementaire de 3,05 m (10 pieds) (pour les compétitions junior, on peut utiliser un panneau d'arceau de 2,44 m [8 pieds]).

3) Description

Six emplacements sont marqués sur le sol. Commencer chaque mesure à partir d'une marque au sol sous l'avant de l'arceau. Les marques sont faites comme suit :

1 & 2 = 1.5 m (4'11" vers la gauche et la droite plus 1 m (3'3 1/2") vers l'extérieur.

3 & 4 = 1.5 m (4'11" vers la gauche et la droite plus 1.5 m (4'11") vers l'extérieur.

5 & 6 = 1.5 m (4'11" vers la gauche et la droite plus 2 m (6'6 3/4") vers l'extérieur.

L'athlète tente deux tirs de panier à deux points à partir de chacune des six marques. Les tentatives sont faites sur les marques 2, 4, et 6 puis sur les marques 1, 3, et 5.

4) Etablissement du score

Pour chaque panier marqué aux marques 1 et 2, on obtient deux points.

Pour chaque panier marqué aux marques 3 et 4, on obtient trois points.

Pour chaque panier marqué aux marques 5 et 6, on obtient quatre points.

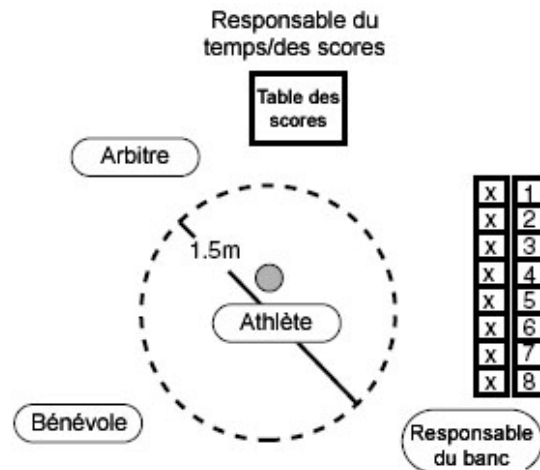
Pour tout panier tenté, si le ballon ne passe pas par le panier mais touche le panneau et / ou l'arceau, on obtient un point.

Le score de l'athlète sera la somme des points des 12 tirs.

Le score final de l'athlète pour les Compétitions individuelles est calculé en additionnant les scores obtenus pour chacune des 3 épreuves.

4. Dribble de vitesse

Cette épreuve permet à des athlètes de moindre niveau de participer à une compétition importante.



a. Equipement

- 1) Centimètre
- 2) Ruban adhésif au sol ou craie
- 3) Un ballon de basket (pour les compétitions féminines et juniors, un ballon de diamètre réduit de 72,4 cm [28 1/2 pouces] et pesant de 510 à 567 g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé).
- 4) Chronomètre
- 5) Compteur
- 6) Sifflet

b. Disposition : Tracer un cercle de 1,5 m de diamètre (4'11").

c. Règles

- 1) L'athlète ne peut dribbler que d'une main.
- 2) L'athlète doit être debout ou assis dans une chaise roulante ou un autre type de chaise de même dimension durant la compétition.
- 3) L'athlète commence et s'arrête de dribbler au coup de sifflet.
- 4) Une limite de temps de 60 secondes est imposée. L'objectif est de dribbler avec le ballon autant de fois que possible durant cette période.
- 5) L'athlète doit rester dans le cercle tracé en dribblant.
- 6) Si le ballon de basket sort du cercle, il peut être renvoyé à l'athlète, qui continue à dribbler.

Etablissement du score

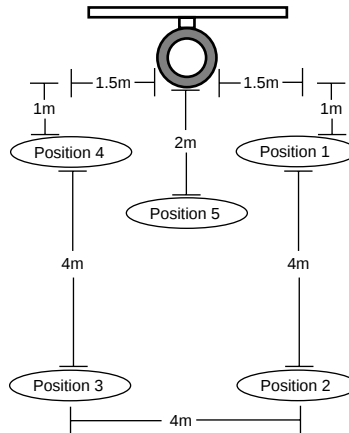
- 1) L'athlète marque un point par dribble réglementaire dans les 60 secondes.



