

FICHE PÉDAGOGIQUE

— Multisports —



Le BaskIN, signifie "basket intégré" c'est une activité sportive née à Crémone en Italie en 2003. Le BaskIN représente une innovation sociale, en s'inspirant à la fois du basket et d'une logique inclusive, en permettant la co-participation de joueurs et joueuses valides et en situation de handicap.

Le BaskIN est né d'un projet scolaire, au sein d'un collège italien au début des années 2000 à l'initiative d'un professeur d'EPS Fausto Capellini et un parent d'élève Antonio Bodini.

C'est en 2006, en Italie que l'Associazione BaskIN a été créée et que le règlement de l'activité est apparu. Peu à peu, la pratique du BaskIN a dépassé le cadre des écoles pour se développer dans les clubs sportifs. C'est en 2017 que l'association BaskIN France voit le jour. Aujourd'hui, en France, il existe des championnats régionaux de la discipline.

Le BaskIN est un sport collectif qui oppose 2 équipes de 6 joueur·euse·s. La discipline offre la possibilité de faire jouer ensemble des personnes dont les capacités motrices et de compréhension sont radicalement hétérogènes. Le BaskIN conserve le même terrain que le basket-ball et maintient le même objectif : marquer plus de points que l'équipe adverse en marquant des paniers dans un temps limité.

Le BaskIN est une activité sportive, collective, d'opposition et inclusive.

MATÉRIEL

L'activité nécessite :

- Deux paniers spécifiques au BaskIN : ils possèdent 2 anneaux l'un au-dessus de l'autre (110cm et 220cm).
- Ballon de basket taille 5 et autres ballons au diamètre plus petit.
- Des chasubles de couleurs différentes pour constituer deux équipes, munis de numéros facilement lisibles allant de 1 à 5 disposés sur la poitrine et dans le dos.

INTÉRÊTS ET BIENFAITS

- Sport innovant et inclusif (permet aux personnes en situation de handicap de jouer avec les valides).
- Pratique mixte et possiblement intergénérationnelle dans le cadre d'une pratique de loisir.
- Favorise la coopération, sport de partage, de plaisir et convivial. Les règles adaptées par rôle sont simples à intégrer.
- Dynamique et tactique.



 Le matériel IDEMA - BaskIN





RÈGLES DE BASE

Le BaskIN reprend quelques règles fondamentales du basket : le tir de précision, le déplacement en dribble et la passe à un coéquipier.

Pour autant, le BaskIN comporte des règles adaptées qui favorisent la participation de toutes et tous :

- Suivant les capacités de chacun·e (marche, course, dribble, tir, lecture de jeu, prise d'initiatives) des rôles de 1 à 5 sont attribués aux joueur·euse·s.

Rôle 1

Le·la pratiquant·e peut uniquement utiliser ses mains pour tirer; est en fauteuil et ne peut pas le déplacer manuellement (il n'en a pas la force).

Rôle 2

Le·la pratiquant·e peut utiliser ses mains; est capable de marcher et de courir de manière limitée (si en fauteuil, il possède assez de force dans au moins 1 bras).

Rôle 3

Le·la pratiquant·e est capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant de manière continu ou discontinu ; équilibre difficile ; Vitesse lente.

Rôle 4

Le·la pratiquant·e est capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant sans interruption ; les fondamentaux ne sont pas parfaitement maîtrisés ; vitesse moyenne.

Rôle 5

Le·la pratiquant·e possède les fondamentaux du BaskIN :

- Dribbler / Tirer / Faire des passes
- Mener le ballon / Défendre
- Vitesse rapide

• Il est interdit de défendre sur un rôle inférieur. En cas de non-respect, cela entraîne une défense illégale (= 2 lancers francs + remise en jeu pour l'équipe qui subit la faute).

• Maximum de 3 tentatives de tirs par quart-temps pour les rôles 5 et maximum 3 paniers marqués par quart-temps pour les autres rôles.

• L'équipe se compose de 14 joueur·euse·s maximum dont 6 sur le terrain comportant au minimum 1 rôle pivot, un joueur de rôle 3, une femme en rôle 4 ou 5, et deux joueurs de rôles 5. Le « pivot » est un joueur de rôle 1 ou 2 qui joue dans la zone.

• La somme des rôles des 6 joueur·euse·s sur le terrain par équipe sur le terrain, ne doit pas dépasser 23 points (ex : rôle 5 = 5 pts, 4 = 4 pts...).

• Durée du match : 4 quarts temps de 8 minutes (chaque quart temps débute avec un entre-deux réalisé par deux rôle 5).

