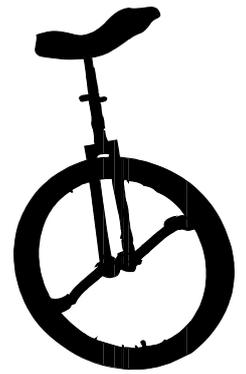
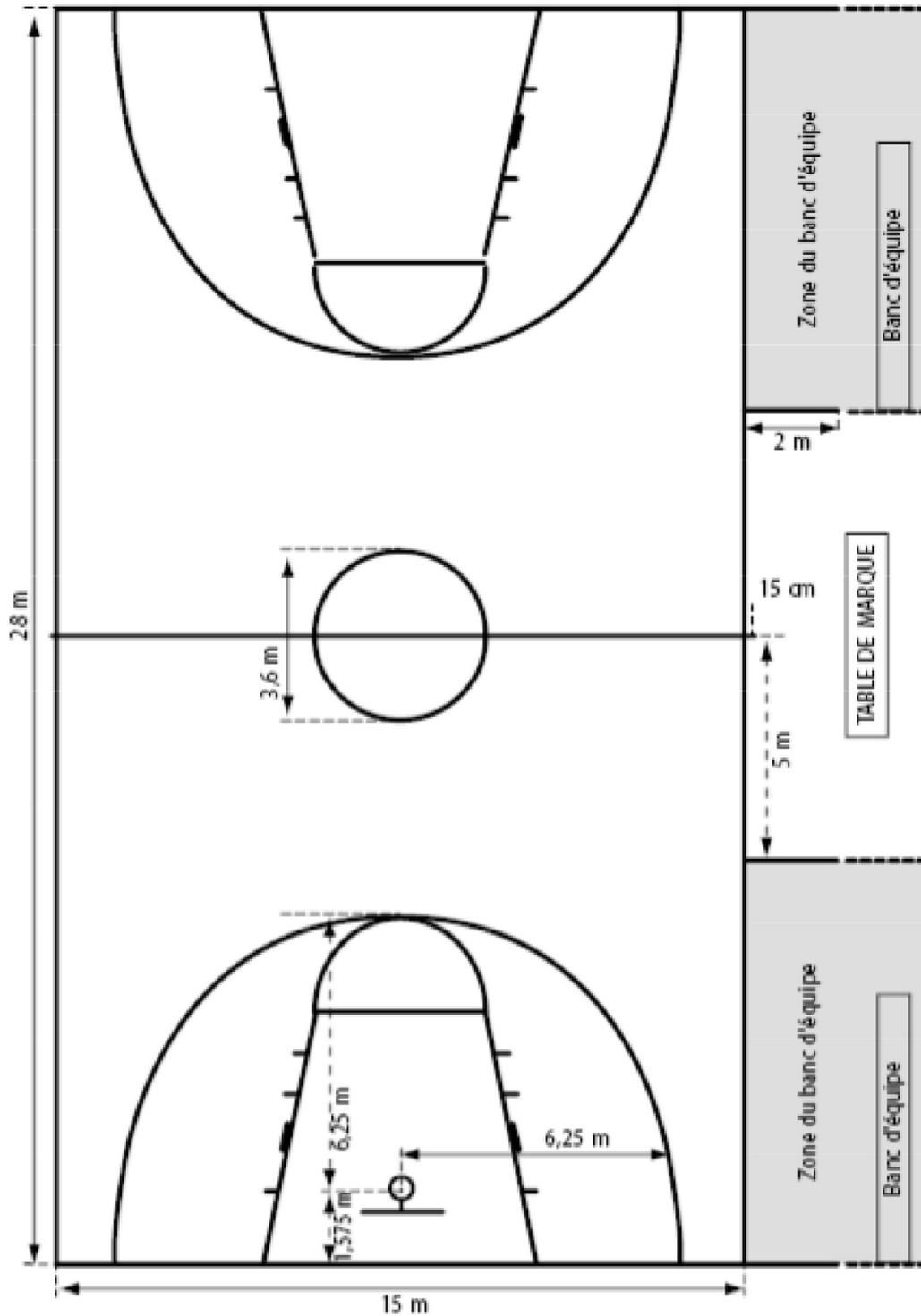




Les règles essentielles du Mono-basket



Le terrain et ses dimensions



Toutes les lignes de la même couleur et d'une largeur de 5 cm

But du jeu

Deux équipes de cinq joueurs sur le terrain (avec un maximum de 5 remplaçants).
Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire en marquant des paniers et en empêchant l'équipe adverse d'en faire de même.

Afin de marquer des points, tout joueur peut lancer le ballon dans le panier adverse. Si le ballon passe complètement à travers l'arceau, le panier est validé et rapporte :

- 1 point : lors d'un lancer franc (voir le principe plus bas)
- 2 points : lors d'un panier marqué à l'intérieur de la ligne des trois points
- 3 points : lors d'un panier marqué à l'extérieur de la ligne des trois points

Après un tir réussi, l'équipe adverse doit remettre le ballon en jeu derrière la ligne de fond.

Matériel

Les ballons utilisés pour les adultes sont de taille 7.

Les monocycles doivent être équipés de pédales plastiques et d'un pneu non marquant. La taille maximale de jante est fixée à 24 pouces (ETRTO 507mm maximum)

Les équipes doivent porter des maillots d'équipe distincts l'une de l'autre (sinon port de chasubles différenciées)

Les catégories d'âge

- Junior : 11-17 ans
- Sénior : 18ans et +

Le sur-classement de poussins (10 ans et -) à junior est possible.

Le sur-classement de junior à sénior est possible pour les joueurs de plus de 15 ans. Toutefois il est préconisé que les joueurs aient au moins 16 ans pour des raisons évidentes de sécurité.

Dans tous les cas, le sur-classement doit être validé par les organisateurs du tournoi.

Les principales règles

Un match se déroule en **quatre périodes de dix minutes** selon les règles FIBA.

Le chronomètre est arrêté à chaque coup de sifflet de l'arbitre (en cas de faute ou de violation).

Chaque équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs pendant les périodes de ballon mort (arrêts de jeu et les temps-morts).

Le temps de jeu étant effectif, il n'y a pas de temps additionnel ; une sonnerie retentit au moment où la dernière seconde de chaque période s'est écoulée, mais un tir réussi après la sonnerie peut être accordé si le joueur a lâché le ballon avant que la sonnerie ne retentisse.

À l'issue de la rencontre, l'équipe qui a le plus de points remporte le match. En cas d'égalité, on joue alors 5 minutes de prolongation pour départager les deux équipes, et ce quelle que soit la compétition en cours. Si au terme de la prolongation il y a à nouveau égalité, on rejoue une autre prolongation. Il n'y a ainsi jamais de match nul au basket-ball.

Les lignes ne font pas partie du terrain de jeu

Les règles en attaque

Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, il doit dribbler, c'est-à-dire faire constamment rebondir la balle sur le sol avec les mains, pour pouvoir se déplacer avec. Si le joueur qui possède le ballon fait plus d'un tour de roue sans dribbler, où s'il fait un saut complet en conservant la balle à la retombée, il est alors sanctionné par un **rouler**, et la balle est rendue à l'équipe adverse par une remise en jeu.

