

Objectif :

Créer les conditions pour jouer un match de basket-ball mixte, adapté et équilibré.



ORGANISATION

MATÉRIEL



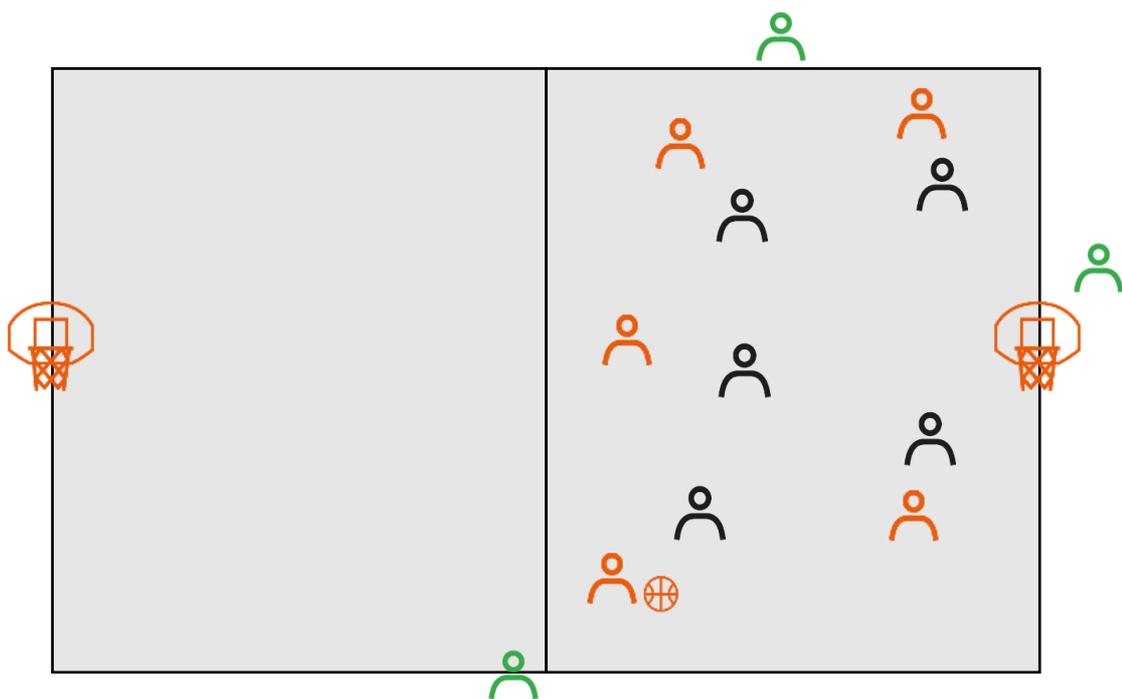
1 terrain de basket-ball avec 2 paniers



1 ballon de basket-ball de taille 5 ou 6



3 jeux de chasubles ou maillots



CONSIGNES ET REGLES

30'

But : Remporter le match en marquant plus de points que l'équipe adverse.

Consignes :

Les règles dites « classiques » du basket-ball s'appliquent : le marché, la reprise et le porté de balle, etc. Ces règles sont détaillées en [annexe 1](#).

Organiser trois équipes mixtes et équilibrées entre elles, d'au moins six joueurs et joueuses (cinq joueurs et joueuses de champ et un/une remplaçant/remplaçante). Il y aura deux équipes sur le terrain et une équipe qui arbitrera. Les rôles tourneront au cours du match, de sorte que chacun et chacune passe dans tous les rôles. **Il y a le même nombre de filles et garçons dans chaque équipe.**

L'équipe qui arbitre s'organise de la façon suivante : trois joueurs ou joueuses tiendront le score (un annonceur ou une annonceuse par équipe, et un rapporteur ou une rapporteuse qui note le score), tandis que les trois autres arbitreront le match en se répartissant sur ou autour du terrain. Donner la feuille de score en **annexe 2** aux rapporteurs et rapporteuses.

Dans chaque quart-temps, un ou une capitaine seront désignés dans chaque équipe par les joueurs et joueuses. Le ou la capitaine change d'un quart-temps à l'autre. **Il est interdit de désigner un ou une capitaine du même sexe que le précédent.**

Avant le début de chaque quart-temps, le ou la capitaine doit choisir et annoncer aux arbitres le système de jeu « bonus » de son équipe (*voir ci-dessous*). Les deux capitaines annoncent leur choix aux arbitres en même temps, ce qui permet à chacun ou chacune de connaître celui de l'autre équipe. Ce bonus s'applique sur tout le quart-temps et prend effet lorsque des points sont marqués en respectant les exigences du bonus choisi. **Les points marqués avec le bonus choisi comptent double.** Avant chaque quart-temps, chaque équipe se rassemble pour discuter de la stratégie à adopter de la manière suivante : chaque joueur et joueuse donne son avis (sans obligation) en respectant un tour de parole, sauf le ou la capitaine qui est seulement à l'écoute des arguments de ses partenaires. À la fin de ce temps, les joueurs et joueuses votent en montrant avec les doigts le numéro du bonus choisi (organiser un vote les yeux fermés pour limiter les effets d'influence). Le vote du ou de la capitaine compte double. Le ou la capitaine communique ensuite le résultat du vote aux arbitres. Le ou la capitaine bénéficie également d'un temps-mort d'une minute à chaque période, qu'il peut choisir d'activer ou non, en le signalant aux arbitres. **Pour prendre un temps-mort, il faut que son équipe soit en possession du ballon.**

