

Discipline : BASKET



TIRS AU PANIER BASKET

Pratique en fauteuil roulant

- Classifications concernées : F1, F2, F3

Pratique Debout ou en fauteuil roulant

- Classifications concernées : D1, D2, D3, D4

Pratique Debout

- Classifications concernées : D5B, Sourds

Épreuve

- 2 passages de 2 min chacun pour les debouts et 3min

pour les fauteuils. Le meilleur des passages sera comptabilisé.

- L'objectif est de marquer le maximum de points.

- Zone de départ pour le tireur :



Pour les D1, D2, F1, F2



Pour les D3, D4, D5B, S, F3

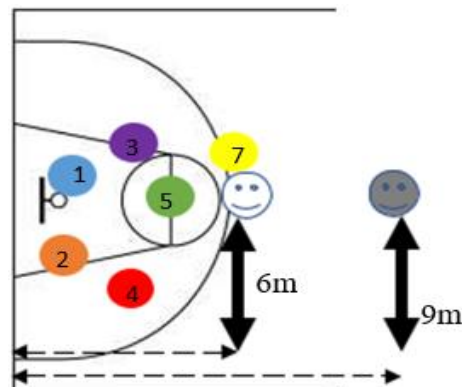
- Au départ du chronomètre, le tireur réceptionne une

↑↓ : Passe (passe réalisée par un éducateur qui s'adaptera aux capacités du jeune). Le tireur se déplace en dribble jusqu'à un plot numéroté (au choix) et il tire.

- Remplacement (sans ballon) dans sa zone de départ.
- Il renouvelle son action autant de fois possibles durant les 2 minutes.
- **Il est interdit de tirer 2 fois du même plot consécutivement.** Mais un même plot peut être utilisé plusieurs fois durant les 2 minutes.

Les points

- **7** = nombre de points du plot.
- Si le tireur touche l'anneau il marque le nombre de point inscrit sur le plot.
- Si le tireur marque le panier alors il marque le double de point inscrit sur le plot



Classement

- Classement mixte et open (sans distinction d'âge et de classification).

Rappel classification

D = Debout

de D1 = l'athlète évolue debout, il a de **grosses difficultés** d'équilibre et dextérité

...

à D4 : l'athlète évolue debout, il a **peu de difficultés** d'équilibre et dextérité

D5 A = l'athlète déficient visuel a besoin d'un guide dans sa pratique sportive

D5B = l'athlète est en mesure de pratiquer de façon autonome, sans guide

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil

de F1 = l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a de **grosses difficultés** d'équilibre du tronc,

dextérité et amplitude des bras

...

à F3 : l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a **peu de difficultés** d'équilibre du tronc,

dextérité et amplitude des bras



Discipline : BOCCIA JACK



Classifications concernées

D1, D2, FE, F1, F2

Epreuve

Le tireur se place sur un des emplacements ● ou ●
(Cette position ne changera pas pendant le jeu).

- Tir en position assise.

Le placement des jacks

- Le sportif jettera un dé (ou autre objet) au début de l'épreuve pour définir la couleur des jacks et leur placement sur le terrain.
- 3 possibilités de positionnement des jacks. Ils seront placés sur des croix d'une même couleur (cf plan ci-dessous).
- La couleur des croix est définie selon le résultat au lancer de dé.

Après avoir déterminé le placement des jacks

- 1 balle d'essai par jack
- 3 séries de 3 balles compétition :
1^{ère} série : l'athlète lance 3 balles au plus près 1^{er} Jack
2^{ème} série : l'athlète lance 3 balles au plus près 2^{ème} Jack
3^{ème} série : l'athlète lance 3 balles au plus près 3^{ème} Jack
Attention : Les balles seront ramassées après chaque série

- À chaque fin de série, l'arbitre mesure à l'aide d'une corde graduée, la distance entre le Jack et la meilleure balle associée à ce Jack.
- Les différentes distances mesurées sont associées à des points.
10 points si la distance balle-Jack < à 1,8cm. Puis points décroissants tous les 10 cm. (9-8-7.....)
- On comptabilisera le score final en additionnant le score des 3 balles (1 balle par jack) – max 30 points

Le participant ne pouvant lancer une balle à plus de 1.50 mètre doit se munir d'une aide technique (rampe) dont l'extrémité devra se situer en retrait de la ligne de lancer.

