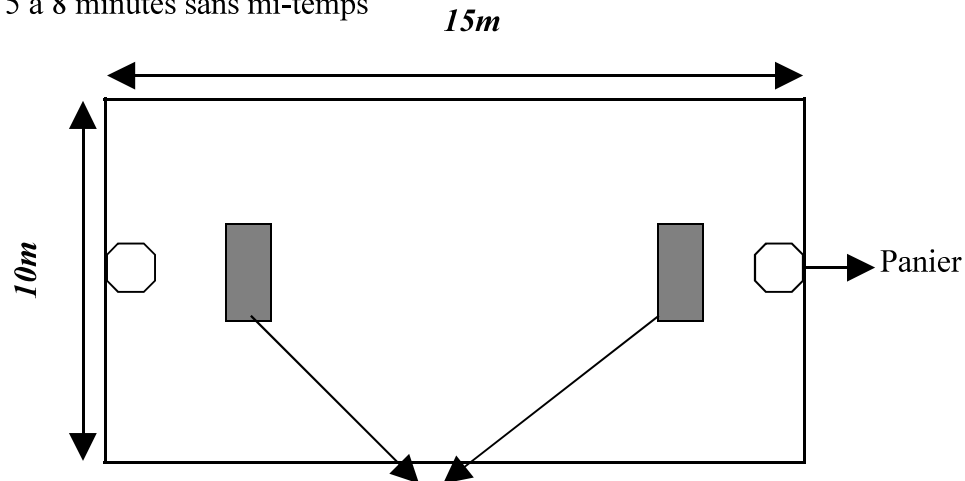


Règlement mini-basket au cycle 2

1 / Conditions matérielles :

- Terrain de 15m de long sur 10m de large
- Deux paniers (hauteur du panier : 1,50m à 1,80m)
- Ballon de taille 3
- Temps de jeu : 5 à 8 minutes sans mi-temps



Zones de lancer franc à 2,50 m du panier matérialisée au sol.

2 / Composition des équipes :

- Equipe de 4 à 6 joueurs (3 ou 4 joueurs et 2 remplaçants)
- Chaque remplaçant rentre sur le terrain au cours du match (toutes les 2 minutes).

3 / But du jeu : Marquer plus de paniers que l'adversaire.

- **2 points** pour un ballon passant dans le panier
- **Evolution du jeu au cours du cycle : 1 point** pour un ballon passant dans le panier après un lancer franc (tir dans une zone délimitée de la raquette, consécutif à une faute adverse)

4 / Droits et interventions des joueurs :

- Le ballon ne peut être joué avec le pied.
- Un joueur ne peut pas se déplacer balle en main (tolérance de 3 pas maximum).
- Un joueur peut passer ou avancer en faisant rebondir la balle au sol avec une main : **dribble**.
- Un joueur qui s'arrête de dribbler doit passer ou tirer : **reprise de dribble** interdit.
- Tous les contacts physiques entre adversaires sont interdits.
- Il est interdit de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire.
- Toute incorrection (insultes, gestes d'énervement, d'anti-jeu, contestation de l'arbitrage, ...) et toute violence physique sont interdites envers toute personne (partenaire, adversaire, arbitre, ...).
- Evolution des règles :
 - utilisation du pied de pivot : c'est déplacer un pied autour de l'autre, le même pied restant en contact permanent avec le sol.
 - une faute commise sur un joueur pendant qu'il tire au panier est sanctionnée par 2 lancers francs au profit du joueur lésé (faute intentionnelle).

5 / Déroulement du jeu :

Au début de la partie, l'engagement se fait au centre du terrain par chacune des 2 équipes (entre deux*).

	Remises en jeu
Après un panier	Sous le panier, derrière la ligne de fond de terrain
Après une sortie **	A l'endroit de la sortie
Après une reprise de dribble	Touche à l'endroit de la faute
Après un contact sur un joueur (faute)	Touche à l'endroit de la faute
Après un contact pendant un tir (faute intentionnelle)	Deux lancers francs
Si ballon injouable (tenu par 2 adversaires)	Entre deux

* **Entre-deux** : le ballon est remis en jeu en le lançant au-dessus de deux joueurs face à face.

** **Sortie** = corps ou ballon qui touche les lignes qui délimitent le terrain.

6 / Règles spécifiques :

- **Entre-deux :**

Cas d'entre-deux :

- Mise en jeu au début de chaque mi-temps.
- Ballon tenu par deux adversaires.
- Ballon mis hors jeu par deux adversaires.
- Ballon coincé dans les supports du panier.

Il se fait soit dans le cercle central, soit dans un cercle de lancer franc à l'endroit le plus près où l'une des infractions ci-dessus a été commise.

- **Lancer franc :**

Exécution :

- Le tireur se place derrière la ligne de lancer franc. Il doit exécuter son lancer dans un délai de 5 secondes.
- Les autres joueurs peuvent se placer le long du couloir des lancers francs (2 défenseurs aux places les plus proches du panier et 2 coéquipiers aux autres places).

La zone réservée est interdite à tous les joueurs avant que le ballon ait touché le panier.

Lancer franc réussi : 1 point.

Le ballon est remis en jeu par l'adversaire.

- **Règle à n'appliquer qu'en cas d'abus** (attitude antisportive, grossièreté commise par un joueur en jeu, ...) : **Exclusion temporaire du joueur fautif (jusqu'au prochain panier de l'une ou l'autre des équipes ou pendant un temps donné).**

