



RÈGLES DE JEU

ASSOCIATION DE BASKETBALL DE GATINEAU

S

www.basketballgatineau.ca

13.0 RÈGLES DE JEU

Le Basketball pour jeunes Steve Nash (BJSN) comprend trois (3) groupes distincts de développement : FUNdamentaux, apprendre à s'entraîner et s'entraîner à s'entraîner. Ceci signifie que les règles de jeu établis pour chaque groupe doit faciliter chaque étape du développement.

Les règles de jeu de la FIBA seront à la base de chaque code de jeu, chaque groupe ayant ses modificatifs spécifiques pour aider au développement à long terme de l'athlète.

13.1 – LES RÈGLES DE JEU APPROUVÉS

FUNdamentaux (Petit-Basket 5-7 ans)

Ce groupe jouera selon les règles de jeu du **Petit Basket**.

Un survol des règles de jeu du Petit Basket qui seront utilisées est offert dans la prochaine section.

Apprendre à s'entraîner (Novice 8-9 ans et Moustique 10-11 ans)

Ce groupe jouera selon les règles de jeu du **Mini-Basketball – Association de Basketball de Gatineau**.

13.2 – LES RÈGLES DE JEU DU PETIT BASKET (ÂGE : 5 – 7)

Les règles de jeu du Petit Basket pour les enfants de 5 et 7 ans sont similaires à celles utilisées pour les enfants de 8 et 11 ans.

OBJECTIFS :

- Avoir du plaisir à jouer au basketball.
- Utiliser et développer les habiletés.
- Être un joueur d'équipe.

ÉQUIPEMENT :

Plusieurs paniers incluant les anneaux et les filets.

Chacun d'eux sera placé (si possible) :

- à 2,1336 m (7 pieds) du sol pour les filles et les garçons de 5 et 6 ans;
- à 2,4384 m (8 pieds) du sol pour les filles et les garçons de 7 ans.

SECTEURS POUR MARQUER DES PANIERS :

Un secteur pour marquer des paniers est déterminé à chaque bout du terrain. Ces secteurs contiennent : un panier situé à mi-chemin sur la ligne de fond ainsi que trois (3) points de lancer, chacun étant placé à moins de cinq (5) pieds du centre du panier. La position des points de lancer peut changer avant chaque match à condition que chaque point demeure à moins de cinq (5) pieds du panier.

FORMATION DES ÉQUIPES :

Nombre de joueurs

Avant chaque match, les joueurs sont divisés en équipes de trois (3) ou de quatre (4). Chaque joueur devra avoir l'occasion de jouer durant une période égale de temps.

Nombre d'entraîneur(e)s

Chaque équipe peut avoir un (1) ou deux (2) entraîneur(e)s.

- Si un(e) seul(e) entraîneur(e) est présent(e), il(elle) demeurera sur les lignes de côtés pour encourager les concepts de jeu d'équipe et superviser les substitutions (les changements).
- Lorsque deux (2) entraîneur(e)s sont présent(e)s, un(e) entraîneur(e) est directement sur le terrain pour faciliter le jeu (par exemple pour encourager les concepts de jeu d'équipe) alors que le deuxième entraîneur(e) demeure au banc pour superviser les substitutions.

REMARQUE : S'il n'y a qu'un(e) seul(e) entraîneur(e), essayez de recruter un parent qui pourrait superviser les substitutions alors que l'entraîneur(e) se concentre à faciliter le jeu.

Nombre d'officiel(le)s

L'idéal est de désigner un(e) officiel(le) par match. Cependant, lorsqu'une équipe compte sur deux (2) entraîneur(e)s, celui(elle) qui est sur le terrain peut également être utilisé(e) comme officiel(le).

