

Règlements sportifs

PARA BASKET-BALL ADAPTÉ

Règlements applicables 2025-2029
Mise à jour en septembre 2025



1. Préambule
2. Définition du para basket-ball adapté
 - 2.1. Règles du jeu
 - 2.2. Matériel spécifique
 - 2.2.1. Le terrain
 - 2.2.1.1. Le terrain entier 5x5/4x4
 - 2.2.1.2. Demi-terrain 3x3
 - 2.2.2. Le ballon
 - 2.2.3. Tenue sportive
 - 2.3. Règlement spécifique par classe
 - 2.3.1. Règlement des épreuves dans la classe ABC
 - 2.3.1.1. Préambule
 - 2.3.1.2. Classifications
 - 2.3.1.2.1. Classification individuelle ABC
 - 2.3.1.2.2. Classification d'équipe ABC
 - 2.3.1.2.3. Composition d'équipe et formats de pratique par catégorie ABC
 - 2.3.1.4. Adaptations du basket 3x3 pour les catégories ABC
 - 2.3.1.5. Temps de jeu (nombres de fautes et de temps morts)
 - 2.3.1.6. Les adaptations d'arbitrage spécifique aux catégories ABC
 - 2.3.2. Règlement des épreuves dans la classe BCDE
 - 2.3.2.1. Préambule
 - 2.3.2.2. Classifications
 - 2.3.2.2.1. Classification individuelle
 - 2.3.2.2.2. Classification d'équipe
 - 2.3.2.2.3. Composition d'équipe et formats de pratique par catégorie BCDE
 - 2.3.2.3. Temps de jeu (nombres de fautes et de temps morts)
 - 2.3.2.4. Les adaptations d'arbitrage spécifique aux catégories BCDE
3. Compétitions
 - 3.1. Epreuves
 - 3.1. Championnats de France Adultes
 - 3.1.1. Dérogations
 - 3.1.2. Ententes
 - 3.2. Coupe de France par équipe de région
 - 3.3. Championnat de France Jeunes
 - 3.2. Réclamations
 - 3.3. Sécurité
4. Rôles des acteurs
 - 4.1. Principes généraux
 - 4.2. Les différents acteurs
 - 4.2.1. La Commission Sportive Nationale Para Basket-Ball adapté
 - 4.2.2. Les officiels
 - 4.2.3. Coach ou entraîneur
5. Annexes
 - 5.1. Synthèse des règlements par classe
 - 5.1.1. Règlements 3x3 ABC
 - 5.1.2. Règlement 4x4 ABC
 - 5.1.3. Règlements 3x3 BCDE
 - 5.1.4. Règlements 5x5 BCDE

Le règlement Para Basket Adapté est valable et commun à toutes les classifications et catégories pratiquant en compétition.

En fonction des observations et de la réalité du terrain ce règlement est susceptible d'évoluer durant la paralympiade.

1. Préambule

La Fédération Française du Sport Adapté (FFSA) établit le présent règlement sportif du Para Basket-Ball Adapté comme la référence officielle encadrant la pratique de cette discipline. Il constitue le fondement sur lequel repose la compétition, garantissant à chaque participant en situation de handicap mental ou psychique un environnement équitable, structuré et stimulant.

Ce règlement définit les règles techniques et organisationnelles applicables aux compétitions, tout en assurant l'harmonisation des pratiques sur l'ensemble du territoire national. Il constitue un outil essentiel pour les sportifs, encadrants, arbitres et organisateurs, en fournissant des repères clairs favorisant le déroulement harmonieux des rencontres et la qualité de la pratique.

2. Définition du Para Basket-Ball Adapté

2.1. Règles du jeu

Le Para Basket-Ball Adapté est un sport collectif de duel et de coopération qui se pratique avec un ballon de basket sur un terrain avec deux paniers en 5 contre 5 (5x5), 4 contre 4 (4x4) ou un seul panier en 3 contre 3 (3x3).

L'objectif du para basket-ball adapté est de marquer un maximum de points en envoyant le ballon dans le panier adverse.

Pour y parvenir, le joueur peut dribbler (faire rebondir le ballon au sol en avançant), passer le ballon à un partenaire ou tenter un tir au panier. Une fois le ballon attrapé, il ne peut faire que deux pas sans dribbler, sous peine d'être sanctionné pour marcher. Les passes doivent être précises, les déplacements rapides et coordonnés, et le tir nécessite de la concentration et de la précision. La défense a pour objectif d'empêcher le tir ou la progression en se plaçant entre le porteur du ballon et le panier, sans contact excessif.

2.2. Matériel spécifique

2.2.1. Le terrain

2.2.1.1. Terrain entier : 5x5 / 4x4

Le terrain de para basket-ball adapté suit les dimensions standard FIBA soit un rectangle de 28 mètres de long sur 15 mètres de large et est composé des marquages suivants :

Ligne de fond et ligne de touche : Elles délimitent le périmètre du terrain. Une sortie de balle au-delà de ces lignes entraîne une remise en jeu.

Ligne médiane : Elle divise le terrain en deux moitiés égales. Les équipes doivent faire passer la balle dans la moitié adverse dans un temps imparti.

Cercle central : Utilisé pour l'entre-deux initial en début de match.

Ligne des trois points : Située à 6,75 mètres de l'arceau. Les tirs réussis depuis l'extérieur de cette ligne rapportent trois points.

Zone restrictive (raquette) : Cette zone rectangulaire est située sous le panier. Elle mesure 4,9 mètres de large et 5,8 mètres de long.

Ligne de lancer franc : Située à 5,80 mètres de la ligne de fond et à 4,60 mètres du centre de l'arceau. Les lancers francs sont exécutés depuis cette ligne après certaines fautes.

Panier : La hauteur du panier est 3,05 mètres du sol.

Zones de banc d'équipe et de marqueur : Ces zones sont situées sur les côtés du terrain, en dehors des lignes de touche.

2.2.1.1. Demi-terrain : 3x3

Le format 3x3 se joue sur la moitié d'un terrain réduit, utilisant un seul panier.

Zone de jeu : Un demi-terrain de 5x5 réduit soit environ 15 mètres de large sur 11 mètres de long. Le jeu se déroule sur une seule moitié de terrain, orienté vers un seul panier.

Ligne des trois points : C'est la même ligne que pour le 5x5, située à 6,75 mètres de l'arceau. Les tirs réussis au-delà de cette ligne comptent pour 2 points, et ceux à l'intérieur pour 1 point.

Zone restrictive (raquette) : Identique à celle du 5x5.

Cercle de lancer franc : La ligne de lancer franc est située à 5,80 mètres de la ligne de fond.

Panier : La hauteur reste à 3,05 mètres.

2.2.2. Le ballon

Pour le format de jeu 3x3, le para-basket adapté utilise le ballon officiel 3x3. Ce ballon présente une circonférence d'une taille 6 (72-74 cm), mais avec un poids équivalent à celui d'une taille 7 (580-620 grammes).

Pour le format de jeu 4 contre (4x4) : Ballon taille 6

Pour le format de jeu 5 contre 5 (5x5) : Ballon taille 7

2.2.3. Tenue sportive

- Short et Maillot de basket avec numérotation devant et derrière.
- Pas de tee shirt visible sous le maillot.

Il est recommandé que chaque équipe possède deux jeux de tenues de couleurs différentes (une claire et une foncée). C'est une obligation pour les rencontres nationales.

Lors de la remise des titres, les équipes sur le podium se doivent d'avoir une tenue sportive identique pour chaque club.

2.3. Règlement spécifique par classe

2.3.1. Règlement des épreuves dans la classe ABC

2.3.1.1. Préambule

Le présent règlement a été conçu avec la volonté d'offrir une pratique du Para Basket-Ball Adapté qui soit à la fois sécuritaire, équitable, stimulante et pleinement inclusive pour les sportifs des classes d'équipe ABC. D'importantes évolutions ont été intégrées afin de garantir une expérience de jeu optimale et de favoriser la progression et l'autonomie de chacun, quel que soit le format de pratique.

2.3.1.2. Classifications

Afin d'assurer une véritable équité entre les compétiteurs en situation de handicap mental et/ou psychique à la Fédération Française du Sport Adapté, un système de classification a été établi pour permettre à chaque sportif, quel que soit son niveau et quelle que soit la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif en fonction de ses capacités et ses compétences.

Les critères de classification reposent sur l'idée d'un transfert dans la pratique sportive de compétences repérées dans la vie personnelle et sociale, dans quatre domaines de compétences significatifs dans la situation de handicap, que sont l'autonomie, la socialisation, la communication et la motricité.

A partir de l'évaluation réalisée et respectant les modalités prévues par la Fédération Française du Sport Adapté, le sportif pourra appartenir à l'une des classes individuelles suivantes : AB ; BC ; CD ou DE.

Le règlement du Para Basket Ball Adapté prévoit des épreuves compétitives pour chaque classe ayant chacune sa réglementation propre en tenant compte des différentes compétences énoncées et des niveaux de pratique. Il propose des épreuves adaptées aux capacités de chacun.

2.3.1.2.1 Classification individuelle en ABC

Classe AB :

- ce résultat est révélateur de 3 à 4 domaines de compétences largement déficitaires ;
- au regard des items des différents domaines de compétences, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le concret et le visible, est a minima capable de faire des choix simples, de situer son corps dans un espace connu, d'être dans un groupe sans forcément y interagir et d'utiliser des outils simples.

Classe BC :

- ce résultat est révélateur de 2 à 3 domaines de compétences impactés ;
- au regard des items des différents domaines de compétences, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées et d'élaborer des stratégies simples d'action.

2.3.1.2.2. Classification d'équipe ABC

Pour tous les sports collectifs dont la Fédération Française du Sport Adapté à délégation, une classification d'équipe a été définie par le regroupement de classes individuelles, en respectant les objectifs de la classification individuelle, énoncée précédemment.

Ce regroupement de classe est susceptible d'évoluer à partir de la saison 2026-2027 après une phase d'observation et d'analyse de la pratique pendant la saison 2025-2026 par la commission sportive nationale en continuité du travail mené par le groupe de travail 2025 commun aux sports collectifs.