Toutefois, si au cours de l'action, la balle est jetée ou passée, il est autorisé un extra (troisième) demi-tour. Ce tour supplémentaire est l'équivalent du saut en basket-ball à pied.

Lorsqu'un joueur reprend son dribble après l'avoir arrêté, récupère la balle après l'avoir lâchée sans que celle-ci n'ait rien touché, il est sanctionné par une **reprise de dribble** et la balle est rendue à l'équipe adverse, sauf dans le cas dit du "fumble" (c'est-à-dire quand le joueur perd involontairement le ballon, il peut alors reprendre son dribble). De même, un joueur qui a la balle n'a pas le droit de placer sa main sous le ballon au cours de son dribble, ce qui constitue un **porter de balle** et le ballon est alors rendu à l'adversaire. La main doit en effet toujours être au-dessus ou derrière du ballon.

Tout joueur peut passer la balle à un coéquipier en la lui lançant. Lorsque le destinataire marque un panier sans dribbler, on parle de **passe décisive**.

L'équipe en attaque dispose de 8 secondes pour franchir sa moitié de terrain appelée zone arrière. Elle a en tout **24 secondes** pour lancer le ballon sur l'anneau du panier adverse ou marquer un panier. L'horloge des 24 secondes est également réinitialisée dès qu'un joueur adverse contrôle le ballon sur le terrain ou commet une faute. En cas de contre ou d'air-ball (tir qui ne touche ni le panier ni l'arceau), l'horloge continue.

Un joueur en attaque ne peut rester plus de 4 secondes d'affilée dans la raquette. Les 4 secondes ne sont plus comptabilisées à partir du moment où le joueur cherche à sortir de la raquette.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe attaquante dispose de 5 secondes pour effectuer celle-ci.

Un joueur qui possède la balle et qui arrête de dribbler a 5 secondes pour s'en débarrasser s'il est étroitement marqué (il peut faire une passe, un tir, ou la faire toucher un adversaire).

Les règles en défense

Aujourd'hui, il existe principalement deux manières de défendre pour une équipe :

- la défense de zone : chacun des cinq joueurs doit couvrir une partie spécifique de la moitié du terrain, et prendre en charge un joueur adverse lorsque celui-ci pénètre dans sa zone.
- la défense individuelle : chaque joueur prend en charge un adversaire et s'occupe de rester près de celui-ci tout au long de la partie.

Il existe aussi deux manières pour un défenseur de prendre le ballon à l'adversaire :

Lorsqu'un tir manque la cible, les joueurs des deux équipes peuvent essayer de récupérer la possession du ballon avant ou après qu'il ne retombe au sol, c'est ce qui s'appelle un **rebond**. Un défenseur peut essayer de récupérer le ballon lorsqu'un adversaire dribble. Lorsqu'il y parvient sans commettre de faute, il réalise une **interception**.

Lors d'un tir, les défenseurs ont le droit de contrer la balle tant que celle-ci est en phase ascendante vers le panier. Un contre effectué en phase descendante est illicite et dans ce cas le panier est accordé.

Au basket-ball, les contacts sont généralement proscrits. En cas de choc, c'est généralement le défenseur qui est sanctionné par une **faute personnelle**, sauf lorsqu'il est immobile et que c'est l'attaquant qui le percute, auquel cas l'attaquant est sanctionné par un **passage en force** et la balle est rendue à l'autre équipe.

En cas de faute du défenseur sur dribble (contact avec le bras, obstruction), la balle est remise à l'équipe attaquante au niveau où la faute a été commise, en dehors des limites du terrain. Si l'équipe fautive cumule 5 fautes personnelles ou plus, la réparation sera de deux lancers francs.

Quand une faute personnelle est commise sur un joueur qui tire ou s'apprête à tirer, ce joueur doit alors tirer deux lancers francs, trois s'il s'agit d'un tir à trois points, mais un seul lorsque le panier est réussi et accordé.

Lorsqu'un joueur a commis cinq fautes personnelles au cours du match, il est alors remplacé et n'a plus le droit de rejouer jusqu'à la fin du match.

Si une équipe se trouve en zone avant (moitié de terrain adverse) avec le ballon, et que ce dernier vient à revenir en zone arrière (par une passe ou un appui dans sa propre moitié de terrain), l'arbitre siffle un **retour en zone**. La balle est rendue à l'adversaire à l'endroit le plus proche de la violation, en dehors des limites du terrain.

Un peu plus de détails

La différence entre violation et faute

Violation

C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle. Quelques exemples :

- ballon hors jeu

- reprise de dribble
- marcher
- retour en zone

Faute

C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif. La faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de marque. Quelques exemples :

- utilisation illégale des mains
- obstruction (à ne pas confondre avec un block)

Si la faute est commise...

Sur un joueur qui ne tire pas au panier

Remise en jeu sur le côté,
sauf après 4 fautes d'équipe
(2 lancers francs à la 5ème)

Sur un joueur qui tire au panier

Le panier est réussi :
le panier compte + 1 lancer franc

Le panier est raté :
2 lancers francs ou 3 lancers francs

L'entre-deux

Au début du match, l'engagement est effectué par l'arbitre sous la forme d'un entre-deux. Pour cela, un joueur de chaque équipe (généralement celui qui saute le plus haut) se place face à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction du panier où il doit attaquer ; l'arbitre lance alors la balle au-dessus des deux joueurs et ceux-ci doivent frapper le ballon dans sa phase descendante avec la main pour qu'un de leurs équipiers l'attrape. C'est à ce moment-là que le chronomètre est déclenché.

Pendant le jeu, chaque situation d'entre deux entraînera l'application de la règle, l'arbitre indiquant le geste d'entre deux.

Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs
- Ballon coincé entre arceau et panneau
- Auteur incertain de la touche
- Double faute (quand aucune équipe n'avait le contrôle du ballon)

Joueur progressant avec la balle

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Les joueurs doivent manipuler le ballon avec les mains. Le toucher avec une partie quelconque du pneu de manière délibérée est interdit et constitue une violation.

La reprise de dribble

Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.

Le dribble irrégulier

A - La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol

B - Le rebond dépasse la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle

C - La balle est portée main dessous.

Le rouler

Un joueur roule lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus d'1 tour de pédale (un tour et demi dans certains cas).

La règle des 4 secondes

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 4 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette), à partir du moment où le ballon est contrôlé vivant en zone avant par son équipe.

Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive.

La balle en l'air, en direction du panier (le tir), annule les 4 secondes.

Le retour du ballon en zone arrière

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Remise en jeu par joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation. Il doit jouer dans la zone avant.

Un ballon dévié dans la zone arrière par un défenseur peut être récupéré par l'une ou l'autre équipe.

