

REGLEMENT DE LA BALLE AU CAPITAINE – C.E.2

ORGANISATION MATERIELLE DU JEU

- 1 terrain de Basket, comprenant une zone interdite (3 mètres de distance entre le capitaine et la limite de la zone) et une surface délimitée pour le capitaine.
- 1 ballon en jeu
- * 4 équipes de 7 joueurs (**dont le capitaine**).

BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible en envoyant directement la balle au capitaine de l'équipe.

DEROULEMENT DU JEU

- la mise en jeu se fait au centre du terrain.
- l'engagement s'effectue avec un lancer-basket,
- un point est marqué par une équipe lorsque celle-ci réussit à donner directement la balle à son capitaine sans commettre de faute,
- l'équipe gagnante est celle qui a le plus de point à l'issue de la partie,
- après un point, la remise en jeu se fait au milieu de la ligne de la zone interdite, sans interception de l'équipe adverse pour la première passe.

REGLEMENT

- **IL Y A FAUTE ET REMISE EN JEU EN TOUCHE PAR LES ADVERSAIRES DANS LES CAS SUIVANTS :**
- → quand un joueur se déplace avec la balle dans les mains (**selon les propres estimations de l'arbitre**).
- → quand le porteur du ballon sort en touche.
- → quand le porteur du ballon en phase offensive pénètre dans la zone interdite de l'équipe adverse.
- → quand le porteur du ballon en phase défensive recule dans sa propre zone interdite.
- → lorsqu'un joueur fait sortir la balle du terrain
- → en cas de faute du joueur sur l'adversaire (contact, jeu dangereux ...)
- → lorsqu'un défenseur fait sortir la balle au-delà de la zone interdite, le corner se fait au coin de la zone interdite et de la touche.

IL Y A ENTRE-DEUX SUR LE LIEU DU LITIGE DANS LES CAS SUIVANTS

- → lorsque deux joueurs récupèrent et tiennent la balle en même temps
- → lorsque deux joueurs font sortir la balle en même temps (ou que l'arbitre a du mal à déterminer la responsabilité de l'un ou de l'autre joueur)
- → s'il y a désaccord entre les deux arbitres
→ si la balle sort par la ligne de fond, la remise en jeu s'effectue au centre de la zone interdite (comme lorsqu'un point a été marqué).

INTERDICTION DE PRENDRE LA BALLE DANS LES MAINS D'UN JOUEUR LA BALLE DOIT FRANCHIR LA LIGNE MEDIANE AVANT D'ETRE ADRESSEE AU CAPITAINE

***NOTA :** Pour les classes n'ayant pas 28 joueurs, prendre les capitaines des autres équipes pour compléter la 4^{ème} équipe.

1 victoire = 4 points
1 match nul = 2 points
1 défaite = 1 point