



BASKETBALL

FICHE SPORT

2025 / 2026

SOMMAIRE

1 : COMPOSITION DES EQUIPE	p.3
2 : TYPE DE JEU	p.3
3: ARBITRAGE	p.3
4: RÈGLEMENT EN PHASE DE POULE	p.3
5: RÈGLEMENT EN PHASE FINALE	p.3
6 : LE TEMPS AU BASKET	p.3
A: LE CHRONOMÈTRE	
B: LES TEMPS MORTS	
C: LE TEMPS À LA MI-TEMPS	
D: LES CHANGEMENTS	
7 : RÈGLE DU JEU	p.8
8: LES FAUTES	p.10
9: LES JO	

I - COMPOSITION D'UNE ÉQUIPE

Benjamins / benjamine : 8 joueurs sur la feuille de match + un JO arbitre
Toutes les autres catégories: 10 joueurs sur la feuille de match + un JO arbitre

(Le jeune officiel peut être également joueur)

Jeune coach obligatoire à partir des phases inter-district.

Les catégories d'âges, sur-classement, sus-classement sont définis dans le règlement sportif UNSS MAROC

2 - TYPE DE JEU

catégories avec défense en zone interdite + terrain mini basket

Benjamins BF : 4 x 4 - Défense de zone interdite - Terrain mini basket - Ballon taille 5

Benjamins BG : 4 x 4 - Défense de zone interdite - Terrain mini basket - Ballon taille 5

catégories avec défense en zone autorisée + terrain basket officiel

Minimes filles MF : 5 x 5 - Ballon taille 6

Cadettes CF : 5 x 5 - Ballon taille 6

Juniors JF : 5 x 5 - Ballon taille 6

Minime garçons MG: 5x5 - Ballon taille 7

Cadets CG: 5x5 - Ballon taille 7

Juniors JG: 5x5 - Ballon taille 7

3 - ARBITRAGE

L'arbitrage est assuré en binôme par les jeunes officiels fournis par les équipes. (Un jeune officiel par équipe cf: règlement sportif)

La table de marque sera assurée par deux élèves de l'établissement qui arbitrent.

Le jeune officiel doit avoir été formé et avoir validé le niveau district.

Il devra avoir passé une évaluation théorique dans son cours d'AS ou d'EPS, garantissant la qualité de son arbitrage et avoir été évalué lors de compétitions antérieures aux phases finales par des formateurs officiels.

Si une équipe n'est pas en capacité de présenter un arbitre certifié au niveau district pour les finales nationales, elle pourra participer mais ne sera pas classée.

4 - RÈGLEMENT EN PHASE DE POULE

Gestion des points

- Victoire : 4 points sont attribués pour une victoire

- Nul : 2 points sont attribués pour le match nul (uniquement en phase de poule)

- Défaite : 1 point est attribué pour un match perdu

- Forfait: 0 pt est attribué pour un forfait (absence de l'équipe ou effectif insuffisant) à l'heure du début de match.

A la fin des phases de poules, s'il existe une égalité entre 2 équipes, on prendra dans l'ordre les points suivant entre les 2 équipes:

- 1-Goal-average particulier entre 2 équipes.**
- 2-Fair-play : 1 point de pénalité par carton jaune, 3 points par carton rouge)**
- 3-goal-average général,**
- 4-meilleure attaque**
- 5-joueur le plus jeune par équipe, inscrit sur la feuille de match.**

A la fin des phases de poules, s'il existe une égalité entre 3 équipes, on prendra dans l'ordre les points suivant entre les 3 équipes:

- 1- Goal-average général**
- 2- Fair-play (points de pénalités par cartons)**
- 3- Meilleure attaque**
- 4- Joueur le plus jeune par équipe, inscrit sur la feuille de match**

Goal average particulier = la différence entre les points marqués et les points encaissés sur le ou les matchs des équipes concernés

Fair play avec pédagogie = points de pénalité suite aux avertissements obtenus sur l'ensemble des matchs des équipes (fautes antisportives, fautes techniques et fautes disqualifiantes additionnées y compris celles enregistrées par le coach ou un enseignant)

Goal average général: on regarde la différence entre les points marqués et les points encaissés sur la totalité des matchs des équipes. (la totalité de leurs matchs en phase de poule).

Meilleure attaque: équipe qui a marqué le plus grand nombre de points, puis le plus de paniers à 3 pts, puis à 2 pts, puis à 1 point.

5 - RÈGLEMENT EN PHASE FINALE

Lors de matchs de classement (barrage, demi-finale, etc), il faut jouer autant de prolongation que nécessaire pour déterminer un vainqueur.

BF + BG = 1 prolongation de 3' renouvelée si nouvelle égalité ;

Toutes les autres catégories = 1 prolongation de 5' renouvelée si nouvelle égalité

- Défaite : 1 point est attribué pour un match perdu

- Forfait: 0 pt est attribué pour un forfait (absence de l'équipe ou effectif insuffisant) à l'heure du début de match.

6 - TEMPS DE JEU

Le temps de jeu est défini par l'organisateur en fonction du nombre de match, du nombre de terrain et du temps disponible pour organiser le tournoi.

Attention : les durées de match sont données à titre formel mais peuvent être aménagées en fonction des impératifs et de l'évolution de la compétition le jour même, le but étant que les choses se passent le mieux possible avec un souci d'équité entre les différentes équipes. Si le responsable de tournoi prend la responsabilité de modifier la durée des matchs, il doit le faire en concertation avec l'ensemble des encadrants du tournoi et en informer le directeur national.