Le hors limite

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Les lignes ne font pas partie du terrain de jeu

Cas du joueur

Il est hors jeu lorsqu'il est touché par un joueur qui mord ou dépasse les limites du terrain. Contrairement au football, ce n'est pas la position absolue du joueur ou du ballon qui compte, mais le rebond ou l'appui (un joueur peut ainsi plonger en dehors du terrain et sauver la balle, du moment qu'il lâche la balle avant de faire un pas au-delà de la limite du terrain). hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Cas du ballon

Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

Les règles de conduite

Actions de l'arbitre

- Il fait respecter le règlement
- Il siffle les fautes ou violations
- Il s'assure que le joueur fautif se reconnaît. Celui-ci reconnaîtra son erreur en levant la main (fair-play)
- Il communique gestuellement avec la table : le numéro du joueur, la nature de la faute et la réparation
- Il remet en jeu ou fait appliquer la réparation

La faute personnelle (P, P1, P2 ou P3)

Elle est commise par un joueur quand il provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches, de ses genoux en pliant son corps d'une façon anormale ou encore en utilisant des moyens brutaux (P inscrite au compte du joueur fautif + éventuellement 0, 1, 2 ou 3 lancers francs selon le cas).

La faute antisportive (U1, U2 ou U3)

C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur : 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne). A la deuxième faute anti-sportive, le joueur est exclu du jeu.

Bloquer - Accrocher

La faute technique du joueur (T2)

Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre...).

Réparation : 2 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.

La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif. Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne

Les temps morts

2 en première mi-temps (1er et 2ème 1/4 temps). 3 en deuxième mi-temps (3ème et 4ème 1/4 temps). 1 par prolongations.

Durée : 1 minute. Ils s'obtiennent sur fautes, sur violations et sur panier encaissé (si la demande en a été faite avant l'action de tir).

Les changements de joueur

Sur faute personnelle

Les deux équipes peuvent effectuer un changement.

Sur violation

Les deux équipes peuvent effectuer un changement.

Remarques

Pour changer un joueur tirant des lancers francs, il faut au préalable demander le changement et que le dernier lancer franc soit réussi.

Les joueurs

Rôle du meneur

Le meneur, ou poste 1, (en anglais : Point guard) est le joueur qui dirige le jeu en attaque. C'est lui qui monte la balle à travers le terrain et annonce les différentes tactiques à mettre en

place. Il sert de relai de l'entraîneur sur le terrain. Les qualités requises pour jouer à ce poste sont donc une bonne intelligence de jeu et de la lucidité même lorsque l'équipe est menée au score.

Le poste de meneur est stratégique au basket-ball car il s'agit du joueur par qui tous les ballons doivent circuler. Traditionnellement, le meneur est un joueur véloce, de relativement petite taille pour les standards du basket-ball (un peu plus de 1,78 m en moyenne).

On lui donne aussi un numéro de poste : Poste 1

Rôle de l'arrière

Les joueurs jouant à ce poste sont généralement plus petits et plus vifs que les ailiers, et a fortiori que les intérieurs. Le rôle des arrières est généralement de marquer des paniers par des tirs extérieurs, mais certains sont aussi chargés de monter la balle avec le meneur ou de faire quelques pénétrations.

On lui donne aussi un numéro de poste : Poste 2

Rôle de l'ailier

Les caractéristiques d'un ailier ou petit ailier (en anglais : Small forward) consistent en un compromis entre la taille et la puissance d'un intérieur ou d'un pivot, et l'agilité et la dextérité d'un meneur ou d'un arrière. C'est ce qui fait généralement des ailiers les joueurs les plus polyvalents, capables à la fois de tirer de loin et de jouer dans la raquette. Beaucoup d'ailiers sont aussi de bons défenseurs, c'est probablement le poste le plus défensif avec celui de pivot.

On lui donne aussi un numéro de poste : Poste 3

Rôle de l'ailier fort

L'ailier fort ou intérieur (en anglais : Power forward) est généralement moins grand que le pivot, mais il est souvent aussi costaud. Il réalise les mêmes actions que le pivot (Rebonds, contres, tirs intérieurs) mais il joue plutôt face au panier, alors que le pivot joue dos au panier. L'ailier fort peut aussi s'écarter du panier pour laisser plus d'espace afin qu'un joueur extérieur puisse attaquer le cercle. Il est donc préférable qu'il soit un bon tireur, car si l'extérieur ne parvient pas à atteindre le panier, il pourra alors passer à l'ailier fort qui pourra shooter sans opposition, son défenseur étant normalement aller arrêter le joueur qui a tenté d'attaquer le cercle.

On lui donne aussi un numéro de poste : Poste 4

Rôle du pivot

Le pivot (en anglais : center) est le joueur situé le plus près du panier quand le jeu est en place.

Il est généralement le joueur le plus grand et le plus costaud de son équipe. Ce poste est appelé ainsi car, étant la plupart du temps placé très près du panier, il doit souvent pivoter après avoir reçu le ballon pour se retrouver en direction du panier. Son rôle est généralement d'utiliser sa taille et sa masse physique pour marquer des paniers à courte distance, et empêcher les joueurs de l'équipe adverse de s'approcher de son propre panier.

On lui donne aussi un numéro de poste : Poste 5

Rappel des règles IUF pour le Mono-basket

Lors des compétitions IUF, le basket-ball à monocycle se joue en utilisant les règles internationales du basket-ball à pied à quelques modifications près.

11.1 – MONOCYCLES

Lors des compétitions internationales, la taille maximum de roue autorisée est de 24". Les monocycles ne doivent avoir aucune partie tranchante ou protubérante pouvant causer des blessures. Cela s'adresse spécialement aux leviers de serrage rapides et aux boulons. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc.

11.2 - MARCHER ET DÉPLACEMENTS

L'équivalent de 2 « pas » est autorisé. Un « pas » est défini comme un demi-tour de la roue, chaque tour de roue correspond donc à 2 pas ; ceci venant de ce que le pédalage avec une jambe fait avancer la roue d'un demi-tour seulement. Toutefois, si au cours de l'action, la balle est jetée ou passée, il est autorisé un extra (troisième) demi-tour. Ce « pas » supplémentaire est l'équivalent du saut en basket-ball à pied.

11.3 – SURPLACE

Le surplace est l'équivalent du pivot à 1 pied et par conséquent est autorisé. Le twisting, pour lequel les pédales restent à la même hauteur alors que le monocycliste fait bouger le monocycle vers la droite et vers la gauche alternativement, est aussi considéré comme un pivot à 1 pied, et est autorisé. Le joueur doit rester dans un rayon de 1 m à partir du point où il a commencé le twisting ou le surplace.

11.4 - JOUEUR SUR LE MONOCYCLE

Le joueur peut jouer seulement lorsqu'il est sur son monocycle et s'il ne s'aide d'aucun support. Ceci s'applique aux actions d'attaque, de défense et aux tirs au panier. Cependant, les joueurs peuvent sauter de leur monocycle pour un slamdunk ou pour bloquer les tirs, tout en prenant garde à l'endroit de la chute de leur monocycle et en évitant que celui-ci ne pose des risques de sécurité pour les autres joueurs. Si le joueur qui a sauté entre en collision avec un autre joueur, ou si son monocycle heurte un autre joueur, alors une faute flagrante est annoncée. Le joueur effectuant une remise en jeu doit être sur son monocycle.

