



Règlement Special Olympics Belgium

Basketball

Juin 2017

Special Olympics

Belgium





SOMMAIRE

CHAPITRE 1: GENERAL	4
CHAPITRE 2: TERRAIN ET EQUIPEMENT	4
CHAPITRE 3: REGLEMENT DE LA COMPETITION	5
Article 1: 5 contre 5: Full Court	5
Article 2: 3 contre 3: Half Court	6
Article 3: Unified Sports	10
CHAPITRE 4: NIVEAU	11
Article 1: Procédure de classification du joueur/de la joueuse	11
Article 2: Procédure de classification des équipes	11
Article 3: Catégories de niveaux pour les équipes	11
Article 4: Matchs de divisioning	13
CHAPITRE 5 : INSTRUCTIONS CONCERNANT LA COMPETITION	13
Article 1: L'équipe	13
Article 2: La compétition	13
CHAPITRE 6: BSAT	14
Article 1: BSAT - Rebonds	14
Article 2: BSAT - Dribble	15
Article 3: BSAT - Shooting	16
CHAPITRE 7: SKILLS INDIVIDUELLES (Compétition d'aptitudes individuelles)	17
Article 1: Dribble de vitesse (Speed dribble)	17
Article 2: Compétitions d'aptitudes individuelles	18
• Niveau 1	18
a. Épreuve 1: Passe ciblée	18
b. Épreuve 2: Dribble sur 10 m	19
c. Épreuve 3: Tir sur place (Spot shots)	20
• Niveau 2	21
a. Épreuve 1: Dribble sur 12 m	22
b. Épreuve 2: Shooting	23
c. Épreuve 3: Réception et passer (Catch & Pass)	24





CHAPITRE 8: FEUILLE DE SCORES BASKETBALL BSAT	26
CHAPITRE 9: FEUILLE DE SCORES BASKETBALL SKILLS NIVEAU 1	27
CHAPITRE 10: FEUILLE DE SCORES BASKETBALL SKILLS NIVEAU 2	28

Ce règlement officiel de Basketball Special Olympics est d'application pour toutes les compétitions de Basketball Special Olympics en Belgique. Ce règlement est rédigé par Special Olympics Inc. et retravaillé en français par Special Olympics Belgium. Le contenu de ces pages peut être multiplié et copié à condition de mentionner explicitement la source, c.-à-d. le logo et la dénomination de Special Olympics Belgium.
Le logo est disponible sur demande auprès de: info@specialolympics.be.





CHAPITRE 1: GENERAL

Les règlements de sport officiels Special Olympics sont valables pour toutes les compétitions Special Olympics de Basketball. En tant qu'organisation de sport internationale, Special Olympics a basé ces règlements sur les règlements de la FIBA et les règlements des fédérations nationales (KBBB). Les règles FIBA sont valables pour les compétitions internationales. Les compétitions nationales peuvent avoir lieu suivant les règlements nationaux propres, sauf si ceux-ci sont en contradiction avec les règlements Special Olympics. Dans ce cas on doit se conformer aux règlements officiels Special Olympics.

CHAPITRE 2: TERRAIN ET ÉQUIPEMENT

- Un ballon de basket numéro 7 (diamètre inférieur 74,9 et 78 cm et pesant 567 à 650 gr) peut être utilisé en compétition hommes (14 ans et plus).
- Les femmes utilisent un ballon numéro 6 (diamètre 72,4 et 73,7 cm et pesant 510 à 567 gr)
- Pour le basket enfants (-14 ans) un ballon numéro 5 sera utilisé (diamètre 68,6 et 72,4 cm et pesant 379 à 454 gr)
- 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 2,60 m (8 pieds) de hauteur peut être utilisé en compétition junior (<12 ans).





CHAPITRE 3: RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

Article 1: 5 contre 5 Full Court

1. Répartition en séries

- a) Avant la compétition, l'entraîneur principal doit soumettre les résultats des trois Tests d'Evaluation d'Aptitudes au Basket (BSAT) : le rebond, le dribble et le shooting. (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 d'aptitudes au basket suivent en Section D.)
- b) Le 'score d'équipe' sera calculé en additionnant les résultats des sept meilleurs joueurs et en divisant le total obtenu par sept.
- c) Les équipes sont initialement regroupées en séries selon leur score d'équipe de BSAT.
- d) Si l'organisateur du tournoi n'applique pas les BSAT, le « divisioning » sera fait par le Swiss Ladder System.
- e) En fonction de leur jeu sur le terrain, l'entraîneur principal doit également identifier ses cinq meilleurs joueurs en apposant un astérisque à côté de leur nom.
- f) Un tour ou des tours de divisioning (selon le nombre d'équipes participantes) seront alors organisés pour finaliser la procédure de répartition en séries.
 - Durant le tour de divisioning, les équipes joueront un ou plusieurs matchs, chacun d'une durée minimale de 6 minutes.
 - Chaque équipe sera tenue de faire jouer tous ses membres.
- g) Le but final du comité de sélection est de faire des séries homogènes. Les décisions du comité de sélection sont définitives et ne peuvent donc pas être révoquées.

2. 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 basketball, dans le cadre des Special Olympics. Ces adaptations sont facultatives, et chaque programme individuel Special Olympics décide de leur application ou non.

