

LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET



PAR LA COMMISSION MINI ET JEUNES



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

LA SORTIE



LE MARCHER



LES CONTACTS



LE DRIBBLE



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET



LES JOUEURS

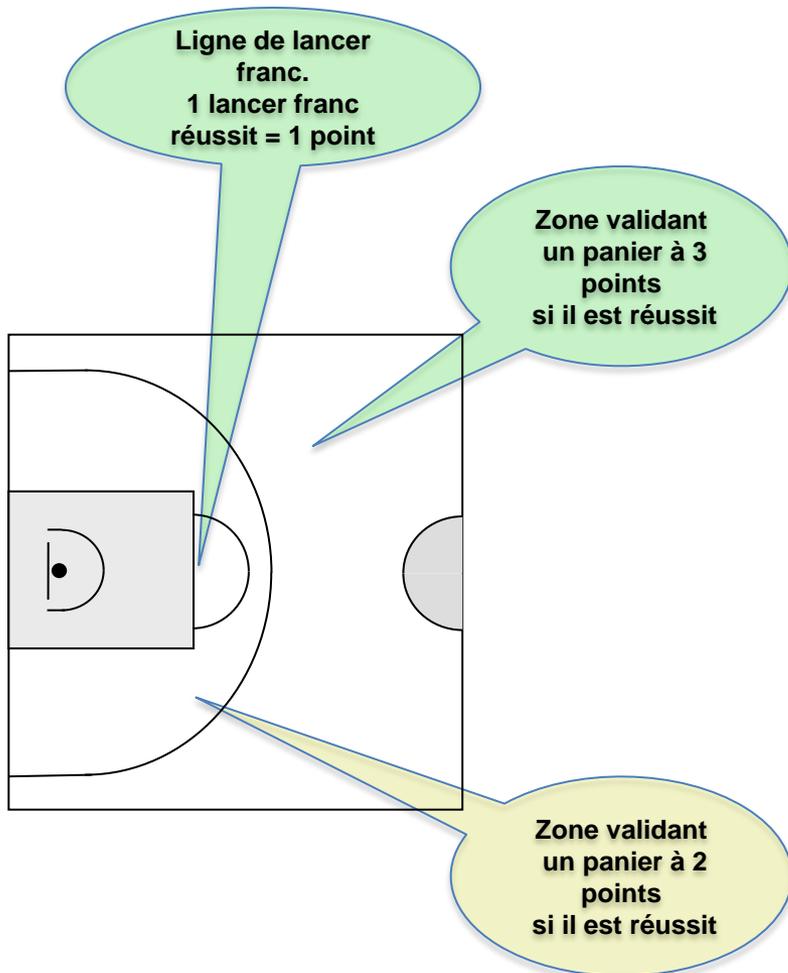
Le basket se joue à 5 joueurs contre 5 joueurs.
Il Peut y avoir jusqu'à 5 remplaçants.

En Mini- poussins (es) il est conseillé de jouer
en 3 c 3 et aller vers le 4 c 4...

En Poussins (es) il est conseillé de jouer
en 4 c 4 et aller vers le 5 c 5.



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET



LES POINTS MARQUÉS

Le Panier est le cerceau métallique à travers lequel les joueurs doivent faire passer le ballon pour marquer des points.

Lorsque le panier a lieu dans le jeu, il vaut 2 ou 3 points.

Le panier à 3 points est une tir réussi à longue distance au-delà d'une ligne placée à 6,25 mètres du panier.

Attention si le pied du tireur touche la ligne des 6,25 mètres, le tir ne vaudra que 2 points.

Le lancer franc est une pénalité accordée à un joueur victime d'une faute au moment où il tirait.

Le tireur se place derrière une ligne à 4,60 mètres du panier et marque 1 point s'il réussit.



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

Dribbler c'est faire rebondir le ballon
contre le sol.
Mais dribbler avec les deux mains
est Interdit...



LE DRIBBLE

LE JOUEUR :

Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains.

Si j'arrête mon dribble, **je ne peux pas repartir**. Je dois faire une passe ou un tir.

« Reprise de dribble ! Balle aux blancs ! »

L'ARBITRE :

- Dit « reprise de dribble » en faisant le geste.
- Dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon.
- Montre la direction du jeu.
- Se rend et donne le ballon à la touche la plus proche.

LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

Je n'ai pas le droit ni de **marcher**, ni de **courir** avec le ballon. Ce sont 2 situations de **marcher** sanctionnées par l'arbitre.

LE MARCHER

LE JOUEUR :

- Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de poser mes deux appuis au sol pour le contrôler, tirer, passer ou m'arrêter.
- Quand je me suis arrêté, le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. L'autre pied est libre de bouger.
- Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied de pivot .
- Attention, pour partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot

« **Marcher ! Ballon aux bleus !** »

L'ARBITRE :

- Dit « marcher » et fait le geste.
- Dit la couleur de l'équipe qui aura le ballon.
- Montre la direction du jeu.

