

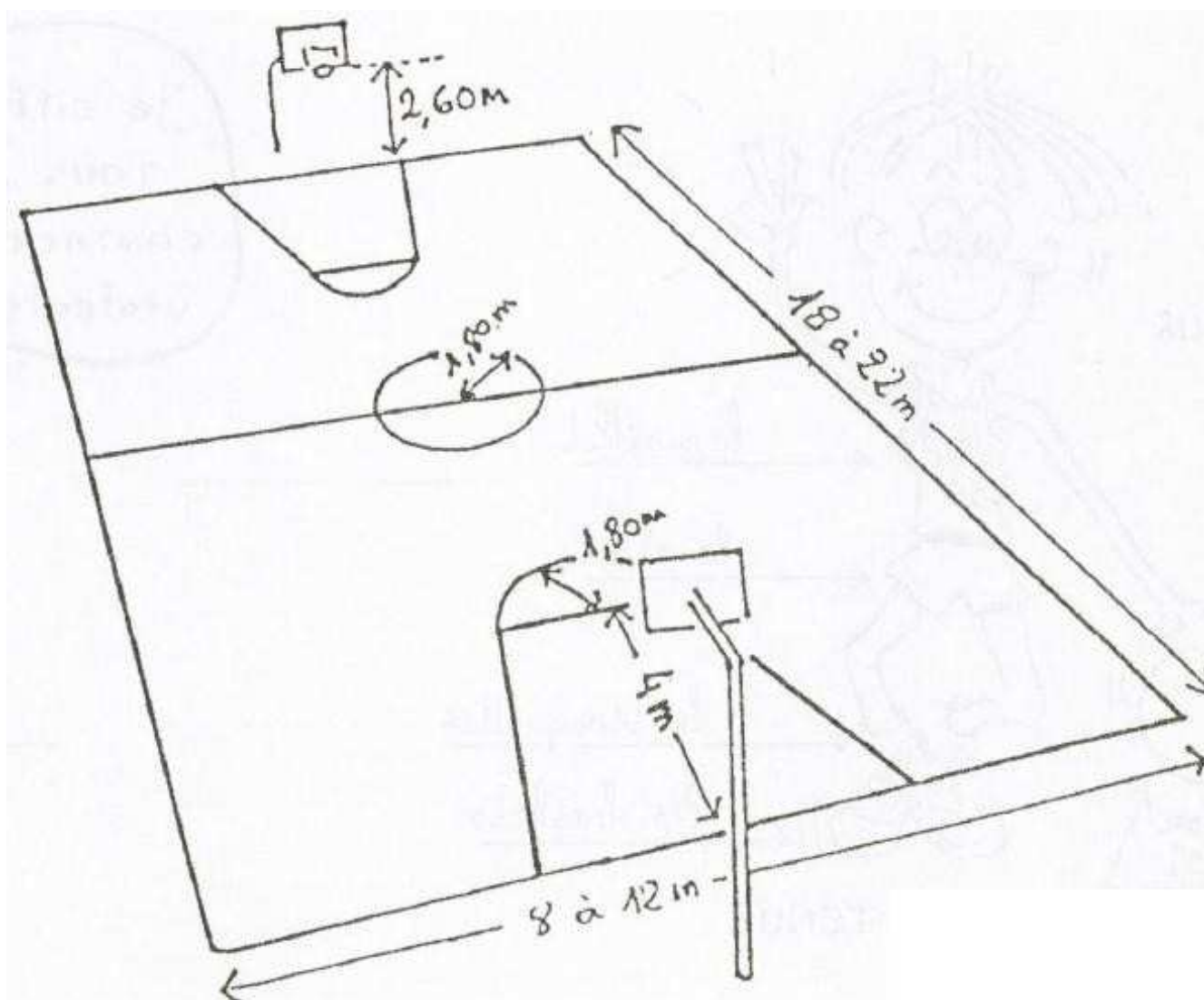
BASKET-BALL À L'USEP PARIS

Règlement d'arbitrage



RÈGLEMENT USEP DU BASKET-BALL

LE TERRAIN



Dimensions :

Longueur : entre 18 et 22 m

Largeur : entre 8 et 12 m

Cercle à 2,60 m du sol

RÈGLES FONDAMENTALES

Le basket est un sport collectif qui se pratique en équipe de 5 joueurs sur le terrain.

