

BASKET CM1-CM2

Organisation



Rencontre 5 contre 5 (en fonction des effectifs, prévoir des remplaçants).
 Chaque remplaçant doit avoir joué au moins la moitié de la durée du match.
 Chaque classe présente 4 équipes de niveau : *Très forts, Forts, Moyens, Moins forts*

Règles de répartition à respecter :

- ❖ La mixité (2 filles dans chaque équipe dont au moins une sur le terrain)
- ❖ La juste répartition des effectifs par niveau

Il y a	Si...	Alors...	Où/Comment
PANIER	Le ballon entre dans le panier. (2 pts par panier ; 1 point par lancer franc)	Remise en jeu	De la ligne de fond à l'extérieur du terrain.
MARCHER	Le joueur se déplace avec le ballon dans les mains (il peut pivoter sur un pied)	Remise en jeu	De la touche à l'endroit le plus proche d'où a été commise la faute.
REPRISE DE DRIBBLE	Le joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé le ballon. Le joueur dribble à deux mains	Remise en jeu	
PIED	Le joueur touche volontairement le ballon du pied. (accepter les pieds involontaires).	Remise en jeu	
TOUCHE	Le ballon touche le sol à l'extérieur du terrain. Le joueur touche la ligne ou met au moins un pied à l'extérieur du terrain.	Remise en jeu	
POSSESSION ALTERNEE	2 joueurs adversaires tiennent simultanément le ballon. Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute quant au joueur qui a touché le ballon en dernier.	Remise en jeu	Les équipes alterneront les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation s'est produite. L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon lors de l'entre-deux du début de la rencontre, commencera la possession alternée. Une flèche sera utilisée pour indiquer l'équipe ayant droit à la possession alternée. Cette flèche sera pointée vers le panier où cette équipe doit marquer.
FAUTE	Le joueur entre en contact involontairement avec le porteur du ballon.	Remise en jeu	De la ligne de touche.
 Le joueur commet une faute sur un adversaire lors d'un tir au panier	2 lancers francs	Au point de lancer franc par un joueur qui lance directement au panier. Les autres joueurs sont à l'extérieur de la raquette et peuvent intervenir après le dernier lancer.
 La faute est commise par 2 adversaires simultanément.	Entre deux	(voir entre deux)
BRUTALITE ou CONTESTATION DE L'ARBITRAGE	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude anti-sportive.	Exclusion et 2 lancers francs	(voir lancers francs)