

## Descriptif des postes (-16 ans) : Jeu Basketball

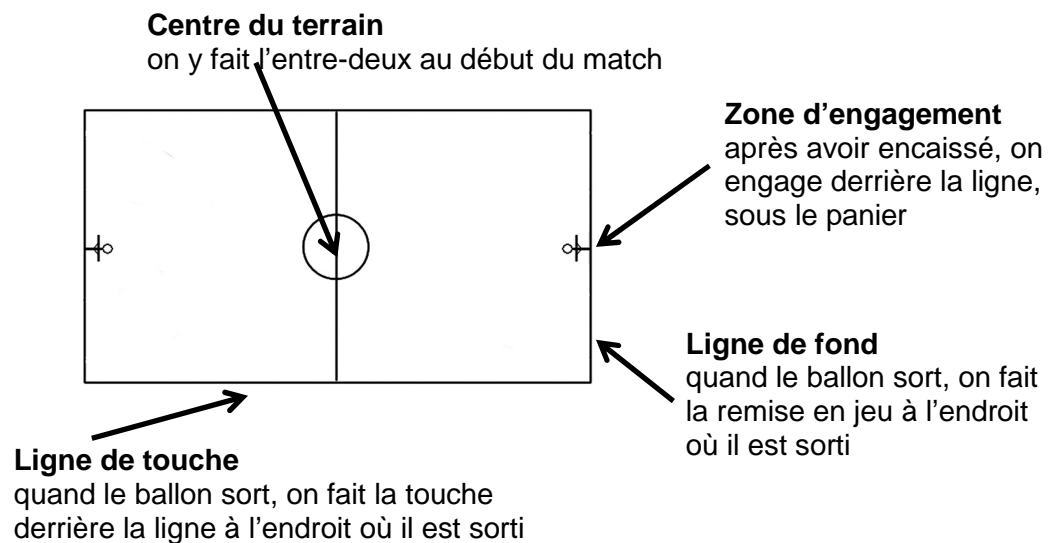
Le jeu se déroulera sous forme de tournoi (chaque équipe jouera plusieurs matchs). Le tournoi a lieu en salle de gym.

**Durée du match :** 5 à 8 minutes (selon le nombre d'équipes inscrites)

**Nombre de joueurs :** 4 joueurs sur le terrain. Par match, 4 changements de joueurs sont autorisés. Les changements s'effectuent lorsqu'un panier a été marqué.

**Objectif :** marquer le plus de points en tirant dans le panier de l'adversaire, et empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer.

**Terrain :**



**Début du match (entre-deux) :**

2 joueurs se placent face à face en regardant le panier dans lequel ils doivent marquer. L'arbitre lance le ballon en l'air. Les joueurs doivent le frapper (pas le droit de l'attraper à 2 mains).

**Règles :****Pour l'équipe qui est en ATTAQUE (celle qui a la balle)****Le porteur de balle peut :**

- faire une passe à un partenaire
- dribbler
- tirer
- pivoter (tourner sur soi-même en gardant le même pied au sol)

**Il ne peut pas :**

- garder le ballon plus de 5 secondes sans rien faire
- courir avec la balle, c'est la règle du «marcher» (il a le droit à 2 appuis seulement sans dribbler)
- dribbler à 2 mains
- dribbler, s'arrêter de dribbler, dribbler à nouveau : c'est une reprise de dribble
- passer en force (bousculer un défenseur qui est à l'arrêt)
- tenir ou pousser son adversaire.

**Les autres joueurs peuvent :**

- se déplacer sur tout le terrain pour se démarquer

**Ils ne peuvent pas :**

- bousculer leurs adversaires.

**Pour l'équipe qui est en DEFENSE (celle qui n'a pas la balle)****Les joueurs peuvent :**

- gêner leurs adversaires en se plaçant sur la trajectoire des passes et en les interceptant
- ralentir la progression du porteur de balle.
- taper sur la balle (uniquement la balle) pour la récupérer
- gêner le tireur en s'opposant au tir ou en contrant la balle.
- récupérer la balle «au rebond» après un tir.

**Ils ne peuvent pas :**

- pousser ou tenir leurs adversaires

**Fautes :** l'équipe victime de la faute effectue une remise en jeu derrière la ligne la plus proche

**Points :** un panier marqué vaut 2 points.

**Egalité :** en cas d'égalité à la fin du temps imparti, 4 lancers francs seront tirés, soit 1 par joueur présent sur le terrain. Chaque tir réussi apportera 1 point supplémentaire au score de l'équipe.

**Classement :**

match gagné	= 3 pts
match nul (après lancers francs)	= 2 pts
match perdu	= 1 pt

Le vainqueur du tournoi est l'équipe qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, on prend en compte la différence de points lors des matches.

Selon le nombre d'équipes inscrites, il y aura des groupes et le vainqueur sera désigné par un tour final.