

BASKET FAUTEUIL

**RAPPEL DES
MODIFICATIONS DES
INTERPRETATIONS
OFFICIELLES ET AUTRES
SPECIFICITES 2024/2025**

Saison 2025 / 2026



Basket-Ball

www.francebasketfauteuil.org

Art 18 VERIFICATION DE LA QUALIFICATION – PRESENTATION DES LICENCES

En complément, consulter aussi l'Art 6, l'Art 19, 20 et 21

Important : Depuis la saison 2023/2024 et suite à la décision prise lors de la Réunion Annuelle des Clubs, la possibilité de présenter les licences sous forme dématérialisée, sur téléphone ou tablette a été actée, **Cette nouvelle disposition ne s'applique pas à la présentation des cartes de classification.**

Avant chaque rencontre, les arbitres doivent exiger la présentation :

- De la licence des joueurs conforme au format papier ou dématérialisé.
- De la carte de classification des joueurs pour la N3 et N2 au format plastique (pas de copie) ou de la liste des joueurs pour l'Elite Nationale et la N1 voir lien

<https://francebasketfauteuil.org/equipe-joueurs-elite-nat1-saison-2025-2026/>

- Des licences des entraîneurs, et de toute personne présente sur le banc (limité à 7 personnes), (papier ou dématérialisée)

Le nombre maximum de membres de la délégation qui peuvent s'asseoir sur le banc d'équipes avec une responsabilité spéciale a été étendu à 7. Par conséquent, il doit y avoir au maximum 16 sièges disponibles sur le banc d'équipe. Le nombre total maximal de membres de l'équipe est de 21 (12 joueurs, 2 entraîneurs et 7 membres de délégation qui l'accompagnent). Par sa signature, l'entraîneur confirme l'exactitude, la véracité et la sincérité des éléments déclaratifs fournis.

CONTRÔLE DU FAUTEUIL EN FRANCE

Les mesures doivent être prises lorsque le fauteuil est en position de déplacement vers l'avant.

Lors du contrôle, les joueurs de plus de 3.5 points doivent présenter un fauteuil vide, les joueurs hors du fauteuil.

Les mesures :

La barre de protection horizontale située à l'avant et sur les côtés du fauteuil doit être exactement à **11 cm du sol** (+/- 0.5 mm) au centre à son point le plus avant et sur toute sa longueur. **La barre horizontale ne doit pas être recouverte ni protégée**

Le repose pied doit être à **11 cm du sol** au centre à son point le plus avancé et partout sur sa largeur entière, **s'il n'y a pas de barre horizontale** à l'avant du fauteuil, alors

Un ou deux dispositifs anti-bascules comprenant en tout deux roues maximum, fixées soit au cadre, soit à l'essieu arrière, et dans tous les cas à l'arrière du fauteuil, peuvent être ajoutés au fauteuil. L'éloignement maximum autorisé entre le bas de la (ou des) roue(s) et le parquet (sol) **est de 2 cm**.

La **hauteur maximum du fauteuil se mesure**, du sol jusqu'au-dessus du coussin si on utilise un coussin, ou du sol jusqu'au-dessus de l'assise du siège du fauteuil si on n'utilise aucun coussin.

- **63 cm pour les joueurs de 1.0 à 3.0**
- **58 cm pour les joueurs de 3.5 à 4.5 (5 points sur les Championnats de France)**

Les **grandes roues** doivent avoir un diamètre maximum de **69 cm**, pneus compris. Chaque roue doit être équipée d'une main courante.

Le **capitonnage de la barre horizontale** derrière le dossier du fauteuil doit avoir une épaisseur de **1,5 cm** (15 mm) minimum.

CONTRÔLE DU FAUTEUIL EN FRANCE

La sécurité :

- La barre horizontale ne doit pas présenter de point tranchant (abimée)
- Le protège vêtement ne doit pas être saillant et détérioré
- Vérifier que les supports du dossier soient protégés (bouchons)
- Vérifier les différents capitonnages, barre horizontale arrière, protège jambes genoux si trop sortant....
- Vérifier la présence des bouchons de protections des fixations (pas que des roues)
- Vérifier que les attaches des sangles soient capitonnées
- Les roues anti-basculs ne doivent pas dépasser du plan vertical qui relie les points situés les plus à l'arrière des roues motrices. (Voir contre un mur)
- Les moyeux des grandes roues ne doivent pas comporter de protubérances ou d'éléments saillants qui pourraient être dangereux, il faut un capuchon de protection de moyeux.
- La main-courante ne doit pas être saillante ou présenter des points déformés de sorte à être dangereux.
- Les fixations de la main-courante sur la gente ne doivent pas être cassés ou présenter de points tranchants.
- Vérifier que les rayons ne présentent pas de dangers (cassé).

