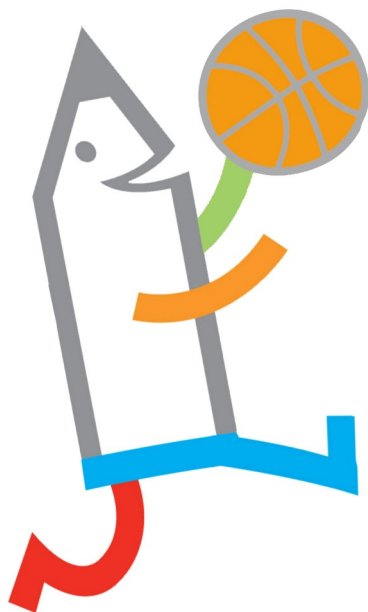




BASKET-BALL

Le règlement / L'arbitrage / Les rencontres



RESPECT / HUMILITÉ / PLAISIR



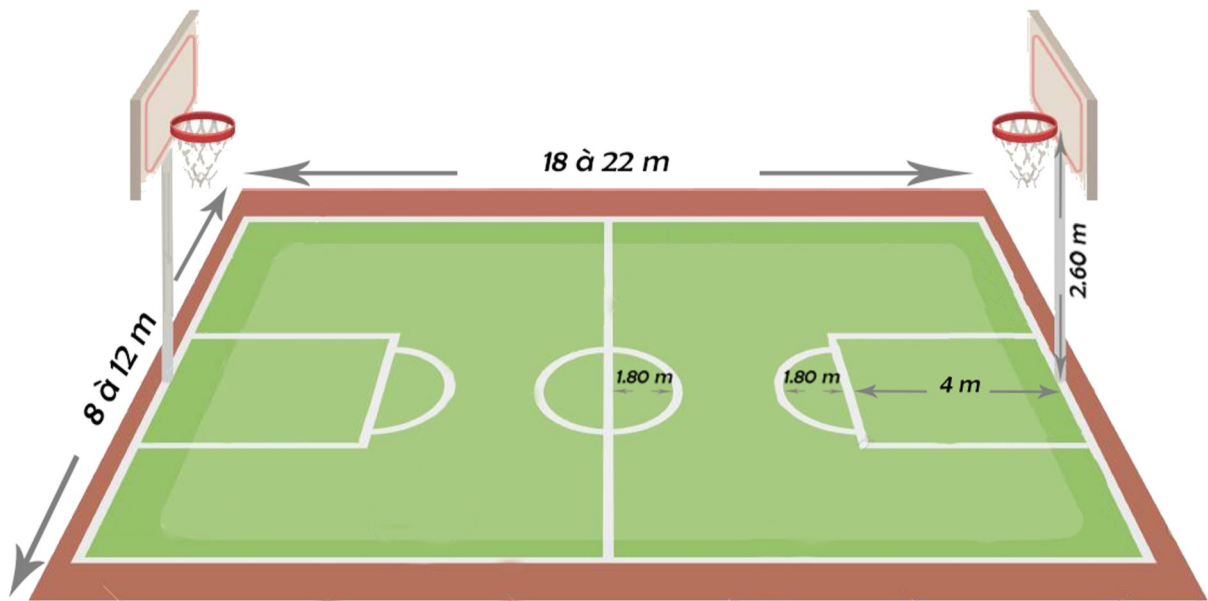
Union Sportive de l'Enseignement
du Premier degré
167, boulevard de la Villette 75010 PARIS
Tel : 01.53.38.85.18
mail : contact@usep75.fr

www.usep75.fr



Direction de la Jeunesse et Sports
Bureau des Écoles du Sport
25, Boulevard Bourdon 75004 PARIS
Tel : 01.42.76.28.30
mail : djs-mds@paris.fr

LE TERRAIN



DIMENSIONS :