La conduite de la balle se fait avec les mains selon des modalités précises ; le ballon doit être lancé dans un cercle situé à 2,60 m du sol.

Cette activité se caractérise par :

- l'absence de tout contact entre joueurs
(dans les rencontres USEP aucun contact n'est toléré)
- l'interdiction formelle de prendre la balle dans les mains du porteur du ballon
(arracher ou taper la balle)

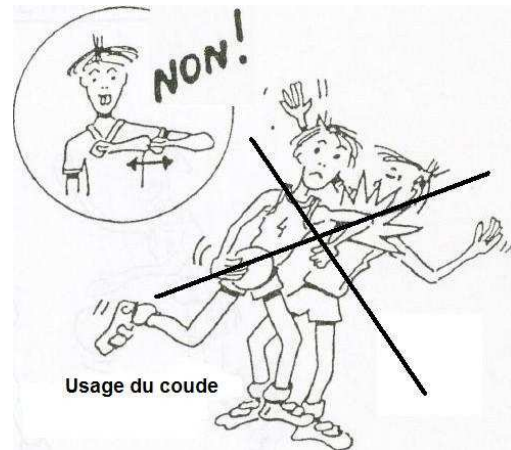
Le non-respect de l'une de ces règles entraîne une faute de contact comptabilisée pour l'équipe.

Tout joueur sanctionné par une faute de contact se signalera à la table en levant le bras.

À partir de la 5^{ème} faute d'équipe on attribuera 2 points à l'équipe adverse et ainsi de suite toutes les 5 fautes.

Toute faute de contact sur un joueur en situation de tir se verra sanctionnée par 2 lancer-franc.²

Quelques exemples de gestes interdits !



Temps de jeu

Catégorie Poussins : 2 mi-temps de 12 minutes

Catégorie Pupilles : 2 mi-temps de 15 minutes

Sans arrêt de jeu

En tournoi les temps de jeu sont diminués (voir les circulaires spécifiques)

