

Règlement de Jeu de la Discipline BaskIN (Rev. 20)¹

Pour tout ce qui n'est pas défini dans le Règlement du jeu suivant, il convient de se référer au Règlement Technique Officiel du Basketball de la Fédération Italienne de Basketball (FIP) **en vigueur** et à tous les amendements officiels ultérieurs, y compris ceux qui ne sont pas encore intégrés au texte officiel mais publiés dans des documents séparés. Pour la pratique en dehors du territoire italien, les Règles de référence sont celles de la fédération nationale de la FIBA concernée (par exemple, la Fédération Française de basket-ball FFBB pour la France) et, en l'absence d'une fédération de référence, celles de la FIBA elle-même.

Les modifications proposées sont surlignées en bleu "révision 19" et en jaune "révision 20" et concernent : **Introduction du nouveau rôle 2P - Rôle 1 et distance minimum de tir- Rôle 1 ou 1S obligatoirement sur le terrain s'il y a trois rôles 5- Action de tir spécifiée pour le rôle 1S selon le procès-verbal de la CTN- Rôle 2T et ballon perdu dans sa zone – L'entrée dans la zone des rôles 1 ou 1S ne doit pas être rejouée en cas de faute ou d'invasion - Seul le rôle 2T peut être aidé physiquement par le tuteur- Le pivot ne peut pas intercepter le ballon en dehors de sa zone latérale – Faute technique : tout le monde peut tirer le lancer franc – Changement : ne peut s'effectuer qu'après le panier marqué/tiré du pivot, jamais avant – Temps mort : possibilité d'accumulation.**

Rôles 1 et 1S modalités de communication avec l'arbitre - Rôle 1S (modification de la largeur de la rampe) - Rôle 2T précision sur le rebond - Rôle 3 rapport course/dribble - Rôle 2 précision sur le soutien du tuteur pour le tir - Rôle 4 possibilité de marquer en double pas - modification de la défense sur le tir du rôle 4 féminin - rôles 5, inscriptions sur la feuille de match - entrée sur le terrain obligatoire pour tous les joueurs au moins une fois dans les deux premiers quarts temps et dans les deux derniers quarts temps.

La partie de la Règle n° 8 relative aux "aides offensives" illégales, qui était expérimentale, a été rendue officielle. Modification de la définition des joueurs par l'introduction du terme : joueur avec ou sans handicap.

Révisions précédentes :

N° de Révision	Date	N° de Révision	Date	N° de Révision	Date
1	25/10/2007	8	14/11/2012	15	06/10/2021
2	25/08/2008	9	03/10/2013	16	19/11/2021
3	25/10/2008	10 "Integrata"	10/11/2014	17	02/09/2022
4	28/08/2009	11	02/11/2015	18	08/09/2023
5	14/05/2010	12	18/10/2016	19	25/09/2024
6	13/10/2010	13	05/09/2018	20	25/08/2025
7	12/10/2011	14	01/09/2019		

Caractéristiques

Terrain de jeu (spécifique)

- Terrain de basket standard avec ses deux paniers traditionnels à 3m05.
- Deux paniers latéraux placés sur le périmètre du terrain au niveau de la ligne médiane.
- Chaque panier latéral mesure 2,20 mètres de hauteur (mesure appliquée à l'anneau). La fixation d'un deuxième anneau est prévue en-dessous, à une hauteur de 1,10m pour les joueurs de rôle n°1 (ayant une force très réduite).
- Autour de chacun de ces deux paniers latéraux, une zone semi-circulaire d'un rayon de 3 mètres est tracée sur le terrain (éventuellement à l'aide de scotch). Cette ligne est divisée en 5 secteurs (voir schéma).

¹Merci à BaskIN France pour la traduction.

- Un deuxième demi-cercle de rayon de 3,70 m (donc légèrement plus grand) est tracé en pointillés pour indiquer la zone dans laquelle une faute défensive commise sur le porteur de balle (qui se dirigeait vers son pivot) implique automatiquement la remise du ballon au joueur "pivot" (de rôle 1 ou 2) pour effectuer un tir.
- Si la balle touche le poteau du panier latéral ou l'un des deux arceaux, l'action continue. Hors, si la balle touche la plateforme en plastique (ou le support du poteau) roues incluses, le ballon est considéré comme sorti.
- Sur le périmètre du terrain, une marque doit être tracée de part et d'autre de la zone latérale, à 2m de distance de chaque côté. Ces 2 marques servent pour les remises en jeu.

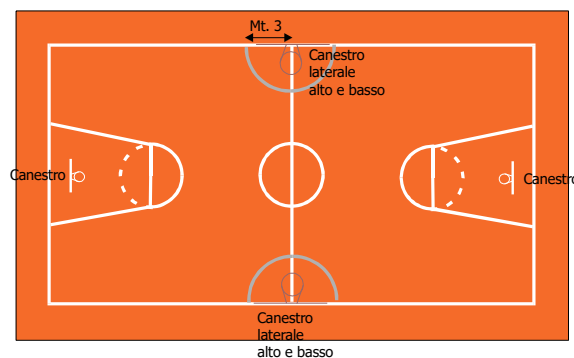


Figure 1 : Terrain de BaskIN



Figure 2 : Surface de la zone latérale agrandie avec division des 5 secteurs

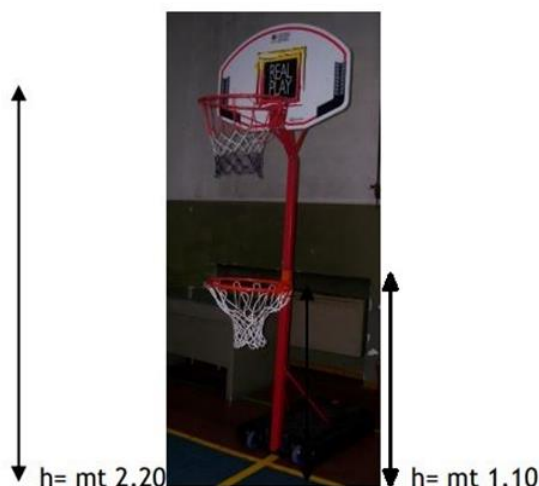


Figure 3 : Exemple de panier latéral

Temps de jeu

4 quart-temps de 8 minutes chacun.

A chaque fois que l'arbitre siffle, le chronomètre est arrêté.

Lors des tirs marqués sur paniers latéraux, le chronomètre est arrêté contrairement aux tirs marqués sur les paniers de basket traditionnels, excepté au cours des 2 dernières minutes du match et dans les éventuelles prolongations. En cas d'égalité à la fin du dernier quart temps, on donnera autant de périodes de 4 minutes que nécessaire.

Le ballon

Celui utilisé pendant le jeu est un ballon de taille 5 (le même qu'en mini-basket). D'autres balles de tailles et de poids différents peuvent être utilisées par les joueurs de rôle 1. Celles-ci doivent être placées au pied de chaque panier latéral. Les équipes, les arbitres et tous les officiels du terrain doivent vérifier au début de chaque quart temps que tous les ballons nécessaires soient bien présents.