Longueur : entre 18 et 22 mètres

Largeur : entre 8 et 12 mètres

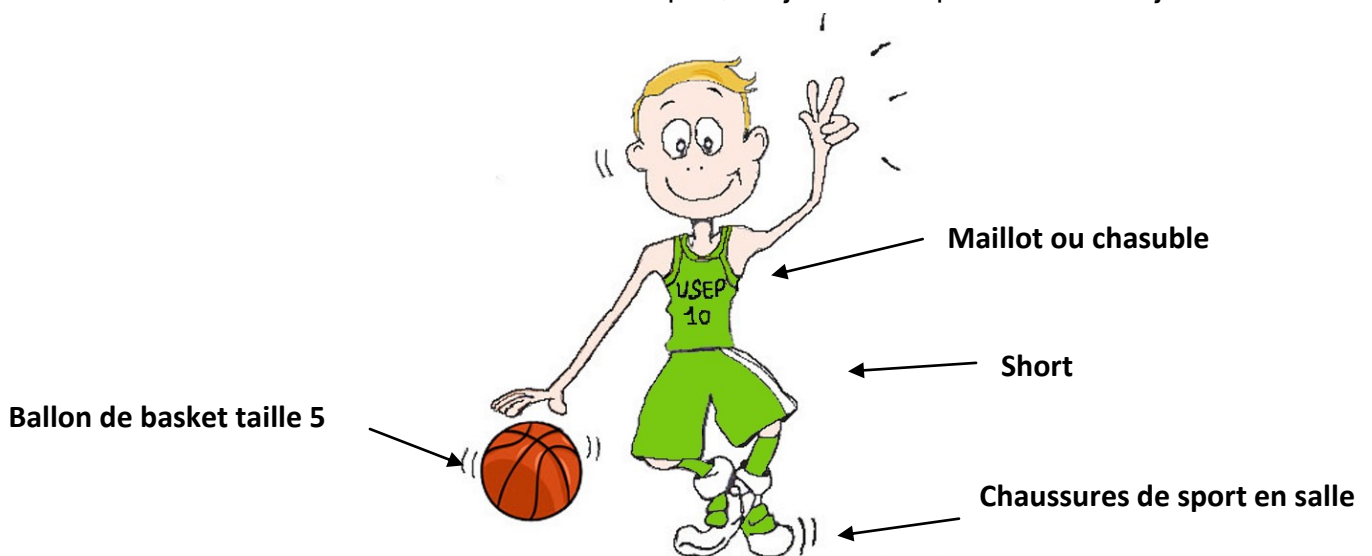
Hauteur du panier : 2,60 mètres

Les dimensions peuvent être adaptées en fonction de la configuration du gymnase et de la présence de murs.

LA 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 les animateurs sont en tenue de sport, les joueurs ne portent aucun bijou.



LES REGLES FONDAMENTALES

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

La conduite de balle (ou dribble) se fait avec les mains selon des modalités précises; le ballon doit être lancé dans un panier situé à 2,60 mètres du sol.

En cours de jeu un panier compte 2 points (1 pt par lancer franc). Il n'y a pas de panier à 3 points dans les rencontres USEP.

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, d'arracher ou de taper sur la balle lorsqu'il en est en possession.

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.

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

L'ARBITRE

Je suis juste, impartial et ne me laisse pas influencer par les joueurs ou le public