Le jeune doit être à l'origine du déclenchement du tir quel que soit l'adaptation proposée.

L'aide d'une tierce personne est autorisée pour l'ajustement de la rampe. Elle ne pourra en aucun cas conseiller ou favoriser le participant pendant son tir.

Rappel classification

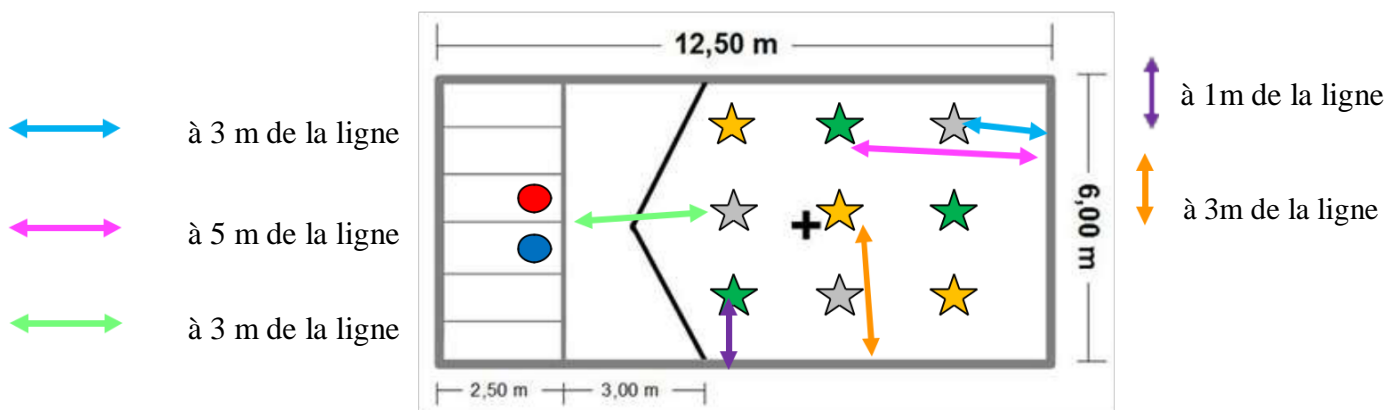
D = Debout

D1/D2 = l'athlète évolue debout, il a de **grosses difficultés** d'équilibre et d'agilité

F = Fauteuil

F1 = l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a de **grosses difficultés** d'équilibre du tronc, d'agilité et d'amplitude des bras

FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique



Discipline : FLÉCHETTE PENDULAIRE



Rappel classification

- **Classification concernée**
FE
- **Epreuve**

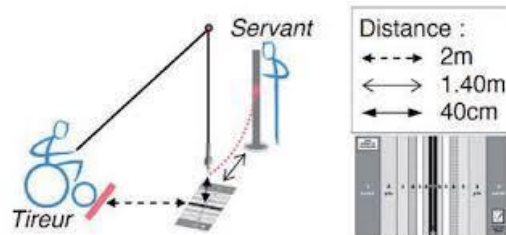
FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique

L'objectif est de libérer par l'intermédiaire d'un fil, une fléchette qui oscille au-dessus d'une cible posée horizontalement au sol.

La distance du sportif (en position assise) est de 2 mètres par rapport au centre de la cible.

La cible officielle sera agrandie par 2 (feuille A3).

- 1 volée (3 tirs) d'essai
- 3 volées (soit 9 tirs) comptabilisées



Une fléchette plantée sur le cordon entre 2 zones est comptée sur la zone rapportant le plus de point.

Toute fléchette non plantée équivaut à un essai nul, ne rapportant aucun point.

Le classement de l'épreuve se fait sur l'ensemble des points des trois volées.