L'arbitre

Au moins un arbitre est exigé.

Le nombre de joueurs

Limite de 14 joueurs par équipe dont **6 sur le terrain ; en cas de fautes ou de blessures, le nombre de joueurs sur le terrain ne doit pas être inférieur à 4. Si c'est le cas (seulement 3 disponibles), l'équipe concernée perd le match.**

Un rôle de 1 à 5 est attribué à chaque joueur selon les caractéristiques développées au point suivant. Chaque joueur a un numéro à 2 chiffres : le premier chiffre fait référence à son rôle et le second à son identification. La somme des premiers chiffres (indiquant le rôle) des joueurs présents sur le terrain, ne peut pas excéder 23. Tous les joueurs devront entrer sur le terrain. Les numéros doivent être bien visibles et inscrits sur le devant et le derrière des maillots de jeu.



Les rôles

Les rôles sont attribués selon la capacité du joueur à : utiliser ses membres supérieurs, marcher, courir et maîtriser son équilibre. Le premier chiffre du numéro inscrit sur la chasuble indique le rôle du joueur.

Numéro 5 : joueur avec ou sans handicap qui possède tous les fondamentaux du BaskIN.

Numéro 4 : joueur avec ou sans handicap ou avec une prothèse lui permettant de marcher et de courir (une évaluation fonctionnelle au cours du jeu confirmera ou non son rôle 4, si non, un rôle différent lui sera attribué). Il possède les grandes praxies (utilisation totale ou partielle des mains, le tir, la marche, un bon déplacement avec dribble régulier). Il peut effectuer le marché de départ et applique les fondamentaux du BaskIN à vitesse moyenne.

Numéro 3 : joueur avec ou sans handicap qui possède l'usage total ou partiel de ses mains, et qui est capable de tirer dans les paniers traditionnels. Il réussit à marcher ou courir en dribblant de manière continue ou discontinue. Il ne possède pas une course fluide mais une course lente, maladroite, peu coordonnée et/ou avec un faible équilibre.

Numéro 2 : joueur avec handicap qui possède l'utilisation totale ou partielle de ses mains pour tirer sur le panier latéral haut, capable de se déplacer seul dans la zone. Il n'est pas en capacité de courir (il existe le rôle 2R (R=run) qui est un joueur de rôle 2 capable de courir ou, si en fauteuil, il maîtrise les fondamentaux du basket-fauteuil). Quand il reçoit le ballon, il doit dribbler 2 fois, se placer au-delà de la ligne délimitant la zone dans l'un des 3 secteurs et tirer. (Le joueur de rôle 2R, doit tirer derrière la ligne des pointillés.) On ne peut pas lui faire obstruction. Il a 10 secondes pour tirer (7" pour les rôles 2R), à partir du moment où l'un de ses coéquipiers est entré dans la zone. Si le rôle 2 est un joueur en fauteuil qui a l'utilité de ses 2 bras, il doit se déplacer seul et dribbler 2 fois. S'il n'a la force et la capacité que d'un seul membre supérieur, le coéquipier lui ayant amené la balle, peut l'aider à se déplacer puis lui donner le ballon (pendant le déplacement, le marché et la reprise de dribble ne comptent pas. Le ballon peut être tenu en main par le tuteur tout en déplaçant le pivot). Par la suite, le rôle 2 n'a pas besoin d'effectuer les 2 dribbles. De plus, on peut donner le ballon au pivot après qu'il ait été placé en dehors de

la zone. Dans ce cas le rôle 2 est appelé 2T (2 + Tuteur). Ce rôle 2T est aussi attribué au joueur qui se déplace à l'aide d'un déambulateur puisqu'il ne peut ni prendre le rebond, ni transporter et ni récupérer le ballon. **Le Rôle 2 P (2 + Palla = Ballon) est un joueur de rôle 2 qui se déplace de manière autonome mais qui ne peut absolument pas manipuler et tirer avec le ballon de jeu.**

Numéro 1 : joueur avec handicap qui n'est pas en mesure de se déplacer (du fait de déficits moteurs), pas même en fauteuil sans assistance humaine. Il n'est pas capable, avec aucun de ses deux bras, de faire avancer le fauteuil d'au moins un tour de roue. Il ne possède que le tir. Il se situe dans la zone latérale et seuls ses coéquipiers peuvent lui apporter le ballon. Si le ballon est trop gros, on peut le remplacer par une balle plus petite de son choix, qui sera placée au pied du panier latéral. Le rôle numéro 1 à 10 secondes pour tirer à partir du moment où ses coéquipiers lui donnent le ballon. **La position de tir peut être choisie mais ne peut se situer à l'intérieur de l'arc de cercle dont le centre coïncide avec celui du panier bas (le point de contact avec le sol de la grande roue du fauteuil, ne peut pas le dépasser) et dont le rayon est R. Pour tracer l'arc de cercle, il faut définir son centre et son rayon R de la manière suivante. Déterminer la distance entre le bord intérieur de l'arceau et le poteau. Cette distance est notée A. On y ajoute la mesure du diamètre intérieur de l'arceau divisé par 2. Cette valeur (rayon de l'arceau) est B. La coordonnée du centre du cerceau sera alors C, égale à la somme de A+B. Le centre de l'arc de cercle délimitant la distance minimale, sera situé sur la ligne médiane à la distance C du bord intérieur de la ligne de touche. Le rayon de l'arc de cercle à tracer sera $R=80-C$ en centimètres. C'est un joueur pivot, donc aucune obstruction n'est possible.**

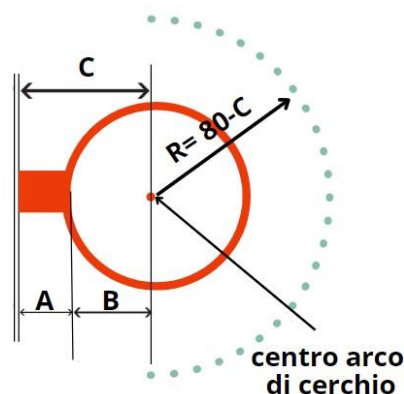


Figure 4

Récapitulatif des rôles

Peut uniquement utiliser ses mains pour tirer ; il est en fauteuil et ne peut pas le déplacer manuellement (il n'en a pas la force)	Peut utiliser ses mains ; capable de marcher et de courir de manière limitée ; (si en fauteuil, il possède assez de force dans au moins 1 bras)	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant de manière continu ou discontinu ; équilibre difficile ;	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant sans interruption ; les fondamentaux ne sont pas parfaitement maîtrisés	Il possède les fondamentaux du BaskIN : dribbler, tirer, tirer en double-pas, faire des passes, mener le ballon, défendre
PIVOT	PIVOT	vitesse lente	vitesse moyenne	vitesse rapide
1	2	3	4	5

Pour plus de détails sur l'attribution des rôles, veuillez-vous référer au document « Annexe A aux règles du jeu : la classification des rôles dans le BaskIN Révision 0 - septembre 2024 ». Pour l'observation en phase de jeu, voir le *Questionnaire d'Évaluation des Capacités* (Annexe B).

