

Règlement de jeu des rencontres USEP13 Cycle 3 Basket-ball

« Jeu adapté à 3 contre 3 et arbitrage assuré par les enfants. »

Avertissement :

- Le présent règlement de jeu est défini pour les rencontres USEP destinées aux licenciés USEP du cycle 3. Le bilan de ces rencontres peut conduire la commission mixte départementale de Basket-ball à envisager de nouveaux règlements.

- L'organisation proprement dite de la rencontre (lieux, horaires, nombre de rencontres, transport, ...) sera précisée lors de la réunion de préparation.

- Le présent règlement, élaboré par l'USEP 13, le Comité 13 de Basket-ball et des Conseillers Pédagogiques des BDR, doit permettre aux futurs participants de se préparer aussi bien en tant que joueur qu'en tant qu'arbitre.

Préalables éducatifs :

Plaisir de jouer, respect de l'autre et volonté de gagner sont étroitement liés. La volonté de gagner n'autorise pas, à l'école, à l'USEP et dans le club, des comportements agressifs, des contestations de l'arbitrage, la dévalorisation de l'adversaire.

Tous les adultes présents sur les lieux de rencontre sont les premiers à devoir respecter cet « esprit sportif » pour pouvoir le faire respecter aux enfants. Le respect des autres doit prévaloir non seulement pendant le jeu mais aussi au cours de l'ensemble de la journée de rencontre.

L'enjeu du résultat doit être systématiquement relativisé.

Conditions matérielles :

½ Terrain de 10/ 12 m de long sur 10/12m de large

(12 ½ terrains seront disposés dans le gymnase)

Panneaux de basket-ball fournis par le Comité départemental des Bouches du Rhône de Basket-ball.

Hauteur des paniers: 2,60m

Ballons de taille 5.

Temps de jeu : 1 période de 6 minutes sans arrêt du chronomètre.

Ces temps de jeu sont indicatifs. Ils pourront être modifiés par les organisateurs de la rencontre. Il existe deux moyens d'arrêter un match :

Le temps est écoulé (les 6 minutes se sont écoulées).

Une équipe a atteint le score de 14 points avant l'autre (les 6 minutes ne sont pas encore écoulées).

Il n'y a pas de « temps mort » à la demande des équipes.

Composition et organisation des équipes :

Les équipes sont de 3 joueurs sur le ½ terrain. Elles sont mixtes. Au moins une fille et au moins un garçon sont obligatoirement présents sur le terrain au cours du jeu.

Les équipes comportent 1 remplaçant. (Les organisateurs se délivrent le droit de monter le contingent à 5 joueurs soit trois joueurs et deux remplaçants pour le bon déroulement du tournoi. Cela restera exceptionnel). Ce remplaçant rentre obligatoirement sur le terrain. L'ordre de sortie peut être défini par le capitaine.

Un capitaine est désigné au sein de chaque équipe. Il est le seul de son équipe à pouvoir demander une explication aux arbitres et à demander l'intervention de l'adulte responsable de terrain. Il est responsable de l'ordre des remplacements éventuels.

La Marque :

Ballon passant dans le panier dans le cours du jeu: 2 points derrière la ligne. 1 point à l'intérieur de la zone.

Actions sur la balle :

Règle du « Marcher » (1): le porter de la balle n'est autorisé que sur deux pas. Pour pouvoir se déplacer avec la balle, le joueur doit ensuite dribbler (faire rebondir le ballon au sol).

Cette règle sera « souplement » appliquée. Ainsi, il ne sera pas sifflé de « marcher » lorsque :

Un ou deux pas supplémentaires sont effectués par un joueur pour se stabiliser (et non pour se rapprocher du panier adverse) ;

Le joueur avec le ballon en main piétine ou tourne sur place (sans « pied pivot») pour chercher un partenaire.

Règle de la « reprise de dribble » (2) : lorsqu'un joueur ayant dribblé a repris le ballon à deux mains, il ne peut plus repartir en dribble.

N.B. : le dribble à 2 mains ne sera pas sanctionné.

Règle de la « balle tenue » (3) : la balle ne peut être tenue en mains pendant plus de 10 secondes.

Relation avec l'adversaire :

Règles liées au jeu (4) : tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.

Le défenseur doit se tenir à une longueur de bras de l'adversaire en possession du ballon.

Il est interdit d'intervenir sur le ballon tenu par un adversaire.

