

## Discipline : BASKET



### TIRS AU PANIER BASKET

#### Pratique en fauteuil roulant

- Classifications concernées : F1, F2, F3

#### Pratique Debout ou en fauteuil roulant

- Classifications concernées : D1, D2, D3, D4

#### Pratique Debout

- Classifications concernées : D5B, Sourds

#### Épreuve

- 2 passages de 2 min chacun pour les debouts et 3min pour les fauteuils. Le meilleur des passages sera comptabilisé.

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

- Zone de départ pour le tireur :



Pour les D1,D2,F1,F2



Pour les D3,D4,D5B, S, F3

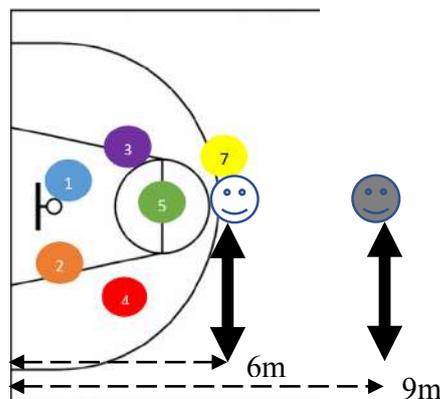
- Au départ du chronomètre, le tireur réceptionne une

passé  $\updownarrow$  (passé réalisée par un éducateur qui s'adaptera aux capacités du jeune). Le tireur se déplace en dribble jusqu'à un plot numéroté (au choix) et il tire.

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

#### Les points

-  = nombre de points du plot.
- Si le tireur touche l'anneau sur la position du plot , il marque 7 points.
- Si le tireur marque le panier sur la position du plot , il marque 14 points.



#### Classement

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

#### Rappel classification

D = Debout

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

...

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



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

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

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil

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

...

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



## Discipline : BIATHLON SLALOM / TIR AU BUT



### Classification concernée

FE

### Epreuve

- Zone de départ 
- Au départ du chronomètre : slalom. 
- Déplacement du fauteuil dans la zone 1 

Par **rotation du fauteuil vers la droite**  , faire tomber le ballon de foot fauteuil électrique de sa coupelle. 

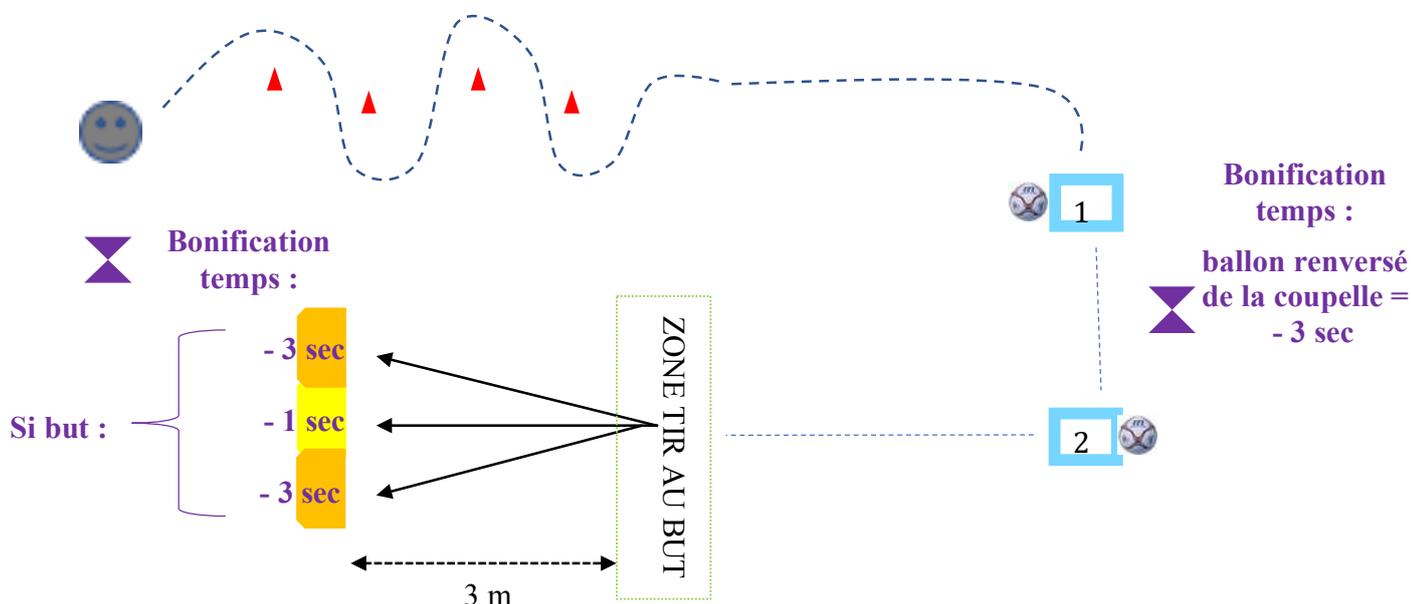
- Déplacement du fauteuil dans la zone 2 