Les fonctions des joueurs

Les rôles 1 et 2 sont des pivots et on ne peut pas leur faire obstruction. Uniquement un pivot peut être dans la zone. Les rôles 3, 4 et 5 peuvent appliquer n'importe quel type de marquage.

Le **rôle 1** (pivot qui ne peut pas marcher) reste dans la zone latérale, observe le jeu et a 10 secondes pour tirer à partir du moment où son coéquipier lui donne le ballon. Deux options sont possibles : a) le pivot rôle 1 choisit d'effectuer un seul tir : dans ce cas, s'il marque, le panier vaut 3 points ; b) le pivot rôle 1 choisit d'effectuer deux tirs : dans ce cas, s'il marque (au premier ou au deuxième essai), le panier vaut 2 points.

L'arbitre doit faire immédiatement savoir à la table de marque, aux équipes et au public le choix du pivot. Si le tuteur remet le ballon au rôle 1 avant que ce dernier ait indiqué son choix, celui-ci devient automatiquement deux tirs, et l'arbitre commence à compter les 10 secondes du premier essai. Si un rôle 1 n'a pas la possibilité d'exprimer son choix verbalement, il peut le faire par d'autres moyens non verbaux (ex. indiquer le nombre avec la main, cligner des yeux, tapoter avec les phalanges, utiliser un texte en CAA, etc.), à condition que la modalité choisie soit déclarée sur la feuille de match dans la section « Notes ».

On ne peut pas lui faire obstruction car les autres joueurs ne peuvent pas entrer dans la zone. Le rôle 1 peut utiliser un plus petit ballon pour tirer. Le panier ne compte que si la trajectoire du ballon est parabolique (il ne peut pas être simplement déposé dans le panier en plaçant la main au-dessus).

Certains joueurs, chez qui la spasticité² empêche la flexion du poignet et du bras pour préparer le lancer du ballon, peuvent adapter leur tir en posant le ballon, dans la limite des 10 secondes, sur un plan incliné sans rebords, long d'au moins six fois le diamètre du ballon et large de maximum 1,5 fois ce diamètre. La rampe doit se terminer sur l'arceau et pas au-delà, et l'angle formé entre l'anneau du panier et le plan incliné ne doit pas dépasser 15° (voir les images illustratives dans l'annexe 1 relative aux structures du BaskIN). Le plan incliné (avec son support) peut être construit en fonction des besoins de l'athlète, à condition de respecter les indications figurant dans le règlement et définies ici. Il peut être structuré de deux manières :

1. Solidaire du panier placé à 1,10m (voir les images illustratives jointes au règlement)
2. Déconnecté du panier placé à 1,10m et positionné sur un support qui est ensuite rapproché, créant ainsi une continuité entre la rampe et l'anneau du panier. (La rampe doit se terminer sur l'arceau et pas au-delà).

Il ne faut pas que la rampe soit solidaire au fauteuil roulant du rôle 1S, mais qu'il s'agisse de deux parties distinctes et autonomes l'une de l'autre.

Si les deux parties étaient solidaires l'une de l'autre, la phase de positionnement du pivot par rapport à l'objectif à atteindre (dans le cas du rôle 1S, la rampe sur laquelle placer le ballon) serait absente, caractéristique qui doit être présente pour chaque type de pivot.

L'utilisation d'une plate-forme pour surélever le 1S est autorisée, proportionnellement à son besoin d'arriver à positionner le ballon sur le plan incliné.

Le rôle 1S doit poser la balle sur le bord le plus haut de la rampe. Si la balle est posée plus près du panier, réduisant ainsi de manière excessive la longueur de 6 fois le diamètre prévu de la balle et obtenant ainsi un avantage imprévu, il est recommandé de procéder de l'une des manières suivantes, sous peine d'invalidation du tir :

1. Reculer le rôle 1S du panier afin que la dépose du ballon se fasse sur le bord le plus haut de la rampe

²Exagération du réflexe ostéotendineux, la spasticité consiste en un étirement rapide d'un muscle qui entraîne trop facilement sa contraction réflexe qui dure un certain temps. Typiquement, elle se décrit comme une résistance involontaire à un mouvement imposé, cette résistance augmentant avec la vitesse du mouvement. La spasticité peut être uniforme sur un hémicorps (hémiplegie cérébrale infantile) avec des raideurs musculaires et une faiblesse des muscles antagonistes. La spasticité au niveau des membres inférieurs fait en sorte qu'il est impossible pour la personne de rétracter ses jambes ou qu'elle arrive à peine à les bouger.

2. Allonger la rampe en délimitant visuellement la longueur de 6 fois le diamètre du ballon afin que les arbitres puissent vérifier si le placement est correct ou s'il procure un avantage excessif.

Voici quelques précisions sur l'action de tir du rôle 1S :

- Le rôle 1S ne peut utiliser des supports pour les bras que si cela est strictement nécessaire, et à condition que ces supports n'éliminent pas la participation active de l'athlète dans le positionnement du ballon sur la rampe. Si les supports positionnent le bras du rôle 1S déjà au-dessus de la rampe, et que ce dernier n'a plus qu'à ouvrir la main pour faire tomber le ballon, le tir doit être annulé.
- Le tuteur a pour tâche de positionner les éventuels supports utiles au tir du 1S, mais son action doit se limiter au seul positionnement des supports sans participer de quelque manière que ce soit à l'action de tir, sous peine d'annulation du tir.
- Au moment de la remise par le tuteur, le ballon ne doit pas être en contact avec le plan incliné, sous peine d'annulation du tir. Le placement du ballon sur le plan incliné fait partie de l'autonomie de l'action de tir du 1S.
- Une fois le ballon remis, le tuteur ne peut plus interférer activement sur l'action de tir du 1S, qui doit être autonome, sous peine d'annulation du tir.
- Le tir du rôle 1S est considéré comme commencé lorsque le ballon entre en contact avec le plan incliné. Il en résulte que :
 - Si le ballon tombe de la main du 1S sans avoir touché la rampe, le tir est considéré comme « non commencé » et le tuteur peut récupérer le ballon et le remettre au pivot pour qu'il effectue le tir dans le temps imparti.
 - Si le ballon tombe après avoir touché la rampe, le tir est considéré comme « commencé » et l'action de tir est terminée.

Toutes les erreurs commises par le tuteur lors de la remise du ballon doivent toujours être considérées comme indépendantes de la volonté du 1S et donc assimilées à un « tir non commencé ».

Le décompte du temps de tir commence au moment où le ballon est remis au rôle 1S conformément au règlement, et se poursuit indépendamment des cas décrits ci-dessus.

L'appellation de ces joueurs est **1S** et cela doit être spécifié sur la feuille de marque. Règle expérimentale sujette à validation ultérieure : pour la taille, la forme et le matériau, se référer

au dessin dans le document *Liste des Équipements BaskIN* (Annexe 1, non disponible en français pour le moment).