11.5 - JOUEUR TOMBÉ DE SON MONOCYCLE

Si un joueur tombe de son monocycle, il doit essayer d'évacuer son monocycle de la zone de jeu le plus vite possible, sans perturber le jeu en cours. Si ce n'est pas possible, il doit laisser son monocycle à l'endroit où il est, jusqu'à ce qu'il lui soit possible de le récupérer sans perturber le jeu. Dans le cas contraire, une faute d'obstruction est annoncée.

11.6 - ZONE DES QUATRE SECONDES

La zone des trois secondes devient la zone des quatre secondes.

11.7 - POUSSÉE INTENTIONNELLE

Les poussées intentionnelles de côté sont considérées comme des fautes flagrantes. L'obtention de deux fautes flagrantes par le même joueur entraîne sa disqualification pour le reste du jeu. L'arbitre doit tenir compte du fait qu'il y a souvent beaucoup de poussées et de mêlées, parce que plusieurs joueurs sont après la balle ou parce que les joueurs se resserrent autour du porteur de la balle, et que celui-ci doit chercher son équilibre. C'est à l'arbitre de juger s'il n'y a pas de faute ou s'il y a faute et si celle-ci est régulière ou flagrante.

11.8 - CONTACT DE LA BALLE AVEC LE MONOCYCLE

Tant que le joueur est en contact avec son monocycle, qu'il roule ou non, celui-ci est considéré comme une partie du joueur dans le cas où un ballon rebondit sur le monocycle, la balle est passée à l'autre équipe.

Compléments

SAUT EN MONOCYCLE LORSQUE LE JOUEUR EST EN POSSESSION DU BALLON

C'est INTERDIT (Attention note aux arbitres : le pneu doit être nettement décollé du sol. En cas de doute il faut laisser l'avantage au porteur du ballon)

RAMASSER LA BALLE AU SOL

Un ballon au sol ne peut être touché qu'avec les mains. Par ailleurs, les seules actions autorisées sont l'arrêter ou le ramasser. Si le ballon roule au sol juste après un contact intentionnel d'un joueur avec le ballon au sol, l'arbitre pourra laisser jouer s'il estime que le joueur a bien cherché à arrêter ou ramasser le ballon mais que sa tentative a échoué.

Si à proximité, il y a des joueurs des deux équipes : Le premier arrivé, puis un joueur en alternance de chaque équipe.

Si à proximité, il y a uniquement un ou plusieurs joueurs d'une même équipe : Le premier arrivé, puis alternance de joueur de cette même équipe.

ARRET DU BALLON AVEC LE PNEU C'est INTERDIT = REMISE EN JEU

La gestuelle des arbitres

Il y a 2 arbitres sur un parquet de basket. Ils vont utiliser des signes et gestes pour arbitrer le match.

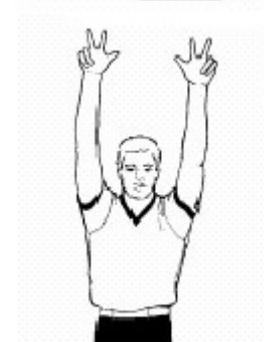
SCORE



1 point : Mouvement d'un doigt vers le bas.



1 point : Mouvement de 2 doigts vers le bas.



3 points réussis : Trois doigts pointés des deux mains.



3 points : Trois doigts pointés.



Panier ou action annulée :
Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine.

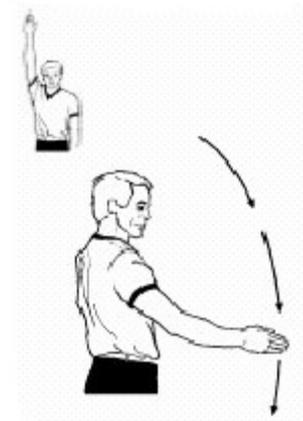
CHRONOMETRAGE



Arrêt du chronomètre : Bras tendu et main ouverte.



Arrêt du chronomètre pour faute :
Poing fermé ; paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif.



Reprise du jeu : Mouvement de couperet avec la main.

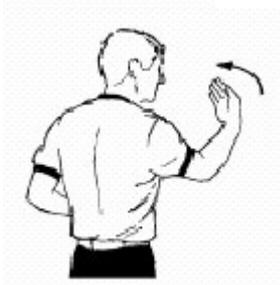


Remettre 24 secondes au chronomètre :
Mouvement circulaire avec l'index.

ADMINISTRATION



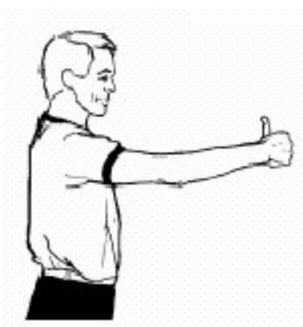
Remplacement : Avant-bras croisés.



Faire signe d'entrer :
Mouvement de la main ouverte vers le corps

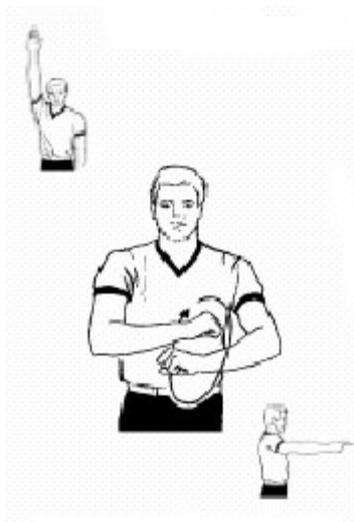


Temps accordé : Former un "T" avec l'index et la main ouverte

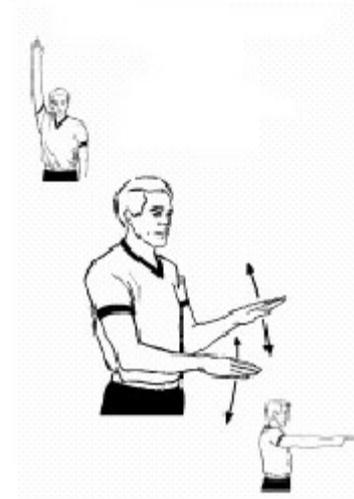


Communication entre les arbitres ou/et la table de marque :
Pouce pointé vers le haut.

