

Règlement basket fauteuil

Le règlement du Basket-ball en fauteuil est celui de la Fédération Française de Basket-ball (FFBB).

Toutefois, certaines adaptations ont été apportées.

Elles concernent principalement :

- » La reprise de dribble.
- » L'utilisation du fauteuil roulant comme partie intégrante du joueur.

Selon la nature du handicap, il est attribué à chaque joueur un nombre de point (de 1 à 5). Le maximum de points autorisés pour les joueurs en jeu sur le terrain doit se situer entre 14,5 et 16,5 points au niveau national et ne doit pas excéder 14 points au niveau international.

MATERIEL UTILISE :

En loisir, il est possible d'aborder la discipline avec n'importe quel type de fauteuil.

En compétition, Fauteuil spécifique : cadre rigide à 3 ou 4 roues avec une hauteur d'assise et de cale pieds réglementée et une roue arrière anti-bascule.

PUBLIC CONCERNE :

- » Paraplégiques, tétraplégiques et assimilés.
- » Amputés et assimilés.
- » Personnes atteintes d'un handicap physique entraînant une perte fonctionnelle.

■ Quel type de joueur ?

Est admissible et peut bénéficier d'une participation au basket-ball en fauteuil roulant, toute personne qui, en raison de la gravité de son handicap à la partie inférieure ou supérieure du corps (paraplégie, poliomyélite, amputation, autres, etc.), ne serait pas en mesure de pratiquer toute forme de basket ou autre sport traditionnel.

Nouveau pour la saison 2000/2001

Le joueur valide est admis sous certaines conditions dans les différents championnats de France.

■ Le fauteuil doit être l'objet d'une attention particulière, il est considéré comme une partie intégrante du joueur. Il est contrôlé 20 minutes avant le début de la rencontre. Si le premier arbitre juge le fauteuil dangereux ou si certaines règles ne sont pas respectées, il sera exclu du jeu.

■ Afin d'assurer une compétition sécuritaire et équitable, le fauteuil roulant doit se conformer à certaines exigences au niveau de ses dimensions. Il peut être doté de 3 ou 4 roues : 2 grandes roues à l'arrière et 1 ou 2 petites roues à l'avant. Les grandes roues ont un diamètre maximum de 69 cm et sont munies d'une main courante. Les pneus noirs, appareil motorisé, freins ou engrenages, sont interdits. La hauteur maximale du siège ne peut pas excéder 53 cm mesurés à partir du sol. Le repose-pied est à 11 cm maximum du sol lorsque la, ou les roues avant sont dans le sens de l'avant et doit être conçu de façon à prévenir tout dommage à la surface du jeu.

■ Les joueurs peuvent utiliser un coussin ou matière flexible sur le siège. La largeur et la longueur du coussin doit être identique au siège; et avoir un maximum de 10 cm d'épaisseur à l'exception des joueurs des classes 3.5, 4.0, 4.5 et 5.0 pour qui une épaisseur de 5 cm maximum est permise.

■ Un seul coussin autorisé.
-100 mm pour les classes 0.5 à 3 pts
-50 mm pour les classes 3.5 à 5.0 pts

■ Les joueurs peuvent à l'aide de sangles se fixer le corps et les jambes au fauteuil roulant. Les prothèses peuvent être portées. Les joueurs sont libres d'avoir les pieds maintenus par un élastique ou une bande de velcro. La carte de classification du joueur doit indiquer l'usage de prothèse et de toute adaptation à la position du joueur dans le fauteuil.

■ Depuis 1997, la Commission Technique a agréé pour les compétitions IWBF les fauteuils roulants disposant d'une petite roue antibascule localisée à l'arrière du fauteuil. La petite roue est de temps à autre en contact avec le sol pendant le jeu. Hauteur maximale entre le sol et la roue: 20 mm (2cm).

■ Avantages de cette roue antibascule: elle empêche les joueurs de basculer en arrière pendant qu'ils exécutent les mouvements de poussée, de tir ou de passe. Son utilisation peut améliorer de manière significative la maniabilité du joueur et la stabilité de sa position pendant le tir.