Quand un coéquipier entre dans la zone pour apporter le ballon au pivot, le temps est arrêté et l'arbitre doit lever la main et siffler pour signaler que le décompte de temps doit être stoppé. Si le joueur qui vient donner le ballon au pivot entre dans la zone en fin de période de jeu (son pied doit être dans la zone au moment du signal sonore), le pivot peut tirer et il a toujours 10 secondes pour cela. Le chronomètre redémarre lorsque le joueur de rôle 1 prend possession de la balle (autrement dit lorsque l'arbitre commence à compter les 10 secondes) et il s'arrête lorsque la balle touche le panier ou le sol. La procédure est la même si le joueur de rôle 1 souhaite effectuer 2 tirs. Si la balle doit être changée, c'est le coéquipier qui est rentré dans la zone qui doit faire l'intervention. Le jeu reprend avec une remise en jeu à partir de la ligne de touche.

La remise en jeu doit se faire au-delà des 2 marques tracées à 2 m de la ligne de démarcation de la zone latérale (voir figure 2).

En cas d'entrée dans la zone vers les rôles 1 et 1S, s'il y a une invasion ou une faute de la part du défenseur, l'arbitre qui a déjà arrêté le temps par son coup de sifflet ne devra pas faire répéter l'entrée en zone. Le tuteur pourra poursuivre son action et commencer la préparation du tir du rôle 1 ou 1S, à la suite du coup de sifflet de l'arbitre.

Si le ballon erre dans la zone où le Rôle 1 est posté et ne peut être récupéré, ou si le rôle 1 en prend possession (par exemple, mais pas seulement, s'il tombe sur ses genoux à la suite d'un rebond fortuit), l'arbitre sifflera l'arrêt du chronomètre après avoir attendu 5 secondes. Ensuite, un partenaire tuteur peut effectuer toutes les manœuvres nécessaires et ainsi déclencher le processus de tir pour le Rôle 1 comme le prévoit le présent règlement.

Le **rôle 2** doit observer le jeu et tirer dans le panier latéral haut. Il a 10 secondes pour tirer (7" pour un rôle 2R) à partir du moment où son coéquipier entre dans la zone et il doit se placer au-delà de la ligne de démarcation de la zone. Tout comme le rôle 1, il tire sans qu'on lui fasse obstruction. Pour des raisons de sécurité, il reste dans la zone protégée lorsque les autres joueurs jouent sur tout le reste du terrain. Il peut sortir de la zone uniquement pour tirer si un coéquipier lui apporte ou lui passe le ballon (passe à terre avant la zone et non autorisée directement depuis une remise en jeu). Il peut aussi ramasser le ballon si celui-ci entre dans la zone protégée. Le temps est arrêté, en cas de panier marqué.

Une fois que le coéquipier apporte le ballon au pivot, ce dernier doit dribbler au moins 2 fois et se déplacer vers l'un des 3 secteurs de tir de la zone. Il doit réaliser son tir au-delà de la ligne de démarcation principale de la zone (ligne continue). Un panier marqué à partir du secteur central vaut 2 points et à partir des secteurs latéraux vaut 3 points. Un joueur de

rôle 2R qui peut courir, mais qui n'est pas capable d'utiliser sa course pour le jeu, ou un joueur en fauteuil qui possède les bases du basket fauteuil, doit tirer au-delà de la ligne de démarcation secondaire de la zone (ligne pointillée) c'est-à-dire celle tracée à 0,7 m de la ligne de démarcation principale de la zone (ligne continue) et il a 7 secondes pour tirer. Le co-équipier qui lui apporte le ballon doit passer la ligne continue pour donner le ballon au pivot. Quand le ballon est en l'air, les rebondeurs peuvent s'approcher de la ligne continue sans la traverser. Si un défenseur passe la ligne avant que le ballon ne soit lâché, le pivot peut tirer à nouveau. **Il est rappelé que si un joueur possède la course (même si elle est difficile), il doit être classé comme rôle 3, 4 ou 5. Il ne pourra être classé 2R que s'il n'est pas possible d'utiliser cette course dans les dynamiques du match (voir l'annexe A du règlement de jeu 'La classification des rôles dans le BaskIN Rév. en vigueur).**

Si le pivot ramasse le ballon qui roule dans sa zone ou que quelqu'un lui passe, il peut choisir de tirer ou de repasser le ballon à un coéquipier en dehors de la zone. Il a alors 10 secondes (7" pour un rôle 2R) pour tirer et 5 secondes pour faire une passe.

Quand il tire les autres joueurs doivent être à au moins 1 m de distance de lui pour éviter tout type de défense (voir les lignes Fig. 2). Si un coéquipier entre dans la zone en fin de période de jeu (son pied doit déjà être dans la zone au signal sonore), le rôle 2 peut toujours tirer dans la limite des 10 secondes imparties (7" pour un rôle 2R).

Si l'action de tir ne se termine pas par un panier, le pivot peut rentrer dans sa zone et prendre son rebond. Si le pivot est un rôle 2T, le coéquipier (tuteur) qui lui a apporté le ballon doit entrer dans la zone pour prendre le rebond et le donner au pivot sans se soucier des infractions de marcher ou reprise. Le tuteur peut redonner le ballon seulement une fois que le pivot est entré dans la zone après son tir. Le pivot peut entrer dans la zone seul ou assisté par son tuteur ; **Le rebond ne peut être pris que par le tuteur (qui peut se positionner où il le souhaite) ou le rôle 2T. Si le rebond n'est pas pris par l'un de ces deux joueurs, la balle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle touche le sol en dehors de la zone du pivot. Cela entraîne l'interruption du jeu et la remise de la balle à l'équipe défensive. Quiconque touche la balle avant, commet une infraction : l'arbitre sifflera pour interrompre le jeu et accordera la remise à l'équipe adverse. Si la balle touche le sol directement en dehors du terrain de jeu, elle sera attribuée à l'équipe défensive.**

Après un rebond, un rôle 2 et 2R a 5 secondes (10" si en fauteuil ou rôle 2T) pour faire une passe (et non tendre le ballon) à **n'importe quel coéquipier situé au bord de la zone latérale ou plus éloigné** (interdiction de passer au tuteur qui a apporté le ballon). Le joueur qui reçoit le ballon ne peut pas entrer directement dans la zone ; il doit passer le ballon à au moins un autre joueur avant. Pour le rôle 2T, le décompte des 10 secondes commence quand le tuteur

attrape le ballon au rebond ou lorsque le 2T a lui-même pris le rebond. Le nombre de joueurs autorisés à se tenir autour de la zone pour aller au rebond au moment où le pivot exécute son tir est de 2 par équipe en plus du pivot en train de tirer. Le joueur qui a apporté la balle au rôle 2 (quelle que soit sa variante), est autorisé à soutenir physiquement le pivot pendant le geste du tir afin de compenser d'éventuelles instabilités, à condition que le tuteur garde les pieds en dehors de la zone (à l'exception du tuteur du 2T et du tuteur d'un pivot bénéficiant d'une dérogation de distance) et qu'il n'influe pas directement sur la dynamique du tir. Il est également permis au tuteur de guider le pivot vers le rebond après son tir, par une légère stimulation physique, mais sans participer au rebond.