- L'organisateur du tournoi détermine la durée du match.
- Le joueur portant des accessoires médicaux doit le signaler avant le début du match. Les documents médicaux ad-hoc seront présentés.
- Pour les ajustements spécifiques voir paragraphe C.

3. Equipe et joueurs

- a) Une équipe se compose de cinq joueurs sur le terrain.
- b) Une équipe se compose de minimum 7 et maximum 10 joueurs.





4. *Equipement:*

- a) Tous les joueurs doivent porter des maillots de basketball numérotés et de chaussures de basketball avec semelles plates en caoutchouc.
- b) Les maillots ont tous la même couleur et le même style.
- c) Si on porte des sous-vêtements, ils doivent avoir la même couleur que la couleur de base de l'équipement d'équipe. Les sous-vêtements ne sont pas obligatoires pour tous les joueurs. Les manches courtes sont permises (des manches découpées ou des bords effilochés ne sont pas permis).
- d) Colliers, boucles d'oreilles, bracelets, montres, piercings visibles doivent être retirés avant le début du match.
- e) Le port d'un couvre-chef pour raisons religieuses doit être communiqué avant le début du tournoi et les mêmes règles s'appliquent pour les couvre-chefs médicaux. Le couvre-chef se constitue d'une pièce et d'une seule couleur, aucune forme de décoration n'est permise.
- f) Exception : l'athlète peut porter un bandeau s'il n'est pas plus large que 5cm.
- g) En cas de couvre-chef (protection), l'athlète doit remettre une attestation médicale à l'organisation du tournoi. Le couvre-chef doit être fabriqué d'une manière sûre (sportivement).
- h) Les athlètes qui ne se conforment pas à ce code vestimentaire ne peuvent pas participer au tournoi.

Article 2: 3 contre 3 : Half Court

1. *Répartition en séries*

- a) 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 shooting, pour chaque joueur sur base de ses 5 meilleurs résultats.
- b) En fonction de leur jeu sur le terrain, l'entraîneur principal doit également identifier ses trois meilleurs joueurs en apposant un astérisque à côté de leur nom.
- c) Le score de l'équipe sera déterminé en additionnant les résultats des quatre meilleurs joueurs et en divisant le total obtenu par quatre.
- d) Les équipes sont initialement regroupées en séries en fonction de leur score BSAT en équipe.
- e) Un tour de matchs de divisioning est alors organisé pour finaliser la procédure de répartition en séries.
 - Au cours du tour de divisioning, les équipes joueront un ou plusieurs matchs, chacun d'une durée maximale de six minutes.
 - Chaque équipe sera tenue de faire jouer tous ses membres.
- f) Le but final du comité de sélection est de faire des séries homogènes. Les décisions du comité de sélection sont définitives et ne peuvent donc pas être révoquées.





2. Objectif

- a) Le basketball en demi-terrain peut permettre d'augmenter le nombre d'équipes pour la compétition de basket dans le cadre des Special Olympics.
- b) Ceci peut également permettre d'aider des athlètes d'un niveau inférieur de capacités à progresser en vue de matchs sur terrain complet.
- c) Néanmoins tous les efforts doivent être faits pour que le jeu de basket en équipe soit conforme au règlement.

3. Zone de jeu et équipement

- a) Chaque demi-terrain d'un terrain de basketball peut être utilisé. Le terrain sera délimité par la ligne de fond sous le panier, deux lignes latérales et la ligne de demi-terrain.
Tous les joueurs d'une équipe portent le même maillot officiel de la même couleur. Le maillot de chaque joueur sera numéroté sur l'avant et l'arrière avec des chiffres d'au moins 20 centimètres de hauteur dans le dos et de 10 centimètres sur l'avant. Les chiffres doivent être d'au moins 2 centimètres de largeur.

4. Equipe et joueurs

- a) Une équipe peut compter jusqu'à cinq joueurs, dont deux remplaçants.
- b) Le basketball sur demi-terrain est un jeu de 3 contre 3. Chaque équipe doit démarrer le match avec trois joueurs, sinon le jeu sera déclaré perdu. Pendant le match une équipe peut se trouver avec 2 joueur à cause d'une blessure.

5. Le jeu

- a) 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).
- b) 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).
- c) L'équipe qui a le ballon 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 la pile ou face.
- d) 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.
- e) 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 en chaque cas de ballon non jouable.