Je siffle tous les contacts



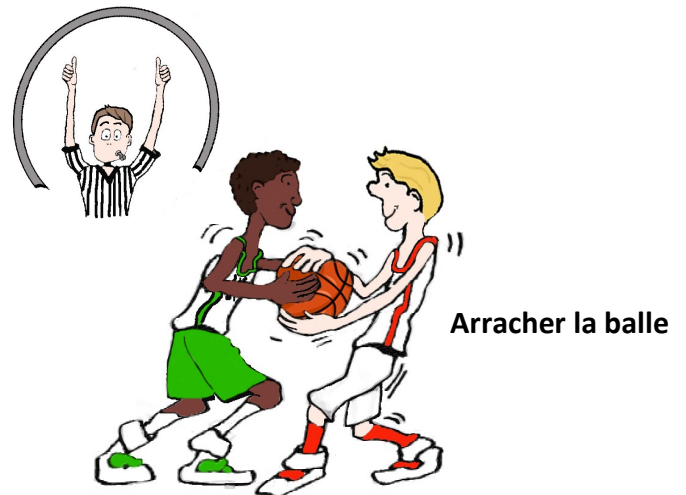
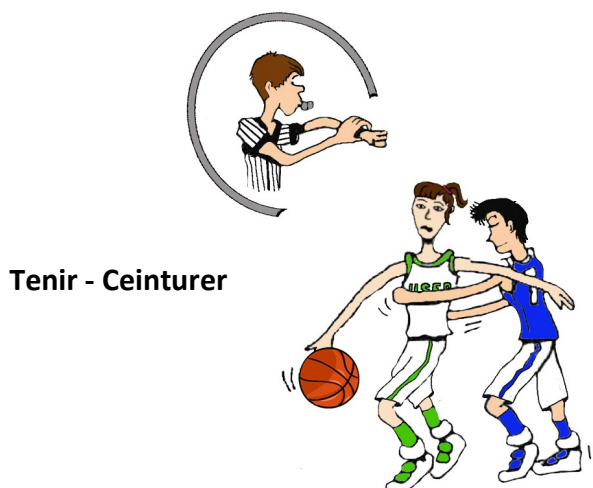
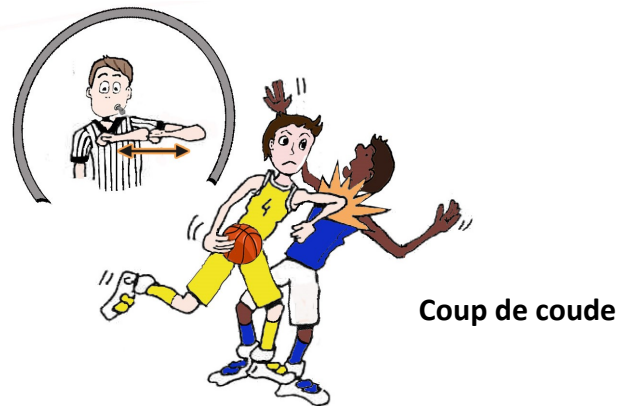
J'utilise le langage des signes

Je porte le maillot « Jeune Officiel USEP »

Les images suivantes indiqueront les gestes et signes que l'arbitre doit faire pour signifier quelle faute a été commise. Le bras tendu désigne l'auteur de la faute.



Quelques exemples de gestes interdits !

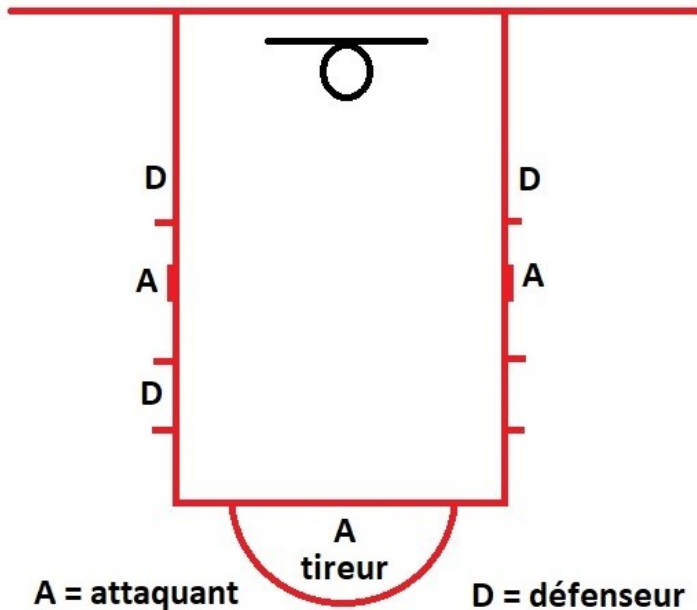


Toute faute de contact sur un joueur en situation de tir se verra sanctionnée par 2 lancers-francs rapportant 1 point chacun.

NB : Si un joueur marque alors qu'il est bousculé, on accorde le panier et le joueur obtient un lancer-franc.