En dehors de ce tuteur, aucun autre joueur n'a le droit de se tenir à proximité du pivot – en respectant la distance de 1 mètre. Les 2 joueurs par équipe participant à l'action du rebond doivent positionner leurs deux pieds près de la ligne sans se gêner mutuellement, leurs jambes ne peuvent se croiser et ne peuvent se placer l'un derrière l'autre. Les rebondeurs doivent se positionner avec des appuis larges d'épaules. Ils ne peuvent écarter leurs appuis pour prendre plus d'espace pour le rebond.

Après avoir rappelé aux joueurs de respecter la règle, l'arbitre peut décider d'annuler ou valider le panier selon qui commet l'infraction. Si le pivot ne marque pas et que l'équipe adverse ne respecte pas la règle, le pivot peut tirer à nouveau. Si l'équipe offensive ne respecte pas la règle, le panier est annulé s'il est marqué et/ou le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe qui défend.

En cas de balle perdue qui rebondit dans les mains du rôle 2T, n'importe quel coéquipier peut jouer le rôle de tuteur.

En ce qui concerne le rôle 2P (voir Annexe A : Classification des rôles dans le BaskIN Révision 0 - Septembre 2024), la dynamique de l'action de tir est la suivante : le tuteur entre dans la zone et se rend à la base du panier latéral pour déposer le ballon de jeu et récupérer le ballon personnel du rôle 2P qui s'y trouve déjà.

Lorsque le tuteur entre dans la zone, le rôle 2P peut se positionner pour le tir selon les critères du rôle 2 et, une fois la position de tir établie, le tuteur lui remet le ballon personnel. Il n'y a pas de phase de rebond.

Le jeu reprend avec une remise en jeu latérale pour l'équipe adverse.

Le décompte du temps pendant l'action de tir et tout ce qui n'est pas spécifié ici suit les règles prévues pour le rôle 2. Cependant, les 2 dribbles avant le tir ne sont pas obligatoires. Le joueur a toujours la possibilité de recourir aux autres dérogations prévues par le règlement (temps, distance, panier) après notification et acceptation de la CTL de référence.

Le tuteur ne doit pas commettre les infractions prévues par son rôle jusqu'au changement de balle. La sortie du terrain du joueur et/ou de la balle de jeu pour prendre la balle plus petite à donner au pivot et les éventuelles infractions de marché ou de reprise de dribble survenues après le changement de balle (si prévues pour le rôle) ne seront pas sanctionnées.

Les joueurs avec un rôle 2T, rôle 2P ou 2R doivent être signalés sur la feuille de marque et déclarés à l'arbitre. Quand un joueur de rôle 2R est sur le terrain, sa présence doit être indiquée par une signalisation spécifique sur le panier latéral. Il est également suggéré de signaler la présence sur le terrain du rôle 2T et du rôle 2P (éventuellement avec le même signal que le 2R).

Les rôles 2, 2T, 2R, 2P doivent effectuer leur tir sans mordre la ligne de la zone d'où ils tirent. Après avoir lâché le ballon, les joueurs peuvent atterrir sur la ligne ou dans la zone. Les rôles 2, 2T, 2R qui récupèrent le ballon à la suite d'un rebond (ou d'un ballon perdu) peuvent tirer si le rebond (ou le ballon perdu) n'est pas la conséquence de leur propre tir.

Aucun joueur de rôle 1 ou rôle 2 ainsi que ses différentes déclinaisons (1S, 2R, 2T, 2P) ne peut intercepter le ballon en dehors de la zone latérale. Seul le rôle 2T peut bénéficier d'une aide « physique » de la part du tuteur lors des déplacements et du positionnement. Les autres rôles 2, 2R et 2P ne doivent pas être « aidés physiquement » par les tuteurs, sous peine d'annulation du panier éventuel et de remise du ballon à l'adversaire.

Le joueur rôle 3 peut tirer sur les paniers latéraux supérieurs à l'extérieur de la zone ou bien sur les paniers traditionnels et effectuer une course avec au moins un dribble même interrompu et discontinu. Chaque fois qu'il entreprend une course et qu'il est en possession du ballon, il doit effectuer au moins un dribble tous les 3 pas (le dribble effectué juste avant de commencer à courir n'est pas considéré comme valable). Les petits déplacements, effectués en nombre illimités (à condition qu'ils se fassent dans un cylindre d'un rayon d'un mètre autour de la position initiale), avec le ballon en main, réalisés sans course avant un tir ou une passe, ne requièrent pas l'obligation du dribble mentionnés ci-dessus. Si un joueur de rôle 3 reçoit le ballon dans la raquette, il peut se déplacer et courir sans obligation de dribbler tant qu'il reste à l'intérieur de cette même zone. Si un rôle 3 reçoit la balle à l'intérieur de la raquette et en sort avec les deux pieds, il doit effectuer un dribble (à l'intérieur ou à l'extérieur de la raquette) avant d'y rentrer à nouveau. S'il fait deux pas, il peut passer la balle sans dribble ; s'il en fait trois, il doit effectuer un dribble avant de passer. Chaque tir (ou passe) effectué sans le dribble mentionné ci-dessus entraîne la perte de la balle au profit de l'équipe adverse et l'annulation éventuelle du panier. Le joueur de rôle 3 peut tirer au panier latéral sans effectuer le dribble s'il reçoit la passe d'un joueur de rôle 2 qui a pris le

rebond sur son propre tir loupé ou si le joueur de rôle 3 a lui-même pris le rebond sur le tir loupé du joueur de rôle 2.

Le seul joueur qui peut défendre sur un rôle 3 est un autre rôle 3. Chaque faute commise alors qu'un joueur est en train de tirer est sanctionnée de 2 ou 3 lancers francs, selon le panier sur lequel le rôle 3 exécute son tir.

Chaque tir marqué sur le panier supérieur de la zone latérale et tiré en dehors de la zone derrière la ligne continue, vaut 2 points. Chaque panier marqué sur les paniers traditionnels vaut 3 points, s'il est effectué après avoir reçu le ballon avec les deux pieds à l'extérieur de la raquette (sinon il vaut 2 points s'il reçoit le ballon ou prend un rebond ou récupère une balle perdue et qu'il n'a même qu'un seul pied à l'intérieur de la raquette.) Le rôle 3 peut toujours sortir de la zone en respectant les règles de dribble, et s'il va au panier après être sorti avec les deux pieds, le panier vaut 3 points.

Les rôles 3 peuvent marcher ou faire une reprise de dribble.

Comme indiqué ci-dessus, les joueurs de rôles 4 & 5 ne peuvent pas défendre sur les rôles 3 à aucun moment du jeu (toute réception du ballon ou lors d'une remise en jeu) (défense illégale). Ils doivent rester à distance d'au moins un bras des rôles 3 et ils ne peuvent leur voler le ballon. Cependant, en cas de rebond, cette règle ne s'applique pas.