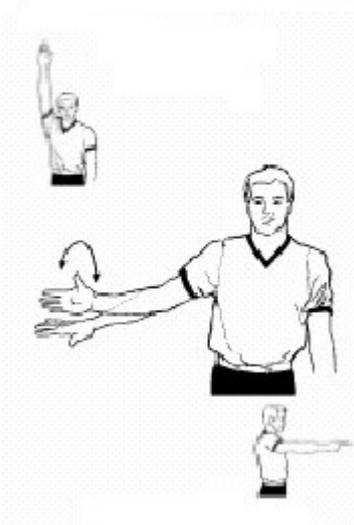
VIOLATIONS



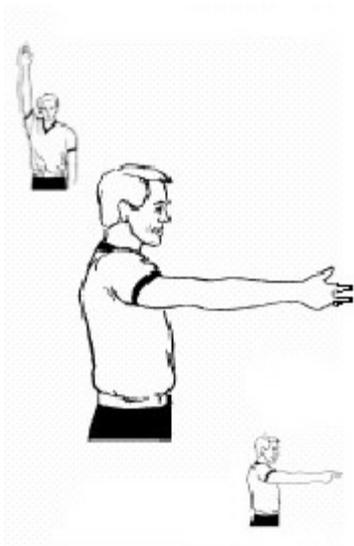
Rouler : Rotation des poings.



Dribble illégal ou double dribble : battement alternatif.



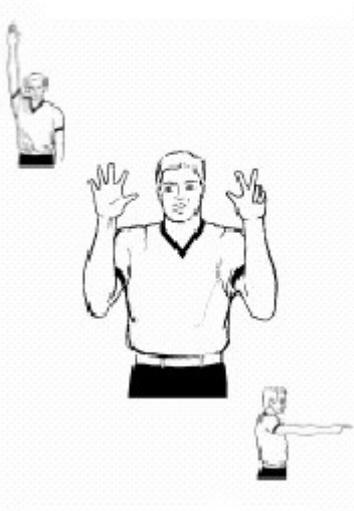
Porter le ballon : Demi-rotation vers l'avant.



4 secondes : Bras tendu montrer quatre doigts.



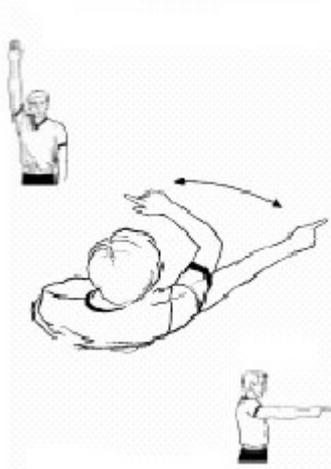
5 secondes : Montrer cinq doigts.



8 secondes : Montrer huit doigts.



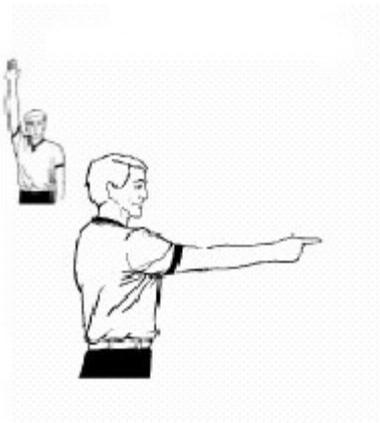
24 secondes : Doigts touchant l'épaule.



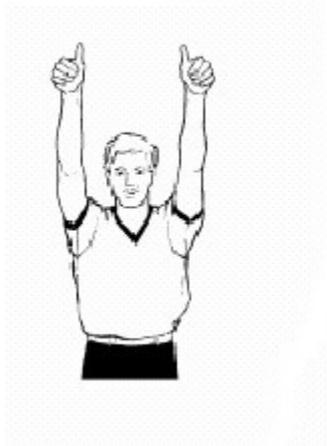
Retour du ballon en zone arrière :
Mouvement du bras, index pointé.



Faute de roue intentionnelle : Doigt pointé vers le pied.



Sortie du ballon :
Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche.



Entre deux : pouces levés.

SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE

► Numéro du joueur

No. 4



No. 5



No. 6



No. 7



No. 8



No. 9



No. 10



No. 11



No. 12



No. 13



No. 14



No. 15



► **Type de faute**

**UTILISATION ILLEGALE
DES MAINS**



Se frapper le poignet

**OBSTRUCTION
(attaque ou défense)**



Deux mains aux hanches

**USAGE
EXCESSIF
DES COUDES**



Mouvement du coude vers l'arrière

TENIR



Saisir le poignet

**POUSSER OU
CHARGER
SANS
BALLON**



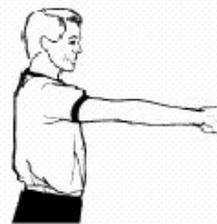
Imiter l'action de pousser

**PASSAGE EN FORCE
AVEC LE BALLON**



Poing fermé frappant la paume de la main

**D'UNE EQUIPE
QUI CONTROLE
LE BALLON**



Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive

DOUBLE



Ciseau des bras poings fermés

TECHNIQUE



ANTISPORTIVE



DISQUALIFIANTE



▀ **Nombre de lancers francs accordés ou direction du jeu**

UN
LANCER FRANC



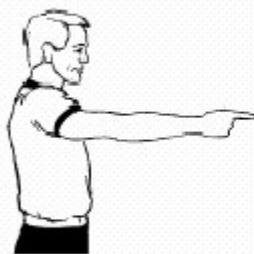
DEUX
LANCERS FRANCS



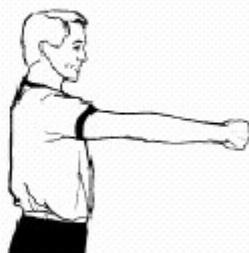
TROIS
LANCERS FRANCS



APRES UNE FAUTE
PAR L'EQUIPE QUI
CONTROLE LE BALLON



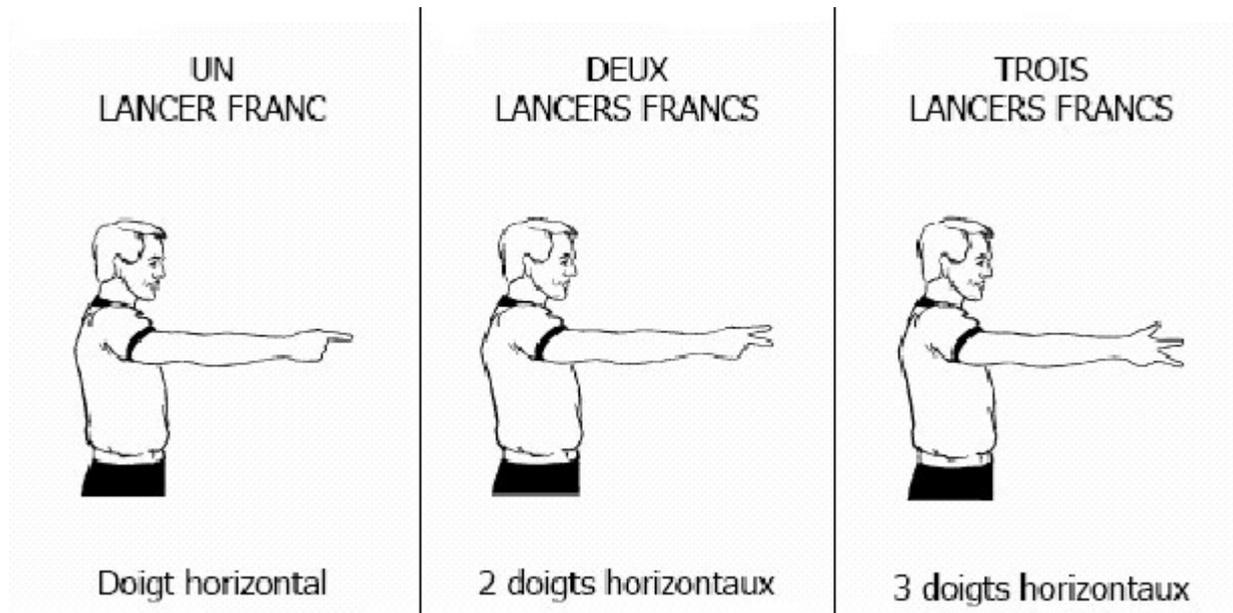
Doigt pointé, le bras
parallèle aux lignes de
touche