- 2) Le décompte de temps s'arrête et l'épreuve prend fin lorsque le ballon de basket sort du cercle pour la troisième fois.

5. Aptitudes au Basket en Equipe

Cette épreuve permet à des athlètes de moindre niveau de participer à une compétition importante.



a. Equipement

- 1) Deux ballons de basket (pour les compétitions féminines et juniors, un ballon de diamètre réduit de 72,4 cm [28 1/2 pouces] et pesant de 510 à 567 g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé).
- 2) Centimètre
- 3) Ruban adhésif au sol ou craie
- 4) Un panier de basket-ball réglementaire (panier plus bas avec un arceau à 2,44 m [8'] du sol peut servir aux compétitions de division junior)
- 5) Feuilles de score
- 6) Tableau des scores

b. Disposition

- 1) Tracer cinq emplacements sur le sol, similaires à une zone de défense 2-1-2 avec les joueurs positionnés à 4 mètres (13'1 1/2") les uns des autres (voir figure).
- 2) Tracer la position #5 à deux mètres (6' 6 3/4") d'une marque sous l'avant de l'arceau du panier.
- 3) Les équipes doivent présenter un cinq majeur avant de commencer le match.
- 4) Les équipes doivent porter des tenues ou des maillots numérotés.

c. Règles



- 1) L'organisateur des épreuves détermine le nombre de matchs à jouer. Deux équipes de cinq joueurs sont positionnées sur les côtés opposés du terrain de jeu. Chaque équipe fait un tour à la fois.
- 2) Le match est composé de deux manches consistant en cinq tours chacune. Les joueurs auront une chance à chacune des cinq positions durant la mi-temps.
- 3) Chaque joueur de la première équipe de cinq membres essaie d'attraper le ballon puis le lance avec précision au joueur se trouvant placé à la position suivante.
- 4) L'arbitre tend le ballon au joueur en position 1 pour commencer chaque tour.
- 5) Le joueur en position 1 lance le ballon au joueur en position 2. Le joueur en position 2 lance le ballon au joueur en position 3. Ces séquences de lancement par rotation se poursuivent jusqu'à ce que le ballon atteigne le joueur en position 5.
- 6) Les athlètes peuvent lancer le ballon comme ils le souhaitent, mais chaque joueur doit respecter la séquence numérique. Une passe avec rebond est autorisée, à condition qu'il n'y ait qu'un rebond.
- 7) Si le ballon est lancé derrière un athlète, l'athlète ou l'arbitre peut le récupérer. Mais l'athlète doit retourner à sa position avant de lancer le ballon au joueur suivant. Une passe correcte est définie comme un ballon lancé à portée du receveur.
- 8) Lorsque le ballon atteint le joueur placé en position 5, celui-ci tente un panier.
- 9) Les smatchs ne sont pas autorisés. L'athlète ne reçoit aucun point en cas de smatchs.
- 10) Les athlètes placés en position 5 ne pourront tenter qu'un seul panier.
- 11) Après la tentative de panier du joueur en position 5, le tour prend fin.
- 12) Une fois terminé le tour de la première équipe, la seconde équipe entame son premier tour.
- 13) Les joueurs tournent selon une séquence numérique en prennent la position suivante après chaque tour.
- 14) Le jeu alterne entre chaque équipe à la fin de chaque tour. Quand chaque équipe a accompli cinq tours, c'est la fin de la première mi-temps.
- 15) Une pause de cinq minutes suit.



- 16) Les équipes changent de terrain après la première mi-temps et terminent ensuite une série de cinq tours près de l'autre panier pour la seconde mi-temps.
- 17) Les remplaçants ne peuvent entrer sur le terrain qu'après la fin d'un tour.
- 18) Les entraîneurs restent sur la ligne de touche qui se trouve à au moins 4 m (13' 1/2') du bord de la position 2 et 4. Les entraîneurs peuvent donner des instructions verbales aux joueurs ou en faisant des signes. Les athlètes malentendants peuvent bénéficier d'une assistance pour leur positionnement.