Par **rotation du fauteuil vers la gauche**  , faire tomber le ballon de foot fauteuil électrique de sa coupelle.

- Déplacement jusqu'à la zone de tir au but.
- Un tir au but **avec un ballon de Fit Ball en rotation ou poussée avant** avec le fauteuil  dans les cages situées à 3m.
- 2 passages chronométrés.  Bonification de temps si réussi.
- Le meilleur chrono sera retenu.

### Classement

- Le classement de l'épreuve se fait en fonction du temps réalisé sur le parcours.
- Un classement mixte.



## Discipline : BOCCIA JACK



### Classifications concernées

D1, D2, FE, F1, F2

### Epreuve

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

- Tir en position assise.

#### Le placement des jacks

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

#### Après avoir déterminé le placement des jacks

- 1 balle d'essai par jack
  - 3 séries de 3 balles compétition :
    - 1<sup>ère</sup> série : l'athlète lance 3 balles au plus près 1<sup>er</sup> Jack*
    - 2<sup>ème</sup> série : l'athlète lance 3 balles au plus près 2<sup>ème</sup> Jack*
    - 3<sup>ème</sup> série : l'athlète lance 3 balles au plus près 3<sup>ème</sup> Jack*
  - Attention : Les balles seront ramassées après chaque série
  - À chaque fin de série, l'arbitre mesure à l'aide d'une corde graduée, la distance entre le Jack et la meilleure balle associée à ce Jack.
  - Les différentes distances mesurées sont associées à des points.
- 10 points si la distance balle-Jack < à 1,8cm. Puis points décroissants tous les 10 cm.
- Si la balle est à cheval sur 2 zones de la corde graduée, sera retenu le point supérieur.
  - On comptabilisera le score final en additionnant le score des 3 balles (1 balle par jack)
  - Classement du total le plus élevé au plus faible.

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

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

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



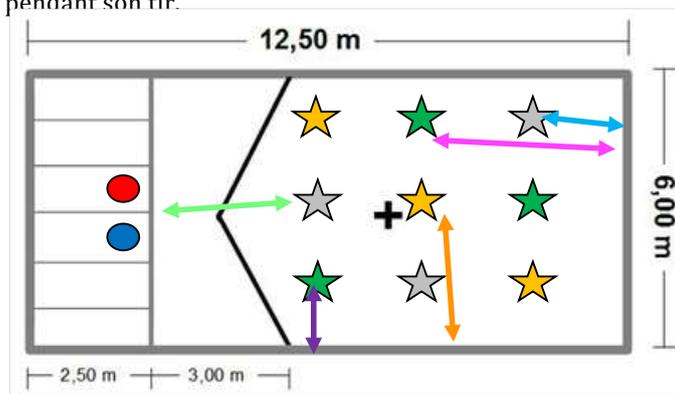
à 3 m de la ligne



à 5 m de la ligne



à 3 m de la ligne



à 1m de la ligne

à 3m de la ligne

### Classement

- Un classement mixte open (sans distinction d'âge et de classification) RAMPE.
- Un classement mixte open (sans distinction d'âge et de classification) SANS RAMPE.