Classe d'équipe – ABC :

- regroupe des sportifs classifiés AB et des sportifs classifiés BC ;
- se caractérise par un ensemble de joueurs mettant en place des stratégies individuelles offensives et défensives, pour lesquelles les interactions sont limitées.

2.3.1.3. Composition d'équipe et formats de pratique par catégorie ABC

U16 ABC Mixte 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain (avec adaptations en phases de jeu attaque/défense).
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- Règle de classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueur(se) classifié(e) AB sur le terrain est de 1 au minimum.
- Mixité : La mixité est autorisée. La composition de l'équipe sur le terrain peut inclure des joueurs et des joueuses.

U21 ABC Féminin 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain (avec adaptations par phases).
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueuses sur le terrain et de deux (2) remplaçantes maximum. Un minimum de trois (3) joueuses doit être présent pour débiter le match.
- Règle de Classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueuse classifiée AB sur le terrain est de 1 minimum.

U21 ABC Masculin 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain (avec adaptations par phases).
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- Règle de Classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueur classifié AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Adultes ABC Féminin 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain (avec adaptations par phases).
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueuses sur le terrain et de deux (2) remplaçantes maximum. Un minimum de trois (3) joueuses doit être présent pour débiter le match.
- Règle de Classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueuse classifiée AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Adultes ABC Masculin 3X3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain (avec adaptations par phases).
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- Règle de Classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueur classifié AB sur le terrain est de 1 au minimum.

Adultes ABC Masculin 4X4

- Format de jeu : 4x4 sur terrain complet (règles classiques, non par phases)
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de quatre (4) joueurs sur le terrain, d'un (1) remplaçant minimum et de quatre (4) maximum.
Un minimum de quatre (4) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- Règle de Classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueur classifié AB sur le terrain est de 2 au minimum.

2.1.3.3. Adaptations du basket 3x3 pour les catégories ABC

Pour la pratique du 3x3 dans les catégories ABC, une règle de jeu par phases distinctes d'attaque et de défense est mise en place. Cette évolution majeure vise à :

- **Clarifier les rôles** : En attribuant un rôle unique (attaquant ou défenseur) à chaque équipe par phase de jeu, la mission de chaque joueur devient intrinsèquement plus simple et directe, réduisant ainsi la charge cognitive et facilitant la prise de décision.
- **Favoriser l'accès à la pratique et l'engagement** : Ce système garantit une participation active et continue de tous. L'équipe en phase d'attaque conserve la possession pour tenter de marquer, minimisant les interruptions et difficultés cognitives liées aux transitions rapides du basket 3x3 traditionnel.
- **Structurer l'apprentissage** : Il permet un travail ciblé et progressif des fondamentaux du basket (dribble, passe, tir en attaque ; marquage, interception en défense), facilitant l'acquisition et le renforcement des compétences techniques spécifiques à chaque rôle.
- **Promouvoir le plaisir et l'inclusion** : Rendre le jeu plus compréhensible et fluide garantit une expérience positive et stimulante où chaque sportif peut trouver sa place, comprendre son rôle et s'épanouir dans la pratique.

Le match, pour ces pratiques spécifiques du 3x3 à phases, est divisé en 4 phases de jeu. Au début de la rencontre, un tirage au sort détermine quelle équipe choisira de commencer en phase d'attaque ou de défense. Durant chaque quart-temps, les rôles (attaquant/défenseur) sont fixes pour les équipes sur un unique panier.

Si l'équipe A choisit d'attaquer le panier durant la 1^{ère} phase de jeu (et l'équipe B défend), l'équipe A reste en phase d'attaque durant toute cette période, quelle que soit l'issue des actions (panier marqué, tir manqué, interception, faute). Les rôles s'inversent ensuite à chaque nouvelle phase (l'équipe B attaquant et l'équipe A défendant à la 2^{ème} phase, et ainsi de suite pour les 3^e et 4^e phases de jeu), assurant que chaque équipe bénéficie équitablement de phases d'attaque et deux phases de défense sur l'ensemble du match. Cette organisation simplifie grandement la compréhension tactique et les transitions, permettant aux sportifs de se concentrer pleinement sur l'exécution des fondamentaux.

2.1.3.4. Temps de jeu (nombres de fautes et de temps morts)

3X3 ABC				
Composition d'équipe	3 joueur(se)s sur le terrain et maximum 2 remplaçant(e)s Pendant la rencontre, minimum 1 joueur(se) classifié(e) AB sur le terrain			
Échauffement collectif avant match	5 min			
Durée du match	10mn composées de 4 phases de 2'30 (temps décompté)			
Pauses entre les phases	1 min			
Prolongation	1'30 de phase d'attaque / équipe Si nécessaire : une deuxième phase d'attaque par équipe d'1'30 Si nécessaire : « mort subite » lancer-franc			
Temps-mort	1 / match			
Temps mort éducatif	Temps mort donné par l'arbitre			
Nombre de fautes par joueur(se)	4			
Nombre de fautes par équipe	6			
4X4 ABC				
NOMBRE DE MATCH	1 MATCH/JOUR	2 MATCHS/JOUR	3 MATCHS/JOUR	4 MATCHS / JOUR
Composition d'équipe	4 joueurs sur le terrain et maximum 4 remplaçants Pendant la rencontre, minimum 2 joueurs classifiés AB sur le terrain			
Échauffement collectif avant match	30 min	10 min	10 min	10 min
Durée du match – Temps non décompté	4x8 min	4x5 min	4x4 min	4x4 min
Pause entre les périodes 1/2 et 3/4	2 min	1 min	1 min	1 min
Pause entre les périodes 2 et 3	10 min	5 min	2 min	2 min
Prolongation	5 min	3 min	2 min	2 min
Nombre de fautes par joueur	5	4	3	3
Nombre de fautes d'équipe par période	4	3	3	3
Nombre de temps mort par équipe pour les périodes 1 et 2	2	1	1	1

Nombre de temps mort pour les périodes 3 et 4	3	1	1	1
Nombre de temps mort dans les prolongations	1	1	1	1

2.1.3.5. Les adaptations d'arbitrage spécifique aux catégories ABC

Dans le cadre du Para Basket-Ball Adapté pour les catégories ABC, l'arbitrage va au-delà de la simple application des règles. Il s'inscrit dans une démarche résolument pédagogique et facilitatrice, visant à soutenir le déroulement du jeu, à favoriser la compréhension des sportifs et à garantir leur plaisir de pratiquer. L'objectif est de créer un environnement sécuritaire, bienveillant où la compréhension de la règle prime sur la sanction systématique.

Principes clés de l'arbitrage adapté :

- **Pédagogie avant sanction** : L'arbitre est avant tout un acteur pédagogique. Plutôt que de siffler immédiatement une faute pour sanctionner, il privilégiera l'accompagnement, l'explication et la prévention. L'objectif est de faire comprendre la règle et son importance, plutôt que de stigmatiser l'erreur.
- **Souplesse d'application** : Une certaine souplesse est admise dans l'application de certaines règles, notamment celles liées aux déplacements ou aux contacts mineurs, si elles ne compromettent pas la sécurité ou l'équité fondamentale du jeu.
- **Facilitation du jeu** : L'arbitre doit constamment chercher à faciliter le flux du match, en limitant les arrêts de jeu inutiles et en aidant les sportifs à se repositionner ou à relancer le jeu correctement.
- **Instauration du temps mort éducatif** pour garantir la sécurité physique et émotionnelle des sportifs. Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe.

Exemples concrets d'adaptations en jeu :

Gestion des marchers et reprises de dribble : Plutôt que de siffler immédiatement une violation à chaque infraction mineure, l'arbitre pourra opter pour : Un avertissement verbal : "Attention, deux pas !" ou "Relance ton dribble !" pour la première infraction.

Un temps d'attente : Laisser le joueur corriger de lui-même ou permettre à l'action de se poursuivre si l'infraction n'altère pas significativement le jeu. Une explication simple après le coup de sifflet : "La balle est à l'adversaire car tu as fait plus de deux pas. Il faut dribbler !"

Aide au placement : Sur les remises en jeu : Guider l'équipe qui doit remettre le ballon ("Balle à l'équipe bleue, derrière la ligne !").

Lors des lancers francs : Aider les joueurs à se positionner correctement le long de la raquette ou derrière la ligne de lancer franc.

Communication : Utiliser des gestes simples et clairs, des mots courts et adaptés au niveau de compréhension des sportifs. Les annonces (couleur de l'équipe qui a la balle, nombre de points) sont faites distinctement.

Gestion des fautes : Face à des contacts, évaluer l'intention et l'impact réel sur le jeu. Un contact accidentel n'entravant pas la progression pourra être toléré, tandis qu'un contact volontaire ou dangereux sera sanctionné. Le sifflet intervient pour garantir la sécurité et la fluidité.

Gestion du temps : Si un joueur tarde à remettre en jeu ou à exécuter un lancer franc par manque de compréhension, l'arbitre peut accorder quelques secondes supplémentaires avec une indication verbale ou gestuelle, avant d'appliquer la sanction du décompte.

En somme, l'arbitre est un partenaire du jeu, dont l'intervention est avant tout au service des sportifs, de leur sécurité physique et émotionnelle, de leur compréhension des règles, contribuant activement à l'ambiance positive et éducative de la rencontre.

2.3.2. Règlement des épreuves dans la classe BCDE

2.3.2.1. Préambule

Le présent règlement définit les adaptations spécifiques au para-basket adapté pour la classe d'équipe BCDE, conformément aux dispositions de la Fédération Française du Sport Adapté (FFSA). Cette classe d'équipe regroupe des sportif(ve)s classifié(e)s BC, CD et DE. L'objectif est de permettre la mise en place de stratégies collectives offensives et défensives, avec des interactions adaptées en fonction du jeu. Ce règlement est conçu pour garantir l'équité, la sécurité et l'inclusion, en tenant compte des compétences et capacités variées des joueurs de ces classes, capables d'intégrer et d'appliquer les règles du para basket-ball adapté. La pratique présente quelques adaptations ciblées.

