



## REGLEMENT BASKET-BALL

CT du 27/08/10

### GENERALITES DES SPORTS COLLECTIFS

#### REGLEMENT INTERIEUR - CHAPITRE 4 – REGLEMENTS GENERAUX DES COMPETITIONS

Chaque année, pour toutes les activités au calendrier de l'USSP, les commissions techniques sont souveraines pour définir les modalités d'organisation des compétitions en tenant compte des articles 20 et 21.

#### **ARTICLE 20 : DISPOSITIONS GENERALES**

Sauf mentions contraires précisées dans les circulaires d'applications issues des commissions techniques annuelles, les dispositions générales sont les suivantes :

##### **a) Règles de jeu :**

Dans chaque sport, les règles de jeu sont définies par le Code de la Fédération dirigeante affiliée au Comité Olympique de Polynésie Française. Toutefois, par dérogation à ce principe, et dans certains cas précis, des adaptations pourront être apportées par les commissions sportives. (Changement de joueurs, durée de jeu, etc...)

##### **b) Représentativité des AS**

Chaque AS joue obligatoirement sous ses couleurs lors de toutes les rencontres officielles du calendrier de l'USSP. Une AS qui participe sans chasuble numérotée aux couleurs de son AS sera disqualifiée.

##### **c) Port des chaussures**

Le port des chaussures de sport n'est pas courant en Polynésie. Ainsi la pratique « pieds nus » ou en « savate » est autorisée. Pour le Football et Basket-ball, le port des chaussures est recommandé.

##### **d) Catégories d'âge**

Les regroupements par année de naissance sont soumis aux modalités ci-après :

Catégories d'âges	BENJAMINS(NES) 11.12.13 ans	MINIMES 14.15 ans	CADETS(ETTES) 16.17 ans	JUN/SENIORS 18 ans et +
-------------------	--------------------------------	----------------------	----------------------------	----------------------------

##### **e) Composition des équipes d'AS (sports collectifs, Tennis de Table, Badminton, Cross, Athlé.....)**

Les équipes seront composées d'élèves relevant des catégories d'âge retenus par l'USSP.

	BASKET-BALL	VOLLEY-BALL BENJ - MIN	VOLLEY-BALL CAD - JUN	FOOTBALL
Inscrits sur la feuille de match	8	7	9	10
Equipe complète	5	4	6	7

Toute équipe incomplète en début de rencontre sera considérée comme forfait (toutefois, la rencontre pourra être jouée sans enjeu pour le championnat). La commission technique en début d'année scolaire pourra, pour chaque APS, proposer qu'une équipe incomplète d'un élève puisse jouer la rencontre lors des tournois de brassage ou lors des phases de sélections du championnat.

Cette possibilité n'est pas autorisée lors des demi-finales ou des finales

**Jeunes officiels** : Chaque équipe devra être accompagnée d'au moins un jeune officiel et d'un responsable. Ce dernier devra être en possession des documents utiles pour la vérification des licences (bordereaux ou cartons de licences individuelles).

En football, les benjamines sont autorisées à jouer avec les garçons, leur nombre n'est pas limité.

### **Appartenance à une équipe**

**En championnat** : La dénomination ainsi que la composition d'une équipe ne peut pas changer. De même les joueurs d'une équipe éliminée ne peuvent en aucun cas venir compléter une autre équipe qualifiée de leur A.S. Par contre lorsqu'une équipe est définitivement forfait, ses joueurs peuvent compléter les autres équipes de l'AS.

**En brassages ou tournois** : un joueur ne peut jouer dans deux équipes différentes lors d'une même journée.

Les nouveaux adhérents entrés en cours de championnat jouent dans l'équipe de leur choix.

**Participation aux demi-finales et finales** : un joueur doit avoir participé à **au moins une journée** de championnat pour participer à une demi-finale et/ou finale. En cas de non respect, le match est joué mais perdu.

### **f) Arbitrage**

Quelque soit le sport concerné, l'arbitrage est prioritairement effectué par des élèves préparés à cet effet et accompagnant leur équipe.

Le double arbitrage est préconisé (1 arbitre de chaque équipe).

En cas de nécessité, un arbitre chevronné sera désigné et assisté d'un élève. Chaque équipe propose un arbitre.

### **g) Définition des termes**

**Championnat** : est considéré « championnat » la formule de matchs en plusieurs journées, avec matchs allers simples ou matchs allers/retours.