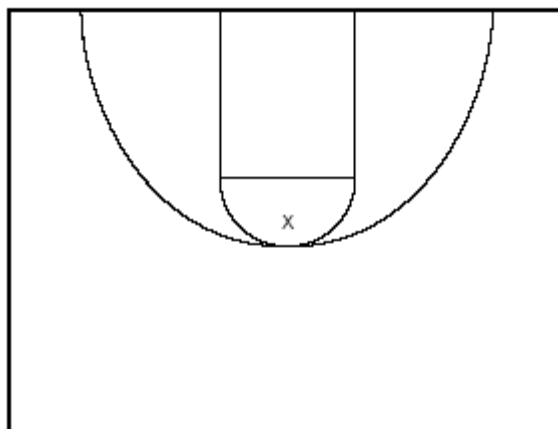




6. Le match

- a) L'arbitre reprend chaque ballon qui sort du terrain.
- b) Le ballon est mort après une faute ou une infraction, un panier à deux points, ou chaque fois que l'arbitre siffle.
- c) Le ballon 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 marquante conserve le ballon.
- d) La remise en jeu dans tous les cas (faute, infraction, rentrée, 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 rentrées et tous les paniers marqués. Le joueur qui remet le ballon en jeu se trouvera à 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.
- e) 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.
- f) Il y a infraction lorsque la défense, qui vient d'obtenir le ballon, tente un tir sans le remettre derrière la ligne de sortie étendue. L'équipe adverse reçoit le ballon au spot 'X' (voir image p9).
- g) On peut procéder à des remplacements après un ballon mort. Lorsqu'une équipe fait un remplacement, l'autre équipe doit avoir la possibilité de le faire également. Les joueurs qui entrent doivent se présenter à la table où sont notés les scores et être introduits dans le match par l'arbitre.
- h) 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 une blessure d'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.
- i) Il y a "ballon tenu" 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.
- j) 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 un avantage ou mettre le joueur opposé en position désavantageuse.
- k) Les arbitres accordent à un joueur ou un entraîneur un temps mort par un signe oral ou de la main.





7. Fautes et pénalités

- a) Une faute est une infraction au règlement impliquant un contact personnel avec un opposant ou un comportement non sportif. Elle est attribuée à l'attaquant.
- b) A chaque faute (individuelle, collective, technique), l'équipe adverse récupère le ballon à l'endroit indiqué derrière la ligne de faute étendue et dans le cercle de délimitation au bout de la raquette.
- c) Si un joueur est victime d'une faute durant son tir et fait un panier, le panier est accordé. L'équipe marquante conserve également le ballon. Dans tous les cas, aucun lancer franc n'est accordé ou tenté.
- d) 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 au joueur et à l'entraîneur. Une mauvaise conduite répétée ou flagrante et une faute intentionnelle provoqueront la sortie du joueur.
- e) 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.
- f) 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.

8. Points importants

- a) Tout double dribble par un joueur constitue une infraction.
- b) Adaptations facultatives : Un joueur peut faire deux pas de plus que ce qui est autorisé. Toutefois, si le joueur marque un point, s'il 'marche', ou échappe à la défense à la suite de ces pas supplémentaires, un avantage a été obtenu. Une infraction est immédiatement sifflée





Article 3: Unified Sports

1. Unified Sports compétition d'équipes

- a) L'équipe existe d'un nombre proportionnel d'athlètes et de partenaires.
 - 5 contre 5 : 6 athlètes et 4 partenaires
 - 3 contre 3 : 3 athlètes et 2 partenaires
- b) Pendant la compétition il est obligatoire d'avoir :
 - 5 contre 5 : 3 athlètes en 2 partenaires
 - 3 contre 3 : 2 athlètes en 1 partenaires
- c) Chaque équipe disposera d'un entraîneur adulte non joueur responsable de l'alignement et de la conduite de l'équipe durant la compétition.





CHAPITRE 4: NIVEAU

Article 1: Procédure de classification du joueur/de la joueuse

- a) Chaque athlète doit participer aux tests BSAT ou au Swiss Ladder System. Si ce n'était pas le cas il/elle ne peut pas participer aux compétitions et ne peut pas non plus participer aux skills individuels.
- b) Le niveau du joueur/de la joueuse sera déterminé sur base du score total des tests BSAT exécutés. (Test de rebond + test de dribble + test de tir)
- c) En cas de manque de temps, le responsable du tournoi peut décider de raccourcir la durée de certains tests (p.ex. : en prestation de la moitié du temps, le score sera multiplié par 2).
- d) De ce total des scores dépendra la catégorie de niveau dans laquelle il/elle sera inscrit(e) pour les skills individuels. La réalisation des skills individuels donnera lieu à une remise de médailles (individuelles).

Article 2: Procédure de classification des équipes

- a) Le niveau de l'équipe sera déterminé par la moyenne des scores BSAT des 7 meilleurs joueurs/joueuses de l'équipe ou par le Swiss Ladder System.
- b) Cette moyenne des scores ou le résultat du Swiss Ladder System déterminera dans quelle catégorie de niveau l'équipe sera mise.
- c) Le responsable du tournoi décide quelles équipes seront mises ensemble dans une « série ». La constitution des séries dépendra des matchs de divisioning. (Voir plus loin)

Article 3: Catégories de niveaux pour les équipes

Les catégories de niveau ci-dessous sont basées sur la moyenne BSAT-score de l'équipe. Si le BSAT n'est pas pris au début du tournoi, la détermination du niveau sera faite sur base des résultats du Swiss Ladder System.

Catégorie Niveau FIBA

Score BSAT: 65 +

- Règlement FIBA
- Adaptations : Néant
- Pas de pénalisation : Néant

Catégorie Niveau 1

Score BSAT: 55 à 64

- Règlement FIBA
- Adaptations : Néant
- Pas de pénalisation : Néant





Catégorie Niveau 2

Score BSAT : 45 à 54

- Règlement FIBA
- Adaptations : Néant
- Pas de pénalisation : Néant

Catégorie Niveau 3

Score BSAT : 35 à 44

- Règlement FIBA
- Adaptations :
Dépassement des 8 secondes sur son propre terrain
Dépassement des 24 secondes du temps d'attaque
Règle des 3 seconds est prolongée à 5 secondes
- Pas de pénalisation :
Le joueur peut prendre deux pas en plus que permis par les règles KBBB.
Lorsque le joueur marque ou échappe aux défenseurs par application de cette règle, celui-ci a un avantage et un marcher doit être sifflé.