La conformité du fauteuil est de la responsabilité du joueur qui l'utilise

O.T.M.

Utilisation de l'application de décompte de points



Dans le cas de l'utilisation de l'application de décompte de points disponible en cliquant sur ce lien.

<https://francebasketfauteuil.org/lcul-des-points/>

Si une personne est dédiée spécifiquement sur ce poste, il vous est demandé d'inscrire les coordonnées de celle-ci en tant qu'aide-marqueur en remplacement du 3ème arbitre (s'il n'y en a pas) voire du commissaire.

Cette personne doit être licencié FFH. (voir Titre 6, Art: 6)

<https://francebasketfauteuil.org/deroulement-des-championnats/>

CHANGEMENT DE GESTUELLE ET ADMINISTRATION

Validité des paniers en jeu

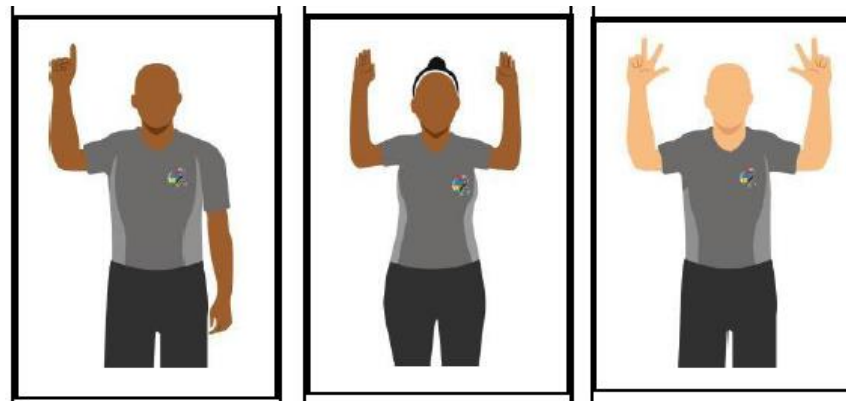


- Le panier à 2 points ne doit plus être accordé à la table par l'arbitre (gestuelle)
- Uniquement lorsqu'il s'agit de préciser (proche de la ligne des 3 points que le tir, est un tir à 2 points et non à 3 points)

RÔLE ARBITRE CENTRE/AK PENDANT LES LANCERS FRANCS

Cette règle s'applique sur la mécanique (à 2 et à 3)

- L'arbitre Centre ou AK devra montrer le nombre de lancers francs 1/2/3, jusqu' à ce que l'arbitre de tête (AT) rentre dans la zone pour administrer (donner le ballon) le (les) lancer franc. (ballon vivant).
- Il ne doit pas indiquer à la table si le tir est réussi ou non, ni démarrer le chronomètre après le dernier lancer franc manqué lorsque le jeu continu.