## Discipline : FUTSAL / CECIFOOT



### TIRS AU BUT

#### **Classifications concernées**

D1, D2, D3, D4, D5B, Sourd  
D5A (adaptations Cécifoot)

#### **Epreuve**

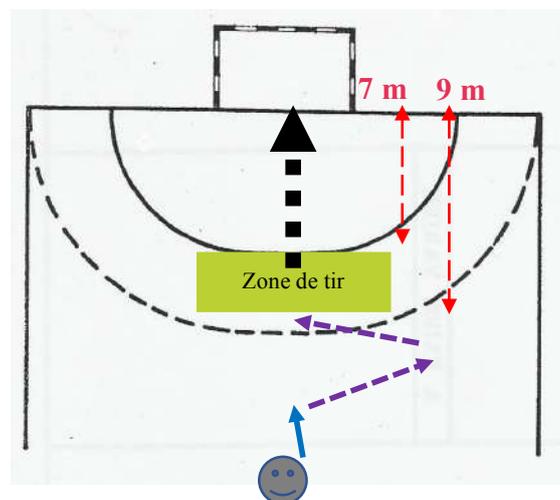
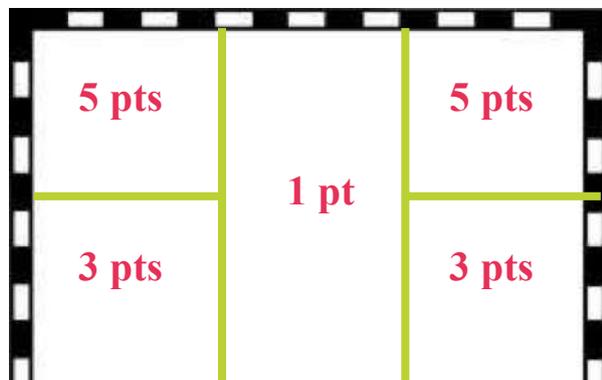
- Zone de départ 
- Le tireur réalisera une conduite de balle droite. 
- Echange de passe.  (Passe réalisée par un éducateur qui s'adaptera aux capacités du tireur).
- Tir au but lorsque le ballon sera entre la ligne des 9 mètres (ligne pointillée) et des 7 mètres (ligne pleine).
- Remplacement (sans ballon) au départ .
- Le tireur renouvelle son action pour les 7 tirs.
- L'objectif est de marquer le maximum de points.
- 2 tirs d'essai max
- 7 tirs comptabilisés

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

#### **Classement**

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

#### Zones de points dans le but :



#### Rappel classification

D = Debout

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

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

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

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

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

## Discipline : **GOALBALL**



### **Classifications concernées** D5A, D5B

### **Epreuve**

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

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

### **Classement**

Le classement de l'épreuve se fait sur l'ensemble des points marqués.  
Classement mixte open (sans distinction d'âge et de classification).

### **½ terrain de goalball**

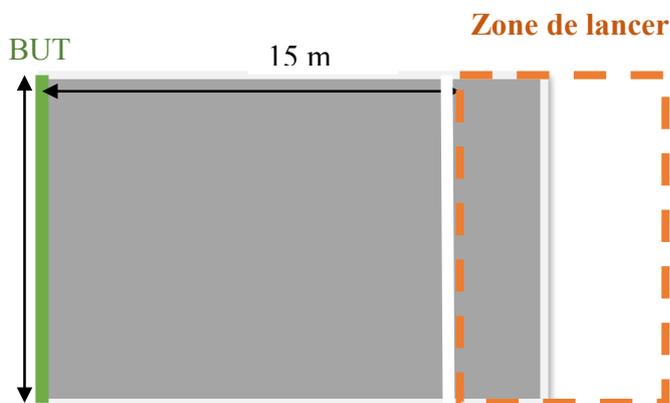
Largeur du but = 9 mètres.  
Pour faciliter le repérage spatial, toutes les lignes hormis celles des buts sont équipées d'une ficelle sous le ruban adhésif (ligne tactile).