Il est possible de choisir entre ces deux bonus offensifs, **qui rapportent chacun 8 points pour 2 paniers marqués en respectant leur règle attitrée :**

- **Bonus 1** : les paniers marqués avec au minimum quatre joueurs ou joueuses ayant touché le ballon durant l'action comptent double ;
- **Bonus 2** : lorsqu'une passe décisive est réalisée d'un joueur vers une joueuse, quatre points supplémentaires sont accordés *en suspens* (en plus des points rapportés par le panier marqué). Pour valider ces quatre points, il faut réaliser une passe décisive d'une joueuse vers un joueur (peu importe lesquels, ce ne sont pas forcément les mêmes que pour le premier panier). Il est possible de commencer par une passe d'une joueuse vers un joueur, tant que pour le second panier les rôles sont inversés. *Ex. : Sophie fait une passe décisive à Adil pour un panier à 2 points. L'équipe marque donc 2 points et obtient 4 points en réserve. Si un garçon (Adil ou un autre) fait une passe décisive à une fille (Sophie ou une autre) pour un panier à 2 points, les 4 points seront accordés en plus du panier à 2 points. Au total, l'équipe score 2+2+4=8 points.*

Tenue du score :

Les points seront également comptés de la manière suivante :

- **Le premier panier de chaque joueur et joueuse compte double.**
- **Si les cinq joueurs et joueuses ont marqué au moins un point dans un quart-temps, alors le score de celui-ci est doublé.**

RÈGLES

- Il doit y avoir en permanence au moins une fille et un garçon sur le terrain, dans chaque équipe.
 - Il est interdit de dribbler après avoir franchi la ligne médiane.
 - Les règles du basketball s'appliquent.
-

Les principales règles du basket-ball sont détaillées ici. Il s'agit avant tout d'un support pour les éducateurs et éducatrices ne connaissant pas l'activité.

Le marché : Il est interdit de faire plus de deux appuis avec le ballon sans dribbler, sauf pour réaliser un pied de pivot.

La reprise de dribble : Il est interdit de dribbler une fois le ballon arrêté ; les choix du joueur ou de la joueuse porteur ou porteuse de balle sont alors réduits au tir ou à la passe. Il est interdit de dribbler à deux mains.

Le porté de balle : il est interdit pour un joueur ou une joueuse qui a la balle de placer sa main sous le ballon au cours de son dribble.

La sortie de balle : Le ballon est hors-jeu dès qu'il rebondit à la limite ou en dehors du terrain, ou lorsqu'il est touché par un joueur ou une joueuse qui mord ou dépasse les limites du terrain. Ce n'est pas la position absolue du joueur, de la joueuse ou du ballon qui compte, mais le rebond ou l'appui (un joueur ou une joueuse peut ainsi plonger en dehors du terrain et sauver la balle, du moment qu'il ou elle lâche la balle avant de faire un pas au-delà de la limite du terrain).

Les fautes : Une faute est une infraction qu'un joueur ou une joueuse commet quand il ou elle provoque un contact illégal avec un adversaire. Un joueur ou une joueuse ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un ou une adversaire. Gêner sa progression autrement qu'avec son torse ou avancer au contact de l'adversaire est une faute. Il est interdit d'utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux ou des moyens brutaux pour gêner l'adversaire. Si le contact est sanctionné par l'arbitre, le joueur ou la joueuse victime de la faute bénéficie alors d'une réparation selon les cas suivants :

- Si le joueur ou la joueuse ne tirait pas : remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche.
- Si le joueur ou la joueuse tirait et qu'il ou elle a raté le panier : deux ou trois lancer-francs selon la valeur du tir tenté.
- Si le joueur ou la joueuse tirait et qu'il ou elle a réussi le panier : panier accordé et un lancer-franc supplémentaire.

Remise en jeu : Suite à un panier marqué, la remise en jeu se fait par une passe depuis la ligne de fond de l'équipe ayant encaissé le panier.

Entre-deux : Un entre-deux est réalisé pour lancer la partie. Ensuite, toutes les situations donnant lieu à un ballon mort (*ex. : deux joueurs ou joueuses qui tiennent le ballon ensemble*) ou pour les décisions pour lesquelles l'arbitre ne peut se prononcer (*ex. : sortie de balle impossible à juger*) donneront la balle avec une remise en jeu à l'une des équipes de façon alternée.

FEUILLE DE SCORE

(à donner aux arbitres : une feuille par match ou par quart-temps)

Bonus		Equipe 1			Equipe 2		
Premier panier de chaque joueur (bonus X2)							
Joueurs ayant marqué au moins 1 point		Bonus :			Bonus :		
		Oui	Non	Oui	Non		
Bonus 1	Passe fille → garçon						
	Passe garçon → fille						
	Points bonus						
Bonus 2 : Nombre de paniers bonus							
Paniers sans bonus							
Score total							