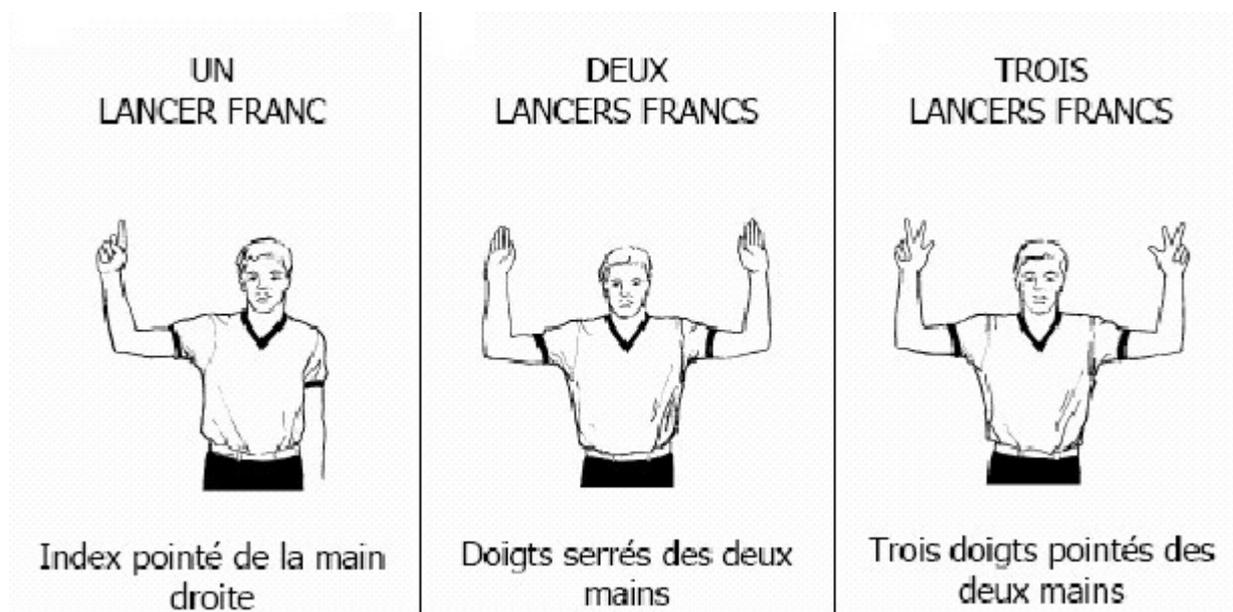
Poing fermé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS

► Dans la zone restrictive



► Hors de la zone restrictive



Source : Fédération Française de Basketball

QU'EST-CE QUE LA LIGUE DE MONOBASKET?

La ligue de monobasket a pour but de fédérer la pratique du monobasket en France et dans les pays alentours, en proposant un ensemble de règles, règlements, ligne de conduite ou supports, physiques ou virtuels, destinés à encadrer la pratique du monobasket. C'est également de proposer tout au long de la saison sportive une cohérence dans les tournois organisés et de permettre, au terme de la saison sportive, un classement des équipes, basé sur les résultats des différents tournois.

TOURNOI DE LA LIGUE

MISE EN PLACE D'UN TOURNOI

PRE-REQUIS

Afin qu'un tournoi puisse appartenir à la ligue, une demande devra être faite auprès du comité de la ligue, et l'organisateur du tournoi devra s'engager à respecter les règles de déroulement d'un tournoi et le règlement des matchs ci-dessous.

COMMUNICATION

L'organisateur du tournoi peut réaliser lui-même la communication sur le tournoi : Plaquette informative, flyer, diffusion d'information de quelque manière que ce soit. Le comité de la ligue réalisera en supplément une communication « standard » auprès de tous les participants potentiels, qui passera par le mode choisit pour l'ensemble des communications du comité. Les informations nécessaires à l'inscription des équipes devront être fournies au comité de la ligue au moins 60 jours avant le début du tournoi, et 45 jours avant la date de clôture des inscriptions :

- ➔ Dates et horaires clés du tournoi (pas nécessairement un programme détaillé), mais les heures de début et de fin pour chaque jour.
- ➔ Lieu(x) de déroulement des matchs
- ➔ Nombre maximum d'équipes pouvant s'inscrire

VALIDITE DU TOURNOI

Pour qu'un tournoi organisé soit valide, l'organisateur s'engage à respecter au mieux le présent règlement sportif (catégories d'âge, infrastructures, règles du jeu...).

Une association peut organiser au maximum 2 tournois comptant pour la ligue par saison.

INSCRIPTION A UN TOURNOI

L'inscription à un tournoi de la ligue est ouverte à tous les pratiquants affiliés à Léo Lagrange le souhaitant, y compris les pratiquants de nationalité étrangère.

Afin de s'inscrire, les équipes font parvenir directement à l'organisateur leurs inscriptions, selon les modalités indiquées par celui-ci. Chaque équipe devra comporter au moins 5 joueurs nommés pour pouvoir s'inscrire au tournoi. L'organisateur est libre d'accepter ou non l'ajout de nouveaux joueurs, ou un changement de joueur, dans une équipe après la clôture des inscriptions. En revanche, une fois le premier match d'une équipe commencé, la composition de l'équipe ne doit plus être modifiée. L'organisateur fait parvenir au comité de la ligue la liste des inscriptions la plus complète possible, afin que les

membres de celui-ci puissent préparer au maximum le déroulement du tournoi (poule ou tableau de démarrage, feuilles de matchs pour la première phase), en accord avec l'organisateur.

Les équipes sont libres d'accueillir des joueurs extérieurs (c.a.d. non affiliés à l'association ou évoluant avec d'autres équipes lors des autres tournois de la saison) lors des tournois de la ligue sans que le calcul des points ne soit impacté. En revanche, lorsque l'équipe accueille plus de 40% de joueurs extérieurs, leur nom doit être changé pour le dit tournoi. Les points engendrés lors de ce tournoi ne seront donc pas comptabilisés au crédit de l'équipe ainsi constituée.