Temps de jeu suggéré

Le temps de jeu suggéré pour chaque groupe est de quatre (4) minutes, temps continu. Les officiel(le)s et entraîneur(e)s devraient s'efforcer de minimiser les interruptions de temps de jeu. Cependant, lorsqu'il est nécessaire d'interrompre le jeu (pour une blessure ou pour une autre raison valable selon le jugement de l'officiel), l'officiel(le) estimera la durée de l'interruption et rajoutera cette estimation au temps de jeu. Lorsqu'un chronomètre est utilisé, celui-ci devra être arrêté pour la durée de l'interruption.

L'officiel(le) avisera verbalement les joueurs et entraîneur(e)s lorsqu'il restera 20 secondes de jeu. Lorsqu'il n'y a pas de bénévoles disponibles pour gérer le chronomètre de jeu, l'officiel(le) aura la responsabilité de vérifier la durée du temps de jeu sur sa montre.

LE MATCH :

Comment se joue le match ?

Le début du match :

- Lorsque les joueurs entrent sur le terrain au début du match et au début de chaque période, ils doivent serrer la main du joueur qu'ils auront à surveiller.
- Chaque joueur pointe vers le panier dans lequel son équipe doit marquer.
- L'officiel(le) remettra alors le ballon à un joueur dans la zone arrière.
- Le joueur cherche à faire progresser le ballon et c'est à ce moment-là que le match commence et que le chronomètre est mis en marche.

Le début des périodes de jeu additionnelles :

- L'utilisation de l'alternance de possessions fera en sorte qu'une équipe différente sera en possession du ballon au début de chaque période de jeu.

Défensive

Chaque joueur de l'équipe défensive ne surveille que son adversaire en demeurant à un bras de distance de ce dernier. Les joueurs ne peuvent surveiller un adversaire avant que celui-ci n'ait traversé la ligne de mi-terrain.

REMARQUE : Lorsqu'un ou plusieurs joueurs défensifs négligent de respecter la consigne de distance, l'officiel(le) peut brièvement interrompre le jeu et corriger la situation sans qu'il n'y ait pénalité.

Le pointage

Aucun pointage ne sera comptabilisé au cours du match.

Lorsque l'équipe offensive marque un panier, l'équipe adverse obtient la possession du ballon et devient l'équipe offensive.

Faire progresser le ballon

Le ballon peut progresser à l'aide de dribbles ou de passes. Afin de se déplacer sur le terrain en possession du ballon, un joueur doit faire rebondir le ballon (dribbler) en respectant les restrictions suivantes :

- Le ballon ne peut venir reposer dans sa main entre deux (2) bonds.
- Lorsqu'il dribble, le joueur est limité à un maximum de quatre (4) bonds.
- Si le ballon vient se reposer dans la(les) main(s) du dribbleur au cours du dribble ou si le dribbleur parvient à la limite de quatre (4) bonds, le dribble est considéré comme terminé. Ce joueur doit alors passer ou lancer au panier (s'il se retrouve sur un point de lancer bien entendu).
- **En aucun temps le dribbleur ne peut toucher au ballon avec les deux (2) mains simultanément.**

REMARQUE : L'officiel(le) ou l'entraîneur(e) sur le terrain devrait être disponible pour l'équipe offensive à titre de « receveur additionnel ». Lorsqu'un joueur a terminé son dribble initial et a de la difficulté à trouver un(e) coéquipier(ère) à qui passer, ce joueur peut faire une passe à l'officiel(le) ou à l'entraîneur(e). L'officiel(le) ou l'entraîneur(e) peut alors poursuivre le jeu en passant à un autre joueur de l'équipe offensive.

INFRACTION :

Dribble

Si le dribbleur dribble une deuxième fois après avoir terminé son dribble initial ou dribble plus de quatre (4) bords consécutifs, une infraction de dribble est alors commise. **Il y a également infraction de dribble lorsque le joueur touche le ballon simultanément avec ses deux (2) mains en dribblant.**

Correctif à apporter lors de l'infraction de dribble

L'officiel(le) arrête le jeu et explique brièvement l'erreur. Le jeu reprend à l'endroit même où a eu lieu l'arrêt de jeu avec le même joueur en possession du ballon. Cependant, si le joueur répète la même erreur, l'infraction est signalée et le ballon est remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'extérieur de la ligne de côté la plus près.