Catégorie Niveau 4

Score BSAT : 25 à 34

- Règlement FIBA
- = Niveau 3
- Adaptations auprès du Niveau 3 :
Règle des 5 seconds est abolie
- Pas de pénalisation :
Passes de retour dépassant la ligne médiane
Erreur du nombre de pas jusqu'à 3 en cas de tentative de panier

Catégorie Niveau 5

Score BSAT : 0 à 24

- Règlement FIBA
- = Niveau 4
- Adaptations auprès du Niveau 4 :
Ligne de lancer franc est déplacée vers l'avant
Eventuellement jouer avec des anneaux plus bas (2,60 m). Le responsable du tournoi décide
- Pas de pénalisation :
Erreur du nombre de pas jusqu'à 4 en cas de tentative de panier
Erreur du nombre de pas après réception du ballon ou après l'arrêt du dribble
Dribbler avec 2 mains
Le lancer franc est pris dans les 10 secondes, à partir du moment où le joueur reçoit le ballon de l'arbitre.





Article 4: Matchs de divisioning

- Le responsable du tournoi décide de la durée de ces matchs
- Tous les joueurs/joueuses d'une équipe doivent prendre part au jeu pendant ces compétitions. Le responsable du tournoi peut obliger les coaches à faire participer des joueurs non inclus dans l'équipe.
- La première compétition de chaque équipe sera choisie au hasard.
- Puis le responsable du tournoi ou le Swiss Ladder System décide de la suite de ces compétitions. Il décide ensuite qui jouera contre qui, pour arriver finalement, tenant compte aussi des résultats de la catégorie de niveau de chaque équipe, à une mise en séries définitives.
- Le responsable du tournoi fera ceci d'une façon objective. Dans l'intérêt de la collectivité, une bonne répartition des séries aboutira à un tournoi réussi. En aucun cas une réclamation pourra être déposée contre la constitution des séries.

CHAPITRE 5 : INSTRUCTIONS CONCERNANT LA COMPETITION

Article 1: L'équipe

- Chaque équipe doit compter minimum 7 et maximum 10 joueurs/joueuses
- Une équipe qui se présente à un match avec moins de 5 joueurs perd la compétition avec un score forfaitaire de 20-0 (Cette compétition rapporte 0 point à l'équipe)
- Chaque équipe prévoit un set de T-shirts de couleur claire et un de couleur foncée, numérotés sur le devant et le dos de 4 à 15. Les shorts doivent être uniformisés et non numérotés.

Article 2: La compétition

- Les compétitions seront jouées selon le règlement FIBA et le règlement belge Special Olympics.
- Chaque joueur/joueuse joue tout le tournoi avec le même numéro.
- La durée de la compétition, la pause et les temps morts sont marqués dans le règlement du tournoi, qui sera élaboré par le responsable du tournoi.
- Les compétitions seront jouées dans l'esprit Special Olympics. Personne n'aime être ridiculisé et personne n'a intérêt à un score écrasant. Il ne faut pas perdre volontairement mais plutôt inclure les plus faibles dans l'équipe gagnante ce qui peut rééquilibrer le cours d'une compétition.
- Une conduite non sportive et/ou agressive vis-à-vis des arbitres, des officiels ou des supporters, peut entraîner l'exclusion du (des) joueur(s) et/ou de l'équipe.
- Le responsable du tournoi tranche les éventuels conflits.

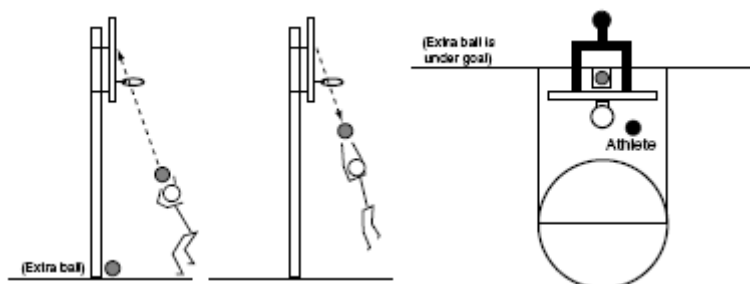




CHAPITRE 6: BSAT

Tests d'évaluation des aptitudes de basketball (BSAT)

Article 1: BSAT - Rebonds



1. Description

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

2. Test

Durée: 30 secondes pour chacune des deux épreuves.

Un joueur se place en face du panneau, 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 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.

3. Etablissement de score

Un point est décerné chaque fois que le joueur attrape le ballon qui a rebondi sur le panneau et pendant que le joueur est au-dessus du sol.

La meilleure des deux épreuves est retenue.

