



AFRO TECHNIQUE
MAGAZINE N° 57
AVRIL - MAI - JUIN 2019



FIBA
We Are Basketball

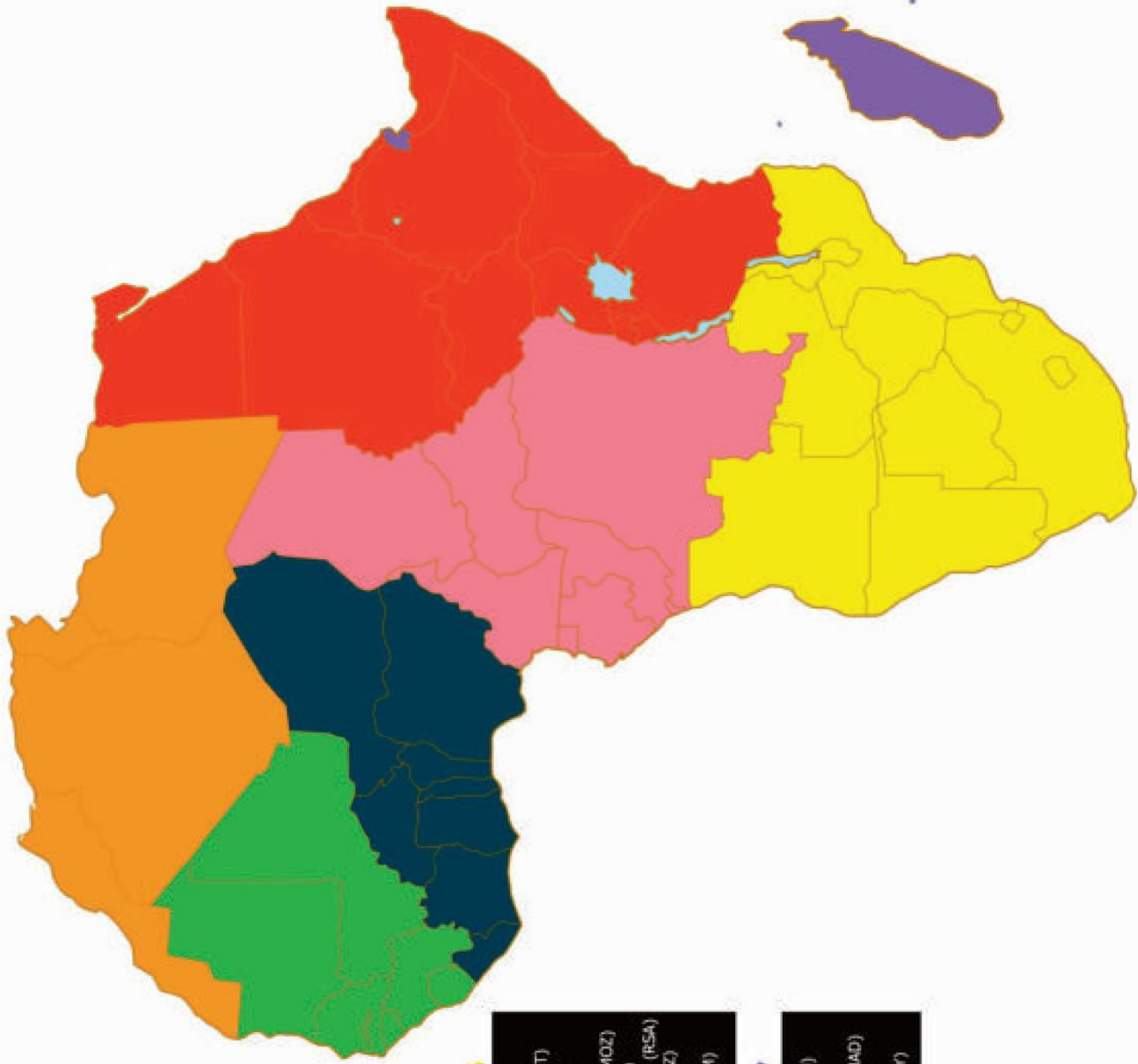


**TRAUMATOLOGIE DU
GENOU DU SPORTIF**

A. HATIM
DU MINI-BASKET
EN GENERAL

NOUREDDINE TABOUBI
PRINCIPES UNIVERSELS
DE BASE DE BONNE
GOUVERNANCE

MATHURIN N'GUESSAN
INTERPRÉTATIONS OFFICIELLES
RÈGLES DU BASKETBALL 2018
VALIDÉ À COMPTER
DE LA SAISON 2018-2019



ZONE 1

- . Algérie (ALG)
- . Libye (LBA)
- . Maroc (MAR)
- . Tunisie (TUN)

ZONE 2

- . Cap Vert (CPV)
- . Gambie (GAM)
- . Guinée (GUI)
- . Guinée - Bissau (GBS)
- . Mali (MLI)
- . Mauritanie (MTN)
- . Sénégal (SEN)
- . Sierra Leone (SLE)

ZONE 3

- . Bénin (BEN)
- . Burkina Faso (BUR)
- . Côte d'Ivoire (CIV)
- . Ghana (GHA)
- . Libéria (LBR)
- . Niger (NIG)
- . Nigeria (NGR)
- . Togo (TOG)

ZONE 4

- . Cameroun (CMR)
- . Centrafrique (CAF)
- . Tchad (CHA)
- . Rép. Dem. du Congo (COD)
- . Guinée Equatoriale (EQ)
- . Gabon (GAB)
- . République du Congo (CGO)
- . Sao Tomé & Príncipe (STP)

ZONE 5

- . Burundi (BDI)
- . Egypte (EGY)
- . Erythrée (ERY)
- . Ethiopie (ETH)
- . Kenya (KEN)
- . Rwanda (RWA)
- . Somalie (SOM)
- . Soudan du Sud (SSD)
- . Soudan (SUD)
- . Tanzanie (TAN)
- . Ouganda (UGA)