Discipline : FUTSAL



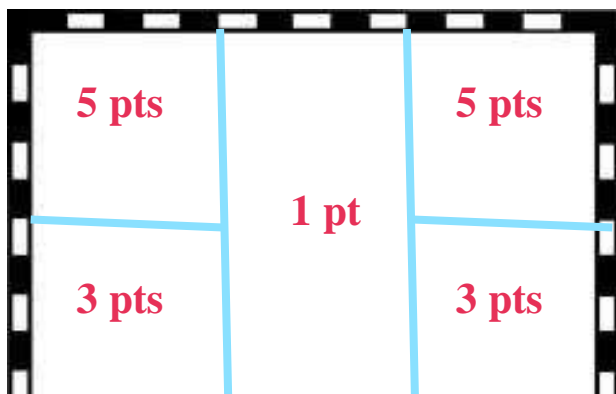
TIRS AU BUT

- **Classifications concernées**
D1, D2, D3, D4, D5B, Sourd
D5A (adaptations Cécifoot)
- **Epreuve** 😊
 - Zone de départ
 - Le tireur réalisera une conduite de balle droite. ↑
 - Echange de passe. ← → (Passes réalisées avec un éducateur qui s'adaptera aux capacités du tireur).
 - Tir au but lorsque le ballon sera entre la ligne des 9 mètres (ligne pointillée) et des 7 mètres (ligne pleine).
 - Remplacement (sans ballon) au départ.
 - Le tireur renouvelle son action pour les 7 tirs.
 - L'objectif est de marquer le maximum de points.
- 2 tirs d'essai max
- 7 tirs comptabilisés

Les ballons utilisés seront ceux de Futsal pour les classifications D1, D2, D3, D4, Sourd, D5B et de Cécifoot pour les classifications D5A.

- **Classement**
- Classement mixte open (sans distinction d'âge et de classification).

Zones de points dans le but :



Rappel classification

D = Debout

de D1 = l'athlète évolue debout, il a de grosses difficultés d'équilibre et dextérité ...
à D4 : l'athlète évolue debout, il a peu de difficultés d'équilibre et dextérité

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

D5 A = l'athlète déficient visuel a besoin d'un guide dans sa pratique sportive

D5B = l'athlète est en mesure de pratiquer de façon autonome, sans guide

Discipline : GOALBALL



Rappel classification

D5 A= l'athlète déficient visuel a besoin d'un guide dans sa pratique sportive

D5B = l'athlète est en mesure de pratiquer de façon autonome, sans guide

- **Classifications concernées**
D5A, D5B

- **Epreuve**

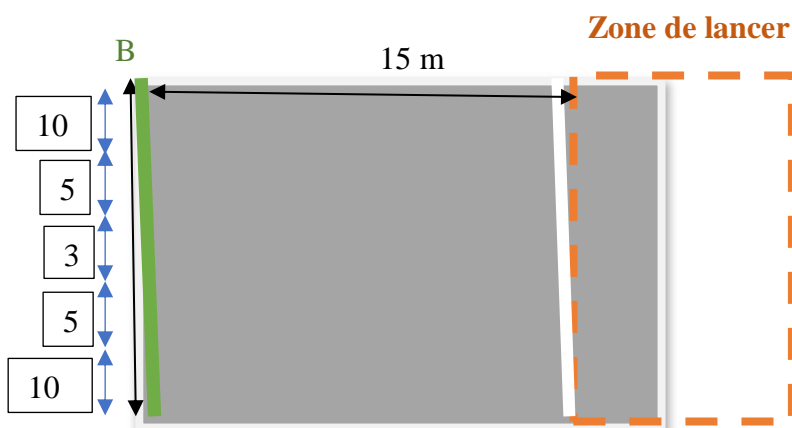
Le tireur se trouve à 9 mètres minimum du but (en zone de lancement).
Après avoir bloqué le ballon (tire d'un éducateur), il doit tirer dans le but adverse et viser les différentes zones (3, 5, 10 pts) afin de marquer le plus de points possibles.

- 3 tirs d'essai
- 8 tirs comptabilisés
- -3 points par but encaissé

- **1/2 terrain de goalball**

Largeur du but = 9 mètres.