■ Les accoudoirs fixés au fauteuil ne peuvent dépasser la ligne des genoux ou du tronc.

■ Hauteur maxi du siège au point le plus haut : 53 cm

■ Repose-pied à 11 cm maxi du sol.

■ Barre de roulement autorisée.

■ La petite roue peut être en contact avec le sol.

■ Hauteur maxi du sol : 2 cm. Ne peut dépasser le plan vertical des grandes roues.

■ Diamètre maximum des grandes roues: 690 mm (27 env.), pneus gonflés

■ Protection obligatoire par mousse du tube fixé au dos, ainsi que des parties saillantes: vis - écrous, - etc.

■ Hauteur du dossier non obligatoire. Conseillée: 20 cm

Le terrain

■ La taille s'est agrandie au fur et à mesure des époques. Aujourd'hui, tous les nouveaux terrains doivent répondre aux normes requises pour les grandes compétitions internationales, et mesurer 28 m de long sur 15 m de large.

■ Tous les matches officiels se disputent en salle sur un plancher de bois. Le plafond a une hauteur minimale de 7 m. La surface de jeu est uniformément et convenablement éclairée. Les lampes ne doivent pas gêner la vision des joueurs.

■ Le terrain de jeu est délimité par des lignes apparentes, distantes d'au moins 2 m de tout obstacle extérieur. Les lignes délimitant le terrain dans le sens de la longueur sont les lignes de touche, et celles qui le délimitent dans le sens de la largeur sont les lignes de fond. Ces lignes, et toutes celles qui sont figurées sur un terrain doivent être parfaitement visibles et avoir 5 cm de largeur.

La zone du panier à 3 points

■ Elle a été mise en vigueur durant la saison 1984-1985. Elle est délimitée dans chaque moitié du terrain par une ligne qui forme un demi-cercle de 6,25 m de rayon, et dont le centre est situé sur le terrain, à la verticale du centre de l'anneau. Ce demi-cercle se prolonge jusqu'à la ligne de fond par deux lignes parallèles à la ligne de touche .

La zone restrictive

■ Elle est plus connue sous le nom de " raquette ". Il y en a une dans chaque camp. Elle est comprise entre la ligne de lancer franc, la ligne de fond et les deux lignes obliques qui les relient. La ligne de lancer franc mesure 3,60 m. La partie de la ligne de fond qui délimite la zone restrictive mesure 6 m.

Le couloir des lancers francs

■ Il comprend la zone restrictive, plus un demi-cercle de 1,80 m de rayon, dont le centre est situé au milieu de la ligne de lancer franc. Un second demi-cercle, identique, est tracé en pointillés à l'intérieur de la zone restrictive. Trois espaces de 0,85 m chacun ont été dessinés le long de chaque ligne oblique de ce couloir pour les joueurs qui s'y placent pendant un lancer franc.

Zone des bancs d'équipes

■ Les zones des bancs d'équipes doivent être marqués comme suit :

- à l'extérieur du terrain, du même côté que la table de marque et des bancs d'équipes.
- chaque zone sera limitée par une ligne de 2 m de long au moins, tracée dans le prolongement de la ligne de fond et par une autre ligne de 2 m de long au moins, tracée à 5 m de la ligne médiane et perpendiculaire à la ligne de touche.

Le panier

■ Quand le pasteur Naismith inventa le basket-ball en 1891, aux Etats-Unis, pour ses étudiants, le jeu consistait tout d'abord à envoyer une balle dans un cageot de pêches accroché à la balustrade d'un gymnase. Pour le rechercher, il fallait une échelle. On attendit quelques années de plus pour voir apparaître un filet, et encore quelques années avant qu'on ne se décide à le couper. C'était en 1912.

Depuis, le panier a gardé cet aspect. Le filet est en ficelle blanche très solide; il a une longueur de 40 cm et est conçu pour freiner la balle lorsqu'elle passe à travers. Le filet est accroché à un cercle de fer de 2 cm d'épaisseur et de 45 cm de diamètre .