Avant l'exécution des lancers francs, l'arbitre doit sécuriser les joueurs de rôle 1 ou de rôle 2 sur le terrain, en les positionnant sur le côté du panier latéral au point le plus éloigné de la zone (jonction entre la ligne semi-circulaire et la ligne de touche) afin d'éviter un contact avec le ballon. Après le premier ou second lancer franc, il n'y a pas de rebond mais le match reprend avec une remise en jeu latérale comme sur les tirs des pivots de rôle 1. Effectivement, avant la remise en jeu, il est nécessaire de repositionner les pivots dans la zone latérale, opération qui doit être effectuée lorsque le chronomètre est arrêté.

Lorsqu'un rôle 3 tire dans le panier latéral, il ne peut mordre la ligne de la zone. Une fois que le ballon est lâché de ses mains, le joueur peut atterrir sur la ligne ou à l'intérieur de la zone. Si le panier est marqué, le chronomètre doit être arrêté.

Lorsqu'un rôle 3 tire un lancer franc sur le panier traditionnel (3,05m), il ne peut mordre la ligne. Par contre, une fois que le ballon est lâché des mains, le joueur peut atterrir sur la ligne ou devant celle-ci.

Si le rôle 3 apporte le ballon au pivot dans la zone latérale, il doit effectuer **au moins un dribble à l'extérieur de la zone** avant d'entrer et de donner le ballon au pivot ; S'il ne le fait pas, l'action est annulée, le pivot ne peut pas tirer et le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu dans la zone de défense.

Le **rôle 4** ne peut tirer que sur les paniers traditionnels et il doit courir en dribblant. Chaque panier marqué vaut 2 ou 3 points selon que le panier est tiré à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone des 3 points. Il ne peut ni faire une reprise de dribble ni marcher, sauf pour le premier pas de départ. **Les paniers réalisés en double pas sont validés.** Les rôles 5 ne peuvent pas défendre sur les rôles 4 de manière à les empêcher de réceptionner le ballon pendant toute la durée du match et même pendant les remises en jeu (défense illégale). Ils doivent rester à distance d'au moins un bras des rôles 4. En cas de rebond, cette règle ne s'applique pas. Les seuls joueurs autorisés à défendre sur les rôles 4 sont les autres rôles 4 et les rôles 3. Lorsqu'un rôle 4 tire un lancer franc, il ne peut mordre la ligne même après avoir lâché le ballon. Une fois que le ballon touche le panier, le joueur peut prendre le rebond et donc franchir la ligne des lancers francs.

Lorsqu'un rôle 4 effectue un tir à 3 points, il ne peut mordre la ligne. Après avoir lâché le ballon, le joueur peut atterrir sur la ligne ou devant celle-ci.

S'il mord la ligne avant que le ballon ne soit lâché de ses mains et que le tir est marqué, le panier vaudra 2 points.

Le **rôle 5** doit tirer sur les paniers traditionnels ; il ne peut défendre que sur les autres rôles 5. Toutes les règles du Basketball s'appliquent pour lui et il ne peut tirer que trois fois par période de jeu. Chaque panier marqué vaut 2 ou 3 points selon que le panier est tiré à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone des 3 points. Il ne peut ni faire de reprise ni de marcher. Toute tentative de tir est comptabilisée même en cas de faute sur lui au moment de son tir. Par contre, il n'est pas comptabilisé si le joueur marche, fait une reprise de dribble ou une charge offensive avant de tirer.

Si le rôle 5 fait une 4^{ème} tentative de tir au sein du même quart temps, l'action devra être arrêtée par l'arbitre sur signalement de la table et le ballon sera rendu à l'équipe adverse pour une remise en jeu.

Toute faute avant une 4^{ème} tentative de tir doit être inscrite sur la feuille de marque et le ballon est rendu à l'équipe qui a subi la faute. Dans ce cas, il n'y a pas attribution de lancers francs car l'action n'aurait, de toute façon, pas pu se terminer par un tir.

Lorsqu'un rôle 5 tire un lancer franc, il ne peut mordre la ligne même après avoir lâché le ballon. Une fois que le ballon touche le panier, le joueur peut prendre le rebond et donc franchir la ligne des lancers francs.

Lorsqu'un rôle 5 effectue un tir à 3 points, il ne peut mordre la ligne. Après avoir lâché le ballon, le joueur peut atterrir sur la ligne ou devant celle-ci.

S'il mord la ligne avant que le ballon ne soit lâché de ses mains et que le tir est marqué, le panier vaudra 2 points.

Tâche commune à tous les rôles

Chaque joueur doit être le tuteur de l'un de ses co-équipiers de rôles 1, 2 ou 3 pour le guider, l'assister, l'encourager quand il est en possession du ballon. En outre, le joueur qui apporte le ballon au rôle 1 doit aussi placer son co-équipier en face du panier, lui donner un ballon différent si besoin, ramasser le ballon pour le second tir et placer son coéquipier face au jeu après qu'il ait tiré. Le jeu ne peut reprendre que lorsque le rôle 1 est en position pour observer le jeu à nouveau.

Règle n° 1 – Les joueurs sur le terrain

Chaque équipe doit avoir 1 pivot, un rôle 3, et au moins deux rôles 5 sur le terrain tant que l'équipe dispose d'assez de joueurs non sanctionnés sur le banc pour respecter cette règle de composition obligatoire (voir Règle n°7). La somme des numéros de rôle ne peut pas être supérieure à 23. Si l'arbitre, les marqueurs ou l'équipe adverse s'aperçoivent que cette somme est supérieure à 23, la faute est sanctionnée par 2 lancers francs sur le panier traditionnel en faveur de cette dernière et une remise en jeu.

L'équipe doit compter au moins une femme et un homme parmi les rôles 4 et 5. Si trois joueurs de rôle 5 sont sur le terrain, la présence d'un joueur de rôle 1 ou 1S doit être assurée sur le terrain ainsi que la présence des genres.

Si une équipe qui, pour blessure ou limite de fautes atteinte, ne peut présenter sur le terrain au moins deux joueurs rôles 5 ou au moins une joueuse de rôle 4 ou 5 ou au moins un joueur de rôle 3, le match peut continuer mais l'équipe doit jouer avec moins de joueurs. Le nombre de joueurs doit être égal au nombre de joueurs qui ne peuvent pas jouer. Avec seulement 3 joueurs sur le terrain, le match est gagné par l'équipe adverse. Les équipes doivent obligatoirement inscrire sur la feuille de match au moins un rôle 4.

Un maximum de 4 joueurs de rôle 5 du même sexe peuvent être inscrits sur la feuille de match. Le cinquième inscrit doit être de sexe différent. Tous les joueurs inscrits doivent entrer sur le terrain au moins une fois dans les deux premiers quarts temps et au moins une fois dans les deux derniers quarts temps ; si cela n'est pas respecté, l'équipe sera sanctionnée par une défaite de 40 à 0. Les officiels de match peuvent donner des indications à ce sujet, mais ce n'est pas une obligation.

