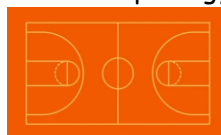


Règles de mini-basketball

Ligue Minipop

Dans notre ligue, une équipe doit être composée d'un **minimum de dix joueurs**. Si toutefois une équipe manque de joueurs lors d'une partie, il est possible de refaire jouer un joueur deux fois de suite, mais c'est l'entraîneur de l'autre équipe qui aura le loisir de choisir lequel. Et ce, surtout si les deux équipes sont de force égale ou similaire.

Les parties seront disputées à **cinq contre cinq**. L'équipe qui a un très petit gymnase pourrait décider que la partie se jouera à quatre contre quatre.



Dans le mixte, les filles et les gars jouent en alternance. L'équipe locale décide qui va commencer la partie.

Une fille peut jouer sur la ligne de garçon, mais le contraire n'est pas permis.



L'entre-deux doit être fait au centre à chaque période. On change de côté pour marquer après la demie. Il est suggéré de se placer comme le chiffre 5 sur un dé à jouer **MAIS CE N'EST PAS OBLIGATOIRE**.

Il est recommandé de se placer de façon à ce que son équipe compte en face de son banc en deuxième demie.



Un panier vaut deux points et un lancer franc vaut un point.

Les trois points ne sont pas comptabilisés dans la ligue de mini-basket.



Les « dunks » sont interdits.

Lorsqu'un écart de **trente points** sépare les deux équipes présentes, il est suggéré à l'équipe meneuse de jouer une défensive mi-terrain après discussion avec l'autre entraîneur. **De plus, il faudra retirer le panneau de pointage.**



Il y aura des tirs de pénalité lors d'un lancer au panier ou d'un "lay up". Si un joueur se fait accrocher dans son mouvement de lancer et à partir du premier pas de "lay up", il y aura tir de pénalité. **Un seul tir si le lancer de départ est réussi et deux tirs si le lancer a été manqué.**



Un joueur a droit à cinq fautes avant expulsion. Une équipe qui obtient cinq fautes dans un quart (2 périodes de 5 min) il y aura deux tirs de bonus avec alignement comme une faute normale. **Au quart suivant, les fautes de joueurs restent, mais les fautes d'équipe retombent à zéro, donc plus de bonus.**



Les parties seront composées de quatre quarts de dix minutes, en temps continu, avec une pause d'environ trois à cinq minutes à la demie. **Durant tous les quarts, les changements de joueurs se feront aux cinq minutes.**



Le temps s'arrête simplement lors de lancers-francs, blessures, discussion avec l'arbitre et temps d'arrêt. En d'autres temps, le **temps n'arrête pas.**

La ligne fait partie de l'extérieur. Alors un joueur en sortie de ballon peut mettre le pied sur la ligne sans la dépasser et c'est correct.



SI UNE PARTIE SE DÉROULE DANS UN PETIT GYMNASE AVEC PEU D'ESPACE, on doit laisser plus de place pour sortir le ballon. On avise les joueurs de se reculer ou on laisse la possibilité de poser un pied dans le terrain.

Advenant une blessure et que le joueur doit sortir, l'entraîneur devra le remplacer par un joueur qui n'était pas sur le jeu à la dernière présence. Advenant que la partie est serrée et que ce n'est pas possible de faire jouer une nouvelle personne par manque de joueur, l'entraîneur de l'autre équipe pourra décider du joueur qui pourra le remplacer.



En cas de bris d'égalité, il y aura une **prolongation de trois minutes à temps continu avec les joueurs en place. Une deuxième prolongation de trois minutes si nécessaire avec de nouveaux joueurs.**



Deux temps morts sont accordés par équipe à la première demie et deux autres temps morts seront accordés à la deuxième demie. Les temps morts durent une minute environ. En cas de prolongation, un temps mort supplémentaire par équipe est accordé.



La défensive homme à homme est obligatoire à partir du milieu et on accepte aussi le tout terrain, mais on ne doit pas faire de trappe ou de double volontairement. L'homme à homme est vu ou défini comme la tague. On surveille un joueur à une distance de bras.

Règle du respect de la défense individuelle (Homme à homme)

- **Principe général** : La défense de zone est strictement interdite. Chaque joueur doit en tout temps défendre sur un adversaire direct. Les comportements suivants sont considérés comme des infractions :
 - S'engager dans une défense de zone ;
 - Se placer au milieu du terrain sans marquer personne en particulier ;
 - Abandonner son joueur pour en défendre un autre. **Évidemment qu'il est possible de venir en aide lorsque son coéquipier s'est fait dépasser par son adversaire. Le principe est : ON NE SE PLACE PAS EN AIDE, MAIS ON VIENT EN AIDE.**
- **1re infraction (Avertissement)** : Lorsqu'un joueur ne respecte pas le principe, de l'homme à homme pour la première fois, l'arbitre interrompt le jeu et lui donne un avertissement verbal. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe attaquante.

- **2e infraction (Faute technique)** : Si le même joueur commet une seconde infraction au cours de la partie, il obtient une faute :
 1. Une **faute technique** lui est directement imputée.
 2. Cette infraction est comptabilisée comme **deux fautes** au joueur sur la feuille de pointage (l'infraction de zone + la faute technique).
 3. **L'équipe adverse bénéficie d'un lancer franc, suivi d'une remise en jeu au milieu du terrain (ligne centrale).**



Il est aussi possible de donner une faute anti-sportive. Celle-ci donne deux lancers francs et la reprise du ballon à l'équipe adverse.

La règle de 3 secondes dans la bouteille ne s'applique pas, mais **ON VEUT QUE LES ENTRAÎNEURS NE PLACENT PAS VOLONTAIREMENT LEUR GRAND JOUEUR EN ATTAQUE OU EN DÉFENSE PLUSIEURS SECONDES POUR PROFITER DE LA RÈGLE !!!**



Il n'est pas possible d'enlever ou de taper le ballon du joueur en possession. Par conséquent, il est possible d'enlever le ballon d'un joueur qui dribble. Attention aux fautes !!

L'arbitre est vu un peu comme une personne qui dirige la circulation et doit sévir lors d'infraction. Le rôle de l'entraîneur est de gérer, encadrer son équipe, prendre des temps morts et les moyens pour aider à ce que tout se déroule bien. **Dans le cas où il n'y a pas d'arbitre assigné, c'est de l'auto-arbitrage seul ou à deux.**



L'entraîneur de l'équipe locale doit envoyer les résultats à Luc Cyr. S'il y a déplacement d'une partie, il est important d'aviser Luc, Kevin et/ou l'arbitre. Nous avons un grand secteur et c'est désagréable de se déplacer pour rien.

Voici le lien du site de le ligue : <https://minipop.e-monsite.com/>

Bonne saison !