LE LANCER-FRANC

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



Les autres joueurs sont derrière le tireur



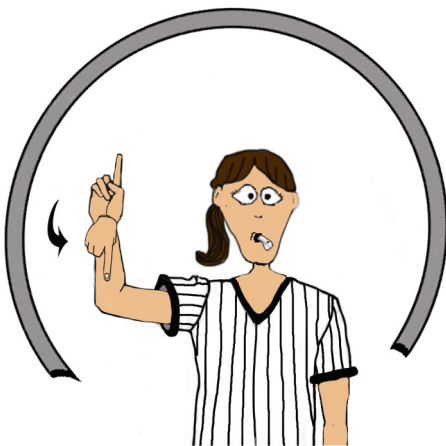
1 lancer-franc
accordé



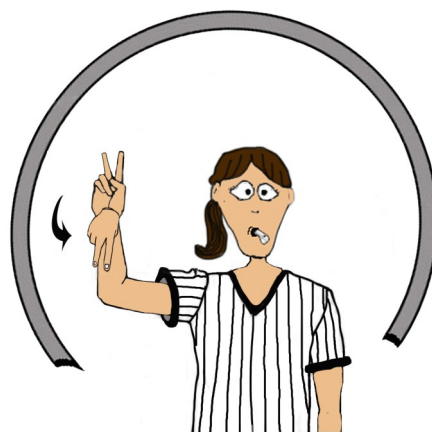
2 lancers-francs
accordés

Le premier lancer-franc est « mort », personne ne bouge. L'arbitre l'annonce (« Premier lancer »).
Le deuxième lancer-franc remet en jeu dès que le joueur a lâché la balle. L'arbitre annonce « en jeu ».

Attention : on a 5 secondes pour tirer à partir de l'annonce de l'arbitre.



Lancer-franc marqué :
1 point



Panier marqué :
2 points



Panier annulé

LA CONDUITE DE BALLE

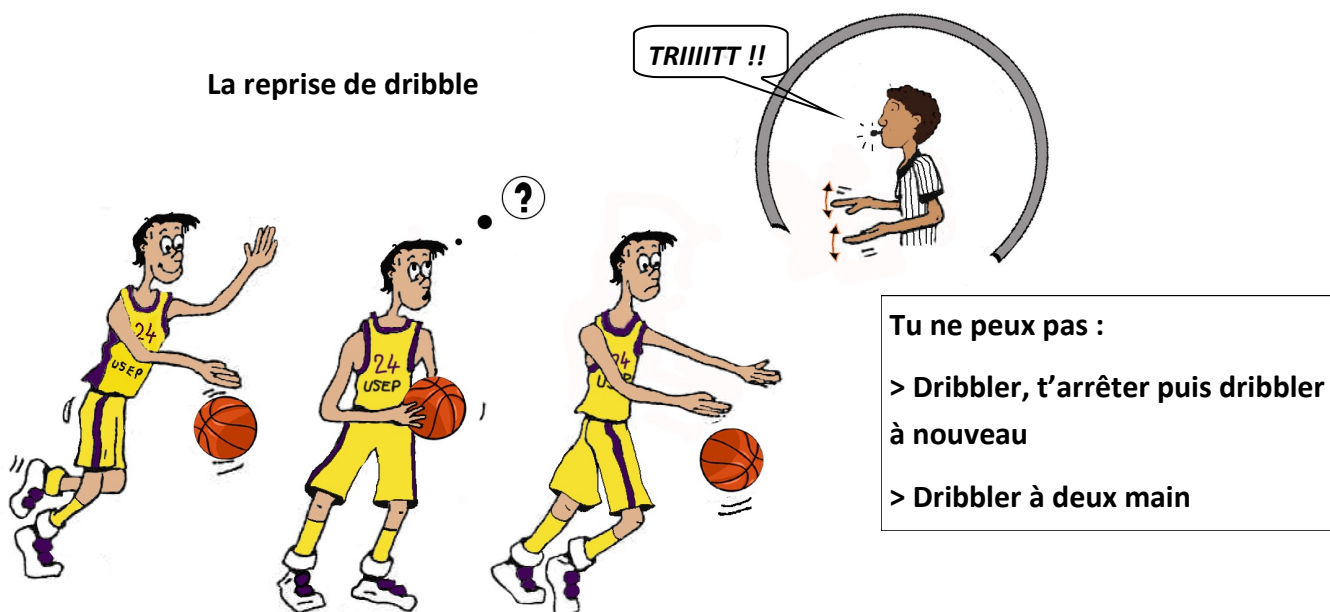
Pour progresser avec la balle le joueur peut dribbler ou utiliser 2 appuis.

Le dribble :

Le joueur se déplace en faisant rebondir le ballon sur le sol à l'aide d'une seule main, ou alterner les 2 après rebond.

