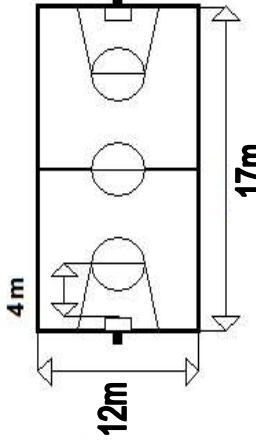


REGLEMENT DU MINI-BASKET U.S.E.P 4 X 4

TERRAIN



Ballon: ballon synthétique taille 5.

LES EQUIPES

Composition des équipes (**4 joueurs**)

Toutes les équipes sont mixtes (avec au moins 2 filles, dont 1 fille en jeu sur le terrain). **5 joueurs minimum pour les écoles Basket/Futsal et 6 joueurs minimum pour les écoles Basket/Rugby.**

LA PARTIE:

3 périodes de 3 ou 4 minutes suivant le nombre d'équipes par poules (suivant le nombre d'équipes par poule), 1 mn de repos entre chaque période.

Le coup de sifflet final interviendra à l'issue du temps de jeu.

Toutefois, si un dernier shoot est en cours avant ce coup de sifflet, le panier (réussi, après le coup de sifflet) sera validé. De même un lancer franc accordé juste avant la fin du match sera effectué (juste après le coup de sifflet).

REMPLACEMENT DES JOUEURS

A chaque période, 3 joueurs (dont une fille) de chaque équipe sont sur le terrain. Aucun joueur ne peut disputer les 3 périodes (ce qui oblige donc la présence de 2 filles minimum et d'au moins 6 joueurs par équipe).

Les équipes qui seront dans l'impossibilité de venir avec 2 filles pourront jouer avec 1 seule qui devra obligatoirement disputer 2 des 3 périodes.

Les équipes n'ayant aucune fille, ne seront pas classées lors des tournois USEP.

Joueur blessé ou joueur exclus

Tout joueur ayant 4 fautes personnelles sera exclu du terrain.

Dans ce cas (ou également pour le remplacement d'un joueur blessé):

1^{ère} ou 2^{ème} période : remplacement par un quelconque joueur (l'entrée en jeu de ce dernier compte pour une période, ce joueur devant toutefois rejouer une période complète...)

3^{ème} période : remplacement par un joueur n'ayant joué qu'une seule période

RÈGLES DE CONDUITES (Esprit du jeu)

* Les joueurs doivent faire preuve du meilleur esprit de correction et de sportivité.

* Jeu «sans contact» : attaquants ou défenseurs doivent tout mettre en œuvre pour éviter les contacts avec les adversaires. L'adversaire est un camarade de jeu.

RÈGLES TECHNIQUES

*Règles incontournables :

* Le ballon est hors jeu s'il touche :
-Les lignes qui délimitent le terrain ou un joueur situé lui-même hors du terrain.
-Les supports, les arêtes, la face postérieure du panneau
(L'arbitre ordonne un entre deux s'il y a doute quant à la responsabilité du hors jeu.)

* Progression avec le ballon (règles classiques).

- 2 temps au sol (**marcher interdit**)
- pivoter
- dribbler (**reprise de dribble interdite**)

Règles à appliquer avec la plus grande tolérance :

* Règle des 3 secondes (pour les attaquants qui « attendent » sous le panier adverse...).
L'appliquer avec rigueur lorsqu'un joueur y demeure volontairement pour recevoir le ballon ne pas l'appliquer s'il s'y trouve accidentellement sans participer directement à l'action.

- * Règle des 5 secondes (pour l'équipe en possession du ballon, afin de faire « activer » le jeu):
Pour remettre le ballon en jeu.
Pour le joueur s'il est étroitement marqué.
Pour tirer un lancer-franc.

VIOLATIONS ET SANCTIONS

Une violation est une infraction aux règles techniques.

L'arbitre siffle les violations et le ballon devient « mort ».

Il est remis en jeu :

- Par l'équipe adverse hors des limites du terrain ou par un entre deux (Lors de la remise en jeu aucun autre joueur ne peut avoir une partie quel conque de son corps sur ou au-delà de la ligne de touche.)
- L'entre-deux à lieu au centre du terrain ou sur les lignes de lancer-franc :
 - lors de la mise en jeu
 - sur un ballon tenu (règle des 5 secondes)
 - sur un ballon resté coincé au panier
 - sur double faute
 - sur litige.

Classification des fautes et sanctions :

* Faute **simple** ou normale : c'est un contact avec l'adversaire sans intention (pas de lancer franc, remise en jeu depuis la touche).

* Faute **volontaire** (donne lieu à 1 ou 2 lancer(s) franc(s) :

- une faute provoquée délibérément (2 lancers francs)
- une faute sur un joueur qui tire au panier (si panier réussi, donc validé : 1 seul lancer franc supplémentaire ; si panier échoué : 2 lancers francs).

* Faute **disqualificative** (2 lancers francs): faute flagrante antisportive dans le but de brutaliser l'adversaire ou en cas d'irrespect vis à vis d'un officiel. Le joueur fautif est exclu et peut être remplacé.

* **Double faute** : faute commise par deux adversaires en même temps (entre deux)

* **Quatrième faute** : tout joueur ayant commis quatre fautes personnelles sera exclu du terrain

PRINCIPALES FAUTES PERSONNELLES

Fautes du défenseur :
TENIR - POUSSER – ACCROCHER...

Fautes de l'attaquant :

Le passage en force : entrer en contact avec un adversaire placé sur son chemin, tenter de passer entre 2 joueurs sans en avoir la place.

LANCER FRANC (1 POINT PAR LANCER REUSSI!)

Conditions d'exécution :

Le joueur, **derrière la ligne**, doit exécuter son lancer dans un délai de 5 secondes. Les autres se répartissent sur **les côtés**, entre **le panneau et le lanceur** (sans gêner ce dernier). Aucun d'eux ne doit bouger avant que le ballon n'ait touché le panneau ou le cercle du panier.