EQUIPES JUNIOR

Une équipe junior est une équipe composée uniquement de joueurs junior (ou poussins sur-classés) moins au 1^{er} janvier de la saison en cours (1^{er} janvier 2014 pour la saison 2013 2014 par exemple). Dans l'organisation d'un tournoi, les équipes juniors peuvent, suivant leur nombre, et au libre choix des organisateurs :

- ➔ Soit être complètement intégrées au tournoi « adulte », auquel cas leur progression dans le tournoi se fera en fonction des règles de qualification classiques.
- ➔ Soit être intégrées partiellement au tournoi adulte (sur les matchs de poule par exemple), mais ensuite soumise à un tableau spécifique pour les phases intermédiaires ou finales.
- ➔ Soit être traitées dans un tournoi « séparé », dans lequel n'évolueront que les équipes junior.

Dans tous les cas, les équipes juniors seront classées du point de vue de la ligue séparément des équipes « adultes », en fonction de leur résultat au tournoi. En cas d'intégration au tournoi « adulte », le classement des autres équipes se fera en occultant la présence des équipes juniors.

EQUIPEMENT/MATERIEL

TERRAIN

Les matchs d'un tournoi de la ligue devront se dérouler sur un terrain répondant aux exigences suivantes :

- ➔ Longueur : entre 18m et 30m.
- ➔ Largeur : entre 10m et 18m.
- ➔ Hauteur des paniers : 2m80 minimum
- ➔ Raquette : minimum 5m de long et 4m de large
- ➔ Ligne des 3 points (si présente) : entre 6m et 6m75 en face du panier.
- ➔ Lignes à matérialiser obligatoirement (au besoin, via du scotch au sol) : limites du terrain, contour de la raquette, ligne médiane.

En absence de la ligne des 3 points, tous les paniers seront considérés comme des 2 points.

Si le terrain est délimité sur un ou plusieurs coté par une surface dure (mur, grillage, poteau support du panier), on considérera le ballon, un joueur, ou son monocycle, comme sortis de la zone de jeu lorsqu'ils touchent la surface en question.

BALLON

Les ballons à utiliser devront être de taille standard : Taille 7 uniquement pour les « séniors ». Taille 5 à 7 au choix de l'organisateur pour les matchs entre juniors (la taille choisie devra rester la même pendant la durée du tournoi).

MARQUE ET ARBITRAGE

Tout match devra être encadré par une table de marque avec au moins une personne en charge de celle-ci (2 de préférence), ainsi qu'au minimum un arbitre (2 de préférence, voir 3 pour les matchs importants). Si le match utilise un matériel d'affichage des 24 secondes, une personne supplémentaire sera affectée à la table de marque pour la gestion de cet élément.

La table de marque devra au moins présenter les éléments suivants :

- ➔ Score de chaque équipe, visible depuis le terrain.
- ➔ Drapeau des fautes d'équipes, visible depuis le terrain.
- ➔ Flèche d'entre-deux, visible depuis le terrain.
- ➔ Un sifflet permettant à la table de stopper le jeu (fin de période, nombre de fautes personnelles pour un joueur atteint, nombre de fautes d'équipes entraînant des lancés francs atteint).
- ➔ Un chronomètre, avec ou sans affichage en direction du terrain.
- ➔ Une fiche de match (papier ou virtuelle).

Chaque arbitre devra être en possession d'un sifflet et être clairement reconnaissable par rapport aux joueurs (couleur différente).

DEROULEMENT D'UN TOURNOI DE LA LIGUE

PHASES DU TOURNOI

Un tournoi se compose à minima de deux phases distinctes : une phase de qualification (obligatoirement de type poule, avec au minimum 3 matchs par équipe) ou toutes les équipes devront participer, et une phase finale (de type élimination directe, avec au minimum 2 demi-finales et une finale). Des phases peuvent être ajoutées entre les deux, si l'organisateur souhaite offrir une meilleure sélection ou plus de temps de jeu aux équipes.

TIRAGE AU SORT DES POULES DE DEMARRAGE

Le tirage au sort des poules de démarrage doit être décidé au hasard, 2 exceptions près :

- ➔ Si l'organisateur souhaite « séparer » les équipes considérées comme « fortes », il peut en sélectionner autant qu'il y a de poules et les répartir aléatoirement dans chacune d'elles.
- ➔ En l'absence de tournoi junior, les équipes juniors peuvent également être réparties équitablement dans les poules (mais toujours aléatoirement entre elles).

Les poules doivent être équilibrées, à une équipe près (pas plus d'une équipe d'écart entre 2 poules).

DEROULEMENT

DEROULEMENT DE TYPE « POULE »

Dans ce type de phase, chaque équipe va rencontrer toutes les équipes de sa poule. L'ensemble des matchs de cette phase doit être contraints aux mêmes règles (temps de jeu, règles avancées).

A la fin de cette phase le classement est réalisé par poule : le classement est réalisé comme suit :

- ➔ Par nombre de victoire
- ➔ En cas d'égalité sur le premier point, par nombre de match nul
- ➔ En cas d'égalité sur les 2 premiers points, par le résultat des matchs entre les équipes concernées
- ➔ Si ce dernier point ne permet pas de prendre de décision, un défi au choix de l'organisateur pourra être effectué pour départager les équipes concernées (concours de lancers francs, pile ou face, etc...)

DEROULEMENT DE TYPE ELIMINATION DIRECTE

Dans ce type de phase, un tableau de match est préparé (potentiellement déséquilibré si le nombre d'équipe y oblige) en fonction des résultats de la phase précédente.

Dans ce mode de classement, la victoire d'une équipe lui permet de passer au match suivant, et ce jusqu'en haut du tableau. Si l'organisateur le souhaite, le tableau pourra également prendre en compte une partie ou l'ensemble des défaites pour donner lieu à des matchs de repêchages (petite finale, tableau «bas»). A la fin des matchs, le gagnant de cette phase est connu, et suivant les matchs de défaites réalisés, un classement plus ou moins détaillé peut être également réalisé.

En cas d'égalité dans ce type de déroulement, une prolongation sera organisée (durée minimum : le quart du temps de jeu du match, découpée en 1 ou 2 périodes, au choix). Un nouvel entre-deux est réalisé au début de cette prolongation.

Si à l'issue de la prolongation, les 2 équipes sont toujours à égalité, un « panier en or » est organisé : un nouvel entre-deux est réalisé, puis sur temps illimité, la première des 2 équipes à marquer est victorieuse.

ENCHAINEMENT ENTRE LES PHASES

Le choix des méthodes d'enchaînement entre les phases est laissé à l'appréciation de l'organisateur. En revanche, cette méthode devra être indiquée en début de la phase aux équipes.

Pour l'équilibrage de la phase suivante, les règles suivantes devront être prise en compte :

- ➔ Soit tout le monde participe dans le même tableau
- ➔ Soit on divise en groupes « forts » et en groupes « faibles » suivant le résultat de la phase précédente.

Dans tous les cas, les mieux placés de la phase précédente rencontreront, dans leur groupe, les moins bien placés de la phase précédente.

