



## Vers le Basketball Règlement GS-CP



Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu 6 à 8 x 12 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p><b>Les paniers :</b> hauteur environ 1m50 pour les GS à 2m10 pour les CP</p> <p><b>Le ballon :</b> un ballon de basket-ball taille 3 et 5</p>	
Composition des équipes	3 joueurs sur le terrain (équipe de 4 à 6) Au cours de chaque match tout le monde joue.	
Durée des rencontres	<b>4' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)	
Points	Pour chaque match joué, <b>on comptabilise les points (paniers) marqués pendant le match</b> pour donner le gagnant du match (un point par panier). Toucher la cible (planche ou cercle) donne 1 point et marquer le panier donne 2 points (une seule marque par attaque jusqu'à ce que l'adversaire récupère la balle). Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. Pas de classement général.	
Règles du jeu	<p><b>L'engagement :</b> début de rencontre du milieu du terrain</p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panier marqué : départ de sa ligne de fond soit en passe soit en dribble</li> <li>- Ballon sorti : départ du point le plus proche de sortie de balle soit en passe soit en dribble</li> <li>- Violation : balle à l'autre équipe à l'endroit de la faute</li> </ul>	
Indication arbitrage	Arbitrage par l'adulte. Comptage des paniers par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe). L'arbitre est à l'extérieur du terrain et se positionne au niveau de la faute en désignant l'équipe qui doit avoir le ballon.	
Préconisation	Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque panier marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir Dribbler, dribbler à deux mains Tirer	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (tolérance de pas : 2 à 4) Dribbler, s'arrêter, recommencer (tolérance 2 à 3 fois) : règle de la « reprise de dribble »
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Attraper, tenir, pousser
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire
<b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise.	



## Vers le Basketball Règlement CE1-CE2



En rouge : évolution par rapport au règlement des GS/CP

Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu 10 x 16 m (adaptable en fonction du lieu)</p> <p><b>Les paniers :</b> hauteur 2m10 à 2m40</p> <p><b>Le ballon :</b> un ballon de basket-ball taille 5</p>	
Composition des équipes	<p>3 à 4 joueurs sur le terrain (équipe de 4 à 6)</p> <p>Au cours de chaque match tout le monde joue.</p> <p><b>L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</b></p>	
Durée des rencontres	<p><b>6' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
Points	<p>Pour chaque match joué, <b>on comptabilise les points (paniers) marqués pendant le match</b> pour donner le gagnant du match <b>auquel on ajoute les points du match (Victoire 3 points - Nul 2 points - Défaite 1 point)</b>.</p> <p>Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs.</p> <p><b>Panier à 2 points pendant les tournois.</b></p> <p>(Pour les apprentissages, afin de favoriser les lancers, possibilité de prendre en compte le panier marqué avec la planche en le valorisant par 1 point : une seule marque par attaque jusqu'à ce que l'adversaire récupère la balle).</p>	
Règles du jeu	<p><b>L'engagement :</b> début de rencontre du milieu du terrain <b>par un entre-deux. L'enfant doit envoyer le ballon dans son camp.</b></p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panier marqué : départ de sa ligne de fond par une passe (<b>pas de dribble possible</b>).</li> <li>- Ballon sorti : départ du point le plus proche de sortie de balle</li> <li>- Violation : balle à l'autre équipe à l'endroit de la faute</li> </ul>	
Indication arbitrage	<p><b>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les paniers (un sur chaque ligne de touche) ; arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges.</b> Comptage des paniers par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). <b>L'adulte remplit la fiche tournoi.</b></p> <p><b>Pour toute intervention de l'arbitre, les enfants gèrent eux-mêmes le ballon. L'adulte ne prend pas la balle.</b></p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque panier marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » ( <b>tolérance de pas : 2 à 3</b> )
Dribbler	Dribbler, s'arrêter, recommencer ( <b>tolérance 1 fois</b> ) : règle de la « reprise de dribble », <b>Dribbler à deux mains</b>
Tirer	
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Attraper, tenir, pousser
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire
<p><b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise. <b>Les fautes graves sont sanctionnées par une exclusion temporaire du joueur de 30''.</b></p>	