**Brassage** : est considéré « brassage » la formule de matchs promotionnels de début d'année ouverts à tous (licenciés et non licenciés)

**Tournoi** : est considéré « tournoi » la formule de matchs sur une journée

## **ARTICLE 21 : DISPOSITIONS PARTICULIERES AUX SPORTS COLLECTIFS**

### **a) Décompte des points :**

	<b>Victoire</b>	<b>Nul</b>	<b>Défaite</b>	<b>Forfait</b>
Basket-ball	4	2	1	0

### **b) Classements :**

Les classements sont établis à partir des points attribués dans l'alinéa « a ». S'il y a des équipes ex aequo, la procédure suivante sera appliquée :

Si 2 ex æquo            1-Goal Average particulier            2-GoalAverage général            3-Meilleure attaque            4-Tirage au sort  
Si + de 2 ex æquo            1-Goal Average général            2-Meilleure attaque            3-Tirage au sort

### **c) Durée des rencontres**

- Durée des matchs :

\* Basket-ball :

Si 1 ou 2 matchs dans la journée :            2 x 12' en Benjamin(e)s            2 x 16' en Minimes  
Si plus de 2 matchs dans la journée :            2 x 10' en Benjamin(e)s            2 x 12' en Minimes  
Si 1 match dans la journée :            2 x 20' en Cadets Juniors Seniors            Si plus d'1 match : 2 x 14mn

- Durée des mi-temps :

\* Basket-ball : Spécifié dans le règlement particulier approuvé en commission technique

### **d) Forfaits d'équipes**

Un forfait entraîne une défaite avec un goal average -15pts en basket ball.

### **e) Modalités de gestion pour les championnats de Tahiti-Moorea**

Nombre d'engagés par AS / Sexe / Age

Répartition géographique de AS

Possibilité de regroupement par zone géographiques autre que celle des districts

Disponibilité des installations sportives  
Constitution des poules  
Répartition des installations par championnat  
Modalités de sélection pour les demi-finales

#### **f) Organisation des rencontres lors des 1/2 finales USSP**

\* En fonction du nombre d'engagés durant la phase régulière, les 1/2 finales se jouent :

- Si 6 équipes qualifiées : 2 poules triangulaires à 3 équipes

Constitution des triangulaires : Demi-finale 1 : 1<sup>er</sup> Poule A – 2<sup>ème</sup> Poule B – Tirage au sort du 3<sup>ème</sup>

Demi-finale 2 : 2<sup>ème</sup> Poule A – 1<sup>er</sup> Poule B – Tirage au sort du 3<sup>ème</sup>

Ordre des matchs : 1<sup>er</sup> match : 3<sup>ème</sup> de la phase régulière contre le 1<sup>er</sup> Poule

2<sup>ème</sup> match : Perdant match 1 contre 2<sup>ème</sup> Poule

3<sup>ème</sup> match : Vainqueur 1<sup>er</sup> match contre 2<sup>ème</sup> Poule

- Si 4 équipes qualifiées : ~~2 matchs croisés (1<sup>er</sup> contre 4<sup>ème</sup> et 2<sup>ème</sup> contre 3<sup>ème</sup>). Un match pour la 3<sup>ème</sup> place est organisé car le vainqueur du match pour la 3<sup>ème</sup> place pourra être rattrapé pour la finale en fonction du nombre de qualifiés des îles.~~ **Une formule championnat sera privilégiée permettant à toutes les équipes de se rencontrer. Si l'amplitude horaire ne le permet pas, alors la formule proposée sera : 2 matchs croisés (1<sup>er</sup> contre 4<sup>ème</sup> et 2<sup>ème</sup> contre 3<sup>ème</sup>). Un match pour la 3<sup>ème</sup> place est organisé car le vainqueur du match pour la 3<sup>ème</sup> place pourra être rattrapé pour la finale en fonction du nombre de qualifiés des îles.**

\* Dans le cas d'un forfait lors de 1/2 finales prévues à 4 équipes, les rencontres s'effectueront en poule triangulaire.

#### **g) Organisation des rencontres lors des finales USSP avec participation des AS des îles**

Les vainqueurs des inter-îles sont prioritaires pour l'inscription des équipes. En cas de place disponible, une autre équipe d'un même archipel peut-être qualifié. La représentativité de chaque archipel est privilégiée.

#### **L'ordre des matchs**

~~Il est tiré au sort à l'USSP lors de la préparation des finales.~~ **Tirage au sort sur place en présence de l'ensemble des responsables des équipes qualifiées.** Néanmoins dans le cas exceptionnel d'équipes venant des îles et reprenant l'avion ou le bateau dans l'après midi des finales, celles-ci peuvent voir leurs rencontres programmées en fonction des contraintes horaires.