Les dribbles irréguliers:

- > La « reprise de dribble ». Il y a reprise de dribble lorsque le joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau
- > Le « dribble en l'air ». Le ballon passe d'une main à l'autre sans passer par le sol. Il est interdit de se faire une passe à soi-même.
- > Le « porter de balle ». La balle est portée main dessous
- > Le « dribble à 2 mains ». Les 2 mains touchent en même temps le ballon lors du dribble.



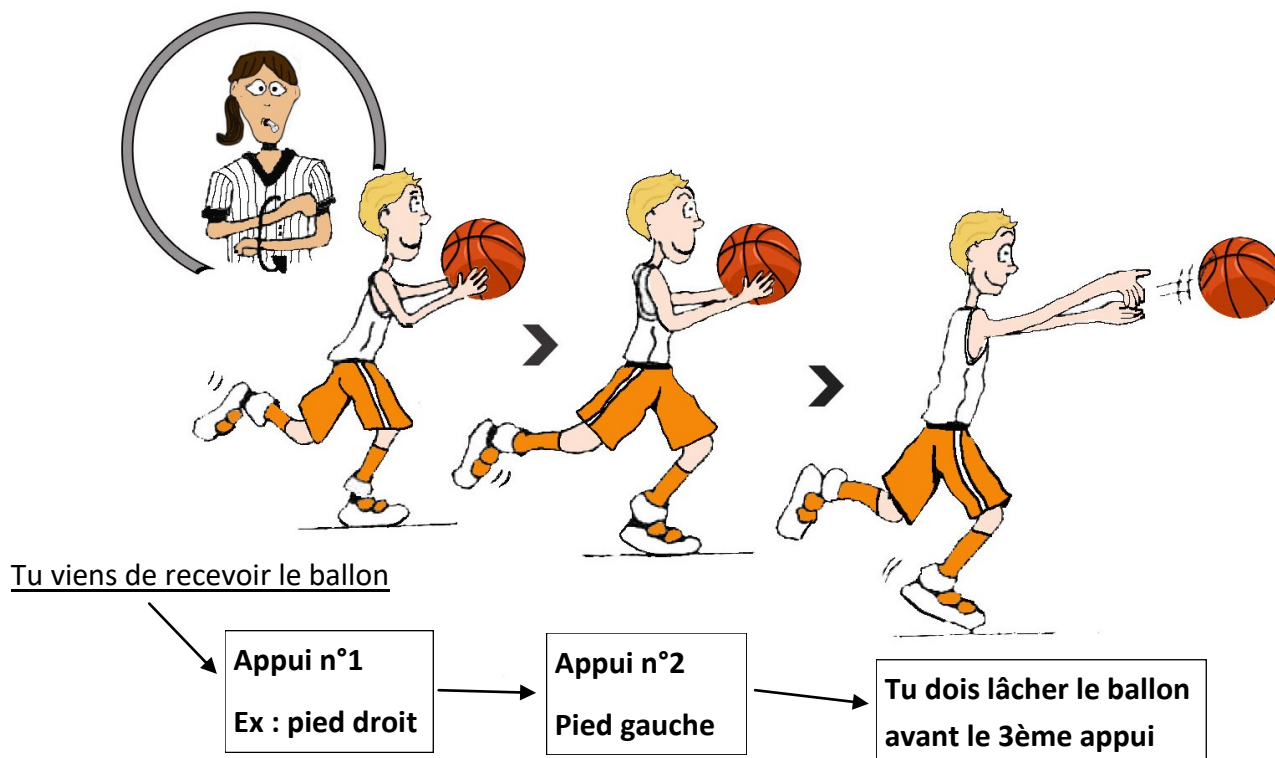
Le porté de balle



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.



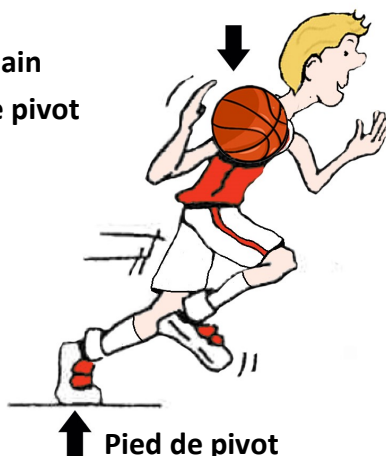
Le pied de pivot :

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. Il est autorisé à pivoter pendant 5 secondes.