Pour faciliter le repérage spatial, toutes les lignes hormis celles des buts sont équipées d'une ficelle sous le ruban adhésif (ligne tactile).





Discipline : Jeux de gros ballons (quilles)

TIRS sur des quilles

- **Classifications concernées**

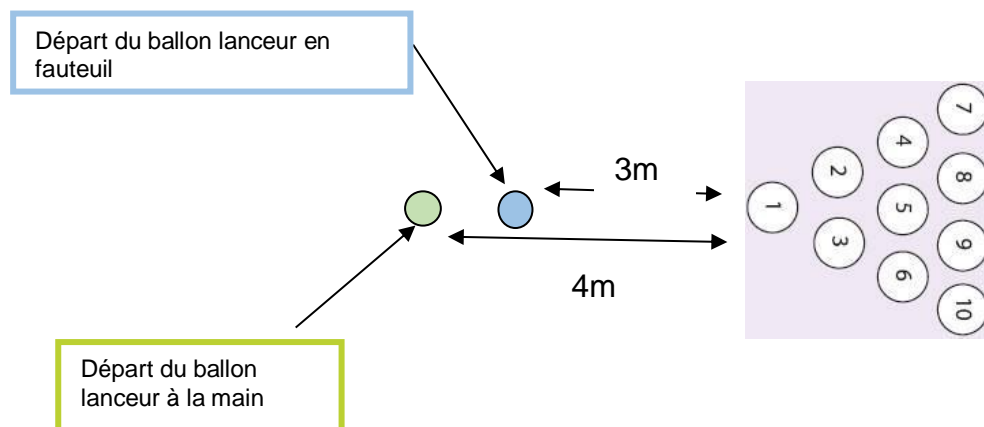
Tous les athlètes

- **Epreuve**

- L'athlète effectuera un Tir avec son fauteuil (cf schéma point bleu) ou à la main (cf schéma point vert)
- L'objectif est de dégommer le maximum de quilles
- 2 tirs d'essai max
- 10 tirs comptabilisés
- Les ballons utilisés seront ceux de Fitball. (ballon de gym)

⚠ *Attention, les ballons doivent toujours rouler au sol*

Schéma :



Discipline : SARBACANE



- **Classifications concernées**
FE, F1, F2, F3, D1, D2, D3, D4
- **Épreuve**
1 volée = 3 darts
 - 1 volée d'essai
 - 7 volées comptabilisées
 - Tir en position assise.
- **Classement**
 - Classement au total des 7 volées.
 - Deux classements mixte open (sans distinction d'âge et de classification)
 - AVEC APPUI
 - SANS APPUI
- **Règles :**
 - La distance de tir est de 2,50m.
 - Le centre de la cible est situé à 1,30m du sol.
 - Tout le monde tire en position assise.
 - Le tireur peut se faire aider par l'utilisation d'une potence.
 - Un dart planté sur le cordon est compté sur la zone apportant le plus de point.
 - Si un dart est planté dans un autre, les points comptabilisés seront identiques à ceux du dart transpercé.
 - Tout dart non planté équivaut à un essai nul ne rapportant aucun point.

Rappel classification

D = Debout

de D1 = l'athlète évolue debout, il a de **grosses difficultés** d'équilibre et dextérité

...

à D4 : l'athlète évolue debout, il a **peu de difficultés** d'équilibre et dextérité

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil

de F1 = l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a de **grosses difficultés** d'équilibre du tronc, dextérité et amplitude des bras

...

à F3 : l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a **peu de difficultés** d'équilibre du tronc, dextérité et amplitude des bras

FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique



Discipline: SLALOM



- **Classification concernée**
Tous les athlètes

- **Epreuve par équipe**
- 1 passage de reconnaissance
- 1 passage chronométré



Le classement de l'épreuve se fait en fonction du temps réalisé sur le parcours. Attention un coefficient sera identifié en fonction du mode de déplacement des athlètes (debout, fauteuil électrique, fauteuil manuel)