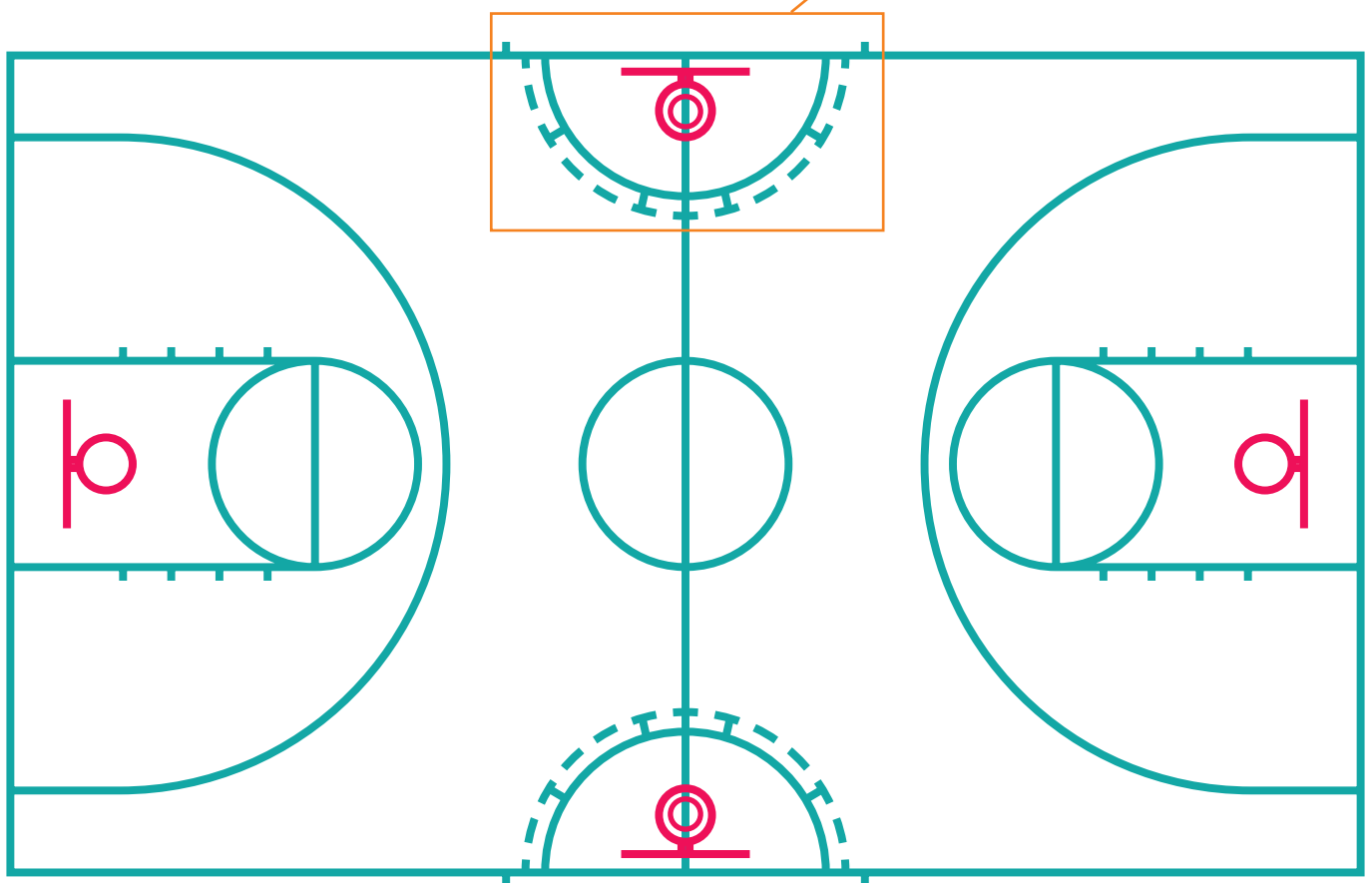
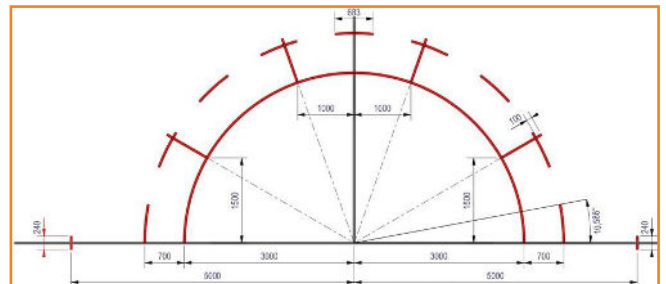
• Chaque équipe dispose d'un temps illimité pour conclure une action de tirs dans les 3 premiers 1/4 temps. Au 4ème 1/4 temps et prolongation, chaque équipe a 30 secondes pour terminer une action de tir.