#### **La programmation des matchs**

- Si **2 équipes** = finale directe,

- Si **3 équipes** = poule triangulaire : 1<sup>er</sup> match tiré au sort - perdant contre 3<sup>ème</sup> équipe - vainqueur 1<sup>er</sup> match contre 2<sup>ème</sup>

- Si **4 équipes** = 1/2 finales croisées en séparant (si possible) les équipes de Tahiti-Moorea  
Finale et Petite finale

- Si **5 équipes** = l'USSP sélectionne le 3<sup>ème</sup> du championnat de Tahiti - Moorea afin d'obtenir **6 équipes** qualifiées.

#### Programmation :

- 2 triangulaires à 3 équipes (1<sup>er</sup> du championnat de Tahiti-Moorea dans une poule et le 2<sup>ème</sup> dans l'autre poule, la répartition des 4 équipes restantes se fait par tirage au sort au siège de l'USSP en éloignant les AS des îles d'un même archipel).

- A l'issue des deux triangulaires, les 1<sup>ers</sup> se rencontrent pour la Finale, les 2<sup>ème</sup> pour la Petite finale et les 3<sup>ème</sup> pour un match de consolante si la programmation horaire le permet.

### **MODIFICATION APPORTEE PAR LA COMMISSION TECHNIQUE A TITRE EXPERIMENTAL pour 2010/11**

Chaque AS est autorisée à présenter **01 équipe mixte en volley ball benjamin**, équipe qui évoluera en championnat benjamin garçons. Les benjamines ayant joué dans cette équipe mixte ne pourront pas ensuite rejouer dans une équipe fille volley ball de l'AS.

Cette équipe mixte aura la possibilité de disputer le titre de champion de Polynésie.

## REGLEMENT SPECIFIQUE BASKET-BALL Toutes Catégories

### 1) SURFACE DE JEU

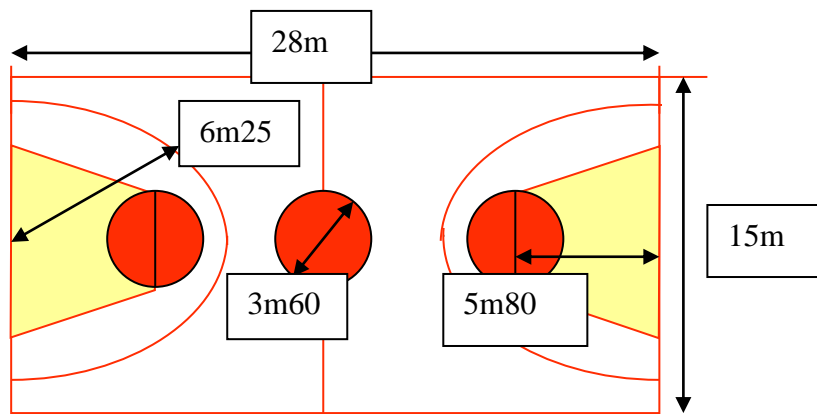
Dimensions du terrain : soit :

- 15m x 28m (+courant)
- 14m x 26m
- 13m x 24m

Le cercle se situe à 3m05.

#### BALLON :

- Taille 6 en Benjamin(e)s
- Taille 7 à partir de Minimes



### 2) FORMULES DE MATCHS ET LES TEMPS DE JEUX

Formule Championnat	Temps	Mi temps	Le chrono s'arrête sur :
Benjamin(e)s : 1 ou 2 rencontres maximum par journée	2 x 12' non décompté	5'	Temps mort et L-F
Minimes : 1 ou 2 rencontres maximum par journée	2 x 16' non décompté	10'	Temps mort et L-F
Cadet/Junior/Senior : 1 rencontre maximum par journée	2 x 20' non décompté	10'	Temps mort, faute et L-F
Formule Tournoi			
Benjamin(e)s : <u>plus de 2</u> rencontres par journée	2 x 10' non décompté	3'	Temps mort et L-F
Minimes : <u>plus de 2</u> rencontres par journée	2 x 12' non décompté	5'	Temps mort et L-F
Cadet/Junior/Senior: <u>plus de 1</u> rencontre par journée	2 x 14' non décompté	5'	Temps mort, faute et L-F

### 3) DECOMPTE DES POINTS

Voir Art. 21, paragraphe a)

### 4) VIOLATIONS, FAUTES et REPARATIONS

#### a) Les fautes :

- Personnelles : Tout joueur provoquant le contact doit être sanctionné.
  - En Championnat : la 5<sup>ème</sup> faute personnelle est synonyme d'exclusion définitive du match.
  - En Tournoi : la 4<sup>ème</sup> faute personnelle est synonyme d'exclusion définitive du match.
  - Le joueur exclu doit alors être remplacé. L'équipe peut jouer en infériorité numérique si elle ne possède plus de remplaçant.