## Vers le Basketball Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

Conditions matérielles	<p><b>Le terrain :</b> surface de jeu <b>12 x 20 m</b> (adaptable en fonction du lieu), <b>zone de 2 m sous le panier</b></p> <p><b>Les paniers :</b> hauteur <b>2m40 à 2m60</b></p> <p><b>Le ballon :</b> un ballon de basket-ball taille 5</p>	
Composition des équipes	<p><b>4 à 5</b> joueurs sur le terrain (<b>équipe de 6 à 8</b>) Au cours de chaque match tout le monde joue. L'équipe sur le terrain est mixte (garçon-fille).</p>	
Durée des rencontres	<p><b>8' par match</b> sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi)</p>	
Points	<p>Pour chaque match joué, <b>on comptabilise les points (paniers) marqués pendant le match</b> pour donner le gagnant du match : en tournoi, la valeur du panier est 2 points et <b>un panier marqué avant la ligne médiane ne compte pas.</b> (Pendant les apprentissages, afin de valoriser le lancer plus lointain, il est possible de comptabiliser le panier marqué dans la zone délimitée sous le panier donne 1 point et au-delà 2 points.) <b>Victoire 4 points - Nul 2 points - Défaite 1 point.</b> Pour un tournoi, cumul des points totaux de tous les matchs. <b>En cas d'équipe exæquo en tournoi, départager selon le goal-average.</b></p>	
Règles du jeu	<p><b>L'engagement :</b> début de rencontre du milieu du terrain <b>par un entre-deux. Les enfants sont répartis autour de l'entre-deux.</b></p> <p><b>La remise en jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Panier marqué : départ de sa ligne de fond par une passe</li> <li>- Ballon sorti et violation : départ du point le plus proche à l'extérieur du terrain <b>par une passe</b></li> </ul>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage à trois : <b>deux enfants</b> pour les sorties de ballon et les paniers (un sur chaque ligne de touche), <b>un autre pour</b> les fautes et les litiges, <b>recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo.</b> Comptage des paniers par un enfant <b>avec un arbitre qui compte les bonus</b> (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). <b>Un enfant</b> remplit la fiche de tournoi. <b>Pour toute intervention de l'arbitre, les enfants gèrent eux-mêmes la remise en jeu.</b></p>	
Préconisation	<p>Afin de favoriser le temps de jeu pour tous les enfants, à chaque panier marqué au moins un remplaçant rentre sur le terrain pour chacune des équipes. Ceci peut aussi se faire toutes les minutes.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Lancer, réceptionner, faire des passes Courir Dribbler Tirer	Courir avec le ballon sous le bras « règle du marcher » (pas de <b>tolérance de pas</b> ) Dribbler, s'arrêter, recommencer ( <b>pas de tolérance</b> ) : règle de la « reprise de dribble », Dribbler à deux mains
Faire obstacle à la progression de l'adversaire.	Attraper, tenir, pousser, <b>faute flagrante volontaire</b>
Intercepter les passes	Arracher le ballon des mains de l'adversaire
<p><b>Les sanctions :</b> toute faute est sanctionnée par une remise de la balle à l'adversaire, à l'endroit où elle a été commise. <b>Toute faute flagrante : exclusion temporaire du joueur de 30''.</b></p>	

### Exemple de fiche de score CM1- CM2

Equipes Poule de 4	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour marque sous panier, croix pour marque au-delà) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt						Total	Classement
		1	2	3	4	5	6		
A : .....	Panier		■		■		■		
	Points match		■		■		■		
B : .....	Panier		■	■		■			
	Points match		■	■		■			
C : .....	Panier	■			■	■	■		
	Points match	■			■	■	■		
D : .....	Panier	■		■				■	
	Points match	■		■				■	

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

Equipe Poules de 5	Calculs	Ordre des matchs et score (barre pour marque sous panier, croix pour marque au-delà) Victoire 4 pt, match nul 2 pt, Défaite 1 pt										Total	Classement
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
A : .....	Panier		■		■	■		■		■	■		
	Points match		■		■	■		■		■	■		
B : .....	Panier		■	■		■	■		■	■			
	Points match		■	■		■	■		■	■			
C : .....	Panier	■		■		■		■	■		■		
	Points match	■		■		■		■	■		■		
D : .....	Panier	■		■	■		■	■		■			
	Points match	■		■	■		■	■		■			
E : .....	Panier	■	■		■		■		■		■		
	Points match	■	■		■		■		■		■		