2.3.2.2. Classifications

Afin d'assurer une véritable équité entre les compétiteurs en situation de handicap mental et/ou psychique à la Fédération Française du Sport Adapté, un système de classification a été établi pour permettre à chaque sportif, quel que soit son niveau et quelle que soit la nature de sa déficience, d'aller au bout de son projet sportif en fonction de ses capacités et ses compétences.

Les critères de classification reposent sur l'idée d'un transfert dans la pratique sportive de compétences repérées dans la vie personnelle et sociale, dans quatre domaines de compétences significatifs dans la situation de handicap, que sont l'autonomie, la socialisation, la communication et la motricité.

A partir de l'évaluation réalisée et respectant les modalités prévues par la Fédération Française du Sport Adapté, le sportif pourra appartenir à l'une des classes individuelles suivantes : AB ; BC ; CD ou DE.

Le règlement du Para Basket Ball Adapté prévoit des épreuves compétitives pour chaque classe ayant chacune sa réglementation propre en tenant compte des différentes compétences énoncées et des niveaux de pratique. Il propose des épreuves adaptées aux capacités de chacun.

2.3.2.2.1. Classification individuelle

Classe BC :

- ce résultat est révélateur de 2 à 3 domaines de compétences impactés ;
- au regard des items des différents domaines de compétences, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif, ancré dans le réel, est capable a minima de s'orienter, d'interagir dans des relations privilégiées et d'élaborer des stratégies simples d'action.

Classe CD :

- ce résultat est révélateur d'au moins 2 domaines de compétences faiblement impactés ;
- au regard des items des différents domaines, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable a minima de comprendre, de sélectionner et d'utiliser des informations pertinentes, de tenir un rôle dans un groupe. Il peut également élaborer des stratégies d'action de complexité moyenne.

Classe DE :

- ce résultat est révélateur de 2 domaines de compétences faiblement impactés ;
- au regard des items des différents domaines et du questionnaire complémentaire, nous pouvons donc faire l'hypothèse que ce sportif est capable de répondre aux attendus de la classe CD. Il peut, en plus, élaborer des stratégies complexes et faire preuve d'abstraction, de capacité de résolution de problème. Il est en capacité de création et d'innovation.

2.3.2.2.2. Classification d'équipe

Classe d'équipe – BCDE :

- regroupe des sportifs classifiés BC ; des sportifs classifiés CD et des sportifs classifiés DE ;
- se caractérise par un ensemble de joueurs mettant en place des stratégies collectives offensives et défensives, pour lesquelles les interactions sont adaptées en fonction du jeu.

Ce regroupement de classe est susceptible d'évoluer à partir de la saison 2026-2027 après une phase d'observation et d'analyse de la pratique pendant la saison 2025-2026 par la commission sportive nationale en continuité du travail mené par le groupe de travail commun aux sports collectifs en 2025.

2.3.2.2.3. Composition d'équipe et formats de pratique par catégorie BCDE

U16 BCDE Mixte

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain réduit.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- Mixité : La mixité est autorisée. La composition de l'équipe sur le terrain peut inclure des joueurs et des joueuses.

U21 BCDE Féminin

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain réduit.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueuses sur le terrain et de deux (2) remplaçantes maximum. Un minimum de trois (3) joueuses doit être présent pour débiter le match.

U21 BCDE Masculin

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain réduit.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.

Adultes BCDE Féminin 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain réduit.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueuses sur le terrain et de deux (2) remplaçantes maximum. Un minimum de trois (3) joueuses doit être présent pour débiter le match.

Adultes BCDE Masculin 3x3

- Format de jeu : 3x3 sur demi-terrain réduit.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de trois (3) joueurs sur le terrain et de deux (2) remplaçants maximum. Un minimum de trois (3) joueurs doit être présent pour débiter le match.

Adultes BCDE Masculin 5x5

- Format de jeu : 5x5 sur terrain complet.
- Composition d'équipe : Chaque équipe est constituée de cinq (5) joueurs sur le terrain et de sept (7) remplaçants maximum. Un minimum de cinq (5) joueurs doit être présent pour débiter le match.

2.3.2.3. Temps de jeu (nombres de fautes et de temps morts)

3X3 BCDE					
Nombre de match	1 match / jour	2 matchs / jour	3 matchs / jour	4 matchs / jour	5 matchs / jour
Échauffement collectif avant match Les 2 équipes du match en simultanées	5 min	5 min	5 min	5 min	5 min
Durée du match Temps décompté ou 21 points Non décompté à la dernière minute	10 min	10 min	10 min	10 min	8 min
Prolongation	Aucune limitation de temps : 1 ^{ère} équipe a marquer 2 points est déclarée gagnante				
Temps-mort	1 temps mort par match				
Temps mort éducatif	Temps mort donné par l'arbitre				
Nombre de fautes par équipe avant sanction par 2 lancers-francs	6	6	6	6	5
Une équipe est en situation de faute collective dès la 6^{ème} faute (ou cinq (5) si 5 matchs/jour). Dans les matchs de dix (10) minutes, les 7^e à 9^e fautes donnent droit à deux (2) lancers-francs, puis à partir de la 10^e, chaque faute est sanctionnée par deux (2) lancers-francs plus la possession. Dans les matchs de huit (8) minutes, ce même principe s'applique mais dès la 6^e à 8^e faute, puis à partir de la 9^e.					
5X5 BCDE (Adultes Masculins)					
Nombre de match	1 match / jour	2 matchs / jour	3 matchs / jour	4 matchs / jour	
Échauffement collectif avant match	30 min	10 min	10 min	10 min	
Durée du match (décompté)	4x10 min	4x7 min	4x5 min	4x4 min	
Pause entre les périodes 1/2 et 3/4	2 min	2 min	1 min	1 min	
Pauses entre les périodes 2 et 3	10 min	5 min	3 min	2 min	
Prolongations	5 min	4 min	3 min	2 min	

Nombre de fautes par joueur	5	4	3	3
Nombre de fautes d'équipe par période	4	4	3	3
Nombre de temps mort par équipe pour les périodes 1 et 2	2	2	1	1
Nombre de temps mort par équipe pour les périodes 3 et 4	3	2	1	1
Nombre de temps mort dans les prolongations	1	1	1	1
Temps mort éducatif	Temps mort donné par l'arbitre			

2.3.2.4. Les adaptations d'arbitrage spécifique aux catégories BCDE

Pour les catégories BCDE, l'arbitrage est axé sur l'application rigoureuse des règles du para basket-ball adapté (selon le format 3x3, 5x5), avec les adaptations structurelles (composition d'équipe, ballon, durée de match pour le 3x3) qui ont été définies préalablement. Étant donné que les joueurs de ces catégories sont considérés comme capables d'intégrer et d'appliquer les règles standard, l'application des règles est faite sans tolérance spécifique supplémentaire au-delà de ce que le règlement du basket-ball VIBF 3x3 prévoit.

Cependant, l'arbitre joue un rôle pédagogique et actif auprès des sportifs de ces classes :

- Application stricte des règles de jeu avec pédagogie : Les règles concernant le marcher, les reprises de dribble, les 5 secondes (remise en jeu, possession serrée), les 3 secondes (dans la raquette), et les 12 secondes (pour le 3x3) sont appliquées. L'arbitre siffle les violations conformément au règlement, mais peut prendre le temps d'expliquer la faute au joueur de manière claire et concise, sans interrompre excessivement le rythme du match.
- Communication claire et concise : L'arbitre doit s'assurer que ses signaux et ses explications sont clairs et concis, en utilisant un langage simple et adapté au niveau de compréhension des joueurs, pour faciliter l'apprentissage et le respect des règles. L'objectif est d'aider le joueur à comprendre pourquoi la faute a été sifflée afin qu'il puisse adapter son jeu par la suite.
- Gestion des contacts et sécurité : L'arbitre doit être vigilant sur les contacts et siffler toute faute conforme au règlement, en veillant à la sécurité des joueurs. La pédagogie peut également être utilisée pour rappeler les règles de non-contact excessif et promouvoir le fair-play.
- Instauration du temps mort éducatif pour garantir la sécurité physique et émotionnelle des sportifs. Il sera donné par les arbitres de la rencontre pour calmer les joueurs si les arbitres le jugent nécessaire. Ce temps mort éducatif sera donné pour que les entraîneurs calment les joueurs de leur équipe.

3. Compétitions :

3.1. Epreuves

3.1.1. Championnats de France Adulte

Ces championnats sont ouverts à tout(e) sportif(ve) titulaire d'une licence compétitive et ayant répondu au parcours de qualification exigé. Le/la sportif(ve) doit être âgé(e) de 18 ans révolus de l'année sportive en cours. Aucune limite d'âge n'est fixée.

	2025-2026	2026-2027	2027-2028	2028-2029
Participation	2008 et avant	2009 et avant	2010 et avant	2011 et avant
Surclassement	2009	2010	2011	2012

Un surclassement est possible sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin.

Un double surclassement peut être demandé pour un projet sportif justifié, sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin du sport.

ABC Féminin 3x3

La formule du championnat de France est définie par la commission sportive nationale en fonction du nombre d'équipes engagées.

- La qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues est le niveau minimum nécessaire pour y participer.
Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.
- Si le championnat n'existe pas dans la zone, il est possible de se qualifier sur une autre zone après accord de sa ligue.
- En fonction du développement et des intentions de participation au championnat de France, un parcours de qualification via des quotas régionaux sera mis en place.

ABC Masculin 4x4

La formule du championnat de France est définie par la commission sportive nationale en fonction du nombre d'équipes engagées.

- La qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues est le niveau minimum nécessaire pour y participer. Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive

nationale de Para Basket Ball Adapté.

- Si le championnat n'existe pas dans la zone, il est possible de se qualifier sur une autre zone après accord de sa ligue.
- En fonction du développement et des intentions de participation au championnat de France, un parcours de qualification via des quotas régionaux sera mis en place.

ABC Masculin 3x3

Le championnat de France 3x3 pourra être ouvert à compter de la saison 2026-2027 après une première année de développement dans les territoires.

- A partir de 2026-2027 la qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues sera le niveau minimum nécessaire pour y participer. Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.
- Si le championnat n'existe pas dans la zone, il est possible de se qualifier sur une autre zone après accord de sa ligue.
- En fonction du développement et des intentions de participation au championnat de France, un parcours de qualification via des quotas régionaux sera mis en place.