#### ➤ D'équipes : On comptabilise les fautes commises par l'équipe.

- Réparation : **pour un tir à 2 points**, 2 Lancers-Francis sauf si le panier est marqué lors de la faute (1 seul L-F) ; **pour un tir à 3 points**, 3 Lancers-Francis sauf si le panier est marqué lors de la faute (1 seul L-F).

Catégorie	Formule Championnat
Benjamin(e)s (2 x 12')	4 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 5 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.
Minimes (2 x 16')	5 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 6 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.
Cad/Jun/Sen (2 x 20')	7 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 8 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.
Catégorie	Formule Tournoi
Benjamin(e)s (2 x 10')	3 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 4 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.
Minimes (2 x 12')	4 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 5 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.
Cad/Jun/Sen (2 x 14')	5 fautes d'équipes par mi-temps, à partir de la 6 <sup>ème</sup> : 2 L-Fs.

- Technique : Attitude irrespectueuse.
- Antisportive : Volontaire et contraire à une attitude « fairplay ».
- Disqualifiante : Violence physique.
- Les réparations suite aux fautes commises sur un tireur sont les suivantes :

Valeur du tir :	Le tir a été marqué :	Le tir a été manqué :
Tir à 2 pts	Réparation : 1 L-F (donc 2pts accordés + 1 L-F supplémentaire).	Réparation : 2 L-Fs
Tir à 3 pts	Réparation : 1 L-F (3pts accordés + 1 L-F supplémentaire).	Réparation : 3 L-Fs

b) Les violations :

- **Retour en zone**
- **Dribbles irréguliers** : Reprise de dribble - Porter de balle (main sous la balle) - Dribble à 2 mains
- « **3 secondes** » dans la raquette (stationnement évident)
- « **5 secondes** » pour effectuer une remise en jeu **ou réaliser une passe sous pression défensive.**
- Le « **marcher** » : Prise de conscience du pied de pivot après réception de balle
  - Sur arrêt simultané : choix du pied de pivot
  - Sur arrêt alternatif (ou décalé) : le 1<sup>er</sup> appui **posé au sol** est le pied de pivot
  - Savoir repérer quand le joueur a terminé son dribble et compter aussitôt les 2 temps autorisés pour se « débarrasser » du ballon ou repérer le type d'arrêt (simultané ou **alternatif**) et donc le pied de pivot.

## 5) LA DEFENSE

En catégorie benjamin (ne) la défense de zone ½ terrain est interdite. A partir de la catégorie minime, le choix de la défense de zone est autorisé.

## 6) LES CHANGEMENTS

Les changements se font **sur arrêt de jeu (coup de sifflet de l'arbitre quelle que soit l'équipe en possession du ballon)** au niveau de la ligne médiane **et à n'importe quel moment.** Le joueur ne rentre qu'une fois son coéquipier sorti et après autorisation de l'arbitre lors des phases finales. ~~Par contre lors des phases finales, le jeu est arrêté pour permettre le changement.~~

## 7) LES REMISES EN JEU

A l'**extérieur de la ligne latérale** à l'endroit le plus proche de la faute ou de la violation commise.

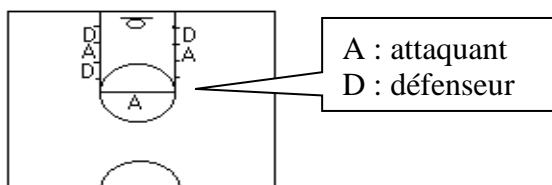
Sur panier marqué, remise en jeu toujours ligne de fond.

Avec 2 arbitres : Un des arbitres doit toucher le ballon avant toute remise en jeu sauf sur panier marqué.

Avec 1 arbitre : il doit faire signe pour autoriser la remise en jeu.

## 8) PLACEMENT DES JOUEURS SUR LANCERS FRANCS

Schéma : Au total, 3 joueurs de chaque équipe. Le 3<sup>ème</sup> défenseur (D) se met à gauche ou à droite.



## 9) ARBITRAGE

Pour chaque rencontre, chaque équipe doit présenter 1 arbitre et 1 marqueur/chronométrateur.

Le match est arbitré par les jeunes officiels des équipes ne jouant pas sauf si il n'y a que deux équipes. Lors des déplacements, 1 équipe doit comprendre 10 joueurs au maximum, dont 1 jeune officiel, 1 marqueur (si possible), 1 accompagnateur.