Progression (marcher)

- Lorsqu'il ne dribble pas, le joueur tenant le ballon ne peut pas faire plus d'un pas (mouvement des deux (2) pieds).
- Pour faire progresser le ballon à l'aide d'une passe, le joueur qui passe ne peut faire plus d'un pas (mouvement des deux (2) pieds) avant de libérer le ballon.

Correctif à apporter lors de l'infraction de progression (de marcher)

L'officiel(le) arrête le jeu et explique brièvement l'erreur. Le jeu reprend à l'endroit même où a eu lieu l'arrêt de jeu avec le même joueur en possession du ballon. Cependant, si le joueur répète la même erreur, l'infraction est signalée et le ballon est remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'extérieur de la ligne de côté la plus près.

Hors-limites

Un joueur qui est en contact avec le ballon ne peut toucher ou se rendre au-delà des lignes de côtés ou de fonds du terrain (les lignes délimitant le terrain).

Correctif à apporter lors d'une infraction hors-limites

Le ballon est remis à l'équipe adverse à l'endroit même où l'infraction a été commise.

Lancers

- Les joueurs ne peuvent tenter de marquer qu'à partir des points de lancer. Lorsqu'un joueur tente de marquer d'un endroit autre qu'un point de lancer, il commet alors une infraction de lancer.
- Lorsqu'un joueur tente un lancer et que celui-ci n'est pas réussi, ce joueur ne peut tenter un autre lancer avant qu'un(e) coéquipier(ère) n'en tente un.

Correctif à apporter lors d'une infraction de lancer

Il n'y a pas de perte de possession du ballon résultant d'une infraction de lancer. Le ballon devient mort au moment de l'infraction. L'officiel(le) explique brièvement l'erreur. Le jeu reprend en remettant le ballon à l'équipe ayant commis l'infraction.

Fautes personnelles

- Les joueurs défensifs ne peuvent utiliser leurs mains, leurs bras ou leurs jambes étendues pour empêcher un adversaire de faire progresser le ballon ou de le passer et ne peuvent utiliser leur corps pour déplacer de sa position un adversaire stationnaire.
- Les joueurs offensifs n'utiliseront pas leurs mains, bras ou jambes étendues pour empêcher un joueur défensif de prendre possession du ballon ou pour l'empêcher de prévenir une passe.

Correctif à apporter lors de fautes personnelles

Toute infraction à ces règles fera en sorte que le ballon sera remis à l'équipe non-fautive au point le plus près de l'endroit où la faute a été commise.

REMARQUE : Aucune comptabilité n'est tenue du nombre de fautes commises par individu ou par équipe.

13.3 LES RÈGLES DE JEU DE LA CATÉGORIE NOVICE (8-9 ANS) ET MOUSTIQUE (10-11 ANS)

1.0 Composition de la délégation

- 1.1** Les équipes féminines et masculines seront formées ainsi:
5 joueurs (minimum) ; 12 joueurs (maximum)

2.0 Classement des équipes

Aucun classement.

3.0 Durée des parties

3.1 Régulières

- 3.1.1** La durée des parties sera de 4 x 6 minutes, « stop-time ».
- 3.1.4** Arrêt obligatoire à trois minutes de jeu.
- 3.1.5** Repos: une pause de une minute sera accordée à la fin de chaque quart et à la demie.
- 3.1.6** Réchauffement minimum d'avant partie: 5 minutes, dépendant de la disponibilité du gymnase.

3.2 Prolongation

Aucune prolongation.

3.3 Écart

- 3.3.1** Dès qu'un écart de 20 points sépare les deux équipes en présence soit au début ou pendant la 2^e demie, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière pourra exiger que le temps soit continu. La décision est irréversible.
- 3.3.2** Dès qu'un écart de 20 points sépare les deux équipes l'entraîneur peut demander que le pointage ne soit pas affiché. La décision est irréversible.
- 3.3.2** À partir du 4^e quart, dès qu'il y a 30 points séparant les deux équipes, l'entraîneur de l'équipe tirant de l'arrière, peut demander l'arrêt de la rencontre à tout instant.