BCDE Féminin 3x3

La formule du championnat de France est définie par la commission sportive nationale en fonction du nombre d'équipes engagées.

- La qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues est le niveau minimum nécessaire pour y participer. Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.
- Si le championnat n'existe pas dans la zone, il est possible de se qualifier sur une autre zone après accord de sa ligue.
- En fonction du développement et des intentions de participation au championnat de France, un parcours de qualification via des quotas régionaux sera mis en place.

BCDE Masculin 5x5

Mise en place d'un Championnat de France limité à 20 équipes en BCDE Masculin afin de favoriser le développement des compétitions régionales et de garantir à toutes les équipes un accès régulier à la compétition.

Cette évolution vise à rendre plus accessible l'organisation du Championnat de France Adultes Para Basket-Ball Adapté, tout en préservant l'inclusion et la dynamique de développement sur l'ensemble du territoire.

La qualification aux championnats de France se fera à travers la participation dans un championnat régional pendant la saison sportive N selon les quotas attribués par la CSN. En fonction du développement et des intentions de participation au Championnat de France, un parcours de qualification sera établi, intégrant des quotas régionaux définis chaque saison selon le nombre de

clubs engagés dans chaque championnat régional, afin de garantir une représentation équilibrée sur l'ensemble du territoire.

- La qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues est le niveau minimum nécessaire pour y participer. Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.
- Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.

BCDE Masculin 3x3

Le championnat de France 3x3 pourra être ouvert à compter de la saison 2026-2027 après une première année de développement de cette nouvelle pratique dans les territoires.

- A partir de 2026-2027 la qualification aux championnats régionaux ou de zone identifiée par les ligues sera le niveau minimum nécessaire pour y participer. Les résultats de zone ainsi que les feuilles de match (FFSA) doivent être transmis au référent du championnat de France de la commission sportive nationale de Para Basket Ball Adapté.
- Si le championnat n'existe pas dans la zone, il est possible de se qualifier sur une autre zone après accord de sa ligue.
- En fonction du développement et des intentions de participation au championnat de France, un parcours de qualification via des quotas régionaux sera mis en place.

3.1.1.1. Dérogations

Afin d'assurer l'équité et de prendre en compte les situations particulières, des dérogations peuvent être accordées pour la participation au Championnat de France de Para Basketball Adapté. Ces demandes peuvent concerner une dérogation individuelle ou une dérogation par équipe.

Toutes les demandes de dérogation doivent être soumises via de la fiche dédiée (disponible dans le dossier d'inscription au championnat) et envoyées pour signature à la ligue. La ligue régionale transmettra ensuite la demande à la Commission Sportive Nationale (CSN).

La demande doit être dûment remplie par le responsable de l'association. Elle requiert les signatures du responsable de l'association, du président de la ligue régionale, et de la Commission Sportive Nationale (CSN). Les coordonnées du certificateur (Nom, qualité et coordonnées) doivent également être renseignées.

La demande de dérogation fera l'objet de deux avis :

- Avis du certificateur : Le certificateur émettra un avis (Favorable, Réservé, Défavorable) accompagné de commentaires.
- Avis définitif de la CSN : La Commission Sportive Nationale (CSN) rendra la décision finale

(Favorable, Réserve, Défavorable) accompagnée de commentaires.

Seul l'avis définitif de la CSN valide ou refuse la dérogation pour la participation au Championnat de France.

Dérogation Individuelle :

Une dérogation individuelle concerne la participation d'un athlète au Championnat de France de Para Basketball Adapté. Une demande pourra être rédigée, à l'aide du formulaire spécifique, si et seulement si un sportif n'a pas pu satisfaire aux obligations du parcours de qualification pour la saison en cours. Cette demande devra être envoyée à la Commission Sportive Nationale Para Basket-Ball Adapté, qui l'étudiera et statuera sur sa recevabilité.

Dérogation Collective :

Une demande de dérogation d'équipe pourra être rédigée, à l'aide du formulaire spécifique, si et seulement si l'équipe n'a pas pu satisfaire aux obligations du parcours de qualification pour la saison en cours. Cette demande devra être envoyée à la Commission Sportive Nationale Para Basket-Ball Adapté, qui l'étudiera et statuera sur sa recevabilité.

3.1.1.2. Ententes

Les ententes ne sont possibles que dans les catégories féminines en suivant désormais une priorité géographique pour leur constitution. Cela signifie que pour les joueuses féminines souhaitant former une entente afin de participer aux compétitions dans leur classe d'équipe, un processus de priorité dans le choix de l'équipe est désormais mis en place. Cette mesure vise à favoriser le développement de la pratique dans chaque département et chaque région.

Le processus de priorité est le suivant :

- **Priorité 1 : Les équipes du département de la joueuse.** Toute joueuse sans équipe devra en premier lieu rechercher et privilégier une intégration au sein d'une équipe située dans son département de résidence. La joueuse et son club pourront se rapprocher du CDSA.
- **Priorité 2 : Les équipes des départements limitrophes de la même région.** Si aucune équipe n'est disponible ou ne peut accueillir la joueuse dans son département d'origine, la joueuse pourra alors se tourner vers les équipes situées dans les départements limitrophes appartenant à la même ligue ou zone régionale. La joueuse et son club pourront se rapprocher de leur ligue.
- **Priorité 3 : Les équipes des départements limitrophes hors région.** En dernier recours, et seulement après avoir épuisé les deux premières priorités, la joueuse aura la possibilité de s'intégrer à une équipe située dans un département limitrophe qui ne fait pas partie de sa ligue ou zone régionale.

Toute autre situation pourra être étudiée mais ne sera pas prioritaire sur celles décrites

précédemment.

Dans tous les cas les justificatifs pourront être demandés par la Commission Sportive Nationale pour attester de la démarche suivie.

Seul l'avis définitif de la CSN valide ou refuse la demande d'entente entre clubs et/ou sportives pour la participation au Championnat de France.

3.1.2. Coupe de France par équipe de région

Cette compétition sera ouverte à compter de la saison 2026-2027 en fonction du développement de la pratique compétitive en 3x3.

3.1.3. Championnat de France Jeunes

Dans l'objectif de faciliter l'accès à la pratique compétitive des jeunes licenciés FFSA, la mixité est autorisée pour les U16. De plus, les catégories d'âge ont été regroupées de la manière suivante :

	2025-2026	2026-2027	2027-2028	2028-2029
U16	2010 et après	2011 et après	2012 et après	2013 et après
U21	2005 à 2009	2006 à 2010	2007 à 2011	2008 à 2012

Modalités de surclassement

U14	Simple surclassement pour jouer avec les U16 ans
U16	Simple surclassement pour jouer avec les U21 ans

Un surclassement est possible dans la catégorie d'âge immédiatement supérieure, sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin.

Un double surclassement peut être demandé pour un projet sportif justifié, sur présentation d'un certificat médical délivré par un médecin du sport.

Il sera proposé un championnat de France pour chaque regroupement de catégorie suivants :

U16 (mixité autorisée)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3
U21 (féminin)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3
U21 (masculin)	ABC	3X3	Terrain de 3X3
	BCD	3X3	Terrain de 3X3

Qualification au Championnat de France :

Le nombre maximum d'équipe est fixé à **16 par catégorie et par classe**

Les équipes sont personnalisées, c'est-à-dire que seuls les joueurs ou joueuses inscrits pour le championnat de France pourront participer à la compétition.

Le championnat est ouvert aux jeunes titulaires d'une licence « jeune compétitive ».

Pour le championnat de France 2026 1^{ère} édition, aucun parcours de qualification ne sera obligatoire. Toutefois le club devra répondre aux exigences suivantes :

- Une pratique régulière du para basketball adapté
- Connaissance de la notion de compétition sera exigée.
- Connaissance des règlements généraux FFSA et des règlements sportifs de para basket adapté 3x3

A partir de la saison 2026-2027, un parcours de qualification sera mis en place en fonction du développement de la pratique en territoire.

3.2. Réclamations

Le présent chapitre détaille les procédures de réclamation applicables lors des compétitions de Para Basket-Ball Adapté organisées sous l'égide de la Fédération Française du Sport Adapté (FFSA). Toute réclamation doit être formulée conformément aux dispositions des Règlements Sportifs Généraux de la FFSA et aux spécificités définies ci-après.

Rappel des Règlements Sportifs Généraux FFSA

- **Médiation**

Partie pédagogique et médiation sur le lieu de compétition : un ou plusieurs membres du jury ont un rôle pédagogique vis-à-vis des sportifs et des entraîneurs pour expliquer les raisons d'une disqualification.

- **Réclamation**

Lors d'un championnat de France, en cas de contestation sur les résultats, le déroulement d'une épreuve, la classification ou l'éligibilité, la contestation devra être formulée obligatoirement par écrit, accompagnée d'un dépôt de garantie de 50 € à l'ordre de la FFSA. Cette réclamation devra être déposée auprès du président de contestation d'appel qui sollicitera la commission concernée. Le demandeur sera une personne licenciée à la FFSA. Le jury devra juger la demande par rapport au règlement de la discipline. En cas de prise en compte de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Toutefois, le demandeur pourra faire appel.

- Appel

Si le demandeur n'est pas satisfait de la délibération du jury, il peut faire appel et aura la possibilité de présenter toutes les preuves en sa possession afin d'appuyer sa demande.

L'appel devra être formulé obligatoirement par écrit, accompagné d'un dépôt de garantie de 100 € (50€+50€) à l'ordre de la FFSA.

En cas d'acceptation de la réclamation, le dépôt de garantie sera restitué au demandeur. En cas de rejet, le dépôt de garantie sera conservé par la FFSA. Si la demande est rejetée, la FFSA.

Réclamations Techniques ou Sportives :

Ces réclamations portent sur l'application des règles de jeu, les erreurs manifestes de score, de chronométrage ou toute autre erreur matérielle affectant directement le déroulement ou le résultat d'une rencontre.

- Motifs :

Erreur d'application du règlement sportif par les officiels ayant un impact significatif sur le déroulement ou le résultat du match.

