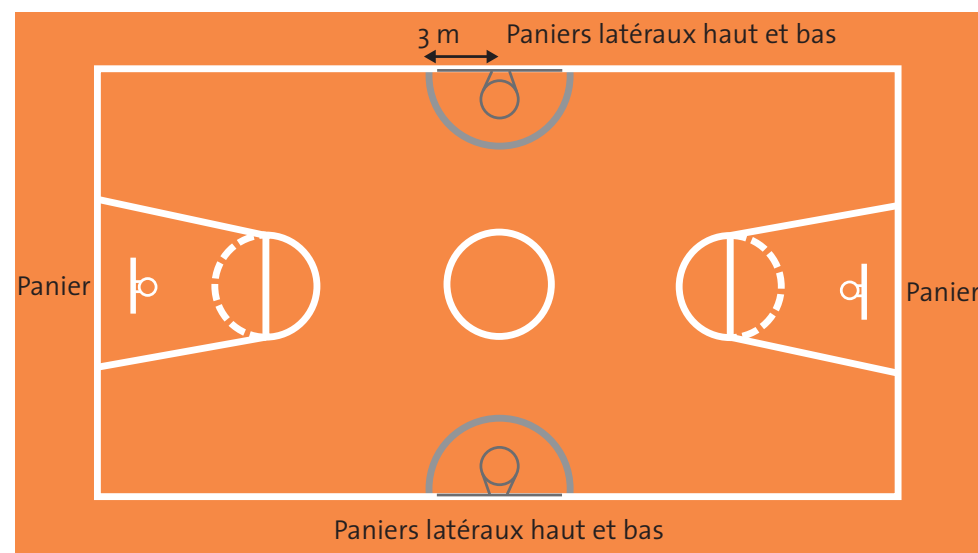


► **Terrain de jeu:** terrain de basketball standard avec quatre paniers: deux réglementaires et deux autres (hauteur: entre 2m et 2m20) disposés sur la longueur du terrain au niveau de la ligne médiane et placés au centre de deux aires protégées semi-circulaires de trois mètres de rayon elles-mêmes subdivisées en trois secteurs. Sous le panier latéral, il est possible d'ajouter un panier plus bas pour les rôles n°1. Les aires semi-circulaires peuvent être tracées avec une bande adhésive.



Temps de jeu: quatre quart-temps de huit minutes sans interruption. Le temps est arrêté dans les cas suivants: les changements, les tirs des joueurs n° 1, les lancers-francs, les temps-morts.

Balle: on joue avec le ballon de mini-basket qui peut être substitué par une balle plus petite et plus légère pour les joueurs n° 1, balle placée sous les paniers bas. L'arbitre doit vérifier à chaque début de quart-temps la présence des ballons.

Nombre de joueurs: 12 joueurs par équipe, dont six sur le terrain. A chaque joueur est attribué un rôle désigné par des chiffres de 1 à 5. Deux chiffres désignent ainsi chaque élément: le premier se réfère à son rôle et le second identifie la personne. La somme des numéros qui déterminent les rôles ne doit pas dépasser 23. Tous les joueurs ont l'obligation d'entrer en jeu.

Rôles: ils sont attribués sur la base du niveau de compétences spécifiques:

- n° 5: joueur «normalement habile» qui possède tous les fondamentaux du jeu et qui peut aussi assumer le rôle de tuteur.
- n° 4: joueur «normalement habile» ou avec un léger handicap mais qui a l'usage complet ou partiel des mains (donc du tir), de la marche, de la course fluide avec dribble correct. Il ne peut pas entrer durant la troisième période.
- n° 3: joueur avec handicap qui a l'usage complet ou partiel des mains donc du tir dans le panier haut. Il est capable de marcher et courir tout en dribblant, même de manière non continue. Sa course n'est cependant pas fluide.
- n° 2: joueur avec un handicap qui l'empêche d'utiliser les mains (en partie ou complètement) pour le tir au panier latéral haut. Il peut aussi se placer dans l'aire des paniers latéraux. Quand il reçoit la balle, il a dix secondes pour effectuer au moins deux dribbles et se rendre dans un des trois secteurs. Il peut alors tirer, sans être marqué par un adversaire. Si ce joueur n° 2 est en chaise roulante, il doit se déplacer de manière autonome en dribblant au moins deux fois.
- n° 1: joueur avec handicap qui ne peut pas se déplacer et qui possède seulement le tir. Il stationne dans l'aire des paniers latéraux. La balle lui est transmise par un coéquipier. Une fois en sa possession, il peut l'échanger contre une balle plus petite placée à la base du panier. Il dispose ensuite de 10 secondes pour tirer. Ce joueur est aussi ce qu'on appelle un pivot. Il ne peut pas être marqué par un adversaire. //