



Association DREA

Objectif : favoriser l'échange entre personnes en situation de handicap et personnes valides.

06 98 40 44 58  
asso\_orea@yahoo.fr  
www.asso-orea.fr

## A LA DECOUVERTE DU BASKIN



orea  
UN PAS VERS NOS DIFFERENCES

### OU PRATIQUER ?

En France:

A Nantes avec OREA : - Le samedi de 13h45 à 15h00 et de 15h00 à 16h30 tous les quinze jours. Pour les jeunes et les adultes.

- Tous les lundis à partir de 20h30 à 22h00

- Un Mardi une fois par mois, ouvert pour les moins de 15 ans de 18h30 à 20h00.

En Italie:

[www.baskin.it](http://www.baskin.it)

### SE FORMER ?

Voir avec l'association OREA en France.

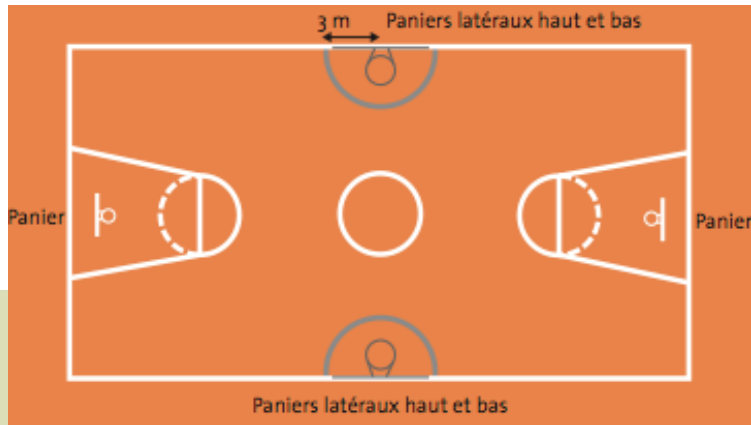


Pour plus d'information:

[www.asso-orea.fr](http://www.asso-orea.fr) et [www.baskin.fr](http://www.baskin.fr)



Livret explicatif du BASKIN-2015



Logo Italien officiel



Le BASKIN se joue en mixité, des genres, des capacités, des niveaux d'expérience et des handicaps.

Inspiré du BASKET le BASKIN se veut inclusif et permet à tout à chacun de pouvoir pratiquer un sport d'équipe.

Débutant, basketteur confirmé, joueur avec un handicap mental, psychique, sensoriel ou moteur, tous peuvent jouer ensemble.

Chacun se voit attribuer un rôle en fonction de ses capacités et rencontre un adversaire donc sensiblement du même niveau.

Quelques règles:

Equipe de 6 joueurs.

Durée de match 4 x 6 minutes.

Rôles de 1 à 5, le rôle 5 étant le rôle d'un basketteur confirmé.

2 zones latérales en plus sur les côtés.

Défense interdite sur les rôles 1 et 2.

*Tirer sans voir ? courir, passer, dribbler, shooter, smasher...  
A chacun son défis sportif!*

*«CE N'EST PLUS LA PERSONNE  
QUI S'ADAPTE AU SPORT, MAIS  
LE SPORT QUI S'ADAPTE A LA  
PERSONNE.»*

Qui peut jouer en rôle 1 ou 2 ?

Des personnes avec handicap moteur ou sensoriel, et/ou avec une compréhension limitée du jeu. (débutant)

Rôle 1, le joueur ne peut pas se déplacer seul et n'arrive pas à recevoir de passe. Il doit être en mesure d'effectuer un tir qui décrit une trajectoire parabolique (même si minime).

Le rôle 2 lui doit être capable de se déplacer seul, de recevoir et d'effectuer une passe, c'est un pivot en mouvement. Il doit pouvoir effectuer 2 dribbles sur place.

Qui peut jouer en rôle 3 ?

Des personnes handicapées ou valides qui peuvent tirer et se déplacer. Les joueurs maîtrisent la marche, la course et le dribble de manière continue ou discontinue mais n'ont pas une course fluide et rapide.

Qui peut jouer en rôle 4 ou 5 ?

Des personnes handicapées ou valides.

Le joueur rôle 5 maîtrise tous les fondamentaux du basket. Il peut avoir un rôle de tuteur.

Le joueur rôle 4 est un joueur de basketball débutant, ou inexpert. Il ne maîtrise pas avec aisance le «double pas» pour tirer en course. Il peut lui arriver d'effectuer un marcher de départ toléré par l'arbitre.



CHACUN SON ROLE  
MAIS TOUS ENSEMBLE!

Le BASKIN est né en Italie à Crémone au début des années 2000.

Il a été inventé par un professeur d'EPS (Mr Bodini) et le père d'une jeune fille handicapée motrice (Mr Capellini).

L'idée principale du BASKIN est que chacun puisse jouer. Nous sommes tous différents alors comment rendre le sport accessible à tous ? En modifiant les règles, le matériel, l'espace et la communication.

Pour cela des règles spécifiques sont à suivre pour pouvoir décrire jouer au BASKIN.