Erreur de comptabilisation des points ou de gestion du chronomètre, prouvable et ayant influencé le résultat final.

- Exclusions :

Les jugements de fait des arbitres (par exemple, décision de faute, violation de marcher, sortie de balle, etc.) ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une réclamation. Seules les erreurs d'application du règlement ou les erreurs matérielles sont recevables.

- Modalités de Dépôt :

Ces réclamations doivent être signalées oralement à l'arbitre principal ou au responsable de la table de marque immédiatement après la fin de la rencontre concernée, puis confirmées par écrit via un formulaire de réclamation spécifique remis au Responsable de la Compétition ou au Délégué Fédéral présent sur le lieu de la compétition, et ce dans un délai maximum de 15 minutes après la fin officielle du match.

Le dépôt de garantie est requis.

- Traitement :

Sur le lieu de la compétition, la réclamation est examinée par une Commission de Recours.

Cette commission est composée:

D'un ou plusieurs membre(s) de la Commission Sportive Nationale présent,

Du responsable de la compétition,

D'un représentant du corps arbitral (si disponible et non directement impliqué dans la décision contestée).

Un élu fédéral et/ou un cadre de la discipline peut également en faire partie.

La commission examine les faits sur la base des rapports d'arbitres, de la feuille de match et de tout élément probant.

- Conséquences :

Si la réclamation est jugée recevable et fondée, la Commission de Recours prend les mesures correctives appropriées (ex: correction du score, reprise de jeu si l'erreur est identifiée en cours de match et permet une reprise équitable, ou annulation du match dans des cas extrêmes si l'erreur matérielle est majeure et irrémédiable). Le dépôt de garantie est restitué.

Si la réclamation est jugée infondée ou irrecevable, le résultat du match est maintenu et le dépôt de garantie est conservé.

Réclamations Disciplinaires

Ces réclamations concernent les manquements aux règles de bonne conduite, à l'éthique sportive, ou les comportements antisportifs graves de la part de sportifs, entraîneurs, accompagnateurs, ou de toute personne participant à la compétition.

- Motifs :

Non-respect des règles de fair-play et de respect mutuel.

Comportement violent, injurieux ou discriminatoire.

Tout acte contraire à l'esprit du Sport Adapté et aux valeurs de la FFSA.

Fraude ou tentative de fraude manifeste (hors éligibilité/classification).

- Modalités de Dépôt :

Ces réclamations peuvent être signalées sur le lieu de la compétition au Responsable de la Compétition ou au Délégué Fédéral, et devront être confirmées par écrit (formulaire ou lettre) dans un délai de 24 heures après la découverte des faits.

Le dépôt de garantie n'est généralement pas requis pour les réclamations purement disciplinaires initiées par l'organisation ou pour des faits graves et avérés constatés par un tiers (arbitres, délégué, responsable de la compétition). Toutefois, si la réclamation est portée par un club à l'encontre d'un autre club ou d'une personne, le dépôt de garantie peut être exigé conformément aux Règlements Sportifs Généraux de la FFSA.

- Traitement :

Les faits sont d'abord rapportés par le Responsable de la Compétition ou le Délégué Fédéral.

La Commission de Discipline de la FFSA est l'instance compétente pour traiter ces réclamations. Elle peut ouvrir une procédure disciplinaire, instruire le dossier (audition des parties, recueil de témoignages) et rendre une décision motivée.

- Conséquences :

En fonction de la gravité des faits et de la décision de la Commission de Discipline, des sanctions peuvent être prononcées à l'encontre des personnes ou structures incriminées (ex: avertissement, blâme, suspension, amendes, interdiction de participation, exclusion de la compétition), conformément aux Règlements Sportifs Généraux de la FFSA.

3.3. Secours

La sécurité des participants constitue une priorité. L'organisateur est tenu de garantir, pendant toute la durée de la compétition, la présence d'une équipe de secours clairement identifiable, composée de personnels qualifiés et formés aux premiers gestes de secours. Cette équipe doit être constamment présente sur le site et prête à intervenir immédiatement en cas d'accident, de malaise ou de blessure.

Tout incident ou situation présentant un risque doit être signalé sans délai à l'équipe de secours afin d'assurer une prise en charge rapide et efficace.

4. Rôles des acteurs :

4.1. Principes généraux

Chaque sportif pratiquant en compétition devra obligatoirement avoir une licence compétitive à la Fédération Française du Sport Adapté pour la saison en cours, sur laquelle devra apparaître sa photo ainsi que sa classification individuelle (AB ; BC ; CD ou DE).

Dès le début de chaque compétition :

- Les licences, comprenant la photo du sportif et sa classification, seront obligatoirement présentées ;
- Dans le cas d'une contre-indication indiquée sur la licence sportive, le certificat médical de non contre-indication à la pratique du Para Basket Adapté sera contrôlé ;
- Dans le cas d'un sur-classement, le certificat médical mentionnant que « le sportif peut concourir dans la catégorie supérieure pour la discipline Para Basket-Ball Adapté en compétition » devra être présenté.

La Commission Sportive Nationale Para Basket-Ball Adapté se réserve le droit de garder les licences tout le temps de la compétition et les restituera une fois celle-ci terminée.

4.2. Les différents statuts

4.2.1. La Commission Sportive Nationale Para Basket-Ball Adapté

La Commission Sportive Nationale (CSN) de la FFSA a pour mission de garantir une pratique sportive équitable, sécurisée et adaptée aux sportifs. Ses missions principales sont :

- Élaborer les règlements sportifs.

- Garantir l'application des règlements FFSA et des parcours de qualification.
- Organiser les Championnats de France (aspects sportifs, tableaux, arbitrage...).
- Planifier le calendrier avec les organisateurs et le service des championnats.
- Recueillir et transmettre les résultats des Championnats de France au service concerné.
- Recenser et animer le réseau des référents régionaux, des encadrants et des officiels
- Accompagner les organisateurs d'événements sportifs.
- Diffuser les informations et relayer les inscriptions aux compétitions.
- Recueillir les besoins en formation, concevoir et assurer les formations d'officiels.

4.2.2. Les officiels

4.2.2.1. Arbitres

Les arbitres sont garants de l'équité et de l'esprit sportif sur le terrain.

Leurs missions principales sont :

- Être titulaire d'une licence Dirigeant ou Bénévole, ou licence Officiel Juge et Arbitre en cours de validité à la FFSA.
- Appliquer et faire respecter les règlements de la FFSA et les règles spécifiques au para basket adapté.
- Veiller à la sécurité des joueurs et au respect des valeurs sportives et humaines.
- Adapter leur arbitrage en tenant compte des spécificités liées aux joueur(se)s et des niveaux de pratique.
- Assurer un rôle pédagogique auprès des sportifs et encadrants, en favorisant la compréhension et l'acceptation des décisions.
- Collaborer avec les OTM et les organisateurs pour garantir la fluidité des compétitions.
- Prendre part aux actions de formation et de perfectionnement proposées par la FFSA.

4.2.2.2. Officiels de Table de Marque (OTM)

Les OTM assurent le suivi administratif et technique des rencontres.

Leurs missions principales sont :

- Être titulaire d'une licence Dirigeant ou Bénévole, ou licence officiel Juge et Arbitre en cours de validité à la FFSA.
- Tenir à jour et valider la feuille de match officielle.
- Gérer le chronomètre, le score, les fautes, les temps-morts et les changements de joueurs.
- Collaborer étroitement avec les arbitres pour garantir le bon déroulement des rencontres.
- Appliquer les règlements et procédures définis par la FFSA.
- Assurer la fiabilité, la clarté et la transmission des résultats aux organisateurs.
- Suivre les formations de la FFSA afin de maintenir et développer leurs compétences.

4.2.3. Les Encadrants de club :

4.2.3.1. Coach ou entraîneur

Les entraîneurs sont garants du bien-être, de la sécurité et de l'état d'esprit de leurs joueurs, sur et en dehors du terrain.

Leurs responsabilités et engagements sont les suivants :

- Être titulaire d'une licence dirigeant et bénévole en cours de validité à la FFSA, comportant leur photo, et la présenter en début de compétition.
- Accompagner leur équipe tout au long de la compétition, de l'échauffement jusqu'à la fin du match.
- Assurer la sécurité physique, émotionnelle et affective de leurs joueur(se)s.
- Veiller au bon état d'esprit de leur équipe, tant pendant la compétition qu'en dehors, dans le respect des valeurs sportives.
- Organiser l'échauffement, garantir la ponctualité de l'équipe et veiller au respect de la sortie du terrain dès la fin de la rencontre.
- Se rendre à la table de marque avant chaque match pour compléter et signer la feuille de marque.
- Peuvent-être accompagnés, durant une rencontre, d'un seul assistant maximum, titulaire d'une licence dirigeant et bénévole en cours de validité à la FFSA, et présentée en début de compétition .
- Se conformer aux règlements généraux de la FFSA, au règlement spécifique du para basket adapté, et se tenir informés de leurs évolutions.
- Collaborer avec les officiels, organisateurs et accompagnants pour le bon déroulement des compétitions.
- Représenter l'image de la FFSA et contribuer au développement d'une pratique sportive inclusive, respectueuse et valorisante pour les joueur(se)s.

5. Annexes:

5.1. Synthèse des règlements par classe

5.1.1. Règlements 3x3 ABC (U16 mixte / U21 masculin & féminin / Adultes féminin et masculin)

1. Terrain & Ballon

- 1.1. Terrain de jeu : Le jeu se déroule sur un terrain de jeu de 3x3 de 15m (longueur) x 11m (largeur), ou un demi-terrain de basket-ball classique.
- 1.2. Panier : Le jeu se déroule sur un (1) panier.
- 1.3. Ballon : Les ballons sont des ballons officiels 3x3 pour toutes les catégories de 3x3.