ORGANISATION TEMPORELLE

L'organisation temporelle des matchs dépendra essentiellement des terrains disponibles, et du nombre d'équipe en jeu. L'organisateur fera son possible pour essayer de répartir au mieux les matchs afin d'éviter de pénaliser une équipe par des matchs trop rapprochés, ou inversement, de pauses trop importantes.

Dans le cadre d'une phase de type élimination directe, une équipe pourra demander un temps de repos entre 2 matchs correspondant au quart du temps de jeu de son match précédent (par exemple : si une demi-finale dure 2x15 minutes, l'équipe gagnante pourra demander d'avoir au minimum 7 minutes 30 de pauses avant d'entamer la finale.

POINTS ET CLASSEMENTS

Lors des tournois de la LMB, le nombre de points attribués aux équipes participantes se fera au prorata du nombre d'équipes inscrites :

Une équipe « X » recevra un nombre de points égal à $E+2*(B+1)$, où

- B est le nombre d'équipes étant inscrites au tournoi et classée après l'équipe « X » au classement final et dans sa catégorie d'âge
- E le nombre d'équipes étant inscrites au tournoi et classée au même niveau que l'équipe « X » au classement final et dans sa catégorie d'âge

Class ^{nt}	Equipe	Nombre de points attribués
1	X	E = 0 ; B = 5 → 12 pts
2	Y	E = 0 ; B = 4 → 10 pts
3	Z	E = 1 ; B = 2 → 7 pts
3	P	E = 1 ; B = 2 → 7 pts
5	R	E = 0 ; B = 1 → 4 pts
6	T	E = 0 ; B = 0 → 2 pts

Exemple 1 : tournoi à 6 équipes avec ex-aequo.

Class ^{nt}	Equipe	Nombre de points attribués
1	X	E = 0 ; B = 5 → 12 pts
2	Y	E = 0 ; B = 4 → 10 pts
3	Z	E = 0 ; B = 3 → 8 pts
3	P	E = 0 ; B = 2 → 6 pts
5	R	E = 0 ; B = 1 → 4 pts
6	T	E = 0 ; B = 0 → 2 pts

Exemple 2 : tournoi à 6 équipes sans ex-aequo.

Class ^{nt}	Equipe	Nombre de points attribués
1	X	E = 0 ; B = 3 → 8 pts
2	Y	E = 0 ; B = 2 → 6 pts
3	Z	E = 0 ; B = 1 → 4 pts
3	P	E = 0 ; B = 0 → 2 pts

Exemple 3 : tournoi à 4 équipes sans ex-aequo.

L'organisation du tournoi veillera à limiter le nombre d'ex-aequo dans le classement.

REGLEMENT DES MATCHS

NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE

AU DEBUT DU MATCH

En début de match, chaque équipe devra présenter au moins 4 joueurs sur le terrain afin de pouvoir commencer à jouer. Dans le cas contraire, celle-ci sera considérée comme « forfait » (défaite).

PENDANT LE MATCH

Au cours du match, chaque équipe devra toujours être constituée d'au moins 3 joueurs sur le terrain. Si elle n'est plus capable de le faire pour cause de blessure ou d'expulsion de joueurs, celle-ci sera considérée comme « forfait » (défaite).

TEMPS DE JEU

Le temps de jeu d'un match dépend de la phase de jeu dans laquelle il se situe. Les durées de chaque match, et l'arrêt du chronomètre lors des interventions de l'arbitre, sont décidées par l'organisateur, mais doivent respecter les règles suivantes:

- ➔ Une période de jeu doit pas être inférieure à 5 minutes.
- ➔ La durée totale d'un match ne doit pas être inférieure à 10 minutes.
- ➔ La durée totale d'un match à élimination directe ne doit pas être inférieure à 15 minutes, et il doit comporter au moins 2 périodes.
- ➔ La durée totale de la finale ne doit pas être inférieure à 20 minutes, et elle doit comporter au moins 2 périodes. La durée des matchs d'un même niveau au sein d'une phase doit être identique (temps identique pour tous les quarts de finale, pour tous les matchs de poule, etc...).

FAUTES

FAUTES PERSONNELLES

Le nombre de fautes personnelles (pour un joueur unique) avant expulsion est variable suivant la durée totale du match :

- ➔ Pour les matchs de 10 à 20 minutes : 3 fautes
- ➔ Pour les matchs de 21 à 30 minutes : 4 fautes
- ➔ Pour les matchs de 31 à 40 minutes : 5 fautes

FAUTES D'ÉQUIPE

Le nombre de fautes d'équipes (pour l'ensemble de l'équipe) par période de jeu, avant application de la règle du lancer franc automatique est variable suivant la durée totale de la période de jeu :

- ➔ Pour les périodes de moins de 4 minutes : 2 fautes
- ➔ Pour les périodes de 5 à 6 minutes : 3 fautes
- ➔ Pour les périodes de 7 à 8 minutes : 4 fautes
- ➔ Pour les périodes de 9 à 10 minutes : 5 fautes

GESTION DES RÈGLES AVANCÉES

Ces règles pourront ou non être prises en compte suivant le choix de l'organisateur, des arbitres, et des moyens matériels à disposition. Il est néanmoins recommandé d'essayer de les mettre en place pour gagner en fluidité, et se rapprocher des règles du basketball standard.

PASSAGE DE LA BALLE PAR L'ARBITRE

Si ce choix est fait en début de rencontre, l'arbitre pourra réclamer que la balle passe systématiquement par lui lors d'une sortie de jeu, d'une faute, ou d'une violation. En revanche, il devra bien le faire respecter tout au long du match.

5 SECONDES POUR LA REMISE EN JEU DEPUIS LE CÔTÉ

Cette règle ne s'applique que lorsque la balle passe systématiquement par l'arbitre (cf. ci-dessus). Dans ce cas, la remise en jeu doit être réalisée par l'équipe en possession du ballon dans les 5 secondes. En cas de doute de l'arbitre, celui-ci privilégiera de laisser jouer.

8 SECONDES POUR LE PASSAGE DE LA LIGNE MÉDIANE

Dans ce cas, le passage de la ligne médiane doit être réalisé par l'équipe en possession du ballon dans les 8 secondes. En cas de doute de l'arbitre, celui-ci privilégiera de laisser jouer.

24 SECONDES EN ATTAQUE

Pour cette règle, deux solutions :

- ➔ Soit le terrain est équipé des compteurs nécessaires à la prise en compte de cette règle (compteur en vue pour l'équipe attaquante) auquel cas son application est simple.
- ➔ Dans le cas contraire, l'arbitre devra décider au jugé de ce temps de battement. Il privilégiera le jeu s'il a un doute, mais devra signaler cette violation lorsque l'équipe en attaque conserve trop longtemps la balle. Il devra annoncer distinctement la limite de « 5 secondes restantes », puis siffler en cas de dépassement de ce temps sans prise de tir.

COMPTAGE DES POINTS

OBJECTIFS DU COMPTAGE

TODO

METHODE CHOISIE

TODO

REGLE POUR LA CONSERVATION DES EQUIPES

TODO

CAS PARTICULIER D'EQUIPE NON-COMPTABILISEES

TODO