• Contrairement au basket, au BaskIN il n'existe pas de retour en zone et de 3 secondes dans la zone restrictive.

Retrouvez toutes les règles du BaskIN [ici](#)

TERRAIN DE JEU ET AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

Le terrain de BaskIN est comme celui du basket, à la différence que le BaskIN se joue sur 4 paniers : les 2 paniers traditionnels et 2 paniers dans la zone latérale, un de chaque côté de la ligne médiane.



Panier latéral haut

Panier latéral bas



Zoom sur la zone latérale :

Ce sont 2 zones protégées semi-circulaires de 3m de rayon, située de part et d'autre de la ligne médiane, intégrant chacune un panier latéral composé d'un panier haut et d'un panier bas.

RÔLE DE L'ANIMATEUR

L'attribution des rôles se fait par l'observation et la connaissance des joueurs et joueuses. Il est important de bien expliquer aux joueur·euse·s leur attribution et les avantages du rôle (défense, dribble, tirs...). Il faut penser à observer les joueur·euse·s durant les matchs et les entraînements, et si nécessaire changer de rôle en fonction des capacités acquises. Il existe des tests précis pour chaque rôle et des fiches d'observation de match (pour les obtenir, contacter BaskIN France).

Si vous avez un doute, mieux vaut donner un rôle inférieur et passer à un rôle supérieur par la suite.

LES DIFFÉRENTS RÔLES SELON LES CAPACITÉS

Les joueur·euse·s de rôle 1 - Pivot

Espace de jeu : la zone latérale.

Il·elle reçoit la balle d'un·e coéquipier·e qui entre dans la zone en dribblant.

Caractéristiques : joueur·euse en situation de handicap, dont les capacités motrices et/ou de compréhension sont limitées. Son déplacement dépend de l'aide d'un·e coéquipier·e et/ou d'un fauteuil roulant. L'utilisation d'une balle plus petite et plus légère peut être utilisée afin que le·la pratiquant·e ait la capacité de tirer et marquer dans le panier latéral inférieur (1,10m).

Règles :

- **Limitation :** Possibilité de marquer 3 paniers maximum par 1/4 temps.

- **Tir :** Après qu'un·e joueur·euse soit rentré·e dans la zone, l'arbitre arrête le chronomètre. Le·la joueur·euse, déclare utiliser une ou deux tentatives de tir et possède 10 secondes dès lors que le ballon est en main ou posé sur ses cuisses pour réaliser son lancer dans le panier latéral inférieur..

Le joueur rôle 1 effectue son tir, le chrono démarre en même temps que sont comptés les 10 secondes, puis s'arrête à nouveau une fois le tir effectué.

Si il·elle choisit deux tentatives, le panier vaut 2 points ; si il·elle en choisit une seule, le panier vaut 3 points.

Le joueur se replace face au terrain, avec ou sans aide. Le chrono est toujours arrêté et démarre une fois le joueur en place. On peut alors effectuer la remise en jeu par l'équipe adverse, à droite du panier latéral (à 2m de la zone).

- **Défense :** Le·la joueur·euse ne peut être gêné·e par aucun défenseur au cours de son tir.

Après l'action du pratiquant·e avec le rôle 1, le ballon est systématiquement rendu à l'équipe adverse sur la touche (pas de rebond).



LES DIFFÉRENTS RÔLES SELON LES CAPACITÉS

Les joueur·euse·s de rôle 2 - Pivot en mouvement

Espace de jeu : la zone latérale

Caractéristiques : Joueur·euse en situation de handicap se déplaçant en autonomie, en marchant ou en fauteuil roulant. Il·elle possède l'utilisation totale ou partielle de ses mains pour tirer dans le panier latéral haut. Il·elle en mesure d'effectuer au moins 2 dribbles sur place, de recevoir une passe, d'en effectuer une et de tirer dans le panier supérieur de la zone latérale.

Information en + : Au BaskIN les personnes en fauteuil roulant sont soit rôle 1 ou rôle 2 en fonction de leur capacité de tir et de dribble. Elles ne peuvent pas être rôle 3, 4 ou 5 même si elles ont des bonnes capacités de compréhension de jeu/ déplacement, tir, force... ceci afin de garantir la sécurité entre les joueur·euse·s qui courent et les joueur·euse·s en fauteuil.