2. Équipes

- 2.1. Composition : Chaque équipe est constituée de cinq (5) joueur(se)s (soit trois (3) sur le terrain et deux (2) remplaçant(e)s maximum. Un minimum de trois (3) joueur(se)s doit être présent(e) pour débiter le match.
- 2.2. Règle de classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueur(se) classifié(e) AB sur le terrain est de 1 au minimum.
 - Si une équipe est en incapacité de présenter 1 joueur(se) classifié(e) AB au début de la rencontre, elle sera déclarée forfait.
- 2.3. Remplacements : Les remplacements sont illimités et peuvent se faire à chaque arrêt de jeu (ballon mort). Le joueur(se) remplaçant(e) ou l'entraîneur peut demander le remplacement à la table de marque.

3. Officiels de match

- 3.1. Composition : Les officiels de match sont un (1) arbitre et deux (2) marqueurs-chronomètres.
 - Remarque : L'organisateur peut choisir de faire appel à deux (2) arbitres pour faciliter la gestion des phases de jeu.

4. Début du match et structure en phases de jeu

- 4.1. Échauffement : Les membres des deux équipes s'échauffent en même temps sur le même panier avant le début du match.
- 4.2. Tirage au sort initial : Un tirage à pile ou face détermine quelle équipe choisira de commencer la première phase d'attaque ou de défense.
- 4.3. Constitution des équipes sur le terrain : Le match doit commencer avec trois (3) joueur(se)s de chaque équipe sur le terrain.
- 4.4. Structure du match :
 - Le match se déroule en quatre (4) phases de jeu, chacune d'une durée de 2 minutes et 30 secondes (2'30) de jeu effectif.
 - Chaque phase de jeu est dédiée à une phase spécifique (attaque ou défense) pour chaque équipe.
- 4.5. Pausas : Une pause de 1 minute est observée entre chaque phases de jeu pour l'inversion des rôles. Il n'y a pas de mi-temps.
- 4.6. Alternance des phases :
 - 1^{ère} phase de jeu : L'équipe ayant gagné le tirage au sort choisi d'être en phase d'attaque ou de défense. L'équipe adverse est en phase non choisie par l'équipe ayant gagné le tirage au sort.

- 2^{ème} phase de jeu : Les rôles s'inversent. L'équipe qui défendait lors de la 1^{ère} phase passe en phase d'attaque. L'équipe qui attaquait lors de la 1^{ère} phase passe en phase de défense.
- 3^{ème} phase de jeu: Les rôles redeviennent ceux de la 1^{ère} phase de jeu.
- 4^{ème} phase de jeu : Les rôles redeviennent ceux de la 2^{ème} phase de jeu.
- Ainsi, chaque équipe aura deux (2) phases d'attaque et deux (2) phases de défense sur l'ensemble du match.

5. Pointage

- 5.1. Panier à 1 point : Chaque panier marqué à l'intérieur de la ligne à trois (3) points donne un (1) point.
- 5.2. Panier à 2 points : Chaque panier à l'extérieur de la ligne de trois (3) points donne deux (2) points.
- 5.3. Lancer-franc : Chaque lancer-franc réussi donne un (1) point.

6. Temps de jeu

- 6.1. Durée totale : Le match se compose de quatre (4) phases de 2 minutes et 30 secondes (2'30) chacun. L'horloge est arrêtée sur décision de l'arbitre (faute, temps mort, ballon mort, blessure).
- 6.2. Pas de chronomètre de 12 Secondes : Étant donné les phases de jeu définies où l'équipe attaquante conserve la possession, il n'y a pas de chronomètre des 12 secondes appliqué de manière rigide.

7. Détermination du gagnant

- 7.1. Détermination du vainqueur : L'équipe qui a marqué le plus grand nombre total de points cumulés lors de ses phases d'attaque sur l'ensemble de la rencontre est déclarée vainqueur du match.
- 7.2. Fin anticipée du match : Il n'y a pas de règle de "score cible" (ex: 21 points) pour mettre fin au match avant la fin du temps réglementaire des 4 phases de jeu dans cette adaptation. Le match se joue intégralement sur la durée définie pour les 4 phases.
- 7.3. En cas d'égalité à l'expiration du temps de jeu réglementaire (fin de la 4^{ème} phase de jeu), une période de prolongation est jouée selon les modalités suivantes :
 - Première prolongation : Les équipes jouent une période supplémentaire où chacune dispose d'1 minute et 30 secondes (1'30) en phase d'attaque et 1 minute et 30 secondes (1'30) en phase de défense.
 - L'ordre des phases (qui attaque en premier) est déterminé par un tirage au sort.
 - Deuxième prolongation (après une pause d'une (1) minute) : Si le score est toujours à égalité à la fin de la première prolongation, une deuxième période identique est jouée, avec 1 minute et 30 secondes (1'30) d'attaque et 1 minute et 30 secondes (1'30) de défense pour chaque équipe.
 - Mort Subite aux Lancers Francs (si l'égalité persiste après la deuxième prolongation) : Si le score est toujours à égalité à l'issue de la deuxième prolongation, le match est décidé par un système de "mort subite" aux lancers francs. Le processus est le suivant :
 - Le coach de chaque équipe désigne un(e) joueur(se) pour effectuer un lancer franc.
 - L'équipe qui a attaqué en premier lors de la première prolongation (et donc également lors de la deuxième prolongation) sera la première à désigner son tireur et à effectuer son lancer franc. L'équipe adverse désignera son tireur et effectuera le sien ensuite.
 - Un(e) joueur(se) ayant déjà tiré ne pourra repasser qu'une fois que tou(te)s les autres joueur(se)s de son équipe (présent(e)s sur la feuille de match) auront effectué leur lancer franc.
 - Si un(e) seul(e) des deux joueur(se)s marque son lancer franc, son équipe est déclarée vainqueur du match.
 - Si les deux joueur(se)s marquent ou ratent leur lancer franc, un(e) nouveau/nouvelle

joueur(se) est désigné(e) par chaque coach pour tirer à son tour, en respectant le même ordre de passage et la règle de rotation des joueuses.

- Ce processus se poursuit, avec désignation d'un(e) nouveau/nouvelle joueur(se) à chaque tour si l'égalité persiste, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

8. Fautes & Lancers-francs

- 8.1. Fautes d'équipe : Une équipe qui commet six (6) fautes (ou cinq (5) si 5 matchs/jour) se retrouve en situation de faute d'équipe.
- 8.2. Fautes individuelles : Un(e) joueur(se) qui commet quatre (4) fautes (ou trois (3) si 5 matchs/ jour) doit quitter le terrain définitivement.
- 8.3. Fautes sur un tireur :
 - Les fautes commises à l'endroit d'un tireur à l'intérieur de la ligne à trois (3) points donnent droit à un (1) lancer franc.
 - Les fautes commises à l'endroit du tireur à l'extérieur de la ligne à trois (3) points donnent droit à deux (2) lancers francs.
 - Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui réussit un panier donnent droit à un (1) lancer franc.
- 8.4. Fautes d'équipe générales : Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui n'est pas en action de tirer au panier par un(e) joueur(se) d'une équipe en situation de faute d'équipe donnent droit à un (1) lancer franc.
- 8.5. Sanctions spécifiques :
 - Les 7ème, 8ème, 9ème faute d'équipe sont toujours sanctionnées par deux (2) lancers francs.
 - La 10ème faute d'équipe et les suivantes, de même que les fautes antisportives et techniques, sont sanctionnées de deux (2) lancers francs.
 - Dans tous les cas de lancers francs ou de fautes (y compris antisportives et techniques), après la ou les exécutions des lancers francs, la possession du ballon revient à l'équipe qui était en phase d'attaque au moment de la faute. La remise en jeu s'effectue derrière l'arc des trois points. Cette clause prévaut sur toute autre règle de possession post-faute.
 - En cas de 5 matchs/jour, cette règle s'appliquera pour la 6ème, 7ème, 8ème faute d'équipe puis la 9ème faute et suivantes.

9. Règles de temps de possession et tolérances spécifiques

- 9.1. Pas de chronomètre des 12 Secondes : Étant donné les phases de jeu définies où l'équipe attaquante conserve la possession, il n'y a pas de chronomètre des 12 secondes appliqué de manière rigide.
- 9.2. Règle des 5 secondes : La règle des 5 secondes (remise en jeu, possession serrée) est appliquée à l'appréciation de l'arbitre, en privilégiant la fluidité du jeu sur une sanction stricte.
- 9.3. Règle des 3 secondes : La règle des 3 secondes (dans la raquette) est appliquée avec une tolérance pouvant aller jusqu'à 5 secondes.

10. Comment jouer le ballon (spécifique aux phases de jeu et tolérances)

- 10.1. Après chaque panier réussi (en jeu ou lancer franc), le jeu reprend par une remise en jeu effectuée par un(e) joueur(se) de l'équipe en phase d'attaque, directement derrière l'arc des trois points (face au panier).
- 10.2. Après chaque tir au panier non réussi, interception, ou ballon sorti :
 - La possession est systématiquement redonnée à l'équipe qui est en phase d'attaque.
 - Le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière l'arc des trois points, face au panier.
 - Il n'y a pas de règle de "retour derrière la ligne à trois (3) points" pour l'équipe en défense si elle prend un rebond ou intercepte le ballon, car son rôle est uniquement défensif et la possession est rendue à l'attaquant.

- 10.3. Entre-deux : Dans une situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe qui est en phase d'attaque au moment de l'entre-deux. La remise en jeu s'effectue derrière l'arc des trois points.
- 10.4. Définition "derrière la ligne à 3 points" : Un(e) joueur(se) est considéré(e) comme étant « derrière la ligne à 3 points » lorsqu'aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur ou sur la ligne de trois (3) points.
- 10.5. Marchers : Les violations de marcher sont tolérées jusqu'à 3 appuis. Au-delà, l'arbitre siffle une violation.
- 10.6. Reprise de dribble / Ballon tenu à deux mains : Ces actions sont tolérées à condition que le joueur(se) n'en tire pas un avantage significatif sur la défense. L'appréciation revient à l'arbitre, qui favorisera la continuité du jeu.

10. Changement de joueur(se)

- 10.1. Le coach peut procéder à un changement de joueur(se) lorsque le ballon est mort (par exemple, après un panier, une faute, un temps mort, ou entre les quart-temps). Le(la) joueur(se) entrant fait la demande à la table de marque.