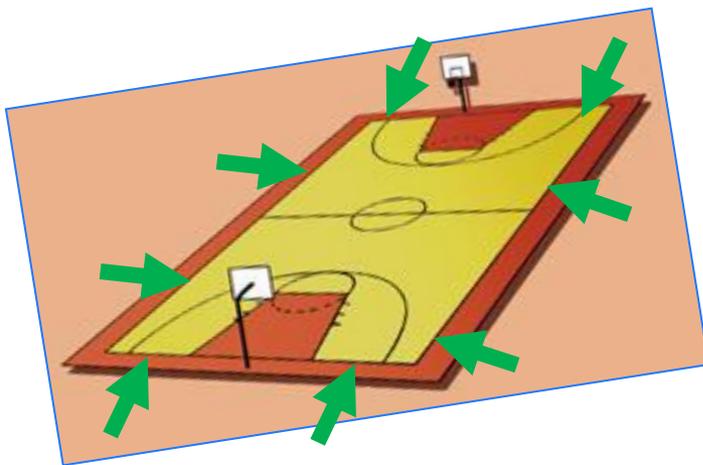


LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

LA SORTIE

Le terrain de basket est délimité par des lignes. Il y a sortie :

- Lorsque le ballon touche la ligne ou le sol au delà de la ligne délimitant le terrain
- Lorsqu'un joueur touche la ligne ou le sol au delà de la ligne délimitant le terrain



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

LES CONTACTS

LE JOUEUR :

Quand j'attaque ou quand je défends, je n'ai pas le droit de **tenir, pousser, bousculer**, mon adversaire.

- J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui et de le gêner malgré un contact sur mon torse à condition de pas le faire en avançant vers lui.
- Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes.
- Quand j'attaque, je ne peux pas rentrer dans le torse de mon adversaire ni étendre mes bras pour le tenir à distance
« Faute au 8 bleu ! 2 lancers francs ! »

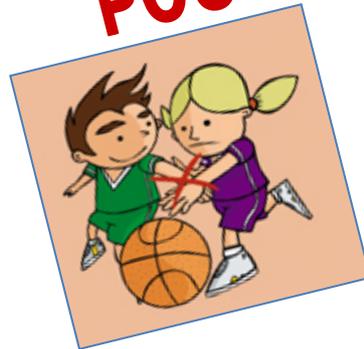
L'ARBITRE :

- Dit « faute au n° ... bleu » et le répète à la table de marque en faisant le geste
- Si le joueur shootait, l'arbitre lui accorde des lancers-francs ou son panier marqué et un lancer franc
- Sinon l'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui aura le ballon et montre la direction du jeu
- Se rend et donne le ballon aux lancers-francs ou à la touche la plus proche

BOUSCULER



POUSSER



TENIR



ATTENTION

LES FAUTES

Je n'ai le droit de faire que 4 fautes maximum.
- La 5^{ème} m'exclut du jeu !



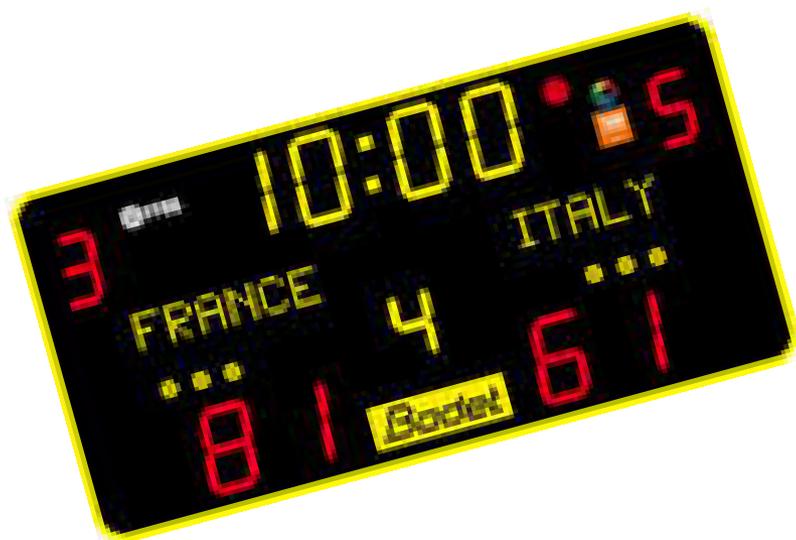
LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

LE CHRONO

Le chronomètre de jeu informe du temps restant à jouer.

Il s'arrête lorsque l'arbitre siffle. Le klaxon retentit lorsque le temps de jeu est terminé.

On parle de temps de jeu effectif.



LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

Bonjour, s'il vous plaît, merci, au revoir...

**Pense à saluer et remercier l'arbitre...
Respecte toujours ses décisions...**



LE RESPECT

Je dois toujours respecter mes adversaires et les arbitres.

Gagner ou perdre, saluer mes adversaires et remercier l'arbitre est incontournable

LES REGLES ESSENTIELLES EN MINIBASKET

J-A-P

LES RÈGLES ESSENTIELLES DU BASKET

La "SORTIE"

Le terrain de Basket est délimité par des lignes. Il y a une ligne lorsque le ballon touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.