4. Accompagnement

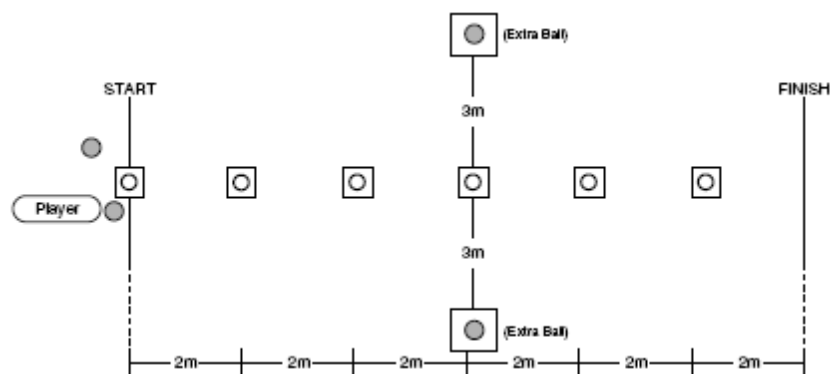
Des volontaires gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test.

Le volontaire A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire A donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : " Ready?, Go". 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 lorsqu'il sort du jeu. Le volontaire C chronomètre et enregistre le score de l'athlète. Chaque volontaire ne fait que gérer le test et la zone de jeu.





Article 2: BSAT - Dribble



1. Description

Une partie du terrain de basketball (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

2. 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 à la droite ou à 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.

3. 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 des cônes pendant 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'une demi-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.

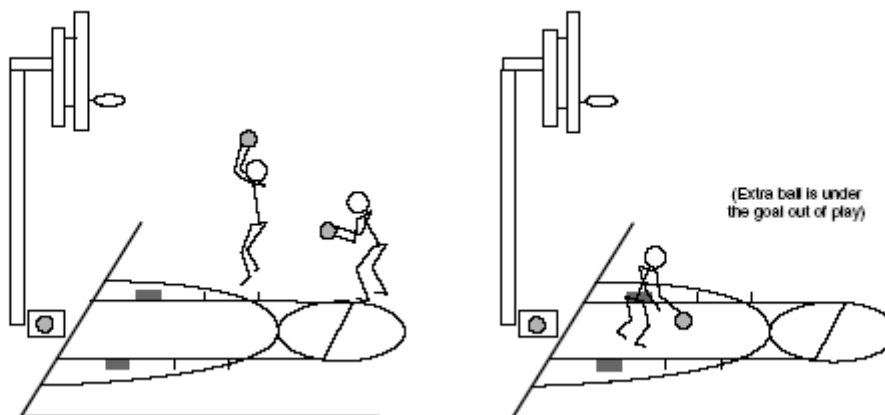
4. Accompagnement

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





Article 3: BSAT- Shooting



1. Description

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.

2. Test

Durée : Une épreuve d'une minute.

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 le panier 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 le maximum de paniers tels que décrits ci-dessus en une épreuve de deux minutes.

3. Etablissement du score

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

4. Accompagnement du score

Des volontaires gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le volontaire A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire A donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Ready?, Go". Et il compte le nombre d'essais réalisés 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 volontaire ne fait que gérer le test et la zone de jeu.

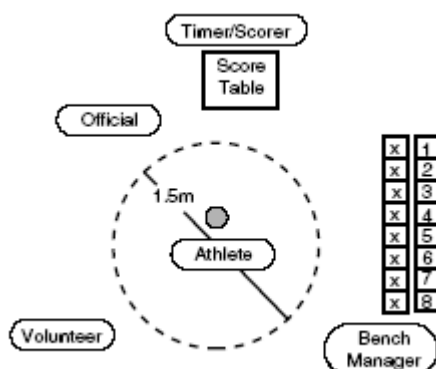




CHAPITRE 7: SKILLS INDIVIDUELS (Compétition d'aptitudes individuelles)

Article 1: Dribble de vitesse (speed dribble)

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



1. Equipement

- Mètre ruban
- Ruban adhésif au sol ou craie
- Un ballon de basket (taille du ballon : hommes +14 ans = 7 / femmes et enfants - 14 ans = 5)
- Chronomètre
- Table pour ceux qui notent le score
- Sifflet.

2. Description

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

3. Règles

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

4. Etablissement du score

- L'athlète marque un point par dribble réglementaire dans les 60 secondes.
- Le décompte de temps s'arrête et l'épreuve prend fin lorsque le ballon de basket sort du cercle pour la troisième fois.





Article 2: Compétition d'aptitudes individuelles

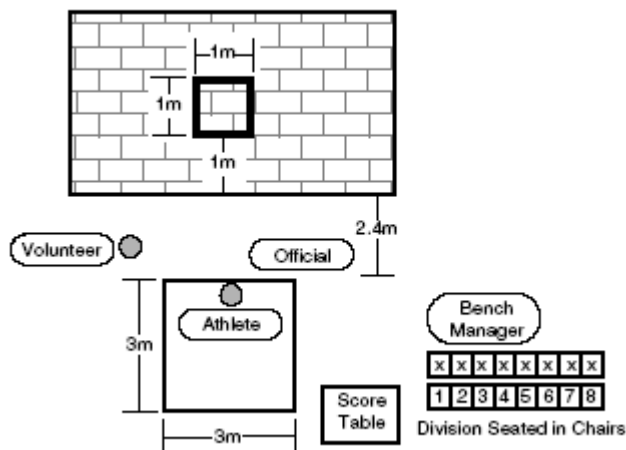
Il y a 2 niveaux de compétition d'aptitudes individuelles

1. Niveau 1 :

Trois épreuves constituent cette compétition d'aptitudes individuelles : Passe ciblée, dribble sur dix mètres, spot shots (tir sur place).