Règles :

- **Limitation :** Possibilité de marquer 3 paniers maximum par 1/4 temps.
- **Tir :** Dès lors que le porteur de balle est entré dans la zone, le pivot a 10 secondes pour effectuer son action (sans aucune défense). C'est-à-dire, sortir de la zone latérale, choisir l'un des trois secteurs de tir (en face, à gauche ou à droite), faire deux dribbles et tirer (à l'extérieur de la ligne des 3 mètres). Un tir en face vaut 2 points et sur les côtés 3 points. 1 seule tentative est autorisée.
- Si le panier n'est pas marqué le pivot doit essayer de rentrer dans la zone pour récupérer le ballon et faire une passe à un·e joueur·euse (autre que celui ou celle qui lui a amené le ballon), il a 5 secondes pour effectuer cette passe, 10 secondes si le pivot est en fauteuil roulant.
- **Défense :** Interdiction d'être gêné par un défenseur au cours de son tir.
- **Infos en + :** Il n'y a que le porteur de balle qui peut rentrer dans la zone latérale pour donner le ballon au pivot, il est alors «le tuteur». Il·elle peut aider à placer le pivot puis sortir de la zone.

Les joueur·euse·s de rôle 3

Espace de jeu : Toute la surface de jeu

Caractéristiques : Joueur·euse capable de se déplacer seul sur le terrain, mais avec des limitations motrices et/ ou de compréhension, vision du jeu limitée. Il·elle est valide ou en situation de handicap, possède l'utilisation totale ou partielle des mains, et réussit à marcher ou courir en dribblant de manière continue ou discontinue. Ses mouvements ne sont pas fluides et dénotent une aisance limitée en coordination et/ ou équilibre.

Règles :

- **Limitation :** Possibilité de marquer 3 paniers maximum par 1/4 temps.
- **Tir :** Il·elle est autorisé·e à tirer sur le panier traditionnel (3pts) ou le panier latéral haut (2pts) en dehors de la zone.
- **Défense :** Possibilité de défendre sur les rôles supérieurs (4 et 5) mais ne peut être gêné·e que par les joueur·euse·s de rôles 3 en défense.
- **Infos en + :** Il·elle doit effectuer 2 dribbles à chaque changement de direction, sauf si il·elle reçoit la balle dans la raquette et doit dribbler à chaque fois qu'il fait plus de 4 pas.

Si ces règles sont respectées, l'arbitre ne siffle pas de reprises de dribble.





LES DIFFÉRENTS RÔLES SELON LES CAPACITÉS

Les joueur·euse·s de rôle 4

Espace de jeu : Toute la surface de jeu.

Caractéristiques : Il s'agit d'un·e joueur·euse ayant ou non une déficience, qui à une aisance motrice sans pour autant maîtriser les techniques spécifiques du basket.

Pour le dire simplement, le ou la joueur·euse est techniquement inexpert au basket mais a un profil physique assez sportif.

Règles :

- **Limitation :** Possibilité de marquer 3 paniers maximum par 1/4 temps.
- **Déplacement :** Soumis aux règles du basket, les infractions de marcher et de reprise de dribble lui sont sifflées, exception faite du « marcher de départ » qui pour ce rôle ne compte pas.
- **Tir :** Les tirs sont seulement autorisés dans les paniers traditionnels. Un panier marqué vaut 2 ou 3 points selon sa position de tir (par rapport à la ligne des 3 pts). Il ne peut pas effectuer de tir en double pas.
- **Défense :** Il·elle ne peut pas défendre sur des joueur·euse·s de rôles inférieurs. Il défend donc sur des personnes de même rôle que lui (n°4), voire de rôle supérieur.

Les joueur·euse·s de rôle 5

Espace de jeu : Toute la surface de jeu.

Caractéristiques : Il s'agit d'un·e joueur·euse ayant ou non une déficience, qui maîtrise les fondamentaux du basket-ball. Joueur·euse pouvant faire office de tuteur sur le terrain.

Règles :

- **Limitation :** 3 tentatives de tirs sont autorisées par 1/4 temps.
- **Déplacement :** Soumis aux règles du basket.
- **Tir :** Les tirs sont seulement autorisés dans les paniers traditionnels. Un panier marqué vaut 2 ou 3 points selon sa position de tir (par rapport à la ligne des 3 pts).
- **Défense :** Défense seulement autorisée sur joueur·euse·s de rôle 5.

RESSOURCE PÉDAGOGIQUE

Pour en découvrir davantage sur la discipline, ses règles du jeu et son règlement vous pouvez accéder au site : www.baskin.fr

SITUATIONS

- Fiche pédagogique - Situation 1
[Action / réaction](#)
- Fiche pédagogique - Situation 2
[Passe au pivot](#)
- Fiche pédagogique - Situation 3
[La montée de balle](#)