Le terme et le logo BASKIN sont de propriétés privées.

Il faut s'en référer aux inventeurs pour pouvoir les utiliser et en respectant les règles suivantes:

Equipe de 6 joueurs dont:

- 14 joueurs maximum (avec remplaçants)

- au moins une fille en rôle 4 ou 5

- au moins un joueur pivot (rôle 1 ou 2)

- ne joue qu'un joueur pivot à la fois

- la somme des rôles sur le terrain ne peut pas dépasser 23\*

- personne ne peut pénétrer dans la zone des paniers latéraux, sauf les joueurs dit pivots (rôle 1 et 2) et un joueur de son équipe pour lui passer le ballon

Règles spécifiques aux rôles:

- le rôle 1 le joueur joue dans la zone des paniers latéraux. Il a 10 secondes pour tirer une fois le ballon en sa possession. Possibilité de changer de ballon si besoin (décider en entraînement). Aucune gêne défensive possible. Si le joueur décide de ne faire qu'une tentative de tir et qu'il marque, celui-ci vaudra 3 points. S'il décide d'avoir deux tentatives, le panier vaudra 2 points. Ce tir doit s'effectuer dans le panier situé à 1 mètre de hauteur. Après le ou les tirs il

- y a remise en jeu.

- le rôle 2 joue dans la zone des paniers latéraux. Le joueur doit effectuer deux dribbles au moins et choisir le lieu sur la zone pour son tir. Il a 10 secondes pour tirer une fois la balle en sa possession. Aucune gêne défensive n'est possible. Pour marquer 3 points le joueur doit tirer juste à l'extérieur de sa zone sur un des deux cotés (sans utiliser le rebond sur la planche). S'il tire en face du panier il vaudra 2 points. Une fois le tir effectué s'il n'est pas marqué le joueur peut aller au rebond avant que la balle ne ressorte de la zone et faire une passe à un joueur de son équipe. Le panier latéral se situe à 2 mètres de hauteur.

- le rôle 3 peut circuler sur tout le terrain, sauf dans la zone latérale (seulement pour passer le ballon à un joueur pivot). Le joueur peut tirer soit sur le panier traditionnel (3 points) soit sur le panier latéral (2 points), seul un joueur du même rôle adverse peut défendre sur lui. Pour se déplacer sur le terrain il doit essayer de dribbler un minimum même de façon discontinue. Les

fautes de marcher ou de reprise de dribble ne seront pas sifflées dans ce cas. Le joueur rôle 3 peut défendre sur ses adversaires de rôles égaux (3) et supérieurs (4 et 5).

- le rôle 4 peut circuler sur tout le terrain (sauf zone latérale). Il ne peut tirer que sur le panier traditionnel (3 points si tir sur la ligne des 3 points, sinon 2 points). Si le panier est effectué en «double pas» le panier est annulé, car dans ce cas le joueur est sensé jouer en rôle 5. Il peut défendre sur ses adversaires de chiffre équivalent ou supérieur.

## Association OREA

Ballon de baskin (taille 5) qui peut être remplacé par un ballon plus petit pour les joueurs pivot si besoin ou une balle.



Coloration du panier possible pour améliorer la reconnaissance et l'orientation.



T-shirt de Baskin: à gauche le rôle, à droite le numéro du joueur.



- le rôle 5 peut se déplacer sur tout le terrain sauf en zone latérale (seulement pour passer le ballon à un joueur pivot). Il marque 2 points ou 3 points s'il tire de la ligne des 3 points. Il a un nombre limité de tirs (3) par quart temps, plus les lancers-francs. Il ne peut défendre que sur ses adversaires de même rôle. Il a un rôle plus spécifique de tuteur, si besoin est, afin de faciliter le jeu et la compréhension de chacun. Les fautes sifflées sont les mêmes qu'au basket.

Pour tous; on ne peut pas gêner la réception de la balle dans l'espace proche du joueur (équivalent à un bras tendu) si chiffre inférieur au sien.

Taille des paniers traditionnels: 3,05 mètres de hauteur.

Taille des paniers latéraux: 2 mètres (max 2,20 m.) pour l'anneau supérieur.

1 mètre à 1,20 m. pour l'anneau inférieur.

Il y a donc trois paniers par équipe.



équipe il faut additionner les rôles des 6 joueurs présents sur le terrain.

*Exemples:* 2x rôles 5 + 1 rôle 4 + 2 rôles 3 + 1 rôle 2 soit 22 points

2 x rôles 5 + 2 rôles 4 + 1 rôle 3 + rôle 2 soit 23 points.

Pour conclure, le BASKIN reprend la structure générale du Basket (même terrain, même objectif). Afin de s'assurer que les compétences techniques soient similaires malgré les différences de chacun sans exclure, des rôles sont attribués. Mais comme au Basket les deux équipes doivent s'affronter pour marquer le plus de paniers possibles dans un temps limité.

Les habilités motrices sollicitées sont donc le tir de précision, la course, le dribble et la passe avec les mains.

\*Les équipes sont donc composées de 6 joueurs, pour ne pas dépasser les 23 points autorisés par