Etablissement du score

- 1) L'équipe marque un point pour chaque passe réussie.
- 2) L'équipe marque un point pour chaque réception réussie.
- 3) L'équipe marqué deux points par panier marqué.
- 4) Un point supplémentaire est accordé par tour de lancers et de réceptions de ballon réussi.
- 5) Le nombre maximum de points qu'une seule équipe peut accumuler pendant une mi-temps est de 55.
- 6) Le score final de l'équipe est déterminé en additionnant les résultats de chacun des dix tours.
- 7) L'équipe qui a obtenu le plus de points est l'équipe gagnante.
- 8) Si les équipes obtiennent match nul à la fin du jeu réglementaire, des tours supplémentaires sont organisés. La première équipe à dépasser les points de l'équipe adverse au cours d'un tour est l'équipe gagnante.

SECTION D – TESTS D'ÉVALUATION DES APTITUDES DE BASKET-BALL (BSAT)

1. BSAT – Rebonds

MISE EN PLACE

Un panier et deux ballons de basket – celui que l'athlète a reçu initialement et un autre de réserve si le ballon s'échappe.

TEST

Durée : 30 secondes pour chacune des deux épreuves.

Un joueur se place en face du panneau avec l'arceau, à gauche ou à droite de l'arceau.

Ce joueur envoie le ballon contre le panneau.



Lorsque le ballon rebondit sur le panneau, le joueur saute en l'air et attrape le ballon.

Le ballon doit être attrapé en l'air alors que l'athlète est lui aussi en l'air.

Le joueur peut renvoyer le ballon vers le panneau de support de l'arceau alors qu'il est en l'air, ou peut retourner à terre avant de renvoyer le ballon vers le panneau.

Le joueur réalise autant de rebonds que décrit ci-dessus dans chacune des deux épreuves de 30 secondes.

Si le ballon s'échappe, le chronomètre continue à fonctionner.

Le joueur peut récupérer le ballon perdu ou peut prendre le ballon de réserve pour poursuivre l'épreuve. Ce ballon de réserve est fourni directement sous le panier au niveau de la ligne de fond à l'extérieur du terrain.

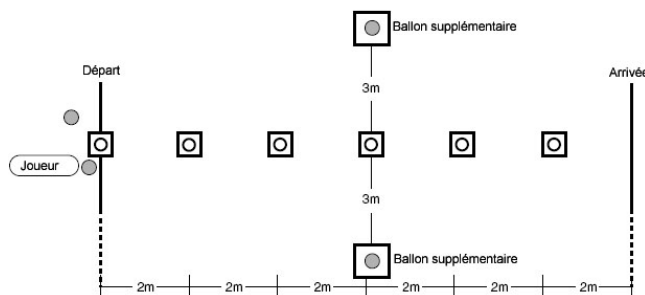
ETABLISSEMENT DU SCORE

Un point est décerné chaque fois que le joueur attrape le ballon qui a rebondi sur le panneau de support de l'arceau et pendant que le joueur est au-dessus du sol. La meilleure des deux épreuves est retenue.

MISE EN PLACE

Des bénévoles gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le bénévole A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Prêt ? Partez". Et il compte le nombre de rebonds réalisés par le joueur en 30 secondes. Le volontaire B, qui se trouve derrière le ballon de réserve, récupère et remplace le ballon de basket lorsqu'il sort du jeu. Le volontaire C chronomètre et enregistre le score de l'athlète. Chaque bénévole ne fait que gérer le test et la zone de jeu.

2. BSAT – Dribble



MISE EN PLACE



Une partie du terrain de basket-ball (de préférence le long de la ligne de touche ou après la ligne centrale), six cônes, ruban adhésif au sol, et quatre ballons de basket – un fourni initialement à l'athlète, deux autres de réserve si le ballon s'échappe, et un de plus pour poursuivre le test.

TEST

Durée : 60 secondes pour une épreuve.