■ Cet anneau est placé horizontalement à 3,05 m du sol et il est fixé avec rigidité au panneau. La distance entre le panneau et l'anneau est de 15 cm. Le panneau mesure 1,80 m pour le côté horizontal et de 1,05 m pour le côté vertical. Il est en bois dur de 3 cm d'épaisseur ou en matériau transparent de même dureté que le bois. Il est transparent ou peint en blanc, s'il est en bois.

■ Sur le panneau est tracé un rectangle, derrière l'anneau, de 45 cm de haut sur 59 cm de large. Le bas du panneau est à 2,90 m du sol. Il est parallèle à la ligne du fond, dont il est distant de 1,20 m. Il est monté de façon rigide de chaque côté du terrain sur un support placé à au moins 2 m de la ligne de fond, et matelassé pour éviter les blessures.

La balle

■ Elle est tout simplement ronde; sphérique, d'après les règles. En cuir, en caoutchouc ou en matière synthétique d'une couleur de nuance orangée homologuée et de forme traditionnelle avec huit (8) panneaux. Sa circonférence ne doit pas être inférieure à 0,749 m (74,9 cm) ni supérieure à 0,780 m (78 cm). Elle pèse entre 567 et 650 g et doit être assez gonflée pour rebondir aux deux tiers de la hauteur à laquelle elle a été lancée. Si elle est lancée à 1,80 m du sol, elle doit rebondir de 1,20 m à 1,40 m, hauteur mesurée du sol jusqu'à sa partie supérieure. L'équipe qui reçoit fournit le ballon, mais, si l'arbitre ne le juge pas conforme, il peut en choisir un autre.

L'équipement technique

■ Il est indispensable pour les matches de championnat ou les rencontres amicales importantes. Il est fourni par l'équipe qui reçoit. Voici ce qu'il comprend :

- Un chronomètre de jeu pour le jeu.
- Un chronographe pour mesurer les temps morts.
- Un tableau de marque indiquant le score et le temps restant à jouer..
- Des appareils pour la règle des 24 secondes, visibles par les joueurs et les spectateurs. Il faut également un appareil de contrôle pour l'opérateur.
- Une feuille de marque.
- Des plaquettes numérotées de 1 à 5, que le marqueur doit lever chaque fois qu'un joueur commet une faute. Elle doit être visible des deux entraîneurs.
- Deux signaux de couleur rouge pour annoncer les 4 fautes d'équipe. A la suite de la 5ème faute d'une équipe, l'un de ces signaux doit être posé sur la table de marque, du côté du banc de cette équipe.
- Une flèche (règle d'alternance) de 20 cm de long pour indiquer la direction de l'équipe qui aura la possession du ballon lorsque l'arbitre sifflera un entre-deux.

■ L'équipe qui commet une infraction perd la possession du ballon. Le ballon sera remis en jeu par l'équipe adverse, au point le plus près de l'infraction.

Le marcher

■ Pour progresser avec le ballon dans n'importe quelle direction, le joueur ne peut effectuer plus de deux poussées de roues lorsqu'il détient le ballon sur ses cuisses. Un joueur qui reçoit le ballon à l'arrêt peut faire une passe, tenter un tir, faire un pivot et UNE poussée

Le dribble

■ Pour se déplacer avec le ballon sur le terrain, le joueur doit dribbler, c'est-à-dire faire rebondir le ballon au sol avec une seule main. Il peut cependant la reposer sur ses cuisses et effectuer DEUX poussées pour progresser sur le terrain. La reprise de dribble n'existe pas au basket fauteuil.

Le retour en zone

■ Dès que la ligne du centre est franchie (passage en zone avant), les joueurs ne peuvent pas effectuer des passes en zone arrière.