Si on a touché la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain, on a fait une sortie.

SORTIE

L'ARBITRE :
- lorsque le ballon et sa main se mettent à l'extérieur de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

SIFFLE FORT !

SORTIE, ballon dans les verts

Le "MARCHER"

Quand on possède le ballon, on le doit à "deux appuis" pour le contrôler.

Quand on a le ballon, un pied doit rester stable au sol, c'est mon pied de pivot. Je peux le décoller pour avancer ou passer mais attention, quand je veux partir je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.

Je n'ai plus le droit de marcher si de courir avec le ballon entre les mains.

MARCHER

L'ARBITRE :
- lorsque le ballon est en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

SIFFLE FORT !

MARCHER

Le "SALUT"

Le salut toujours l'arbitre avant le match et je le remercie à la fin.

SALUT

L'ARBITRE :
- lorsque le ballon est en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

SIFFLE FORT !

Le salut

Le "CONTACT"

Quand l'attaque ou quand je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, boucler... mon adversaire.

CHARGER

PASSAGE EN FORCE

TEJIR

PIVOT

SIFFLE FORT !

L'ARBITRE :
- si mon adversaire a touché l'arbitre, l'arbitre lui donnera deux tentatives franches à l'entraînement. L'arbitre indiquera le ballon et va se mettre à l'extérieur de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

À la cinquième faute, je dois aller m'asseoir sur le banc de mon équipe jusqu'à la fin du match.

SIFFLE FORT !

FAUTE AU N°13

Le "DRIBBLE"

Je ne peux pas dribbler à deux mains. Lorsque j'arrête le dribble, je ne peux pas reprendre en dribble. Je dois faire une passe ou un tir.

DRIBBLE À DEUX MAINS INTERDIT

DRIBBLE

L'ARBITRE :
- lorsque le ballon est en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

SIFFLE FORT !

DRIBBLE À DEUX MAINS INTERDIT

Le coup de sifflet de l'arbitre arrête le jeu,

je respecte toujours sa décision !



À L'ÉCOLE DE BASKET : J'APPRENDS À TOUT FAIRE !

7 APPARTIENS À UNE ÉQUIPE :

- JE RECONNAIS MES PARTENAIRES ET MES ADVERSAIRES
- JE COMPRENS LES RÔLES D'ATTACKANT ET DE DÉFENSEUR
- JE SUIVRAI LES COMMANDES DE MON ENTRAÎNEUR
- JE COMPRENS LES INTENTIONS DE L'ARBITRE, JE NE LES CONTESTE PAS

JE JOUE

LES QUATRE COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

ACQUÉRIR :

1. MAINTIEN DU BALLON
2. MARCHE
3. DRIBBLE
4. PASSAGE EN FORCE
5. TIR

ACQUÉRIR :

1. MAINTIEN DU BALLON
2. MARCHE
3. DRIBBLE
4. PASSAGE EN FORCE
5. TIR

ACQUÉRIR :

1. MAINTIEN DU BALLON
2. MARCHE
3. DRIBBLE
4. PASSAGE EN FORCE
5. TIR

ACQUÉRIR :

1. MAINTIEN DU BALLON
2. MARCHE
3. DRIBBLE
4. PASSAGE EN FORCE
5. TIR

J'ARBITRE

LES QUATRE COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

ARBITRER, C'EST :

- SAISIR FORT
- INDIQUER LA VUE DE L'ATTACKANT
- PARLER POUR ÊTRE CLAIR ET ÊTRE COMPRIS
- LIMITER LES SIBLES
- ÊTRE PRÉSENT DE L'ACTION À L'APPEL

JE PARTICIPE

PARTICIPER, C'EST :

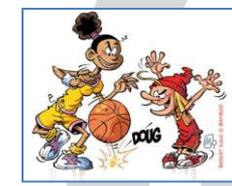
- ÉCOUTER / ENCOURAGER
- ÊTRE AU SEIN DE SON ÉQUIPE ET DE SON CLUB
- MÉTICULEUX
- RESPECTER LES RÈGLES DE LA TENUE
- RESPECTER LES RÈGLES DE LA COURTOISIE (SALUT, MERCI, PARDON, BONJOUR, AU REVOIR, ARRÊTÉ...)
- COMMUNIQUER
- PARTICIPER À L'ÉVALUATION

JE PENSE À :

- ÊTRE PRÉSENT DE L'ACTION
- SAISIR FORT
- INDIQUER LA VUE DE L'ATTACKANT
- PARLER POUR ÊTRE CLAIR ET ÊTRE COMPRIS
- LIMITER LES SIBLES
- ÊTRE PRÉSENT DE L'ACTION À L'APPEL

LES QUATRE COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

- ÊTRE PRÉSENT DE L'ACTION
- SAISIR FORT
- INDIQUER LA VUE DE L'ATTACKANT
- PARLER POUR ÊTRE CLAIR ET ÊTRE COMPRIS
- LIMITER LES SIBLES
- ÊTRE PRÉSENT DE L'ACTION À L'APPEL



POLE TERRITOIRES FFBB



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80

www.ffbb.com