### Rappel classification



**D5 A<sub>1</sub>** = l'athlète déficient visuel a besoin d'un guide dans sa pratique sportive

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



## Discipline : **SARBACANE**



### Classifications concernées

FE, F1, F2, F3, D1, D2, D3, D4

### Épreuve

1 volée = 3 darts

- 1 volée d'essai
- 7 volées comptabilisées
- Tir en position assise.

### Classement

- Classement au total des 7 volées.
- Deux classements mixte open (sans distinction d'âge et de classification)
  - AVEC APPUI
  - SANS APPUI

### Règles :

- La distance de tir est de 2,50m.
- Le centre de la cible est situé à 1,30m du sol.
- Tout le monde tire en position assise.
- Le tireur peut se faire aider par l'utilisation d'une potence.
- Un dart planté sur le cordon est compté sur la zone apportant le plus de point.
- Si un dart est planté dans un autre, les points comptabilisés seront identiques à ceux du dart transpercé.
- Tout dart non planté équivaut à un essai nul ne rapportant aucun point.



### Rappel classification



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

**Sourds** : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil  
de F1 = l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a de **grosses difficultés** d'équilibre du tronc, dextérité et amplitude des bras  
...  
à F3 : l'athlète évolue en fauteuil manuel, il a **peu de difficultés** d'équilibre du tronc, dextérité et amplitude des bras

FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique

## Discipline : TENNIS DE TABLE



-  **Pratique en fauteuil**
  - Classifications concernées : FE, F1, F2, F3
-  **Pratique Debout ou en fauteuil**
  - Classifications concernées : D1, D2, D3, D4
-  **Pratique Debout**
  - Classifications concernées Sourds
-  **Epreuves**
  - Tournoi par poule et phase finale.
  - Match en 2 sets gagnants de 11 points.
  - Victoire : 3 points
  - Défaite : 1 point.

Une compensation de points à chaque début de set de chaque match en fonction du handicap

Classes	FE	FM	D
Points	+ 6 pts	+ 3 pts	0 pt

*L'organisation du tournoi est susceptible d'être modifiée en fonction du nombre d'inscrits.*



Veillez au niveau de pratique de votre jeune afin de ne pas le mettre en situation d'échec sur cette activité duelle.

Votre jeune doit être en capacité de :

- Servir (selon le règlement de l'activité)
- Echanger de manière répétée et successives

### ➤ Classement

CLASSEMENT MIXTE ET OPEN (sans distinction d'âge, de classification).



### Rappel classification

D = Debout

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

...

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

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil

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

...

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

FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique



## Discipline : TIR A L'ARC



 **Classifications concernées**  
D1, D2, D3, D4, D5B, D5A, Sourd, FE, F1, F2, F3

 **Epreuves**

1 volée = 3 flèches.

- 1 volée d'essai
- 5 volées comptabilisées

 **Règles :**

- La distance de tir est de 10m.
- Le tireur peut se faire aider par l'utilisation d'une potence si ces capacités ne lui permettent pas la pratique sans aide.
- Une flèche plantée sur le cordon est comptée sur la zone apportant le plus de points.
- Toute flèche non plantée équivaut à un essai nul ne rapportant aucun point.

 **Classement**

- CLASSEMENT MIXTE
- Un classement archers en fauteuil
- Un classement archers debout
- Au total des 5 volées.



### Rappel classification



D = Debout

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

...

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

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

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

Sourds : Sportifs malentendants et sourds

F = Fauteuil

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

...

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

FE = l'athlète évolue en fauteuil électrique