ZONE 6

- . Angola (ANG)
- . Botswana (BOT)
- . Lesotho (LES)
- . Malawi (MAW)
- . Mozambique (MOZ)
- . Namibie (NAM)
- . Afrique du Sud (RSA)
- . Swaziland (SWZ)
- . Zambie (ZAM)
- . Zimbabwe (ZIM)

ZONE 7

- . Comores (COM)
- . Djibouti (DJI)
- . Madagascar (MAD)
- . Maurice (MRI)
- . Seychelles (SEY)



DIRECTEUR DE PUBLICATION
Dr Alphonse BILÉ
PRESIDENT DU CONSEIL MEDIA
Abdellatif HATIM
RESPONSABLE COMMUNICATION
Lamine BADIANE
REDACTEUR EN CHEF
Ali BOUKARI
E-mail: ali.boukari@fiba.com
REDACTEURS
Abbas DIOP, Dr. Roland KOUAME,
Noureddine TABOUBI
TRADUCTION
Ali Boukari, Olivier Kambiré
INFOGRAPHIE
HENNEKA Création
CREDITS PHOTOS
Vianney Thibaut - Pap Amar Ndiaye - Mauro
Mxombe - FIBA
COMITE DE LECTEURS
Yacouba YIRA, Mathurin N'GUESSAN
TIRAGE
1000 copies
PERIODICITE: TRIMESTRIEL
FIBA et FIBA Afrique ne sont nullement responsables pour les opinions exprimées dans les articles. Les Fédérations Nationales et leurs affiliés peuvent reproduire une partie ou le magazine entier pour leur usage interne, mais ne doivent vendre aucune partie ou le magazine entier à un éditeur extérieur sans l'autorisation écrite de la FIBA Afrique. Toute information publiée dans ce magazine est produite à titre de nouvelles uniquement et ne saurait être utilisée pour violer toute disposition légale nationale ou internationale.
IMPRESSION
Le Caire (Egypte)
FIBA - Bureau Régional Afrique



Introduit en Afrique au milieu du xxe siècle par les missionnaires et l'administration coloniale, le Basket-ball est aujourd'hui le deuxième sport le plus pratiqué en Afrique.

Depuis le début et surtout avec l'indépendance de nos pays, le nombre de jeunes amateurs de cette discipline n'a cessé d'augmenter et de s'amplifier.

Les raisons sont d'une part, le plaisir et les bienfaits que procure ce jeu et, d'autre part, l'implication des Ministères des sports, et de l'Education Nationale des pays africains dans leur politique d'investir dans le sport en faveur de la jeunesse.

Au même titre que les autres sports de masse, le Basket-ball a fait son entrée dans les écoles et a permis à un grand nombre d'enfants africains de se divertir, de se former et de faire carrière, pour certains.

Le Mini-basket a fait partie au début des indépendances, des moyens et principes d'initiation et de formation de jeunes basketteurs. Malheureusement depuis plus d'une décennie, nous constatons une baisse d'intérêt et un net ralentissement de ces politiques de développement qui ont permis à plusieurs jeunes Basketteurs Africains de réaliser leurs rêves.

Malgré les efforts des Fédérations Nationales pour freiner ce recul et compenser ce déclin d'intérêt, la formation des plus jeunes (5-12 ans) semble pâtir. Un fait est certain, depuis un certain temps, cette formation perd de son rythme et de son dynamisme.

PRÉFACE

C'est pourquoi, il est indispensable de replacer cette catégorie d'âge au centre de nos intérêts. Il faut donc réinvestir dans le Mini-Basket, connu mondialement comme mouvement et espace de prédilection pour la formation et l'éducation des enfants. L'IBF, la Fondation Internationale de la FIBA, et FIBA Afrique s'inscrivent dans cette perspective et ont déjà donné le ton avec l'organisation, en 2018, de deux forums sur le Mini-Basket africain. Pour incarner encore plus son engagement, FIBA Afrique a créé un Conseil pour le développement de cette pratique. A ce titre et dans ce même cadre, le document que je préface, répond à ce besoin de replacer le Mini-Basket au-devant de la scène sportive africaine, en présentant ses multiples facettes.

Notamment : la formation, l'éducation, et l'épanouissement des enfants. Car, au-delà de son aspect purement sportif, le Mini-Basket est à appréhender comme l'un des moyens appropriés pour leur éducation. C'est un outil pédagogique qui leur donne une chance de contribuer de manière significative à leur développement personnel. Dans un autre registre, le document traite également de la situation du Mini dans le continent africain. Il propose certaines pistes de réflexion sur les actions à entreprendre et les moyens à mettre en œuvre pour aider à le redynamiser. Aussi, il est recommandé à tous les acteurs de la scène sportive africaine qui aspirent à ancrer la pratique du Mini-Basket dans notre Continent.

Par Alphonse Bilé,
Directeur Régional de FIBA Afrique

SOMMAIRE

BON A SAVOIR	4 - 7
SERVIR L'INTERET DES JOUEURS	
BULLETIN DES ENTRAINEURS	8 - 12
DU MINI-BASKET EN GENERAL	Par A. Hatim
BULLETIN DES ARBITRES	13 - 16
RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2018 VALIDE À COMPTER DE LA SAISON 2018-2019 PAR MATHURIN N'GUESSAN	Par Mathurin N'GUESSAN
BULLETIN MÉDICAL	17 - 20
TRAUMATOLOGIE DU GENOU DU SPORTIF: CAS SPECIFIQUE DE L'ENTORSE DU GENOU PAR DR ROLAND KOUAMÉ	Par Dr Roland Kouamé
GESTION ADMINISTRATIVE	21-23
PRINCIPES CLÉS DE LA BONNE GOUVERNANCE	Par Noureddine TABOUBI
TRIBUNE LIBRE	24
SOLIDARITE OLYMPIQUE	Par FIBA.basketball
QUESTIONS- REPNSES	25 - 26
VRAI OU FAUX	

SERVIR L'INTERET

Comment le Nouveau système de compétition de la FIBA réduit la charge sur les joueurs

Le nouveau système de compétition et le nouveau calendrier ont été conçus non seulement pour permettre au basketball d'atteindre son plein potentiel, mais aussi pour diminuer les contraintes sur les joueurs. Sous l'ancien système, les joueurs majeurs pouvaient parfois enchaîner directement avec des engagements en équipe nationale au sortir d'une saison en club longue et contraignante.