- 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 ciblée, dribble sur dix mètres, spot shots (tir sur certaines places).
- Le score final de l'athlète est déterminé en additionnant les scores atteints dans chacune de ces trois épreuves.
- Une présélection des athlètes sera effectuée sur base du total de leur score dans ces trois épreuves.
- Un schéma de chaque épreuve est défini en indiquant le nombre et le positionnement suggéré pour les volontaires qui vont s'en occuper. Il est également suggéré que les mêmes volontaires s'impliquent dans une même épreuve pendant toute la compétition, pour en assurer la cohérence.

Épreuve 1 : Passe ciblée



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 567g [18-20 onces] peut éventuellement être utilisé), paroi plate, craie ou ruban adhésif au sol, et mètre ruban.





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.

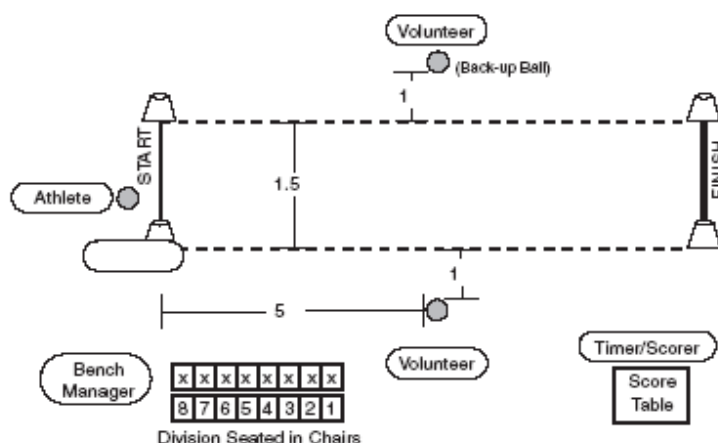
La roue avant de la chaise roulante d'un athlète ne peut pas dépasser la ligne.

L'athlète a le droit de faire cinq tirs.

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, mais doit se trouver 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 tirs.

Épreuve 2: Dribble sur 10m



Conversion Chart	
Seconds	Points
0-2	30
2.1-3	28
3.1-4	26
4.1-5	24
5.1-6	22
6.1-7	20
7.1-8	18
8.1-9	16
9.1-10	14
10.1-11	12
12.1-14	10
14.1-16	08
16.1-18	06
18.1-20	04
20.1-22	02
22.1v	01

1) Objectif

Het meten en inzicht krijgen in de snelheid en vaardigheid van de speler om met een basketbal te dribbelen.

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, mètre ruban et chronomètre.





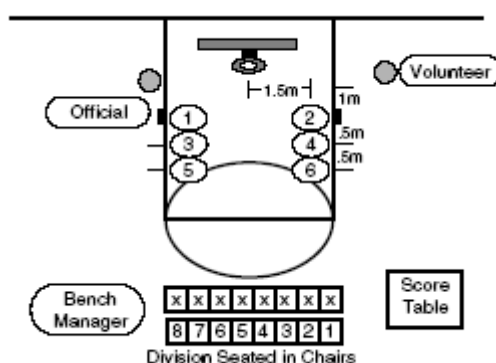
3) Description

- L'athlète démarre derrière la ligne de départ et dribble 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.
- 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 du couloir de 1,5 m, l'athlète peut soit prendre 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 "Go", 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 (p.ex. dribbler à deux mains, porter le ballon, etc.).
- L'athlète fait 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 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.

Épreuve 3 : Tir sur place (Spot Shots)



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, mètre ruban, et un panneau de support avec l'anneau réglementaire à 3,05 m (10 pieds) de hauteur (pour les compétitions juniors, on peut utiliser un anneau à 2,60 m de hauteur [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'anneau. 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'avant.
- 3 & 4 = 1,5 m (4'11") vers la gauche et la droite plus 1,5 m (4'11") vers l'avant.
- 5 & 6 = 1,5 m (4'11") vers la gauche et la droite plus 2 m (6'6 3/4") vers l'avant.
- L'athlète tente deux tirs de panier 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'anneau, on obtient un point.

2. Niveau 2:

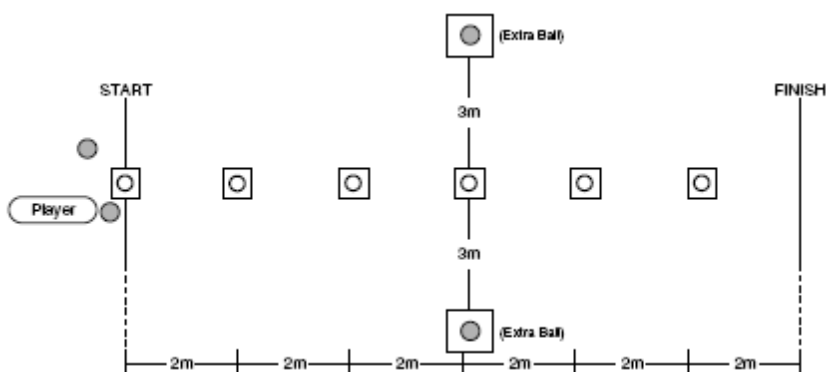
3 épreuves constituent cette compétition d'aptitudes individuelles : dribble sur 12 mètres, attraper et passer le ballon (Catch & Pass) et shooting (Perimeter Shooting)

- 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.
- Le score final de l'athlète est déterminé en additionnant les scores atteints dans chacune de ces trois épreuves.
- Une présélection des athlètes sera effectuée sur base du total de leur score dans ces trois épreuves.
- Un schéma de chaque épreuve est défini en indiquant le nombre et le positionnement suggéré pour les volontaires qui vont s'en occuper. Il est également suggéré que les mêmes volontaires s'impliquent dans une même épreuve pendant toute la compétition, pour en assurer la cohérence.