3.4 Règle de participation égale:

3.4.1 Obligatoire pour toutes les catégories.

3.4.2 Chaque quart de 6 minutes consiste de deux périodes de 3 minutes avec arrêt obligatoire à chaque 3 minutes.

3.4.3 Les joueurs ayant joué le plus grande nombre de périodes de 3 minutes, ne doivent pas en avoir jouer plus qu'une période de plus que les joueurs qui en ont jouer le moins.

Par exemple : les joueurs #14 et #15 ont joué 5 périodes chacun durant le match. Ils sont les joueurs qui ont joué le plus de leur équipe. Donc, tous les autres joueurs de l'équipe doit avoir jouer 4 périodes.

Sanction : Les statistiques de présences sont tabulées par les marqueurs. Toutes infractions résultent en la perte du match par forfait. Nous encourageons les entraîneurs à contacter le directeur technique si les infractions se multiplient.

3.5 Substitution: Obligatoire

3.5.1 Aucune substitution libre n'est permise. Les substitutions doivent être effectuées au début d'un quart et/ou lors de l'arrêt obligatoire du jeu à trois minutes de jeu dans chacun des quatre quarts. La substitution libre n'est pas permise sauf en cas de blessure.

3.5.2 L'équipe en possession du ballon lors de l'arrêt de jeu obligatoire conserve le ballon au moment de la remise en jeu. Si aucune équipe n'était en possession du ballon comme, par exemple, lors d'un tir au panier, un entre-deux sera alors effectué dans le cercle le plus près.

3.5.3 Si une substitution devient obligatoire à cause de blessure ou de disqualification, le joueur verra un demi-quart de jeu à sa fiche.

4.0 Défensive permise

4.1 Le "homme à homme" tel que décrit par la FBBQ sera appliqué.

4.2.1 Le porteur du ballon ainsi que le ou les joueurs adjacents au ballon doivent être marqué étroitement à moins d'un rayon de deux mètres lorsque l'adversaire se trouve à l'intérieur de l'extrémité du demi-cercle ou dans un rayon de sept mètres du panier.

1^{ère} infraction : Avertissement à l'entraîneur, et remise en touche de l'équipe adverse.

2^e infraction : Faute technique à l'entraîneur.

4.2.2 Pour la catégorie Novice, lors d'une remise en touche en terrain défensif, seul la défensive mi-terrain est permise.

1^{ère} infraction : Avertissement, et remise en touche de l'équipe adverse.

2^e infraction : Faute technique au joueur prise en défaut.

5.0 **Panier de 3 points**

5.1 S'applique seulement si la ligne de 3 points est présente.

6.0 **Joueur ou entraîneur expulsé**

6.1 Si un joueur ou entraîneur est expulsé d'une partie pour conduite anti-sportive (autre raison que les cinq fautes), il sera automatiquement suspendu pour la partie suivante.

6.2 S'il récidive ou s'il s'agit d'un incident majeur, son cas sera étudié par le comité technique.

7.0 **Responsabilités de l'entraîneur**

7.1 L'entraîneur doit s'assurer que les éléments suivants soient sur la feuille de match:

1^e Écrire lisiblement **le nom, le prénom et le numéro** du joueur;

2^e Inscrire le nom et les couleurs de votre équipe;

8.0 **Temps Mort**

8.1 Maximum 1 temps mort à la première demi, 2 temps morts à la 2^e demi.

9.0 **Règlements officiels employés**

9.1 Les règlements officiels du basket-ball de **FIBA 2010**.

9.2 Toutefois, les règlements spécifiques auront préséance sur les règlements officiels.

LES SIGNAUX DES OFFICIEL(LE)S :