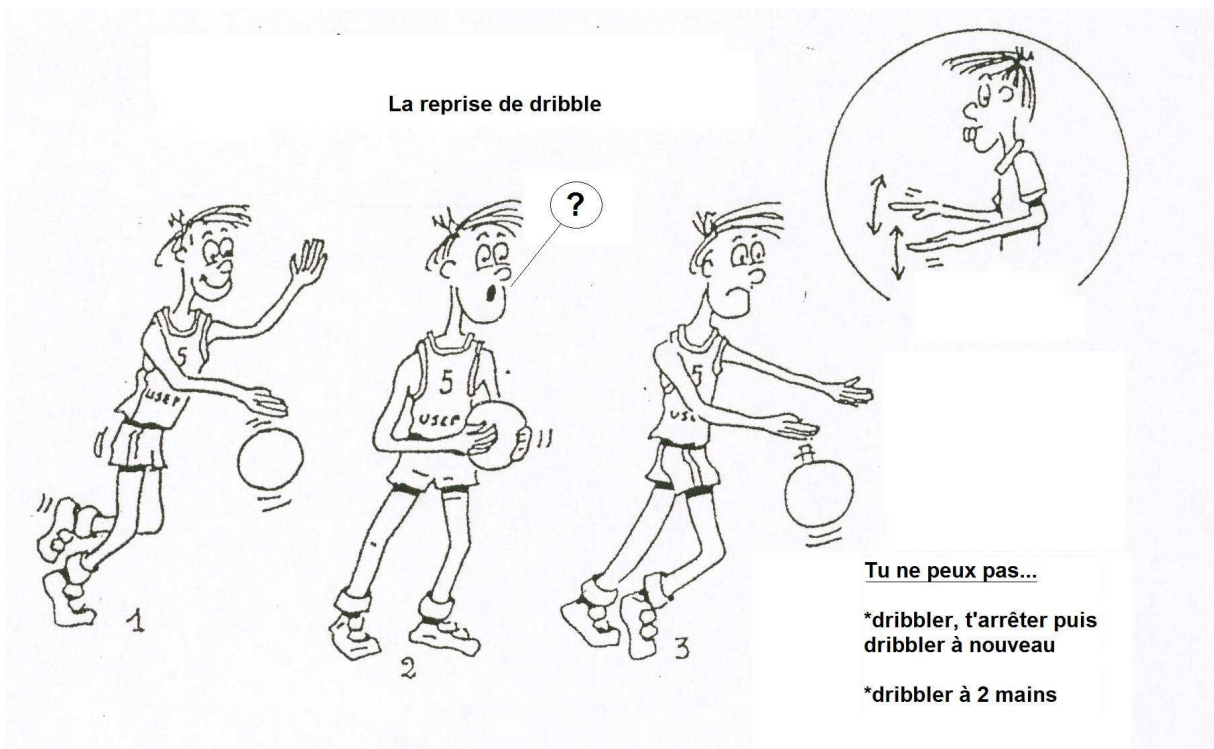
Conduite de balle

Pour progresser avec la balle le joueur peut dribbler ou marcher.

Le dribble

Le joueur se déplace en faisant rebondir le ballon sur le sol à l'aide d'une seule main.

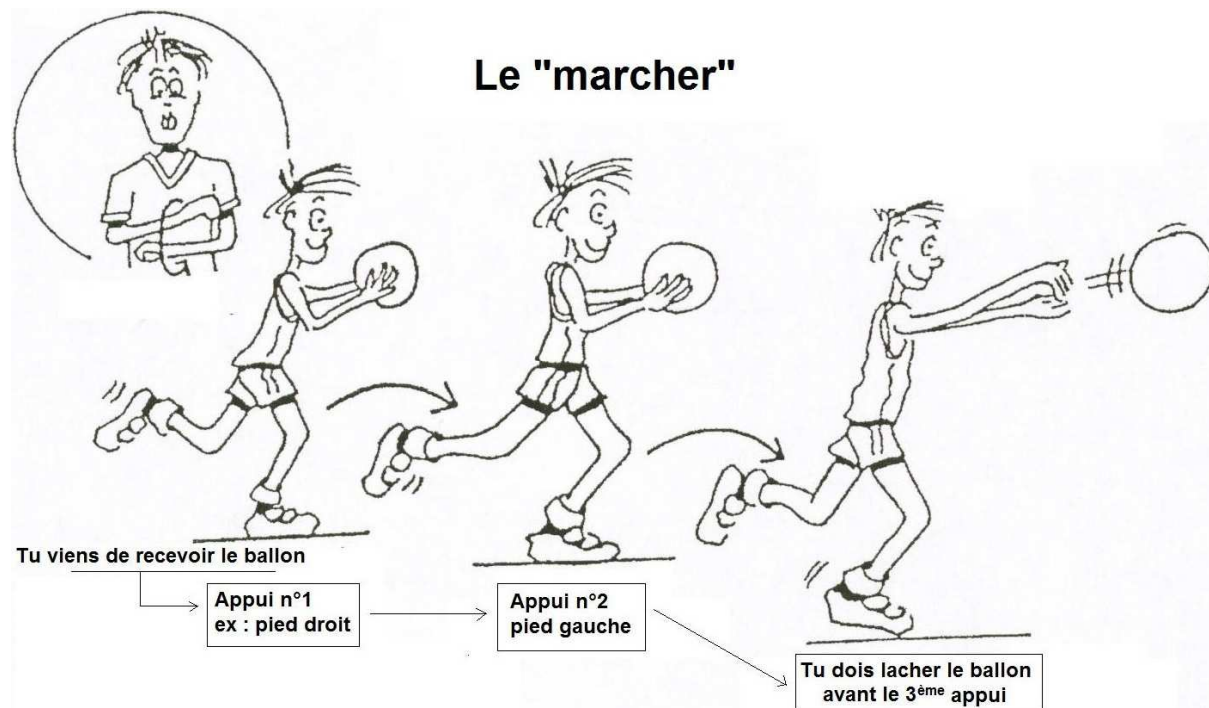
- Il y a reprise de dribble lorsqu'un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.
- Il y a dribble irrégulier lorsque :
 - A - La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol
 - B - Le rebond dépasse la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle
 - C - La balle est portée main dessous.