Epreuve 1: Dribble sur 12m



1) Objectif

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

2) Description

Une partie du terrain de basket (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.

3) 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, il revient et répète le même slalom. Ainsi de suite il essaye de compléter le plus de boucles possibles. 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.

4) 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 des cônes pendant 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'une demi-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.



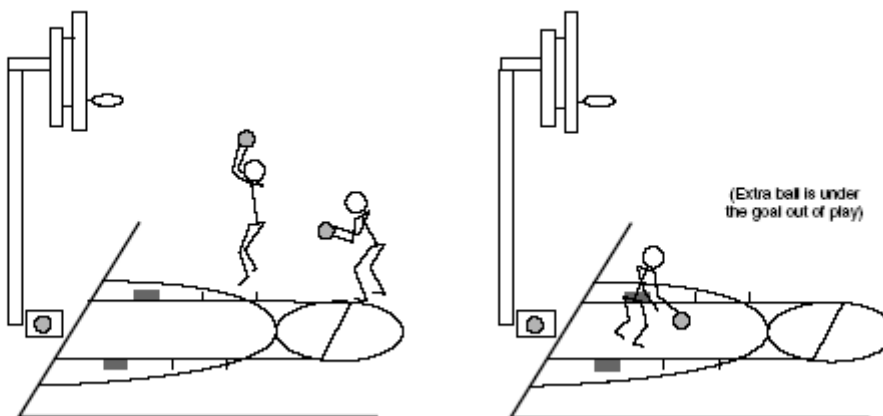


5) Accompagnement

Des bénévoles gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le volontaire A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire A donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Ready ? Go". Et il compte le nombre de cônes passés par le joueur en 60 secondes. Les volontaires B et C se trouvant derrière les ballons de réserve, 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.

Epreuve 2 : Shooting



1) Objectif

Permet de mesurer la capacité d'un athlète à tenter un panier.

2) Description

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.

3) Test

Durée : une minute.

Le joueur se place n'importe où dans l'espace de lancers francs.

Le joueur dribble vers le panier 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 le maximum de paniers tels que décrits ci-dessus dans une minute.

4) Etablissement du score

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



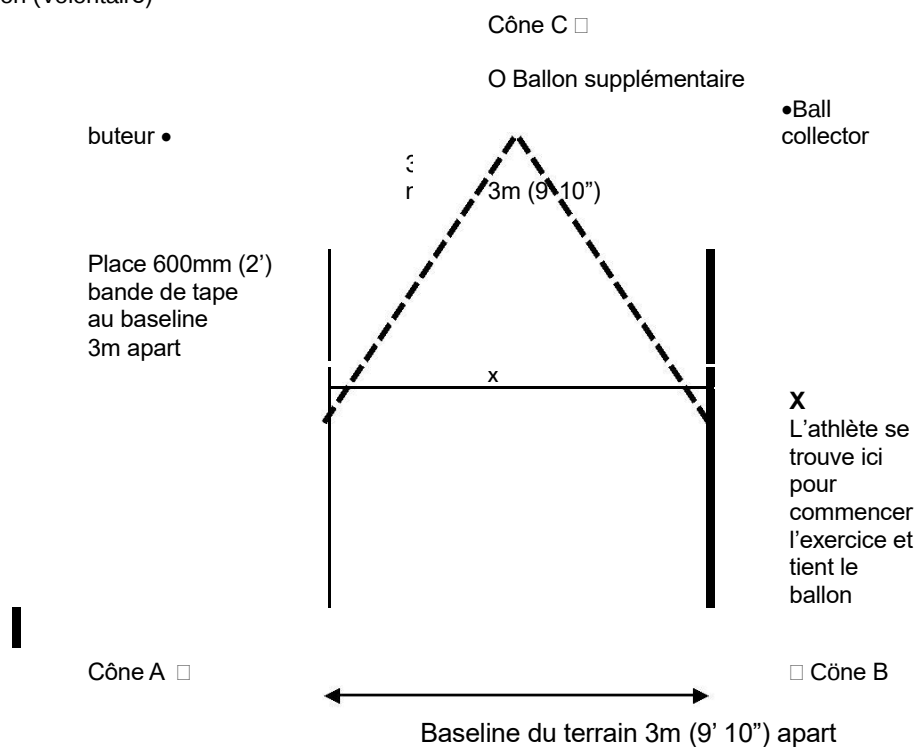


5) Accompagnement:

Des bénévoles gèrent le test et ne peuvent interférer avec aucun des joueurs passant le test. Le volontaire A donne les instructions au groupe passant le test tandis que le volontaire B fait une démonstration du test en conditions réelles. Le volontaire A donne un ballon de basket au joueur qui passera le test, lui demande s'il est prêt, puis lui dit : "Ready ? Go". Et il compte le nombre d'essais 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

Épreuve 3: Réception & passer (Catch & Pass)

•Donneur du ballon (Volontaire)



1) Objectif

Permet de mesurer la capacité d'un athlète à passer et attraper le ballon.