Le basketball, ce sont les joueurs avant tout. Ce sont eux qui remplissent les salles, rassemblent des audiences TV, génèrent des revenus et servent de source d'inspiration pour les jeunes.

Un été libre lors de chaque cycle

Dorénavant, et pour la première fois, les joueurs pourront bénéficier

tous les quatre ans d'un été libre de tout engagement avec leurs équipes nationales. De plus, ils auront au moins un mois entier de congé durant les années de Coupes du Monde FIBA et de Coupes continentales.

Temps de préparation réduit - Moins de matches, moins de blessures

La FIBA estime que le nouveau système de qualification pour les tournois majeurs entraînera une diminution claire de la charge sur les joueurs, avec une moyenne à l'échelle mondiale de -26%. Ceci est dû au fait que le temps de préparation pour les matches qualificatifs sera drastiquement réduit.

En conséquence, le risque de blessures - préoccupation majeure de la FIBA et des joueurs - sera d'autant moins grand.

DES JOUEURS

COMMENT ÇA MARCHE

Le temps de préparation est désormais limité à 28 jours (4 semaines) avant chaque événement majeur (Coupe du Monde FIBA, Jeux Olympiques et Coupes continentales). Auparavant, il était de 5 semaines.

Au cours des phases qualificatives, les fenêtres de novembre (2017-2018), de février (2017-2018) et de juin (2018) verront les joueurs rejoindre leurs équipes nationales pour seulement deux jours d'entraînement avant de disputer les matches.

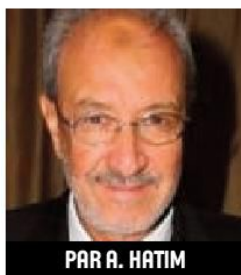
Seule la fenêtre de septembre 2018, qui survient après une période de vacances pour les joueurs, durera le nombre de jours de préparation maximum, soit 14.

Comme le nouveau système de qualification permet des changements dans les effectifs d'une fenêtre à l'autre, la charge de travail pourra être répartie entre un plus grand nombre de joueurs.

Et comme les matches seront joués au cours de fenêtres tout au long de l'année, plus de joueurs auront une chance de porter le maillot de leur équipe nationale respective. Ceci signifie plus d'occasions de progresser et de se faire remarquer.

Toutes ces nouvelles opportunités permettront aux jeunes joueurs d'un plus grand nombre de pays de jouer au niveau international, ce qui sera très profitable pour les plus petites nations qui pourront ainsi en profiter pour se développer. Plus il y aura de matches compétitifs, plus la qualité de jeu augmentera.

L'absence de joueurs NBA lors de deux des fenêtres qualificatives représente une belle opportunité à saisir par les autres joueurs talentueux pour briller en équipe nationale, développant par la même occasion une toute nouvelle génération de futures stars du basketball.



PAR A. HATIM

Le Mini-Basketball est à considérer comme une étape et une période de préparation pour l'initiation et le transfert plus tard des enfants au Basketball. C'est un outil pédagogique d'éducation et de vocation des enfants qui doit leur offrir un environnement

bienveillant et un espace convivial pour qu'ils puissent aimer le jeu et acquérir un enseignement de qualité.

La philosophie est simple : adapter la version «adulte» du Basketball afin de permettre aux enfants de mieux développer leurs habiletés physiques, mentales et techniques. C'est ainsi que le Mini-Basket peut permettre d'offrir aux enfants une expérience de qualité parce que le jeu convient à leur âge ainsi qu'à leurs capacités, ce qui leur permet de se passionner à chaque étape de leur progression dans le sport.

DU MINI-BASKET EN GENERAL

Il y a aussi moins de règlements et ceux-ci sont intégrés progressivement au fur et à mesure que le niveau d'habileté des enfants et leur compréhension du jeu s'améliorent.

1. : LES OBJECTIFS DU JEU

Les objectifs principaux du Mini-Basketball peuvent se résumer ainsi :

Développer l'esprit d'équipe, le partage,
Apprendre à évoluer dans le respect des règles,
Améliorer la connaissance de l'espace et la gestion du temps,
Aider à mesurer les performances et les formuler,
Pratiquer dans un esprit de loyauté et de camaraderie.

2. : LA PHILOSOPHIE DU JEU

Pour résumer un peu la philosophie du Mini-Basket,



on peut citer ce qu'en dit René Lavergne, l'un des fondateurs du mouvement et l'un des défenseurs acharnés des principes de cette activité :

«Le Mini-Basket essaie d'atteindre l'éducation sportive en cherchant à éveiller et à mettre en lumière les forces créatives de l'enfant, trop souvent insoupçonnées ou négligées, en développant l'aptitude à la compétition par une formation basée sur la psychomotricité, en maintenant cette compétition dans le cadre éducatif et en maîtrisant l'agressivité qui est trop souvent la règle, en travaillant la technique dans le cadre du jeu et en apprenant à vivre en équipe, en société.

Le Mini-Basket est un jeu fait pour les enfants, qu'on ne doit pas considérer comme des réductions d'adultes mais avec leur propre spécificité, et il doit rester leur jeu qui se veut compétition et éducation.

Le Mini-Basket, ne refuse pas la compétition. En effet, elle est une motivation importante permettant à l'enfant d'acquérir des

qualités qui lui serviront dans la vie et, également, une source inépuisable d'enseignements pour une meilleure connaissance de l'enfant. Par contre, nous rejetons tout ce qui est opposition brutale, exaltation de la victoire à tout prix et recherche du vedettariat. Nous voulons faire de la compétition un moyen d'éducation en l'adaptant à l'enfant en en faisant son jeu et non celui des adultes, un moyen d'éducation et non un but en soi. C'est ainsi que nous ne voulons pas que des jeunes soient rejetés parce qu'ils ne sont pas assez bons, assez compétitifs, le club devant donner à chaque enfant, quelles que soient ses capacités, la possibilité de se réaliser soit en tant que joueurs soit en tant que jeune cadre.