Seul un membre licencié inscrit sur la feuille de match (ou mentionné dans les notes) peut se tenir près de la zone latérale pour exercer le contrôle nécessaire avec certains rôles 2, 2T, 2R, 2P s'ils sortent du terrain. En aucun cas il ne peut aider pendant une action de jeu, ni entrer sur le terrain, où l'action de contrôle est de la responsabilité de ses coéquipiers.

Règle n° 2 – Les changements

Les changements de joueurs sont libres mais la somme des rôles des joueurs sur le terrain ne doit jamais dépasser 23.

Les changements se font sur chronomètre arrêté. La règle pour une demande de changement est la même qu'au Basketball. La seule différence est qu'il est en plus possible de faire un changement après un panier marqué sur les paniers latéraux, **mais jamais avant, même en cas de coup de sifflet lors d'une entrée en zone.**

Si après un changement, il n'y a pas 2 joueurs de même rôle adverse sur le terrain : la règle ne change pas, le rôle inférieur peut défendre sur le rôle supérieur mais l'inverse reste impossible.

Règle n° 3 – Commencement du match

Le match commence avec un entre-deux au centre du terrain entre les rôles 5. Le panier d'attaque latéral est celui placé à la droite de celui qui saute.

Règle n° 4 – La remise en jeu

Pour toute remise en jeu, le défenseur doit rester à 1m de distance du joueur avec le ballon. Il y a 2 possibilités pour une remise en jeu :

- Les rôles 4 & 5 peuvent partir en dribble pour donner le ballon (en 10 secondes) à un rôle 1, 2 ou 3 dans les mains. Le joueur doit effectuer son premier dribble à l'intérieur du terrain de jeu.
- Les rôles 3, 4 ou 5 peuvent faire une passe à un coéquipier. Ils ont 5 secondes pour le faire à partir du moment où ils ont le ballon.

Le défenseur peut se placer près de la zone semi-circulaire.

Le ballon ne peut pas être passé au pivot depuis la remise en jeu.

Après qu'un rôle 1 ait tiré (une fois ou deux), le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe adverse, en dehors de la zone latérale, sur la longueur du terrain du côté où l'équipe défend.

Règle n° 5 – Les zones latérales (des pivots)

Les rôles 3, 4 et 5 ne peuvent pénétrer la zone des pivots (délimitée par un demi-cercle de 3m de rayon) sauf pour remettre la balle aux rôles 1 ou 2 et éventuellement la remplacer avec une balle différente, positionner son coéquipier puis sortir de la zone **à l'exception du**

tuteur du rôle 2T ou du tuteur d'un pivot avec dérogation de distance qui peuvent rester dans la zone même après le positionnement.

Pour pénétrer la zone, ils doivent dribbler au moins une fois en dehors de la zone. Le défenseur doit rester en dehors de la zone. S'il entre dans la zone même d'un seul pied alors qu'il est en train d'essayer de défendre, le ballon revient au pivot (intrusion considérée comme une violation).

Le temps de jeu et le décompte de l'arbitre, reprennent après que l'arbitre ait donné le ballon au tuteur en train de l'apporter à son pivot à l'intérieur de la zone latérale. La même règle s'applique en cas de faute à l'intérieur des 0.70m avant la zone.

Les rôles 3, 4 et 5 peuvent prendre le ballon au rebond en restant en dehors de la zone. Cependant, s'ils venaient à tomber dans la zone, même sans ballon, ils commettent une infraction. Pendant une action de jeu, les joueurs peuvent traverser la zone seulement s'ils n'ont pas le ballon et quand l'action de jeu se déroule assez loin d'eux – c'est à l'arbitre de décider si la distance est assez importante pour ne pas affecter l'issue du match. Le non-respect de cette règle est sanctionné par une remise en jeu en faveur de l'équipe adverse. Si le ballon erre dans la zone latérale et ne peut être récupéré, l'arbitre, après avoir attendu 5 secondes, siffle : si le pivot sur le terrain est un rôle 2, il y aura un entre-deux au centre du terrain, tandis que si le pivot sur le terrain est un rôle 1, il aura une possibilité de tir (cf. Rôle 1 et ballon perdu dans sa zone).

Règle n° 6 – Durée des actions

Chaque équipe dispose d'un temps illimité pour conclure une action de tir dans les trois premiers quart temps. Lors du 4ème quart temps et lors des prolongations, chaque équipe a 30 secondes pour conclure une action de tir. Le décompte est confié à l'arbitre.

Règle n° 7 – Les fautes

Un joueur a le droit à 5 fautes. Toute faute pendant un tir est sanctionnée avec 2 ou 3 lancers francs au panier où le joueur était en train de tirer. Toute faute hors situation de tir est sanctionnée par une remise en jeu pour l'équipe adverse.

Quand un joueur est victime d'une faute, alors qu'il est en train d'apporter le ballon au pivot, (dans l'espace entre la ligne pointillée à 0.70cm et la ligne de la zone semi-circulaire du pivot) le ballon est donné au pivot et peut alors tirer selon les règles de son rôle.

Toute faute commise sur un joueur de rôle 5 dans les 2 dernières minutes du match (4e quart-temps et pendant chaque prolongation éventuelle) est sanctionnée par deux lancers francs. Si un joueur de rôle 5 subit une faute alors qu'il effectue un tir à 3 points dans cette phase de jeu, il a droit à 3 lancers francs.

Toute défense illégale commise par un rôle 4 ou 5 est signalée sur la feuille de marque par la lettre "L". Courir parallèlement à un rôle inférieur est aussi considéré comme défense illégale, même si le rôle supérieur n'est pas en train de défendre et qu'il n'intervient ou n'entre pas dans son cylindre de 1 mètre de rayon. Le seul moyen pour les rôles 4 et 5 d'éviter la faute de défense illégale est d'être déjà en position bien à l'avance et de rester immobile.

Le rôle 5 féminin, lors des pénétrations et des tirs au panier, ne pourra pas être contré par un joueur de rôle 5 masculin (ce dernier devra garder les bras alignés au corps pendant les phases mentionnées). En cas d'infraction, cela doit être sanctionné comme une défense illégale sur un rôle de numéro inférieur (2 lancers francs plus possession de balle pour celui qui subit l'infraction).

Le rôle 5 féminin pourra cependant être contré par tout autre joueur, masculin ou féminin. Dans toutes les autres phases de jeu, le rôle 5 féminin pourra également être défendu par le rôle 5 masculin.

De même, le rôle 4 féminin, lors des pénétrations et des tirs, ne pourra pas être contré par un rôle 4 masculin, qui devra défendre avec les bras alignés au corps. Le rôle 4 féminin et le rôle 5 féminin pourront être contrés au tir ou lors des pénétrations avec les bras levés par le rôle 3. Le rôle 5 féminin pourra également être contré avec les bras levés par le rôle 4 masculin. En cas d'infraction, cela devra être sanctionné comme une défense illégale sur un rôle de numéro inférieur (2 lancers francs plus possession de balle pour celui qui subit l'infraction).