ADMINISTRATION APRES UN TEMPS MORT

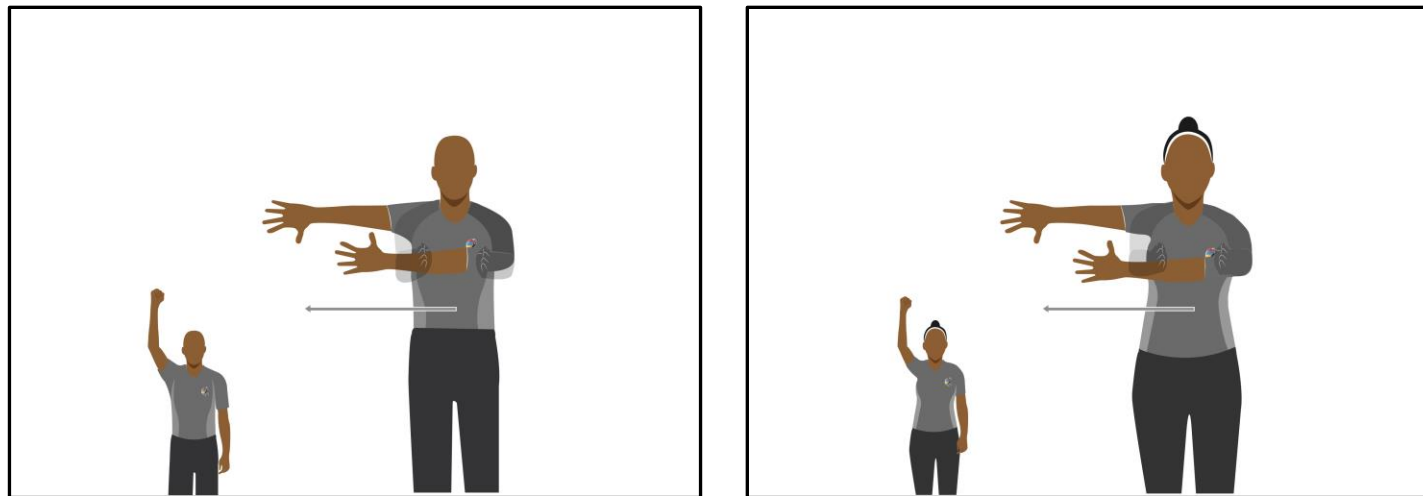


- Position sur les temps morts et gestion de la remise en jeu
- ✓ La remise en jeu qui suivra sera administrée par l'arbitre qui était prévu pour le faire avant le temps mort et donc, les deux arbitres libres (pour l'arbitrage à 3) ou les 2 arbitres se rendront derrière les équipes pour contrôler le retour de celles-ci sur le terrain
- Exception:
 - ✓ Dans les 2 dernières minutes de la quatrième période et de la ou des prolongation(s), l'arbitre principal (crewchief) s'occupera de la remise en jeu après le temps mort.

ANNEXE

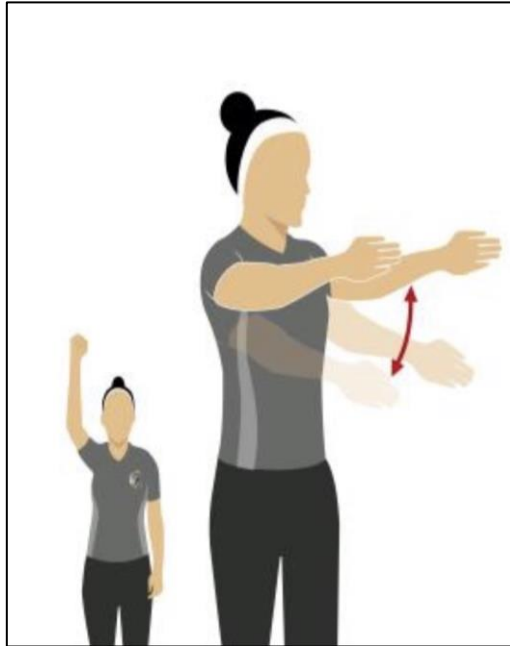
SIGNAUX DES ARBITRES

Lorsqu'un joueur est victime d'une faute lors d'une action de tir mais qu'il décide finalement de passer le ballon, cela est considéré comme une « action sans tir » et donc, un signal de « passe » est utilisé pour clarifier immédiatement la situation et la prise de décision.



ANNEXE SIGNAUX DES ARBITRES

Non-respect du cylindre



Abaissier puis relever les deux bras avec les deux mains verticales

ART.5 JOUEURS ET ASSISTANCE

- ✓ Si un joueur est blessé ou semble être blessé et que l'entraîneur principal, l'entraîneur adjoint, les remplaçants, les joueurs exclus ou les personnes accompagnantes de son équipe entrent sur le terrain de jeu, ce joueur sera considéré comme ayant reçu une assistance (un traitement), que cette assistance ait été administrée ou non , il devra être remplacé.
- ✓ Tous les soins, y compris refaire un bandage ou améliorer celui-ci, massage sur le terrain, application de spray, sera considéré comme un traitement et le joueur sera remplacé.
- ✓ Ces mêmes soins ou réparations de bandages / tapes et massages effectués depuis la zone de banc seront considérés comme si le joueur n'avait reçu aucune assistance **A CONDITION** que le jeu soit arrêté et que l'assistance ne dépasse pas 15 secondes.

ARTICLE 4.3 UNIFORME

- Les T-shirt, les maillots à manches longues ou les vêtements de compression, quelque soit le style, peuvent être portés sous les uniformes.
- Les T-shirt, les maillots à manches longues ou les vêtements de compression doivent tous être de la même couleur unie mais pas nécessairement de la même couleur que le maillot de l'équipe.

L'usage d'un pantalon ou d'un short est légal au sein d'une même équipe, à la seule condition qu'ils soient de la même couleur dominante.

L'ensemble des accessoires doivent aussi être de la même couleur dominante. Sont considérés comme accessoires : les bracelets éponges pour la tête ou les poignets, les bandeaux pour les cheveux, les bandes de tape, les collants sous les shorts.