2) Description

- 3 cônes, 2 ballons du basketball, du ruban adhésif au sol, un sifflet, un panneau d'affichage et un chronomètre
- 2 lignes de ruban de 60 cm de longueur séparés de 3 mètres. Les cônes forment un triangle. La base est formée par les cônes A et B. Le cône C est séparé 3 mètres des deux cônes A et B.
- Une petite croix est attachée au centre de la ligne formée par les cônes A et B. Cette petite croix est le point de départ. L'athlète s'y trouve avec le ballon dans les mains.
- « Le passeur » se trouve derrière le cône C.
- Le ballon de réserve se trouve à côté du cône C.

3) Test

- Durée : Une épreuve d'une minute.
- Au signal de départ l'athlète passe le ballon au « passeur » (cône C) et se déplace aussi vite que possible du cône A vers le cône B.
- Quand l'athlète atteint le cône A ou le cône B, « le passeur » passe le ballon à l'athlète. L'athlète doit attraper le ballon.
- L'athlète DOIT avoir au moins un pied au-delà de la ligne d'arrivée au moment où il attrape le ballon.
- Lorsqu'il se trouve derrière la ligne d'arrivée, l'athlète doit, en effectuant une « chest pass » renvoyer le ballon au « passeur ». Au moment de la passe, les 2 pieds de l'athlète doivent se trouver au-delà de la ligne d'arrivée.
- Après la passe, l'athlète se déplace vers le cône opposé. Là il va attraper et passer le ballon de nouveau.
- Le joueur continue l'exercice pendant 60 secondes
- Une « bounce pass » est autorisée s'il s'agit d'un athlète de moindre niveau.

4) Etablissement du score

- Un point est attribué pour chaque bonne passe vers le passeur (il doit être possible d'attraper le ballon).
- Un point est attribué pour chaque ballon que l'athlète peut attraper (il doit attraper le ballon immédiatement)
L'athlète doit avoir le contrôle du ballon, autrement il ne peut pas marquer des points





FEUILLE DE SCORES BASKETBALL BSAT

BSAT: Rebonds		
Faire des rebonds pendant 30 secondes Le joueur ne peut pas avoir les pieds par terre quand il attrape le ballon	2 Essais	
	Essai 1	Essai 2
Le meilleur essai		

BSAT Dribble: Slalom sur 12 mètres	
Dribble pendant 60 secondes. Chaque cône passé vaut 1 point Maximum 5 points par 12 mètres	
Total nombre de points	

BSAT: Shooting (1 minute)	
Nombre total de tirs corrects	
Total de Shooting	

TOTAL DES POINTS TESTS BSAT





FEUILLE DE SCORES BASKETBALL SKILLS NIVEAU 1									
<i>Passe ciblée (Target pass)</i>									
3 points		Touche le mur dans le carré							
2 points		Touche les lignes du carré							
1 point		Touche uniquement le mur							
0 point		Ballon rebondit devant le mur							
Point en plus		Ballon rattrapé correctement							
		Cinq essais – maximum 4 points par essai							
1		2		3		4		5	
Total des 5 essais									
<i>Attribution des points dribble sur 10 mètres</i>									
Secondes	0-2	2.1-3	3.1-4	4.1-5	5.1-6	6.1-7	7.1-8	8.1-9	
Points	30	28	26	24	22	20	18	16	
Secondes	9.1-10	10.1-12	12.1-14	14.1-16	16.1-18	18.1-20	20.1-22	22.1+	
Points	14	12	10	8	6	4	2	1	
Dribble sur 10 mètres						2 essais			
Minimum 1 point						essai 1		essai 2	
Tout dribble non valable est pénalisé de 1 seconde									
Le meilleur essai									
<i>Tir sur place : Spot Shots</i>									
1 point		Pas de score, mais le ballon touche l'anneau ou le panneau							
2 points		Score spots 1 & 2							
3 points		Score spots 3 & 4							
4 points		Score spots 5 & 6							
<i>Tir sur place : Spot Shots</i>									
Spot 1	Spot 2	Spot 3	Spot 4	Spot 5	Spot 6				
Total des 6 tirs									
<i>60 secondes dribble de vitesse (Speed dribble)</i>									
chaque dribble correct vaut 1 point									
Nombre total de dribbles									
TOTAL DES POINTS DES TESTS D'APTITUDES									





FEUILLE DE SCORES BASKETBALL SKILLS NIVEAU 2

Dribbler: 12 mètres slalom

Dribble 60 secondes.
 Chaque passage d'un cône = 1 point.
 Maximum 5 points par 12 mètres.

Total des points

1 minute shoot autour du cercle (2 points par score)

Total shoots marqués

Total des points autour du cercle

Réception et passer

1 point par bonne réception
 1 point par bonne passe.

Total

TOTAL DES POINTS TESTS NIVEAU 2

TOTAL DES POINTS TEST NIV 1 + TEST NIV 2