Ballon tenu

■ Le ballon est déclaré tenu :

- Lorsque deux ou plusieurs adversaires le tiennent fermement d'une ou des deux mains, de sorte à ce qu'aucun des joueurs ne puisse s'en emparer sans être excessivement violent.
- Lorsqu'il est coincé dans le support du panier. Après avoir déclaré le ballon tenu, l'arbitre signale un entre-deux (règle de l'alternance). Violation : avantage physique

■ Il y a avantage physique lorsqu'un joueur contrôlant le ballon :

- tombe de son fauteuil - touche le sol avec une partie du corps autre que les mains
- fait toucher le sol aux repose-pieds ou pare-chocs de son fauteuil
- fait basculer son fauteuil en arrière de façon dangereuse alors qu'il se trouve entouré d'autres joueurs
- se lève de son fauteuil pour tirer
- se lève de son fauteuil pour recevoir une passe

■ *Se lever délibérément de son fauteuil est sanctionné par une faute technique.*

Violation : hors des limites du terrain

■ Un joueur est considéré comme étant hors des limites du terrain si lui ou une partie de son fauteuil roulant est en contact avec le sol à l'extérieur du terrain. Le dernier joueur ayant touché le ballon avant qu'il ne sorte du terrain est considéré comme étant responsable du ballon hors-jeu. Cependant, si un joueur délibérément lance le ballon sur un adversaire, il commet une violation et le ballon sera remis à l'adversaire par une remise en jeu.

Violation : progression illégale

■ Le joueur peut progresser avec son fauteuil roulant en faisant une ou deux poussées de roues avant de dribbler, faire une passe ou tirer au panier. Trois poussées sur les roues de son fauteuil roulant, y compris les mouvements de pivot, constituent une violation.

Violation : trois (3) secondes

■ Un joueur en possession du ballon où dont l'équipe est en possession du ballon ne doit pas rester dans la zone restrictive de l'équipe adverse plus de 3 secondes. Cette restriction ne s'applique pas lorsque le ballon est en l'air pendant un tir au panier, un rebond ou lorsque le ballon est mort. Les joueurs qui demeurent dans la zone réservée pour plus de 3 secondes font une violation.

Violation : cinq (5)

secondes

■ Lors d'une remise en jeu de derrière la ligne, un joueur doit lancer, faire rebondir ou faire rouler le ballon à un autre joueur sur le terrain en l'espace de 5 secondes. Quand un joueur est en possession du ballon pour tenter un lancer franc, lui aussi doit le faire en moins de cinq secondes. On commence le chronométrage des cinq secondes à partir du moment où le ballon est donné au joueur; on l'annule lorsqu'il ne touche plus le ballon, ou lorsque retentit le sifflet de l'arbitre pour signaler que le joueur l'a tenu plus de cinq secondes. Lorsqu'un joueur, en possession du ballon et étroitement marqué, n'exécute pas une passe, un tir au panier, un dribble ou ne se débarrasse pas du ballon dans un délai de cinq secondes, il y a violation et le ballon doit être remis en jeu, de la touche, par l'équipe adverse.

Violation : huit (8) secondes

■ Une équipe en possession du ballon dans sa zone arrière doit faire en sorte à ce qu'il aille dans la zone avant, avant que 8 secondes ne soient écoulées. Un joueur ne doit pas entraîner le ballon dans la zone arrière de son équipe alors qu'il se trouve dans la zone avant. Dépasser le temps permis pour une de ces actions résulte en une violation.

Violation:vingt-quatre (24) secondes

■ Règle des 24 secondes .

L'équipe qui est en possession du ballon doit tenter un panier avant que 24 secondes ne s'écoulent à partir du moment où cette équipe se trouve en contrôle du ballon.

Temps de jeu, résultat nul et prolongation

■ La rencontre consiste en quatre périodes de dix minutes.

Il y aura un intervalle de deux minutes entre la première et deuxième période, entre la troisième et quatrième période et avant chaque prolongation.

Il y aura un intervalle de 15 minutes à la mi-temps.

Si le résultat est nul à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par une prolongation de cinq minutes ou par autant de périodes de cinq minutes qu'il sera nécessaire pour obtenir un résultat positif.

Dans toutes les prolongations, les équipes devront jouer vers le même panier que celui utilisé en troisième et quatrième période.

■ Une faute est une infraction au règlement causé par un contact physique avec un adversaire ou une conduite antisportive. Elle peut être personnelle, double faute, antisportive, disqualifiante ou technique et doit être enregistrée au compte du joueur fautif sur la feuille de marque et la pénalité sera : soit la perte de possession du ballon à la faveur de l'adversaire ou l'administration d'un ou plusieurs lancers francs à l'adversaire dépendant de la nature de la faute. Un maximum de cinq (5) fautes est décerné à un joueur.