 <p>1</p> <p>(One finger, one point) "Flag" from wrist TWO POINTS</p>	 <p>2</p> <p>Wave arms across body CANCEL SCORE</p>	 <p>3</p> <p>Open palms, Fingers together STOP THE CLOCK</p>	 <p>4</p> <p>Rotate fists TRAVELLING</p>
 <p>5</p> <p>Patting motion ILLEGAL DRIBBLE</p>	 <p>6</p> <p>Fingers sideways 3 SECOND VIOLATION</p>	 <p>7</p> <p>Finger extended BALL RETURNED TO BACKCOURT</p>	 <p>8</p> <p>Violation signal Direction of play VIOLATION OUT OF BOUNDS</p>
 <p>9</p> <p>Thumbs up JUMP BALL SITUATION</p>	 <p>10</p> <p>Clenched fist PERSONAL FOUL</p>	 <p>11</p> <p>Hold up number of player TO DESIGNATE OFFENDER</p>	 <p>12</p> <p>Signal foul, imitate pushing PUSHING</p>
 <p>13</p> <p>Signal foul, strike wrist ILLEGAL USE OF HANDS</p>	 <p>14</p> <p>Signal Foul, grasp wrist HOLDING</p>	 <p>15</p> <p>Both hands on hips BLOCKING</p>	 <p>16</p> <p>Clenched fist striking open palms CHARGING</p>
 <p>17</p> <p>Waving clenched fists DOUBLE FOUL</p>	 <p>18</p> <p>TECHNICAL FOUL</p>	 <p>19</p> <p>Grasp wrist UNSPORTSMANLIKE FOUL</p>	 <p>20</p> <p>DISQUALIFYING FOUL</p>
 <p>21</p> <p>Fingers together TWO FREE THROWS</p>	 <p>22</p> <p>Index finger ONE FREE THROW</p>		

13.4 – LES TÂCHES ET LES RESPONSABILITÉS DES OFFICIEL(LE)S MINEUR(E)S

DÉFINITION :

Les officiel(le)s mineur(e)s sont le marqueur et le chronométrateur.

RESPONSABILITÉS :

Marqueur :

- Le marqueur est responsable de la feuille de pointage.
- Il enregistre le pointage cumulatif, les paniers et les lancers francs réussis.
- Il enregistre les fautes personnelles ainsi que les fautes d'équipe.
- Il est aussi responsable de la flèche de possession en alternance.

La feuille de pointage – Directives au marqueur :

- A. Avant le début du match, inscrire en utilisant des lettres moulées :
- le nom des équipes;
 - la date, l'heure, l'endroit, le numéro de match et le nom de la compétition;
 - les noms des officiel(le)s;
 - les noms des joueurs;
 - les noms des entraîneur(e)s.
- B. Durant le match :
- compléter les exigences relatives au pointage cumulatif;
 - à la fin de chaque période, encercler les derniers pointages de chacune des équipes et tracer une ligne immédiatement sous ces pointages;
 - inscrire les pointages de chaque demie dans les cases appropriées;
 - marquer et compter les fautes de chaque équipe.
- C. À la fin du match :
- compléter le « pointage final » et inscrire le nom de l'équipe gagnante;
 - signer la feuille de pointage, la faire également contresigner par le chronométrateur et par les officiel(le)s.

Le chronométrateur :

- Le chronométrateur devra être muni d'un cadran de match et d'un autre chronomètre et devra :
 - chronométrer le temps de jeu et des intervalles;
 - s'assurer qu'un signal sonore soit fortement entendu à l'expiration du temps de jeu d'une période.
- Le chronométrateur devra calculer le temps de jeu comme suit :
 - Mettre le chronomètre de jeu en marche lorsque :
 - durant un entre-deux, le ballon est tapé par un des deux (2) sauteurs;
 - durant une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain;
 - durant un dernier lancer franc non réussi, le ballon demeure en jeu et est touché par un des joueurs sur la surface de jeu.
 - Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
 - le temps expire à la fin d'une période;
 - un arbitre siffle.