Le marcher

Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.

Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.



Le pied de pivot

Pivoter : un joueur en possession du ballon pivote lorsqu'il déplace le même pied une ou plusieurs fois tout en gardant l'autre pied au même point de contact avec le sol.

Choix du pied de pivot : un joueur qui reçoit le ballon les deux pieds au sol peut choisir l'un ou l'autre pied. Dès qu'un pied se lève, l'autre devient le pied de pivot.

- Pour un joueur en mouvement, le premier pied posé sera le pied de pivot.
- Pour un joueur qui reçoit le ballon en l'air et qui retombe simultanément sur ses pieds, l'un ou l'autre peut être choisi comme pied de pivot.

Le hors limite

Cas du joueur : Il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Cas du ballon : Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

La remise en jeu

À la suite d'une faute (« marcher », reprise de dribble, sortie de terrain, de contact sans position de tir) ou à la suite d'une sortie (ballon ou joueur voir ci-dessus), le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse.

Cette remise en jeu s'effectue dans un délai de 5 secondes à partir d'une des lignes de touche ou de la ligne de fond.



L'entre-deux

Il faut distinguer le début du match, pour lequel on procède à un entre-deux et le litige de possession de balle pour lequel il n'y a pas d'entre-deux.

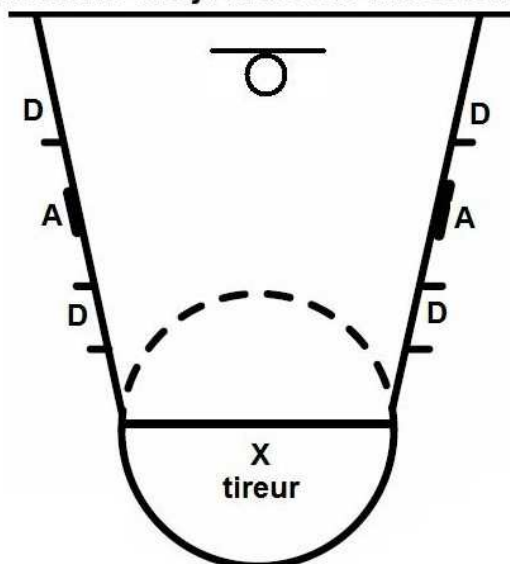
*litige de possession du ballon :

Lors du premier litige de possession du ballon celui-ci est donné à l'équipe qui a perdu l'entre-deux de l'engagement du match. Ensuite c'est l'arbitre qui alternera l'attribution du ballon.

Lancer-franc

Les lancer-franc s'effectuent à 4 mètres du panier, les attaquants et défenseurs étant placés comme l'indique le schéma ci-dessous.

Placement des joueurs sur lancer franc



A = attaquant

D = défenseur

Tenue des joueurs

Tous les enfants d'une même équipe doivent porter le même maillot, il est souhaitable que ce maillot soit floqué des logos de l'USEP et de la Mairie de Paris.

Les enfants et en tenue de ne portent

La tenue du joueur



les animateurs sont sport. Les joueurs aucun bijou.

L'arbitrage

L'arbitre



L'organisation de la rencontre

Établir une table d'arbitrage par terrain (chronométrage, marquage, comptabilisation des fautes). Cette table est tenue par des « Jeunes Officiels » sous la responsabilité d'un adulte.

La zone occupée par la table de marque est une zone protégée.

L'arbitrage est assuré par deux enfants assistés d'un tuteur adulte.

L'Esprit du Jeu

Ces rencontres avec en-jeu doivent être avant tout fondées sur la notion de respect, des autres, des règles, des Officiels.

C'est donc l'occasion pour chaque enseignant d'accompagner les enfants dans la dédramatisation de la défaite et la relativisation de la victoire.

On demandera aux joueurs de se saluer avant la rencontre et de se serrer la main après.



« Si tu sais rester humble dans la victoire et digne dans la défaite, alors...tu seras un homme mon fils ! »

d'après Rudyard Kipling