A sa cinquième faute, le joueur est automatiquement exclu du jeu.

■ Les fautes des entraîneurs, entraîneurs adjoints, remplaçants et les accompagnateurs de l'équipe sont des fautes techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

L'entraîneur est responsable de son banc.

Fautes personnelles

■ Le basket-ball en fauteuil roulant est un sport sans contact. Une faute personnelle est sifflée au joueur qui bloque, retient, pousse, charge ou empêche la progression de l'adversaire avec son corps ou son fauteuil roulant. Les contacts violents sont aussi des fautes personnelles. Pour toutes ces fautes, le fauteuil roulant est considéré comme partie intégrante du joueur et par conséquent, les contacts entre les fauteuils roulants sont des fautes.

■ Si une faute est commise sur un joueur qui est en action de tirer au panier et le réussit, on lui accordera un lancer franc. Si sa tentative au panier à 2 ou 3 points n'est pas réussie, on lui accordera respectivement 2 ou 3 lancers francs.

Double faute

■ Une double faute est une situation dans laquelle deux joueurs adverses commettent une faute l'un contre l'autre approximativement en même temps. Quand une double faute et une autre faute sont commises approximativement en même temps, après que les fautes ont été inscrites et les éventuelles réparations exécutées, le jeu doit reprendre comme si la double faute ne s'était pas produite.

Faute technique

■ Une faute technique est sifflée aux joueurs qui délibérément se conduisent de façon antisportive, se lèvent de leur fauteuil roulant, retirent leurs pieds du repose-pied ou utilisent toute partie de leur corps afin de gagner un avantage ou diriger leur fauteuil roulant.

Sanction :

La faute technique doit être inscrite au compte du joueur.

Un lancer franc doit être accordé aux adversaires, suivi de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

Faute technique de l'entraîneur

■ Une faute technique est sifflée contre un entraîneur en cas de conduite antisportive. La sanction est de deux lancers francs plus la possession du ballon pour une remise en jeu au milieu de la ligne médiane le long de la ligne de touche opposée à la table de marque. Puisqu'il n'y a pas de possibilité de rebond à la suite de l'exécution des deux lancers francs, les joueurs ne s'alignent pas le long du couloir des lancers francs.

Faute antisportive

■ Une faute antisportive est une faute personnelle commise sur un joueur en possession ou non du ballon et qui, selon l'avis de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles. La faute antisportive doit être interprétée de la même manière aussi bien au commencement que près de la fin, autrement dit pendant toute la rencontre.

Sanction :

Un ou plusieurs lancers francs sont accordés à l'adversaire, suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

Faute disqualifiante

■ Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, d'un entraîneur adjoint ou d'un accompagnateur est une faute disqualifiante enregistrée au nom du fautif.

Sanction :

Il doit être disqualifié, se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère, doit quitter le bâtiment.

Un ou plusieurs lancers francs sont accordés à l'adversaire, suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque

Temps morts (accordés aux équipes)

■ Comme conséquence du changement de temps de jeu en 4 x 10 minutes : un temps-mort d'équipe peut être accordé à chaque équipe pendant chacune des trois premières périodes, deux temps-morts pendant la quatrième période et un temps-mort d'équipe pendant chaque prolongation

■ La durée d'un temps-mort d'équipe est toujours d'une minute (il n'est plus possible de reprendre le jeu plus tôt lorsque l'équipe qui a demandé un temps-mort est prête.

Il permet à l'entraîneur de changer de tactique et de donner des instructions à ses joueurs. La demande d'un temps mort peut être satisfaite quand la balle n'est plus en jeu et quand le chronomètre est arrêté, ou à la suite d'un panier réussi marqué par les adversaires de l'équipe qui ont fait la demande.

La marque

■ On compte un, deux ou trois points pour un panier réussi. Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte un (1) point - un panier réussi du terrain compte deux (2) points - un panier réussi de la zone du panier à 3 points compte trois (3) points.