Chaque fois qu'un joueur demande le ballon alors que celui-ci est possédé par l'équipe adverse, cela est sanctionné par une faute technique.

En cas de faute technique, n'importe quel joueur, quel que soit son rôle, peut tirer en utilisant son propre mode de tir. Si le joueur a le rôle 3, il peut choisir dans quel panier (traditionnel ou latéral-haut) tirer le lancer franc.

Règle n° 8 – Aide défensive et aide offensive

Les joueurs de même rôle peuvent s'aider mutuellement sur la défense. Quand un joueur de rôle supérieur défend sur un rôle inférieur porteur et non porteur du ballon, c'est une faute illégale (elle est signalée sur la feuille de marque par la lettre "L", elle compte comme une des 5 fautes autorisées pour chaque joueur) qui est sanctionnée par 2 lancers francs et d'une remise en jeu pour l'équipe adverse. Il en va de même pour « l'aide offensive. » Cette aide vise à empêcher volontairement (avec son propre corps), le défenseur du rôle inférieur adverse, à faire son travail défensif.

Si un rôle 3 est victime d'une faute de défense illégale, il a droit à 2 lancers francs sur le panier latéral supérieur à partir de la ligne des 3m70 (ligne en pointillés où les rôles 2R tirent)

Il n'y a pas de faute défensive si le ballon est récupéré après un rebond ou si la balle est perdue.

Règle n° 9 – Nombre de tirs

Les rôles 5 sont limités à 3 tirs par quart temps tandis que les autres rôles (1, 2, 3 et 4) sont limités à 3 paniers marqués par quatre-temps. Pour les rôles 4 et 5, tout tir réussi réalisé en dehors de la zone des 3 points vaut 3 points. Si un rôle 3 ou 4 est victime d'une faute alors qu'il tire, ses lancers francs marqués ne sont pas comptabilisés dans la limite des trois paniers. De même, tout lancer franc effectué en raison d'une défense illégale n'est pas comptabilisé dans la limite des trois paniers. Idem pour les paniers contre son camp.

Toute tentative de panier par un rôle 5 et tout panier marqué par un rôle 1, 2, 3, 4 est inscrit sur la feuille de marque (similaire à la feuille de marque du Basketball, légèrement modifié voir annexe "C"). Si le quatrième panier est marqué dans le même quart temps, celui-ci doit être annulé et le jeu reprendre avec une remise en jeu depuis le côté (comme pour le panier latéral réalisé).

Règle n° 10 – Les autres différences par rapport au Basketball

L'infraction de "ballon retournant en zone arrière" n'existe pas, pas plus que le temps limite (compté en secondes) pour traverser la moitié du terrain, la faute des 3 secondes, le nombre de faute par équipe.

L'entre deux existe et doit être toujours réalisé au centre du terrain. Chaque équipe a à sa disposition un temps mort par quart temps et prolongation. **Les temps morts non utilisés peuvent être utilisés dans les quarts temps suivants de la manière suivante : si le temps mort n'est pas utilisé dans le premier quart, il peut être utilisé dans le deuxième quart ; si le temps mort n'est pas utilisé dans le troisième quart temps, il peut être utilisé dans le quatrième quart. Aucun autre type d'accumulation n'est possible à part ceux indiqués. Il n'y a pas de remise en jeu en zone d'attaque à la sortie d'un temps mort.**

Situations particulières et Dérogations au Règlement

Les rôles pivots (1S, 1, 2T, 2, 2R, 2P) peuvent faire usage du droit de faire des dérogations aux règles si, malgré les règles de leur rôle, ils ne peuvent pas tirer.

Toute dérogation accordée, ne serait-ce qu'une seule, exclura la possibilité d'un tir à trois points. Ils seront toujours autorisés à effectuer un tir à trois points, mais s'ils réussissent un panier, celui-ci vaudra toujours deux points.

Les dérogations doivent être indiquées sur la liste R et sur la feuille de match dans la zone appropriée.

Il existe trois types de dérogations pouvant être demandées, qui peuvent être cumulées :

- Dérogation de temps : Les joueurs classés dans les rôles 1S, 1, 2, 2T, 2R, 2P qui ne parviennent pas à terminer l'action de tir dans le temps imparti par le règlement peuvent demander une augmentation du temps de tir de 5 secondes maximums.
- Dérogation de l'espace : Les joueurs classés dans les rôles 2T, 2, 2R, 2P qui ne sont pas en mesure de tirer à la distance prévue par leur position peuvent demander un avancement de la ligne de tir. La distance doit être en rapport avec sa force.
- Dérogation de panier : Les joueurs classés dans les rôles 2, 2T, 2R, 2P qui, en raison d'obstacles anatomiques et/ou fonctionnels, ne peuvent pas diriger le ballon vers le panier placé à 2,20 m, même en utilisant les dérogations "espace et/ou temps", peuvent demander une dérogation "panier" pour utiliser le panier placé à 1,10 m. Cette dérogation ne peut être accordée qu'après que la Commission Technique Locale, après avoir analysé la situation, ait permis son application.

Le changement de ballon n'est pas considéré comme une dérogation et n'est accordé qu'aux rôles 1S, 1 et 2P, exclusivement dans les cas où ils ne peuvent pas tirer avec le ballon en jeu. Le choix du ballon à utiliser doit être proportionnel à la fonctionnalité du joueur qui le demande.

Pour toutes les situations et besoins particuliers qui ne sont pas prévus par le règlement, il existe la possibilité d'établir des dérogations à titre expérimental dans le but d'inclure les joueurs qui ne sont pas en mesure d'effectuer l'action de tir même s'ils utilisent les dérogations décrites ci-dessus. Pour ces situations et besoins particuliers, il est obligatoire de contacter la Commission Technique Locale, qui, après avoir consulté et obtenu l'approbation de la Commission Technique Nationale, peut, si nécessaire, définir et appliquer des dérogations à titre expérimental.

La Commission Technique Nationale se réserve un délai maximum de 15 jours à compter de la consultation pour exprimer son avis sur la question.

Index général

Règlement de Jeu de la Discipline BaskIN (Rev. 19)	1
Caractéristiques	1
Terrain de jeu (spécifique)	1
Temps de jeu	3
Le ballon	3
L'arbitre	3
Le nombre de joueurs	3
Les rôles	4
Récapitulatif des rôles	6
Les fonctions des joueurs	6
Règle n° 1 – Les joueurs sur le terrain	15
Règle n° 2 – Les changements	16
Règle n° 3 – Commencement du match	16
Règle n° 4 – La remise en jeu	16
Règle n° 5 – Les zones latérales (des pivots)	16
Règle n° 6 – Durée des actions	17
Règle n° 7 – Les fautes	17
Règle n° 8 – Aide défensive et aide offensive	18
Règle n° 9 – Nombre de tirs	18
Règle n° 10 – Les autres différences par rapport au Basketball	19
Situations particulières et Dérogations au Règlement	19
Index général	21