Un joueur reçoit l'instruction de dribbler avec le ballon en se rendant tour à tour à gauche et à droite des six obstacles placés sur une ligne, séparés de 2 m (6'6 3/4") sur une course de 12 m. Le joueur peut démarrer sur la droite ou la gauche du premier obstacle mais doit ensuite les passer à tour de rôle. Lorsqu'il a dépassé le dernier obstacle et atteint la ligne d'ARRIVÉE, le joueur pose le ballon, revient en courant à la ligne de DÉPART pour le nouveau ballon, et répète le même slalom. Le joueur continue jusqu'à ce que les 60 secondes se soient écoulées. Si un joueur perd le contrôle du ballon, le chronomètre continue de tourner. Le joueur récupère le ballon ou ramasse le ballon de réserve le plus proche et peut entrer à nouveau à n'importe quel point de la course.

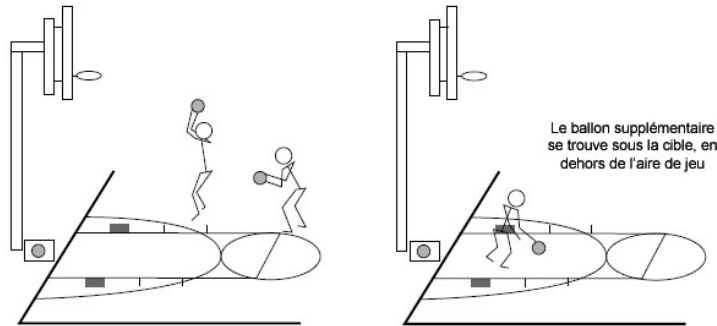
ETABLISSEMENT DU SCORE

Un point est décerné chaque fois que le joueur est arrivé à mi-parcours entre deux obstacles. (Si le joueur réussit à dribbler par exemple avec le ballon à partir de la ligne de départ, en zigzagant au milieu de toute la course d'obstacles une fois et pose le ballon sur la ligne d'arrivée, il obtient cinq points. Le joueur doit exécuter des dribbles réglementaires et contrôler le ballon d'un mi-parcours à l'autre afin de marquer les points attribués pour avoir dépassé le cône avec succès.) Le résultat obtenu par le joueur représente le nombre de cônes (mi-parcours) dépassés avec succès en 60 secondes.

MISE EN PLACE

Des bénévoles gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le bénévole A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Prêt ? Partez". Et il compte le nombre de rebonds réalisé par le joueur en 60 secondes. Les volontaires B et C se trouvant derrière les ballons supplémentaires récupèrent et remplacent le ballon de basket sorti du jeu. Le volontaire D chronomètre et enregistre le score de l'athlète. Chaque bénévole ne fait que gérer le test et la zone de jeu.

3. BSAT – Tirs dans une zone de périmètre



MISE EN PLACE

Un panier, l'espace officiel de lancers francs des instances nationales de réglementation, du ruban adhésif au sol et deux ballons de basket – un fourni initialement à l'athlète, un autre de réserve si le ballon s'échappe.

TEST

Durée : Une épreuve de deux minutes.

Un joueur se place à la jonction de la ligne et de l'espace de lancers francs, à droite ou à gauche.

Le joueur dribble vers l'arbitre et tente un panier de son choix à l'extérieur de l'arc de 2,75 m (9'). Cette tentative doit être faite à l'extérieur de l'arc de 2,75 m marqué par une ligne en pointillés. [Cet arc forme une intersection avec le cercle de délimitation de lancer franc.]

Le joueur fait alors rebondir le ballon de basket (tir réussi ou raté) et dribble à n'importe quel emplacement à l'extérieur de l'arc avant de tenter un autre panier.

Le joueur fait autant de paniers que décrits ci-dessus en une épreuve de deux minutes.

ETABLISSEMENT DU SCORE

Deux points sont attribués pour chaque panier marqué au cours de l'épreuve de deux minutes.

MISE EN PLACE

Des bénévoles gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le bénévole A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Prêt ? Partez". Et il compte le nombre de rebonds réalisé par le joueur en deux minutes. Le volontaire B, qui se trouve derrière le ballon de réserve, récupère et remplace le ballon de basket lorsqu'il



sort du jeu. Le volontaire C chronomètre et enregistre le score de l'athlète. Chaque bénévole ne fait que gérer le test et la zone de jeu.