

## BASKET-BALL

### ORGANISATION

Equipe mixte de 5 joueurs. Au moins une fille en jeu. Les remplaçants pourront entrer à n'importe quel moment de la partie.

### REGLES DU JEU

#### Terrains :

- 12 à 14 mètres sur 18 à 26 mètres.

#### Panneaux :

- cercle à une hauteur de 2 m 60 par rapport au sol.

#### Marque :

- faire passer le ballon dans le cercle de l'équipe adverse. Trois tirs consécutifs par le même joueur sont interdits. L'arbitre doit s'adapter à toute situation particulière (joueur nettement plus grand que tous les autres...).

#### Règles Techniques :

- \* Le ballon est joué avec les mains. Si le ballon est touché accidentellement avec le pied ou la jambe, il n'y a pas faute.
- \* Le ballon est hors jeu s'il sort des limites du terrain. Remise en jeu par l'équipe non fautive sur la ligne de touche ou en coin de terrain pour les ballons sortant derrière le panneau.
- \* Après un panier, ne pas tolérer de défense dans la partie de terrain adverse. La remise en jeu se fait alors sous le panier.
- \* L'entre deux (ballon lancé par l'arbitre en l'air entre 2 joueurs) a lieu :
  - lors de la mise en jeu (au centre du terrain).
  - sur un ballon tenu (5 secondes maximum).
  - sur un ballon coincé (entre deux ou plusieurs joueurs).
  - sur double faute.
  - sur litige.

#### Progression avec le ballon :

- deux temps au sol (être tolérant, ne pas siffler lorsque le joueur manifeste l'intention de s'arrêter).
- le dribble est obligatoire pour se déplacer (lorsqu'un joueur s'arrête de dribbler, il ne peut pas recommencer).

#### Règle sur les contacts :

- il est interdit de toucher le porteur du ballon.
- il est possible de tolérer de taper le ballon tenu par l'adversaire (règle à introduire suivant le niveau des enfants). Se mettre d'accord avant la rencontre.

\* Toute règle de la Fédération Française de Basket-Ball non précisée ne s'applique pas (pas de règle de 3 secondes, pas de règle des 30 secondes, pas de règle de retour en zone...).

\* Dans les rencontres USEP, l'arbitre peut prendre ponctuellement (pendant un certain temps d'un match) toute décision pédagogique rendant le jeu plus équitable et plus formateur, à condition de ne pas modifier le résultat de la rencontre (l'équipe qui devait gagner doit conserver le gain du match).