L'attaquant en possession du ballon ne doit pas aller au contact du défenseur (passage en force).

Règles liées au comportement (5) : toute incorrection (insultes, gestes d'énervement et d'antijeu, contestation de l'arbitrage, ...) et toute violence physique est interdite envers toute personne (partenaire, adversaire, spectateur, arbitre, organisateur, ...).

L'arbitrage par les enfants :

L'arbitrage est assuré par au moins 4 enfants de la même équipe. Les rôles de chacun sont définis :

- Un marqueur : il tient le compte des points marqués qui lui sont signalés par les arbitres de terrain.
- Un chronométrateur : il déclenche son chronomètre au lancement du jeu par les arbitres et signale régulièrement le temps restant à jouer, notamment lors de la dernière minute de jeu.
- 2 arbitres de terrain :

Qui se placent de manière à encadrer un maximum de joueur. Un sera placé le long de la ligne de touche, il est « l'arbitre de tête ». Le deuxième se situe sur le milieu du terrain, il est « l'arbitre de queue ».

Qui sont munis d'un sifflet utilisé pour lancer et arrêter le jeu.

Qui sont en contact avec le marqueur et le chronométrateur.

Ils annoncent à haute voix pour le marqueur ; qui a marqué et combien (2 POINT à...VERT) et une faute d'équipe (FAUTE VOLONTAIRE... ROUGE)

Qui vérifient l'observation par les joueurs des règles de jeu définies pour la rencontre et ordonnent les éventuelles sanctions prévues (voir ci-dessous).

L'adulte responsable de terrain (« superviseur ») n'intervient pas directement dans le cours du jeu. Il ne doit pas réagir aux éventuelles fautes non sifflées, ou aux erreurs d'arbitrage involontaires dont ne se soucient pas réellement les joueurs.

Il devra néanmoins intervenir dans les cas suivants :

- Lorsqu'un des arbitres enfants le sollicite.
- Lorsqu'un des capitaines d'équipe le sollicite.
- Lorsqu'il considère que l'intégrité physique ou morale des joueurs est menacée.
- Lorsque le marqueur ou le chronométrateur manque de vigilance.

Il est nécessaire de ne pas contrecarrer le comportement souvent spontané des enfants à s'auto-arbitrer. Le jeu doit primer sur la règle.

Déroulement du jeu :

- Les équipes échangent leurs fanions au moment où elles sont appelées à jouer l'une contre l'autre.
- Au début et à fin de la rencontre, les adversaires se serrent la main et serrent la main des arbitres.
- L'engagement se fait au centre du terrain par un tirage au sort (TOS) au début d'un match.

Les remises en jeu s'effectuent derrière les lignes du terrain à l'endroit le plus proche du lieu de la sortie de balle en touche.

Une remise en jeu par check-ball, au-delà de la zone à 1 point, est faite à la suite d'une infraction.

Après un panier réussi, la remise en jeu s'effectue directement sous le panier. Il n'y a pas de remise en jeu « classique » derrière la ligne de fond de terrain.

Les remises en jeu s'effectuent rapidement, sans attendre de signal de l'arbitre. De deux manières :

Dribbler pour ressortir de la zone à 1 point.

Faire la passe à un partenaire situé derrière la ligne de la zone à 1 point. (Cf. schéma en annexe)

Après un panier marqué, l'équipe, qui vient de marquer, ne peut gêner la « sortie du ballon » par le dribble ou la passe.

Une fois le ballon ressorti, le jeu redémarre.

Infractions, Fautes et sanctions :

- Infraction aux règles 1, 2 et 3 (marcher, reprise de dribble, tenue 10") : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.

- Pour une faute liée au contact physique avec l'adversaire (4) :

Si faute jugée involontaire, (provoquée par simple maladresse) : remise en jeu par l'équipe adverse en check-ball.

Si faute jugée volontaire, pour enrayer la progression ou le tir : Le marqueur ajoute une faute collective à l'équipe qui commet la faute.

Si faute jugée dangereuse ou entraînant un choc douloureux : exclusion temporaire.

Si récidive après changement, exclusion non remplacée jusqu'à la fin du match en cours.

Pour une faute de comportement (5) :

Une ligne complète de la feuille de match est remplie soit 3 cases.

En cas de récidive ou selon la gravité de l'acte : 3 cases supplémentaires et exclusion pour l'ensemble de la rencontre.