Case blanche : équipes qui jouent – Case grise : arbitrage – Case noire : repos

GS/CP	CE1/CE2	CM1/CM2
<p>Arbitrage par l'adulte Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe)</p>	<p>Arbitrage de deux enfants ensemble pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche); arbitrage de l'adulte pour les fautes et les litiges. Comptage des buts par les enfants (ex : cumul de bouchons dans un seau d'équipe puis ajout des points de match selon le gain, le nul ou la défaite). L'adulte remplit la fiche tournoi.</p>	<p>Arbitrage à trois : deux enfants pour les sorties de ballon et les buts (un sur chaque ligne de touche), un autre pour les fautes et les litiges, recours à l'adulte si litige pour une faute style demande vidéo. Comptage des buts par un enfant avec un arbitre qui compte les bonus (ex : notation des points sur une fiche résultat préconçue). Un enfant remplit la fiche de tournoi.</p>
<p><b>Travail pédagogique au niveau de l'arbitrage</b> <b>Progression de travail avec les élèves</b></p>		
	<p>Postulat que les élèves savent repérer correctement qu'il y a eu point.</p>	<p>Postulat que les élèves savent arbitrer les sorties de balle et les points marqués. Les élèves ont déjà vécu le rôle de juge de touche et de point. Ceux qui se sentent les plus à l'aise arbitrent sur le terrain.</p>
<p><b>Objectif : donner le point à la bonne équipe</b> 1. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui marque.  2. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves qui s'occupent d'une équipe sont placés du côté du terrain où l'équipe marque. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même couleur). L'arbitre annonce simplement qu'il y a but et désigne là où il y a eu but.  3. Les élèves comptent les buts lorsque l'arbitre les annonce. Ils retrouvent l'équipe qui a marqué. Les élèves sont au milieu du terrain. Les élèves place un bouchon dans le seau de l'équipe de la couleur (aide avec des bouchons de la même</p>	<p><b>Objectif : repérer le lieu de sortie de la balle</b> 1. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre annonce la couleur de l'équipe qui doit avoir la balle : ex « sortie, bleue ».  2. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur longueur (ils se placent au niveau de la sortie). L'arbitre montre le sens du jeu pour désigner l'équipe qui doit avoir la balle.  <b>Objectif : repérer quelle équipe a sorti la balle</b> 3. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur. L'arbitre annonce « sortie » et montre le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.  <b>Objectif : associer le repérage de l'équipe qui a sorti la balle et</b></p>	<p><b>Objectif : Repérer la faute de jeu</b> 1. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.  2. Un élève arbitre les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes sur l'adversaire.  <b>Objectif : Repérer la faute sur l'adversaire</b> 3. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot...). Un seul élève siffle. L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.  4. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au</p>

<p>couleur).</p> <p>L'arbitre annonce simplement qu'il y a but.</p> <p><b>Objectifs : observer que la balle donne le point et donner le point à la bonne équipe</b></p> <p>4. Les élèves comptent les buts lorsqu'un camarade les annonce. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p> <p>5. Les élèves comptent les buts après qu'ils les aient eux-mêmes annoncés. L'arbitre annonce valide auprès des élèves compteurs s'il y a but.</p>	<p><b>le lieu de sortie</b></p> <p>4. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ».</p> <p>L'arbitre montre uniquement le lieu de celle-ci. Il valide la décision de l'élève.</p> <p>5. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p><b>Objectif : associer le jugement de touche et le jugement du point</b></p> <p>6. Deux élèves, un pour chaque moitié de terrain dans le sens de la longueur et ceci pour les deux longueurs, annoncent l'endroit de sortie du ballon sur leur secteur (ils se placent au niveau de la sortie), annoncent l'équipe qui doit jouer la balle. Les deux élèves placés du côté d'un but annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision du ou des deux élèves.</p> <p>7. Deux élèves, un pour chaque longueur de terrain, annoncent la sortie et l'équipe qui doit avoir la balle sur leur longueur « sortie, bleue ». Ils montrent aussi le lieu de sortie de la balle. Les deux élèves annoncent la marque et indiquent l'équipe qui doit avoir la balle : ex « but équipe verte, balle aux bleus ».</p> <p>L'arbitre valide la décision de l'élève.</p> <p><b>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</b></p>	<p>foot..).</p> <p>L'arbitre adulte ne juge que les fautes de jeu.</p> <p><b>Objectif : associer la faute de jeu et la faute sur l'adversaire</b></p> <p>5. Deux élèves en même temps arbitrent les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>6. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours et peut intervenir quand il le souhaite.</p> <p>7. Un élève arbitre les fautes sur l'adversaire (pousser, tirer le maillot, prendre le ballon des mains au hand, croche pied au foot..) et les fautes de jeu (ex : main en foot, raffut en rugby, reprise de dribble en basket ou marcher en hand...). Un seul élève siffle.</p> <p>L'arbitre adulte est un recours mais uniquement sur demande vidéo.</p> <p><b>Objectif : juger la touche et identifier et prendre en compte la valeur du point marqué</b></p> <p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket le fait de toucher le panier ou marquer pour une marque</p>
--	--	--

	<p>8. L'élève saura attribuer le nombre de points selon la caractéristique de l'action (au basket sur le fait de toucher le panier ou de marquer pour une marque maximale par attaque ; marque bonus en fonction du lieu de tir en hand).</p>	<p>maximale par attaque ; marque bonus sur nombre de passes en hand et en foot ; marque bonus en rugby pour lieu de l'essai, point de pénalité pour faute grave caractérisée en foot)</p> <p><b><u>Le recours à la vidéo</u></b></p> <p>Dans tous les cas, l'élève qui arbitre au milieu a le droit de faire un recours vidéo. Ce recours permet d'obtenir l'avis de l'adulte. Pour cela il place ses doigts en carré signifiant un écran et va voir l'adulte.</p>
--	---	--