Nous ne voulons pas que des dirigeants exaltés, excités, traumatisent les enfants ou leur donnent de mauvaises habitudes. Nous ne voulons pas que la santé physique et morale de l'enfant soit sacrifiées, que les enfants soient manipulés et ne soient que des machines à concourir.



Ainsi dans le Mini-Basket, nous cherchons à donner aux jeunes une formation de base qui leur permette d'aborder au mieux en basket-ball, ou dans un autre sport, la compétition des adultes et de se préparer à la vie, tout en évitant les dangers d'une spécialisation précoce trop poussée, aboutissant entre autres à un phénomène de saturation sportive qui conduit les jeunes à abandonner la pratique des activités physiques.

Nous voudrions que les dirigeants sportifs comprennent que les enfants ne sont pas de petits hommes, qu'ils ont leurs caractères propres et que les éduquer, c'est aider à leur développement personnel, et pas seulement technique, c'est leur faire sortir d'eux-mêmes pour leur permettre de se réaliser et non de leur imposer des contraintes. Le Mini-Basket le permet.»

3. : LES TRANCHES D'ÂGES

Le Mini-Basketball initie les jeunes de 6 à 11 ans à la vie sportive en général, et au basket-ball en particulier. Les différentes tranches d'âge sont:

U8: filles et garçons âgés de 6, 7 et 8 ans. Les équipes peuvent être mixtes.

U10: filles et garçons âgés de 9 et 10 ans. Les équipes peuvent être mixtes.

U12 filles et U12 garçons: Les filles et garçons âgés de 11 et 12 ans.

4. : UN MATÉRIEL ADAPTÉ

La version «adulte» du Basketball se joue avec un plus gros ballon, sur tout le terrain et avec des paniers dont la hauteur est de 3,05 mètres.

Au Mini-Basket, le matériel est adapté aux enfants :

Ballons de taille 4 (5 - 7 ans), taille 5 (8 - 9 ans) car leur petite taille et leur faible poids leur permettent de le prendre en main et de se familiariser à sa texture particulière,

Des paniers ajustables en hauteur.

Taille du ballon et hauteur des paniers:

Catégorie d'âge	Taille du Ballon	Hauteur du panier
U 8	4	1,80 m
U 10	5	2,40 m
U 12	5	2,60 m



5. : DIMENSIONS DU TERRAIN

Catégorie d'âge	Dimension du Terrain
U 8	18 x 10m ou 16 x 9m
U 10	22 x 12m ou 20 x 11m
U 12	28 x 15 m, 26 x 14m, ou 24 x 13m

Les lignes du terrain sont les mêmes que celles tracées sur un terrain de Basket-ball normal avec les différences suivantes:

Chez les U 8, la ligne de lancer franc est tracée à 3 m du panneau;

Chez les U 10, la ligne de lancer franc est tracée à 3,50 m du panneau;

Chez les U 12, la ligne de lancer franc est tracée à 4 m du panneau.

Les lignes et la zone de panier à trois points ne sont pas utilisées même si elles sont tracées sur le terrain.

6. : RÈGLES DE JEU

Code de jeu

Le code de jeu est rédigé à partir de 4 règles de base :

1. : la sortie de balle,
2. : le dribble,
3. : le marcher,
4. : le contact.

Fair play

Les entraîneurs veilleront à ce que les enfants serrent la main de leurs adversaires, des moniteurs et des officiels (arbitre, officiels de la table de marque...) avant et au terme de la rencontre. Les joueurs des deux équipes se placent en ligne face à la table de marque. Les arbitres se placent au milieu entre les deux équipes et les entraîneurs se placent aux extrémités de la ligne ainsi formée. Au signal de l'arbitre, l'équipe qui reçoit, entraîneur compris, se déplace et chacun va serrer la main à tous les autres participants de la rencontre.

Le moniteur

Le moniteur de Mini-Basket est avant tout un éducateur. Il est le responsable de l'équipe et de ses joueurs. Il donne des conseils aux joueurs du bord du terrain, tranquillement et avec le sens de l'entraide et de l'amitié.



Il doit veiller à ce que tous ses joueurs participent dans le match et s'épanouissent en jouant. Il veille en permanence à ce que le jeu prime sur l'enjeu et à ce que les résultats ne deviennent en aucun moment la priorité.

Les équipes

Chaque équipe doit être composée de 8 joueurs maximum en poussin-e-s et mini poussin-e-s : 4 joueurs sur le terrain et 4 remplaçants.

Aucun joueur n'a de titre et/ou de fonction de capitaine.

Possibilité d'équipes mixtes sous certaines conditions définies.

On veillera à ne faire participer des enfants à des matchs que lorsqu'ils maîtriseront un minimum de fondamentaux du jeu.

Valeur des paniers

Un panier réussi du terrain compte 2 points.

Un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point.

Pas de panier à trois points (un tir réussi au-delà des 6m25 comptera 2 points).

Fautes personnelles

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire. Elle est inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles. Exemple de fautes personnelles :

- L'obstruction : contact personnel illégal qui empêche la pro-

gression d'un adversaire, avec ou sans ballon.

- Charger : contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

- Le marquage illégal par derrière : contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire.

- Tenir : contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

- Usage illégal des mains : se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans ballon, pour empêcher sa progression.

- Pousser : contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

Faute antisportive, faute technique

Une faute antisportive est une faute commise délibérément par un joueur ne jouant pas le ballon, ou provoquant un contact excessif sur un adversaire.

Une faute technique est une faute sans contact qui sanctionne des termes irrespectueux, envers un joueur, envers l'arbitre. Elle sanctionne également un moniteur qui pénètre sur le terrain.

Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur ou d'un moniteur est considéré comme une faute disqualifiante.

En Mini-Basket, on ne siffle pas de faute antisportive ou disqualifiante envers un joueur. L'éventuelle attitude antisportive d'un joueur doit être traitée sur un principe éducatif et non en application d'une règle. Aussi, en cas de geste déplacé, le moniteur doit procéder au changement du joueur. L'arbitre peut aussi demander au moniteur de changer le joueur.

En cas de situation de geste antisportif extrême, l'arbitre siffle une faute technique et demande le changement du joueur concerné. Ce dernier ne peut revenir en jeu qu'en début de la période suivante, si toutefois il reste des périodes de jeu. Deux lancers-francs sont accordés pour chaque faute technique de joueur. Le rôle éducatif du moniteur est dans ce cas très important. Il doit contrôler à tout moment les gestes et les émotions de ses joueurs.

En cas de non collaboration du moniteur pour calmer son ou ses joueurs, ou dans le cas d'un comportement antisportif du moniteur, l'arbitre peut siffler une faute technique contre lui. Trois lancers-francs sont accordés pour chaque faute technique du moniteur.

Comportement antisportif d'un parent

Dans le cas où un comportement négatif ou antisportif de la part d'un parent de joueur dérange le déroulement de la rencontre dans une bonne ambiance sportive et dans un esprit de fair-play, l'arbitre a le droit d'arrêter le match une ou 2 minutes. Il donne un carton blanc au parent concerné avant de reprendre le cours du match.

Défense

- Défense : homme à homme – fille à fille

Afin de répondre aux objectifs de développement du joueur, en Mini-Basketball la défense homme à homme – fille à fille est obligatoire.

- Défense pression tout terrain

La défense pression tout terrain est interdite chez les 5-7 et 8-9 ans. Les défenseurs doivent attendre leur vis-à-vis au niveau de la ligne médiane.

Cette règle peut être appliquée chez les 10-11 ans, au jugement de l'arbitre, lorsque la différence de niveau entre les deux équipes est très grande. Pour ce faire, l'arbitre demande un temps mort pour informer les entraîneurs des deux équipes.

En cas de défense de pression tout terrain, l'arbitre doit d'abord adresser un avertissement verbal au moniteur. Et à chaque fois que la pression tout terrain se reproduit dans le même match, l'arbitre siffle une faute technique envers le moniteur. Cette faute technique est sanctionnée par 1 lancer-franc plus la possession du ballon.

Sortie de Jeu

Un joueur est hors-jeu lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain. Le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche un joueur ou tout autre personne hors-jeu, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain.

Reprise de dribble

Un joueur de la catégorie 10-11 ans n'est pas autorisé à :

- Dribbler en même temps avec les deux mains ;
- Dribbler, arrêter de dribbler en contrôlant le ballon avec les deux mains puis reprendre le dribble.

Il faut néanmoins observer une certaine flexibilité à cette règle avec les 8-9 ans et encore plus avec les 5-7 ans.

La règle de « reprise de dribble » est :

- non applicable pour les 5-7 ans,
- toléré pour les 8-9 ans (en s'adaptant au niveau de l'équipe),
- applicable pour les 10-11 ans.

Le marcher

La règle du « marcher » est adaptée en fonction des catégories d'âges des enfants. La règle du « marcher » est :

- non applicable pour les 5-7 ans,
- toléré pour les 8-9 ans,
- applicable pour les 10-11 ans.

Retour en zone arrière

Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. La règle du retour en zone est applicable seulement pour les 10 – 11 ans.

Violation de temps

Catégorie d'âge	3 secondes	5 secondes	8 secondes	24 secondes
U 8	non	non	non	non
U 10	non	non	non	non
U 12	oui	oui	oui/non	oui/non

7. : L'ARBITRAGE EN MINI-BASKETBALL

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu ; il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en étant partie intégrante du jeu.

La spécificité du jeune joueur (son âge, son niveau technique, ses capacités de développement) fait que l'arbitrage doit être adapté à ces caractéristiques.

Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du marcher de la même manière à un enfant débutant et à un enfant ayant quatre années de pratique.

L'idéal serait que l'arbitrage s'adapte au niveau de jeu de chaque équipe ou mieux, au niveau de chaque joueur. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

Au même titre que l'entraîneur, l'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur. Ces deux fonctions sont complémentaires afin d'assurer une formation harmonieuse du jeu de basketball au jeune joueur.

Il est conseillé que l'arbitre ait une tenue uniforme. Dans ce cas, les clubs pourront s'équiper de chasubles de couleurs grises qui serviront lors des matches et des séances d'entraînement.

Entretien d'avant match entre arbitres et entraîneurs

Avant chaque match, l'arbitre réunira les deux moniteurs des deux équipes pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage. Un moniteur pourra, par exemple, demander à l'arbitre d'être plus attentif à l'application d'une règle apprise à l'entraînement les jours précédents. Ainsi, il y aura une continuité pédagogique dans le travail d'apprentissage des joueurs.

La violation ou la faute

Elle doit être revêtue d'un caractère pédagogique. Elle doit être expliquée verbalement avant même de faire les gestes qui ne viendront qu'après.

La feuille de marque

Elle doit être simplifiée afin d'aider les enfants et les parents à l'utiliser.

La mise en situation des enfants comme arbitre

Il est vivement conseillé d'encourager les enfants à officier et arbitrer les matchs de Mini-Basket. Toutefois, l'enfant qui arbitre doit être encadré par une personne confirmée aux règles du jeu.







MATHURIN N'GUESSAN

INTERPRÉTATIONS OFFICIELLES RÈGLES OFFICIELLES DU BASKETBALL 2018 VALIDE À COMPTER DE LA SAISON 2018-2019

ART. 5 JOUEURS - BLESSURE

trant sur le terrain

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que des soins aient été ou non prodigués.