11. Temps mort

- 11.1. Le coach peut demander un temps mort d'une (1) minute sur l'ensemble de la rencontre.
- 11.2. Aucun temps-mort n'est disponible durant les prolongations.
- 11.3. L'arbitre bénéficie de temps mort éducatif.

12. Placement des coaches

- 12.1. Les coaches sont placés derrière la ligne médiane.

5.1.2. Règlements 4x4 ABC (Adultes Masculin)

1. Terrain & Ballon

- 1.1. Terrain de jeu : Le jeu se déroule sur un terrain de basket-ball standard (28 m x 15 m).
- 1.2. Panier : Le jeu se déroule sur un (1) panier.
- 1.3. Ballon : Les matchs se jouent avec des ballons de taille 6.

2. Équipes

- 2.1. Composition : Chaque équipe est composée de joueurs, avec quatre (4) joueurs sur le terrain et jusqu'à quatre (4) remplaçants maximum sur le banc. Le match doit impérativement débuter avec un minimum de quatre (4) joueurs de chaque équipe sur le terrain.
- 2.2. Règle de classification sur le terrain : Pendant une rencontre, le nombre de joueurs classifiés AB sur le terrain doit être de deux (2) au minimum.
 - Si une équipe est en incapacité de présenter 2 joueurs classifiés AB au début de la rencontre, elle sera déclarée forfait
- 2.3. Remplacements : Les remplacements sont illimités et peuvent être effectués à chaque arrêt de jeu (ballon mort). Le joueur remplaçant ou l'entraîneur peut signaler le désir de changement à la table de marque.

3. Officiels de match

- 3.1. Arbitres : Un match est dirigé par deux (2) arbitres.
- 3.2. Table de marque : Deux (2) autres officiels assurent le chronométrage et le marquage des points et des fautes.

4. Début de match et structure

- 4.1. Échauffement : Les deux équipes s'échauffent simultanément sur leur demi-terrain respectif avant le début de la rencontre.
- 4.2. Entre-deux initial : Le match débute par un entre-deux au centre du terrain. L'équipe qui remporte le saut initial obtient la première possession.
- 4.3. Constitution des équipes sur le terrain : Le match doit commencer avec quatre (4) joueurs de chaque équipe sur le terrain, respectant la règle de classification AB minimum.

5. Pointage

- 5.1. Panier à 2 points : Tout panier marqué à l'intérieur de la ligne des 3 points vaut deux (2) points.
- 5.2. Panier à 3 points : Tout panier marqué derrière la ligne des 3 points vaut trois (3) points.
- 5.3. Lancer-franc : Chaque lancer franc réussi vaut un (1) point. Un panier est accordé même si le lanceur mord légèrement la ligne de lancer franc.

6. Temps de jeu / Gagnant du match et fautes

- 6.1. Détermination du vainqueur : L'équipe avec le plus de points à la fin du temps de jeu (ou prolongation, si applicable) est déclarée gagnante.
- 6.2. Fautes individuelles : Un joueur est exclu du match après avoir atteint le nombre de fautes personnelles défini par le tableau des scénarios de match par jour.
- 6.3. Fautes d'équipe : Une équipe est en situation de faute collective après avoir atteint le nombre de fautes défini par période dans le tableau des scénarios de match par jour. À partir du seuil indiqué, chaque nouvelle faute commise par cette équipe donne droit à deux (2) lancers francs à l'équipe adverse.
- 6.4. Temps Morts : Le nombre et la gestion des temps morts sont définis par le tableau des scénarios de match par jour.
- 6.5 Temps mort éducatif à la main de l'arbitre. Durée 1 minute.

7. Fautes / Lancers francs

- 7.1. Fautes sur un tir réussi : Le panier est accordé et un (1) lancer franc bonus est accordé au tireur.
- 7.2. Fautes sur un tir raté :
 - Sur un tir à 2 points : deux (2) lancers francs sont accordés.
 - Sur un tir à 3 points : trois (3) lancers francs sont accordés.
- 7.3. Fautes techniques ou antisportives : Sont sanctionnées par deux (2) lancers francs et la possession du ballon pour l'équipe adverse.

8. Règles de temps de possession et tolérances spécifiques

- 8.1. Règle des 24 secondes : L'équipe en attaque dispose de 24 secondes pour tirer au panier après avoir obtenu la possession. Une tolérance peut être appliquée, portant ce délai jusqu'à 30 secondes, à l'appréciation de l'arbitre, pour faciliter le jeu.
- 8.2. Rebonds offensifs : En cas de rebond offensif (l'équipe attaquante récupère son propre tir manqué), une nouvelle période de 14 secondes est accordée.
- 8.3. Règle des 8 secondes : La règle des 8 secondes (pour faire passer le ballon de la zone arrière à la zone avant) n'est pas applicable.
- 8.4. Règle des 5 secondes : La règle des 5 secondes (pour les remises en jeu, les possessions serrées, etc.) est appliquée à l'appréciation de l'arbitre, en privilégiant la fluidité du jeu.
- 8.5. Règle des 3 secondes : La règle des 3 secondes (temps passé par un attaquant dans la raquette adverse) est appliquée avec une tolérance pouvant aller jusqu'à 5 secondes.

9. Comment jouer le ballon (adaptations spécifiques)

- 9.1. Après panier marqué : L'équipe ayant encaissé le panier remet le ballon en jeu depuis la ligne de fond.
- 9.2. Après une faute ou un ballon mort : Le jeu reprend par une remise en jeu depuis les lignes de touche ou de fond, selon l'endroit de l'arrêt du jeu.
- 9.3. Marchers : Les violations de marcher sont tolérées jusqu'à 3 appuis. Au-delà, l'arbitre siffle une violation.
- 9.4. Reprise de Dribble / Ballon tenu à deux mains : Ces actions sont tolérées à condition que le joueur n'en tire pas un avantage significatif sur la défense. L'appréciation revient à l'arbitre, qui favorisera la continuité du jeu.
- 9.5. Retour en zone : La violation de retour en zone (le ballon revient en zone arrière après avoir franchi la ligne médiane en possession de l'équipe attaquante) n'est pas sanctionnée.
- 9.6. Entre-deux : Les situations d'entre-deux sont gérées par la règle de la "possession alternée" (Flèche de possession), sauf pour l'entre-deux initial du match et des prolongations.

10. Placement des coachs

- 10.1. Zone autorisée : Les entraîneurs doivent rester dans leur zone de banc, située derrière la ligne de touche, entre la ligne médiane et la ligne de fond.

5.1.3. Règlements 3x3 BCDE (U16 ; U21 Féminin/Masculin ; Adultes Féminin/Masculin)

1. Terrain :

- 1.1. Terrain de jeu : Le jeu se déroule sur un terrain de jeu de 3x3 de 15m (longueur) x 11m (largeur), ou un demi-terrain de basket-ball classique.
- 1.2. Panier : Le jeu se déroule sur un (1) panier.
- 1.3. Ballon : Les ballons sont de taille 6 pour toutes les catégories de 3x3.

2. Équipes :

- 2.1. Chaque équipe sera constituée de cinq (5) joueur(se)s (soit trois (3) joueur(se)s sur le terrain et deux (2) remplaçant(e)s).
 - Pas de règle de classification sur le terrain.

3. Officiels de match :

- 3.1. Les officiels de match sont un (1) arbitre et deux (2) marqueurs-chronomètres.
 - Remarque : L'organisateur peut choisir de faire appel à deux (2) arbitres.

4. Début du match :

- 4.1. Les membres des deux équipes s'échaufferont en même temps avant le début du match.
- 4.2. Un tirage à pile ou face détermine l'équipe qui aura possession du ballon pour commencer.
- 4.3. Le match doit commencer avec trois (3) joueur(se)s de chaque équipe sur le terrain.

5. Pointage :

- 5.1. Chaque panier marqué à l'intérieur de la ligne à deux (2) points donne un (1) point.
- 5.2. Chaque panier à l'extérieur de la ligne de trois (3) points donne deux (2) points.
- 5.3. Chaque lancer franc réussi donne un (1) point.

6. Temps de jeu / Gagnant du match :

- 6.1. Temps de jeu : Une (1) période de dix (10) minutes de jeu. L'horloge est arrêtée lorsque le ballon est mort et lors des lancers francs. L'horloge est redémarrée une fois l'échange du ballon réalisé (dès qu'un(e) joueur(se) de l'équipe offensive reprend le ballon).
- 6.2. Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la partie, même si le temps de jeu réglementaire n'est pas écoulé.
 - Cette règle s'applique au temps de jeu réglementaire seulement (elle ne s'applique pas à une éventuelle prolongation).
- 6.3. En cas d'égalité à l'expiration du temps du jeu réglementaire, une période de prolongation est jouée. Une pause d'une (1) minute est accordée avant le début de la période de prolongation. La première équipe qui marque deux (2) points en prolongation gagne le match.
 - Remarque : Si aucune horloge de jeu n'est disponible, le match est joué sans arrêt de jeu et sa durée est déterminée en conséquence par l'organisateur. La FFSA recommande dans un tel cas de déterminer la limite de pointage en fonction de la durée de jeu (10 minutes/10 points ; 15 minutes/15 points ; 20 minutes/21 points).

7. Fautes / Lancers francs :

- 7.1. Une équipe qui commet six (6) fautes se retrouve en situation de faute d'équipe.
- 7.1. Un(e) joueur(se) qui commet quatre (4) fautes doit quitter le terrain définitivement.
- 7.2. Les fautes commises à l'endroit d'un tireur à l'intérieur de la ligne de trois (3) points donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.3. Les fautes commises à l'endroit d'un tireur à l'extérieur de la ligne à trois (3) points donnent droit à deux (2) lancers francs.

- 7.4. Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui réussit un panier donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.5. Les fautes commises à l'endroit d'un(e) joueur(se) qui n'est pas en action de tirer au panier par un(e) joueur(se) d'une équipe en situation de sanction de faute d'équipe donnent droit à un (1) lancer franc.
- 7.6. Les 7ème, 8ème, 9ème faute d'équipe sont toujours sanctionnées par deux (2) lancers francs. La 10ème faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon. Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir et prévaut sur les règles 7.2. et 7.3.
- 7.7. La possession est obtenue après le dernier lancer-franc issu d'une faute technique ou antisportive. Et le jeu doit reprendre par un échange du ballon derrière l'arc en haut du terrain.