Dans tous les cas, le temps d'un match ne pourra dépasser :

BF / BG = 2x12 min

MF / Gg = 2x16 min

CF / CG = 2x18 min

JF / JG = 2x20 min

A. LE CHRONOMÈTRE

Le chronomètre doit être arrêté lors des temps morts et sur décision de l'arbitre.

Il n'est pas arrêté lors des lancers francs ou lors des fautes personnelles durant les matchs de poule.

Durant les matchs à éliminations directes (1/2 finale et finale), le chronomètre est arrêté selon le règlement FIBA (fautes et lancers francs)

B. LES TEMPS DE PAUSE À LA MI-TEMPS

- Benjamins/ Benjamines/ Minimes Filles et Minimes garçons : 2 temps mort par mi-temps.
- Cadets / Cadettes / Juniors / Juniors Filles: 3 temps morts par mi-temps.
- 1 temps mort par prolongation pour toutes les catégories.

La durée du temps mort est de 1 minute.

Les temps morts sont obtenus sur arrêts de jeu, à savoir un coup de sifflet de l'arbitre par l'équipe ayant la possession de balle. Le ballon est ensuite remis en jeu en milieu de terrain.

nb: un enseignant peut intervenir durant un temps-mort.

C. LES CHANGEMENTS

Benjamins/Minimes :

Les changements se font à la volée, dans sa zone de défense lorsque l'équipe qui attaque a le ballon. Par conséquent, il est nécessaire d'avoir le banc d'équipe coté zone arrière à chaque mi-temps). En cas de non-respect de cette règle, une faute technique pourra être attribuée à l'équipe fautive et la réparation sera de 2 lancers francs plus la possession de la balle.

Cadets/Juniors :

Les changements se font selon les règles officielles du code de jeu, sur arrêt de jeu, à savoir un coup de sifflet de l'arbitre.

Attention : le remplaçant doit se présenter sur la chaise à côté de la table de marque avant de rentrer sur le terrain de jeu. Il doit impérativement entrer après la sortie du joueur.

6 - RÈGLES DU DE JEU

Le règlement FIBA 2014 s'applique avec toutefois quelques modifications ou adaptations que le responsable de tournoi rappelle avant chaque début de tournoi à l'ensemble des coachs et des arbitres lors d'une réunion.

DÉFENSE HOMME À HOMME :

elle est obligatoire (défense de zone interdite) pour les catégories benjamin et benjamine.

en homme à homme, chaque joueur doit défendre sur un adversaire spécifique, à la différence de la défense de zone, où celui-ci doit défendre une zone de jeu.

Quelques précisions:

Il n'est pas interdit d'aider en défense. C'est une base des sports collectifs (à part le volley), si un joueur porteur de balle va au panier il est normal qu'un défenseur, qui n'a pas cet attaquant à charge essaye de venir en aide à son partenaire afin d'empêcher celui-ci de marquer. Il est donc possible de défendre à 2 sur un seul joueur (voir 3 et +).

On interdit aux défenseurs de rester dans la raquette si celui-ci n'a pas de vis-à-vis. Il ne peut donc y avoir de joueur libéro seul au milieu de la raquette à attendre.

Sanction en cas de non application :

1- Avertissement donné par l'arbitre.

2- Puis deux lancers francs systématiques plus la possession du ballon juste après (remise en jeu du milieu de terrain)

HIÉRARCHISATION DE LA SÉVÉRITÉ DANS L'APPLICATION DES FAUTES ET DES VIOLATIONS

1. Application des règles de temps pour les 24" :

Une équipe qui ne fait pas évoluer le ballon vers le panier adverse dans le temps prévu doit être sanctionnée.

Les arbitres lèvent la main et compte 10 secondes (comme au hand par exemple). Sanction : perte du ballon et remise en jeu au milieu du terrain par l'équipe adverse.

2. Application des règles de temps pour les 3" en défense de zone et 5" sur pression défensive :

Pour les benjamin(e)s :

Les règles des 8", 24 " et du retour en zone ne sont pas appliquées.

Les règles des 3" et du marcher sont appliquées avec souplesse (on tolère 5" pour la zone et 3 pas pour le marcher l'arbitre doit donner un ou deux avertissements avant de siffler le marcher)

Pour toutes les autres catégories les arbitres appliquent le règlement FIBA sans aucune exception (faire en sorte de pouvoir compter les 24s selon les installations).

La règle du non contact est appliquée de façon stricte.

Toutes les règles de temps sont données à titre indicatif et doivent être appliquée dans la mesure du possible et sous couvert des enseignants responsables sur place.

ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Sécurité : l'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

7 - LES FAUTES AU BASKET

A. LES FAUTES PERSONNELLES

À chaque faute individuelle, le joueur lève la main et montre son numéro à la table de marque. Un joueur est exclu à la quatrième faute personnelle.

Les équipes ont droit à 5 fautes d'équipe par mi-temps. On tire deux lancers francs à la 6e faute. En cas de prolongations, le nombre des fautes collectives n'est pas remis à zéro.

2. LES FAUTES ANTI-SPORTIVES

Pour la définition, voir le règlement FIBA:

Des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers francs sont accordés.

Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives.

3. LES FAUTES TECHNIQUES

Pour la définition, voir le règlement FIBA,

Un lancer franc doit être accordé à l'adversaire suivi par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

La faute technique peut être accordée à l'adversaire en cas de comportement inapproprié du coach, de l'enseignant ou de tout autre membre de l'équipe.

4. LES FAUTES DISQUALIFIANTES

Des lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le nombre de lancers francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs,
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer franc est accordé en supplément,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers francs sont accordés.

Après le match, les coachs, le ou les arbitres et le responsable du terrain se réunissent pour décider des éventuelles sanctions à retenir à l'encontre de ce joueur.

S'il n'y a qu'un seul arbitre, le vote du responsable compte double.