•**Principe 2:** Limite pour évacuer un joueur blessé

Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur.

•**Principe 3:** Joueur blessé et temps-mort

Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte, et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est accordé à l'une ou l'autre équipe pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu et que le joueur récupère pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour la demande de temps mort retentit avant que l'arbitre ne fasse signe à un remplaçant de rentrer pour devenir joueur.

•**Principe 4:** Nombre de remplacements autorisés pour chaque équipe en cas de blessure

Les joueurs qui ont été désignés par leur entraîneur pour débiter la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires sont également autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer le même nombre de joueurs.



ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS

•Principe 1: Erreur ou oubli sur la liste des joueurs

Au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit donner au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres d'équipe qui sont qualifiés pour jouer la rencontre, de même que les noms du capitaine, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. L'entraîneur est personnellement responsable de faire en sorte que les numéros de la liste correspondent bien à ceux qui sont inscrits sur le maillot des joueurs. 10 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre, l'entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que sur les noms

de l'entraîneur, de l'entraîneur adjoint et du capitaine en signant la feuille de marque.

•Principe 2: Erreur sur le 5 de départ

Au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. Avant que la rencontre ne débute, le marqueur doit vérifier s'il n'y a pas d'erreur concernant les 5 joueurs commençant la rencontre et, si cela est le cas, il doit en avvertir dès que possible l'arbitre le plus proche. Si cela est découvert avant le début de la rencontre, les joueurs du cinq de départ doivent être modifiés. Si cela est découvert après le début de la rencontre, cela doit être ignoré.



8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

•Principe 1: Début de l'intervalle de jeu

Un intervalle de jeu commence : • 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre. • Dès que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation retentit. • En cas de visionnage vidéo à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation : après que le crew chief a communiqué la décision finale

•Principe 2: Retard des joueurs et forfait

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins 5 joueurs qualifiés sur le terrain prêt à jouer. Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment où la rencontre doit commencer, les arbitres doivent être sensibles au fait que des

circonstances imprévisibles peuvent expliquer le retard. Si une explication raisonnable du retard est donnée, une faute technique ne doit pas être infligée. Cependant, si une telle explication n'est pas fournie, une faute technique enregistrée 'B1' à l'entraîneur et/ou le forfait de la rencontre peuvent en résulter au moment de l'arrivée d'autres joueurs qualifiés.

•Principe 3: Erreur de panier

L'Art. 9 précise quel panier une équipe doit défendre et quel panier une équipe doit attaquer. Si, par confusion, un quart-temps ou une prolongation commence alors que les deux équipes attaquent/défendent le panier incorrect, la situation doit être corrigée dès sa découverte sans placer l'une ou l'autre équipe en position de désavantage.



Tout point marqué, temps écoulé, faute infligée, etc. avant l'arrêt du jeu demeure valable.

•**Principe 4:** La rencontre doit débuter par un entre-deux
La rencontre doit débuter par un entre-deux dans le cercle central.

ART. 10 STATUT DU BALLON

•**Principe 1:** Faute sur un autre joueur pendant une action de tir
Lors d'une action de tir, le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il a été marqué, quand un joueur défenseur commet une faute sur n'importe quel adversaire après que le mouvement continu du tireur a déjà commencé et que le tireur termine son tir d'un mouvement continu commencé avant que la faute se produise. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur, entraîneur, entraîneur adjoint, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation de l'équipe en défense commet une faute technique.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

•**Principe 1:** Premier contrôle de ballon vivant sur le terrain
L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant sur le terrain après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produira.

•**Principe 2:** Ballon coincé en cours de jeu
A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et la planche, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure de possession alternée, le chronomètre de tir doit être remis à 14 secondes si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou de 24 nouvelles secondes si l'équipe adverse bénéficie de cette remise en jeu.

•**Principe 3:** Ballon tenu et rudesse excessive
Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent suffisamment fermement le ballon d'une ou des deux mains de sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse prendre le contrôle du ballon sans faire usage d'une rudesse excessive.

•**Exemple 4:** Ballon tenu sur marcher quand deux joueurs tiennent le ballon
A1 est engagé dans un mouvement continu vers le panier pour marquer en tenant le ballon à deux mains. B1 pose alors fermement ses mains sur le ballon et A1 fait alors plusieurs pas qui l'exposent à une violation de marcher. Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

•**Principe 5:** Violation au cours d'une possession alternée
Lorsqu'une équipe commet une violation pendant sa possession alternée, cette équipe perd la remise en jeu liée à cette possession alternée.

ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON

•**Principe 1:** Placer le ballon entre ses jambes
Placer le ballon entre ses jambes pour feinter une passe est une

violation.

ART. 14 CONTROLE DU BALLON

•**Principe 1:** Début du contrôle du ballon
Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.

ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

•**Principe 1:** Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

•**Principe 1:** Valeur d'un tir contrôlé
La valeur d'un panier est définie par l'endroit au sol d'où a été lâché le ballon lors du tir. Un tir lâché depuis la zone à 2 points compte 2 points, un tir lâché depuis la zone de tir à 3 points compte 3 points. Un panier est crédité au profit de l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

•**Principe 2:** Cas particuliers de la valeur d'un panier
Si le ballon entre dans le panier, la valeur du panier est définie selon : (a) Que le ballon entre directement ou non dans le panier, ou (b) Que, sur une passe, le ballon a été touché par n'importe quel joueur ou qu'il a rebondi au sol avant de pénétrer dans le panier.

•**Principe 3:** Tir alors qu'il reste 0,3 secondes ou plus à jouer dans la période
Lors d'une situation de remise en jeu ou de rebond après le dernier ou unique tir de lancer-franc, il y a toujours une période de temps qui s'écoule entre le moment où un joueur touche le ballon sur le terrain et celui où ce joueur relâchera le ballon sur un tir. Ceci est particulièrement à prendre en compte en toute fin de quart-temps ou de prolongation. Il doit y avoir un minimum de temps disponible pour qu'un tel tir ait lieu avant que le temps de jeu expire. Si 0,3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu, il est du devoir des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal sonore de fin de quart-temps ou de prolongation a retenti. Cependant, si 0,2 seconde (2/10 de seconde) ou 0,1 seconde (1/10 de seconde) est affiché au chronomètre de jeu, le seul type de panier qui puisse être validé doit être marqué d'une claquette ou d'un smash direct.