8. Ralentissement du jeu :

- 8.1. Si le terrain n'est pas doté d'un chronomètre des 12 secondes, ralentir le jeu et cesser de jouer activement dans le but de gagner du temps constitue une violation. L'arbitre peut donner un avertissement en comptant au moins cinq (5) secondes.
- 8.2. Si le terrain est doté d'un chronomètre des 12 secondes, l'équipe à l'offensive dispose de 12 secondes pour tirer au panier. Le chronomètre démarre dès que l'équipe offensive prend possession du ballon sous le panier dans le cas d'un lancer réussi.

9. Comment jouer le ballon :

- 9.1. Après chaque panier réussi en jeu ou à la suite d'un deuxième lancer franc : Un(e) joueur(se) de l'équipe adverse reprend le jeu directement sous le panier à l'intérieur du terrain (et non pas derrière la ligne de fond) et dribble ou passe le ballon à l'extérieur de la ligne de trois (3) points. Obligation de ressortir des 3 points en changement de possession.
- 9.2. L'équipe défensive n'est pas autorisée à jouer le ballon dans la zone en demi-cercle de non-charge sous le panier.
- 9.3. Après chaque tir au panier non réussi ou deuxième lancer franc réussi :
 - Si l'équipe offensive prend le rebond, elle peut continuer d'essayer de marquer sans avoir à retourner le ballon derrière la ligne de trois (3) points.
 - Si l'équipe défensive prend le rebond, elle doit renvoyer le ballon derrière la ligne de trois (3) points (par la passe ou le dribble).
- 9.4. Après interception à l'intérieur de la ligne de trois (3) points, le ballon doit être renvoyé par la passe ou le dribble derrière cette ligne.
- 9.5. Pour reprendre le jeu après une situation de ballon mort ne résultant pas d'un panier réussi, le ballon doit être transmis d'une joueuse défensive à une joueuse offensive derrière la ligne de trois (3) points dans le haut du terrain.
- 9.6. Un(e) joueur(se) est considéré(e) comme étant « derrière la ligne de 3 points » lorsqu'aucun de ses pieds ne se trouve à l'intérieur ou sur la ligne de trois (3) points.
- 9.7. Dans une situation d'entre-deux, le ballon est remis à l'équipe défensive.

10. Changement de joueuse :

- 10.1. Le coach peut procéder à un changement de joueuse lorsque le ballon est mort (ou sur dernier tir de lancer franc réussi). La joueuse entrant en fait la demande à la table de marque.

11. Temps mort :

- 11.1. Le coach peut demander un temps mort de 1 minute lorsque le ballon est mort.
- 11.2 L'arbitre bénéficie de temps mort éducatif.

12. Placement des entraîneurs :

- 12.1. Les entraîneurs doivent rester dans leur zone de banc, située derrière la ligne de touche, entre la ligne médiane et la ligne de fond.

5.1.4. Règlements 5x5 BCDE (Adultes Masculin)

1. Terrain & Ballon

- Terrain de jeu : Le jeu se déroule sur un terrain de basketball classique (28m de longueur x 15m de largeur).
- 1.2. Panier : Le jeu se déroule sur deux (2) paniers standards. La hauteur des paniers est de 3,05 mètres.
- 1.3. Ballon : Le ballon utilisé est de taille 7.

2. Équipes

- 2.1. Composition : Chaque équipe est constituée de douze (12) joueurs maximum. Un match commence avec cinq (5) joueurs sur le terrain par équipe. Un minimum de cinq (5) joueurs doit être présent pour débiter le match.
- 2.2. Règle de classification sur le terrain : Pour les catégories BCDE, il n'existe pas de règle spécifique de composition d'équipe sur le terrain en fonction de la classification individuelle des joueurs (BC, CD, DE). La seule condition est que les joueurs soient bien classifiés dans l'une de ces catégories.
- 2.3. Remplacements : Les remplacements sont illimités et peuvent s'effectuer à chaque arrêt de jeu (ballon mort). Le joueur remplaçant ou l'entraîneur doit se présenter à la table de marque pour effectuer son remplacement.

3. Officiels de match

- 3.1. Composition : Les officiels de match sont composés d'arbitres (au moins un, idéalement deux) et d'officiels de table (marqueur, chronométreur).
- 3.2. Adaptations d'arbitrage : Les officiels sont encouragés à adopter une posture pédagogique et explicative afin de favoriser la compréhension des règles par les joueurs, tout en veillant à l'application stricte des règles du jeu, à la sécurité et au fair-play. Il dispose désormais de temps mort éducatif permettant d'arrêter le jeu et le retour au calme des acteurs du jeu si nécessaire.

4. Début du match et structure de jeu

- 4.1. Échauffement : Les équipes disposent d'un temps d'échauffement avant le début du match.
- 4.2. Entre-deux initial : Le match débute par un entre-deux au cercle central pour la possession initiale.
- 4.3. Structure du match : Le match se déroule en quatre (4) périodes (quart-temps).
- 4.4. Pauses : Les temps de pause entre les périodes sont définis dans le tableau récapitulatif des temps de jeu du règlement général (se référer à la section "Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)" pour les catégories BCDE). Une pause de mi-temps (entre la 2ème et la 3ème période) est également définie dans ce même tableau.

5. Pointage

- 5.1. Panier à 1 point : Chaque panier réussi suite à un lancer franc donne un (1) point.
- 5.2. Panier à 2 points : Chaque panier réussi à l'intérieur de la ligne de trois (3) points donne deux (2) points.
- 5.3. Panier à 3 points : Chaque panier réussi à l'extérieur de la ligne de trois (3) points donne trois (3) points.

6. Temps de jeu

- 6.1. Durée des périodes : La durée de chaque période (quart-temps) est définie dans le tableau récapitulatif des temps de jeu du règlement général (se référer à la section "Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)" pour les catégories BCDE). L'horloge est arrêtée lors des sifflets de l'arbitre pour fautes, violations, temps morts, sorties de ballon, paniers réussis.
- 6.2. Règle des 24 Secondes : Le chronomètre des 24 secondes s'applique. Les équipes ont 24 secondes pour tenter un tir au panier après avoir pris possession du ballon.
- 6.3. Règle des 8 Secondes : Le chronomètre des 8 secondes s'applique. L'équipe en possession du ballon doit faire passer le ballon dans sa zone avant en moins de 8 secondes après avoir pris possession du ballon dans sa zone arrière.

- 6.4. Règle des 5 secondes : La règle des 5 secondes (pour les remises en jeu, les possessions serrées, etc.) est appliquée.
- 6.5. Règle des 3 Secondes : La règle des 3 secondes dans la raquette s'applique.

7. Détermination du gagnant

- 7.1. Détermination du Vainqueur : L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu réglementaire (fin de la 4ème période) est déclarée vainqueur du match.
- 7.2. Égalité : En cas d'égalité à l'expiration du temps de jeu réglementaire, une ou plusieurs prolongations sont jouées. La durée et les modalités des prolongations sont définies dans le tableau récapitulatif des temps de jeu du règlement général (se référer à la section "Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)" pour les catégories BCDE). Le jeu reprendra par un entre-deux au cercle central pour chaque prolongation. L'horloge est arrêtée lors de chaque sifflet. Les prolongations se poursuivent jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué plus de points que l'autre à la fin de la prolongation.

8. Fautes & Lancers-francs

- 8.1. Fautes d'équipe et individuelles : Les règles des fautes d'équipe et le nombre de fautes individuelles permettant la disqualification d'un joueur sont définis dans le tableau récapitulatif des fautes du règlement général (se référer à la section "Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)" pour les catégories BCDE).
- 8.2. Fautes sur un tireur :
 - Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'intérieur de la ligne des trois (3) points donnent droit à deux (2) lancers francs.
 - Les fautes commises sur un joueur en action de tir à l'extérieur de la ligne des trois (3) points donnent droit à trois (3) lancers francs.
 - Si le panier est réussi malgré la faute, un (1) lancer franc supplémentaire est accordé.
- 8.3. Fautes d'équipe générales : Les fautes commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir par une équipe en situation de faute d'équipe donnent droit à deux (2) lancers francs.
- 8.4. Fautes antisportives et disqualifiantes : Sont sanctionnées par deux (2) lancers francs et la possession du ballon pour l'équipe adverse.

9. Comment jouer le ballon & Violations

- 9.1. Après un panier réussi : Le jeu reprend par une remise en jeu sous le panier de l'équipe qui a concédé le panier.
- 9.2. Après un tir au panier non réussi, interception, ou ballon sorti : Le jeu reprend : l'équipe qui récupère le ballon (rebond défensif, interception) peut directement lancer une contre-attaque.
- 9.3. Remise en jeu après un ballon mort (hors panier réussi) : Le ballon est remis en jeu depuis la ligne de touche la plus proche de l'endroit de la faute ou violation.
- 9.4. Entre-deux : Les situations d'entre-deux sont gérées par la règle de la "possession alternée" (Flèche de possession), sauf pour l'entre-deux initial du match et des prolongations.
- 9.5. Marcher : La violation de marcher est appliquée.
- 9.6. Reprise de dribble / Ballon tenu à deux mains : Ces violations sont appliquées.
- 9.7. Retour en zone : La violation du "retour en zone" (le ballon repasse dans la zone arrière après avoir été contrôlé en zone avant) est appliquée.

10. Temps mort

- 10.1. Nombre et durée : Le nombre de temps morts par mi-temps et par prolongation, ainsi que leur durée, sont définis dans le tableau récapitulatif des temps de jeu du règlement général (se référer à la section "Temps de jeu (nombre de fautes et de temps mort)" pour les catégories BCDE).
- 10.2. Demande de temps mort : Les temps morts peuvent être demandés par l'entraîneur à la table de marque lorsque le ballon est mort.
- L'arbitre bénéficie de temps mort éducatif.

11. Placement des coaches

- 11.1. Zone de banc : Les coaches doivent rester dans leur zone de banc, située derrière la ligne de touche, entre la ligne médiane et la ligne de fond.