- 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 retombe simultanément sur ses deux pieds, l'un ou l'autre peut être choisi comme pied de pivot.

Le ballon doit quitter ta main
avant de lever ton pied de pivot



Si tu poses ton deuxième pied
avant de lâcher le ballon, l'arbitre
sifflera « marché »



LA SORTIE DE BALLE OU LA TOUCHE

Cas du joueur : il y a sortie lorsqu'il touche la ligne ou au-delà balle en main.

Cas du ballon : il est hors limite lorsqu'il touche la ligne ou au-delà, le sol ou tout objet en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

Dans certains gymnases le mur fait office de ligne de fond.

LA REMISE EN JEU

À la suite d'une faute ou d'une sortie de terrain (ballon ou joueur), le ballon est remis en jeu par l'équipe adverse sur le côté le plus proche, les 2 pieds au sol derrière la ligne (à n'importe quelle distance).

Cette remise en jeu s'effectue dans un délai de 5 secondes à partir d'une des lignes de touches ou de la ligne de fond. L'adversaire n'a pas le droit de sortir du terrain mais a le droit de gêner la remise en jeu.

Après un panier marqué la remise en jeu se fait derrière la ligne de fond. S'il y a un mur il est possible d'effectuer cette remise en jeu depuis un côté.

J'ai 5 secondes pour remettre le ballon en jeu par une passe



La remise en jeu s'effectue derrière la ligne de touche ou la ligne de fond



Dans toutes les situations où le joueur a 5 secondes pour réaliser une action (remise en jeu, pied de pivot, lancer-franc), l'arbitre compte sur ses doigts, bras en l'air, en même temps qu'il compte à haute voix.

L'ENTRE-DEUX

Il faut distinguer le début de rencontre, 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 :

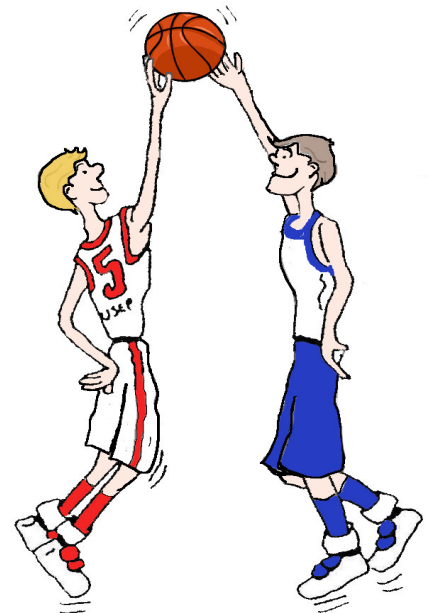
> Lors du premier litige de possession du ballon, celui-ci est donné à l'équipe qui a perdu l'entre-deux de l'engagement du match. Ensuite c'est l'arbitre qui alternera l'attribution du ballon. Remise en jeu type touche.

Un joueur de chaque équipe dans le cercle central du terrain

Le joueur est face au panier où il marque

Les autres joueurs se placent où ils veulent, y compris dans le camp adverse

Pour les joueurs participant à l'entre-deux, il est interdit d'attraper le ballon (il faut le taper)



En début de deuxième mi-temps la remise en jeu se fait par l'équipe qui avait perdu l'entre-deux du début de match, comme une touche au niveau du milieu du terrain.

L'alternance repart de cette mise en jeu.

LES TEMPS DE JEU

Catégorie Poussins : 2 mi-temps de 12 minutes

Catégorie Pupilles : 2 mi-temps de 15 minutes

Sans arrêts de jeu

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

L'ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Etablir une table d'arbitrage par terrain (chronométrage, marquage, comptabilisation des fautes).

Cette table est tenue par des « Jeunes Officiels » des deux équipes 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.

Vérification des licences et remplissage des feuilles de matchs.

L'ESPRIT DU JEU

Ces rencontres avec enjeu 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 et aux arbitres de se saluer avant et après la rencontre.

Beau match !



Bien joué !