•**Principe 4:** Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps mort) :
Un panier est marqué quand le ballon entre dans le panier par le dessus et reste dedans ou le traverse complètement. Quand : a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match après qu'un panier a été marqué, ou b) Le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation, le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon a entièrement traversé le panier comme l'indique la figure 1 ci-dessous.



DR ROLAND KOUAME

TRAUMATOLOGIE DU GENOU DU SPORTIF: CAS SPECIFIQUE DE L'ENTORSE DU GENOU

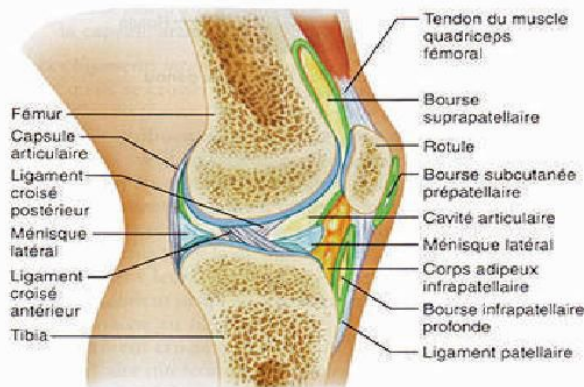
Articulation d'une importante capitale dans l'organisme humain, « l'articulation du genou » est aussi l'une des plus sollicitées dans la pratique sportive et donc l'une des plus traumatisées dans une carrière sportive. Au cours de la pratique sportive en général et particulièrement pour certains sports tels que le football, le basketball ou encore le ski, un traumatisme peut entraîner un mouvement au-delà des limites anatomiques de l'articulation du genou. La traumatologie du genou regroupe les lésions osseuses, ligamentaires et tendineuses, simples ou complexes, isolées ou associées.

Parmi tous ces traumatismes, les entorses qui sont les atteintes ligamentaires sont les plus fréquentes. Une entorse du genou est la lésion d'un ou plusieurs ligaments articulaires sans déplacement de l'articulation, qui serait alors dans ce cas une luxation de l'articulation du genou. Les entorses du genou surviennent lors d'une pratique sportive mais pas nécessairement.

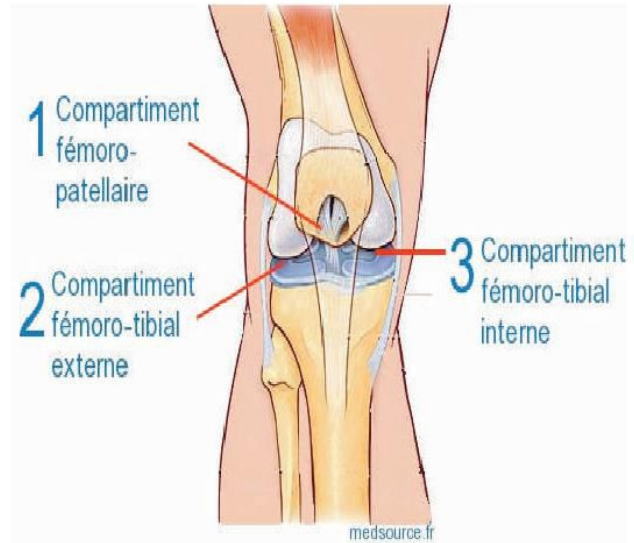
I- RAPPELS ANATOMIQUES SUR L'ARTICULATION DU GENOU

Ce chapitre n'ayant pas pour objectif de faire une description anatomique exhaustive du genou doit néanmoins présenter succinctement cette articulation afin de permettre par la suite, une compréhension plus aisée de sa physiopathologie.

L'articulation du genou (articulation non emboîtée) est la plus complexe de l'organisme tant d'un point de vue anatomique que fonctionnel car elle doit allier stabilité et mobilité malgré la complexité des associations osseuses, musculaires, ligamentaires et tendineuses



1- Genou droit Vue de profil



2- Genou droit, face antérieure, genou fléchi

Figure 1 et 2: Anatomie descriptive de l'articulation du genou

Au plan purement structurel (anatomique), l'articulation du genou réunit 3 principaux os (voir figure ci-dessus).

- Le fémur (os de la cuisse)
- Le tibia (os de la face de la jambe) et
- Le péroné ou fibula

Les ménisques au nombre de deux sont comme des coussins du fibro-cartilage, qui s'insèrent entre deux os pour éviter le contact direct entre deux os d'une articulation. Pour plus de simplification, il serait plus correct de faire une subdivision de l'articulation du genou, en deux sous articulations qui sont :

- L'articulation fémoro-patellaire (entre la zone postérieure de la rotule et la face antérieure distale du fémur et
- L'articulation fémoro-tibiale (entre l'épiphyse distale du fémur et l'épiphyse proximale du tibia) comprenant 2 compartiments (interne et externe).

Au plan fonctionnel (dynamique), le fémur et le tibia forment un "ginglyme", c'est-à-dire une articulation dont l'unique mouvement consenti est la flexion-extension sur le plan sagittal (d'arrière en avant).

Avec le genou plié, le mouvement de rotation est possible car les condyles fémoraux ont une forme convexe.

Les ménisques ont pour fonction d'absorber les chocs et de transmettre le poids corporel sur toute la totalité de la zone du plateau tibial ; ils diffusent le liquide synovial (liquide intra articulaire) de façon à rendre les mouvements plus fluides et limitent également la rotation.





II-NIVEAU DE GRAVITE D'UNE ENTORSE DU GENOU

Avoir en mémoire l'anatomie de l'articulation du genou, comprendre ou suivre le mécanisme d'action du traumatisme donnent d'emblée quelques orientations sur les structures anatomiques lésées et les propositions thérapeutiques envisageables. Et ce de façon synthétique en attendant l'avis indispensable d'un traumatologue, expert en la matière.

La gravité de l'entorse du genou dépend des ligaments atteints et de la nature des lésions : étirement du ligament, déchirure ligamentaire partielle ou totale. (Voir figure ci-dessous)

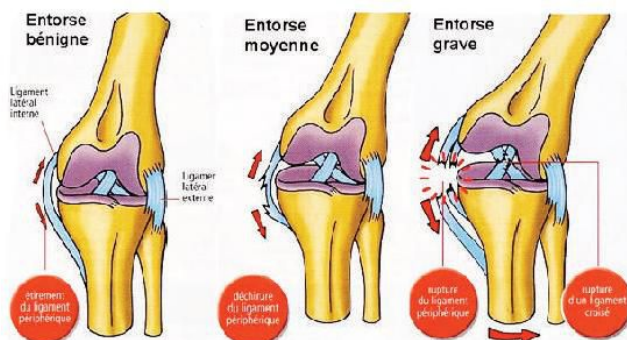


Figure 3 : les différents types d'entorses du genou

III- CONDUITE A TENIR FACE A UN TRAUMATISME DU GENOU

Plusieurs gestes sont indiqués face à un traumatisme du genou. La démarche diagnostic cohérente face au traumatisme du genou débute depuis l'analyse du mécanisme du traumatisme du genou jusqu'à l'imagerie (radiographie) en passant par le bilan clinique.

1) Analyse du mécanisme du traumatisme et bilan clinique

Le premier geste à accomplir face à un traumatisme du genou chez le sportif surtout est l'analyse du mécanisme de survenu du traumatisme combiné à la précision des signes fonctionnels immédiats. Il devient ainsi indispensable pour les responsables du staff médical des équipes sportives d'être attentifs à chaque geste que réalisent les sportifs au cours de leur pratique. Dans cette analyse situationnelle, s'agit-il :

- d'un mécanisme de compression axiale ?
- d'un choc direct ou d'une torsion ? ou
- d'une contraction musculaire violente contrariée ?

Le plus souvent, le mécanisme peut faire appel à :

- Un mouvement en varus (jambe en dedans) ou en valgus (jambe en dehors)
- Une rotation interne ou une rotation externe du genou.

La combinaison des deux mécanismes énoncés plus haut est possible. Ces associations étant les positions extrêmes de stabilité du genou. Il peut s'agir soit d'un :

- Valgus, flexion rotation externe, le plus souvent (football, ski) ou d'un
- Varus, rotation interne.

Ce mécanisme a-t-il entraîné au niveau fonctionnel :

- Une douleur violente au moment de l'entorse accompagnée d'une sensation de
- Un craquement du genou avec une impression,

- Une instabilité ou d'un « genou qui ne tient pas » ou qui se dérobe (déboitement ou ressaut, et par ailleurs la présence, s'agit-il

- D'un gonflement (épanchement de sang ou hémarthrose) avec l'existence d'un signe de choc rotulien à l'examen clinique du genou ou purement

- D'une laïcité frontale ou un tiroir antérieur (signe de Lachmann).

2) Bilan radiographique de débrouillage (profil, face, fémoro patellaire à 30°)

Quels que soient le mécanisme de survenu du traumatisme et l'hypothèse diagnostique retenue, une radiographie de contrôle du genou est obligatoire pour éviter de passer à côté d'une entorse grave qui le plus souvent n'en donne pas l'air à première vue.

Les lésions osseuses peuvent être objectivées par les clichés radiographiques conventionnels mais l'objectivation d'éventuelles lésions ligamentaires passe par la réalisation d'une IRM ou d'un arthro-scanner de l'articulation du genou avec des clichés dynamiques TELOS par mobilisation douce de l'articulation.

IV- PRISE EN CHARGE ET CONSEILS PRATIQUES AUX SPORTIFS

L'élément important après le traumatisme du genou est l'arrêt immédiat du sport par l'athlète. Ensuite la recherche de mouvements anormaux est indispensable. La présentation de la prise en charge indicative sous réserve d'une prise en charge par un traumatologue avisé se fera à deux niveaux : sur le plan médical et sur le plan chirurgical.

Le traitement médical se fera par :

- Une prescription d'antalgique lors des 2 premiers jours et éventuellement d'Anti- inflammatoires Non Stéroïdiens à partir du 3ème jour
- Une immobilisation dans une attelle de durée variable en fonction des lésions (1 à 5 semaines)
- Un glaçage quotidien pour diminuer douleurs et hématome
- Une marche à décharge (avec béquille si possible) et un arrêt total des activités sportives pour un certain temps
- Une kinésithérapie immédiate et précoce pour éviter les enraidissements articulaires et les atrophies musculaires.

Le traitement chirurgical doit toujours se faire en milieu spécialisé par un chirurgien spécialiste du genou. La réparation ligamentaire est rarement une urgence et doit se faire quelques semaines voire quelques mois après le traumatisme.

Il s'agira d'une ligamentoplastie sous arthroscopie (techniques modernes DIDT ou KJ ou TLS) en cas de rupture de ligaments croisés. Les résultats sont habituellement excellents.

L'entorse du genou est un traumatisme très fréquent en milieu sportif et nécessite toujours un avis et une prise en charge en milieu spécialisé avec un chirurgien spécialiste du genou.

En cas de négligence d'une entorse du genou, la carrière sportive peut être brève avec un risque de handicap fonctionnel et douloureux majeur, difficile à rattraper dans certains cas sauf par intervention chirurgicale.

Le risque d'une détérioration de l'articulation et d'arthrose est fréquent. Dans le cas d'un sportif de haut niveau, l'espoir d'un usage totalement retrouvé du genou traumatisé est à envisager si la prise en charge est rapide et le traitement adapté, sous la houlette d'un chirurgien expérimenté et surtout spécialiste du genou.