

RÈGLEMENT BASKET BALL (résumé)

LE TERRAIN :

28 m de longueur, 15 m de largeur ; les trois cercles servent aux entre-deux et à l'exécution des lancers francs ; le panier est avancé de 1,20 m dans le terrain, il est placé à 3,05 m de haut, son diamètre est de 45 cm.

UN MATCH :

Il y a deux arbitres, une table de marque ; chaque mi-temps dure 2 quart temps de 10 minutes, soit 40 minutes au total pour une rencontre. Sont opposées deux équipes de 5 joueurs. Chaque panier vaut 2 points, sauf les lancers francs 1 point, et les paniers qui sont lancés de derrière la ligne des 3 points.

LES FAUTES ; LES VIOLATIONS :

Il existe deux types d'erreurs : la faute et la violation.

La violation est la moins grave, il s'agit des infractions par rapport au ballon, elle est sanctionnée par la perte du ballon ; toutes les violations sont remises en jeu à l'extérieur du terrain.

Les principales violations : reprise de dribble, dribble à deux mains, ballon porté, dribble en l'air, les sorties de balle (la balle sort quand elle touche l'extérieur de la ligne ou dans les mains d'un joueur qui a un pied à l'extérieur de la ligne ; les lignes sont en dehors du terrain), retour en zone (lorsqu'une équipe est en secteur d'attaque, « zone avant » la balle ne peut plus revenir dans le secteur défensif, « zone arrière »).

Les fautes sont plus graves ; elles sont comptabilisées et peuvent amener le joueur sur le banc.

Les principales fautes sont :

Faute personnelle : faute sur un tireur à 2 pts = 2 lancers francs ; sur tireur à 3 pts = 3 lancers francs ; les fautes sur un dribbleur, réceptionneur, passeur sont comptabilisées et à partir de 8, l'équipe est sanctionnée par un « 1+1 » (si le 1^{er} lancer franc est réussi, ils peuvent en tenter un 2^{ème}).

Faute intentionnelle ou volontaire : 2 lancers francs et une balle au centre du terrain.

Faute technique : écart de langage, 2 lancers francs si le joueur est sur le terrain ; si le joueur est sur le banc, il y a en plus la balle au centre du terrain.

Faute d'attaquant : passage en force (jamais sanctionné par un lancer franc).

REGLE DU MARCHE :

Chaque fois que le joueur contrôle le ballon il peut utiliser deux appuis au sol. Lorsqu'on prend possession du ballon au sol on n'a pas le droit à ces deux appuis au sol.

Après avoir choisi son pied de pivot, *lors d'une passe ou d'un tir*, le pied de pivot peut être levé, mais ne peut plus retourner au sol avant que le ballon ait quitté la/les mains du joueur; lors d'un départ en dribble, le pied de pivot ne peut être levé avant que le ballon ait quitté la/les mains du joueur.

Si un joueur, qui détient le ballon au sol (assis ou allongé), glisse, ou roule, ou a plus de contact avec ses pieds qu'il est permis, ou essaie de se relever tout en tenant le ballon: c'est une violation.

DIVERS :

Tout joueur en situation d'attaque ne peut pas rester plus de **3 secondes** dans la raquette.

On dispose de 5 s pour faire action de jeu. Si au bout de **5 s** on ne peut pas faire d'action de jeu alors il y a violation.

Dès que l'équipe a le ballon, elle dispose de **24 s** pour tirer (dont **8 s** pour quitter son camp).

Joueur hors-jeu ou ballon hors-jeu :

Un joueur ou le ballon est hors-jeu lorsqu'il touche le sol ou tout autre objet, sur, au-dessus ou en dehors des lignes délimitant le terrain. Le ballon est également hors-jeu lorsqu'il touche les supports, la face arrière des panneaux ou tout autre objet au-dessus ou derrière les panneaux.

Reprise de dribble :

Un dribble *commence* lorsqu'un joueur, ayant pris le contrôle du ballon, le lance, le frappe ou le roule au sol et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

Le dribble est terminé, dès que le joueur touche simultanément le ballon avec les *2 mains*, ou qu'il laisse *reposer le ballon* sur une ou deux mains.

Un joueur ne peut dribbler une seconde fois après avoir terminé un premier dribble, sauf s'il a perdu le contrôle du ballon.

Joueur étroitement marqué (moins d'un pas) :

Un joueur, dans cette situation, alors qu'il détient le ballon, doit le passer, le rouler, dribbler ou tirer au panier dans un délai de **5 secondes**.

Ballon retournant en zone arrière :

Un joueur dont l'équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Intervention sur le ballon :

Lors d'un tir au panier, un joueur ne peut pas toucher le ballon, quand il est dans sa *trajectoire descendante*, au dessus du niveau de l'anneau. Ceci, jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau.

Un joueur ne doit pas toucher le panneau ou le panier, alors que le ballon est en contact avec l'anneau.

Il n'y a plus qu'un seul entre-deux uniquement au début du match, l'arbitre lance le ballon entre 2 joueurs adverses dans le rond central. Ensuite c'est **la règle de l'alternance** qui s'applique, c'est-à-dire qu'à l'issue de cet entre-deux, la possession du ballon va alterner à chaque entre-deux sifflé. Une flèche sur la table de marque précise cette possession par le sens de l'attaque. Cette règle s'applique à chaque reprise de quart temps. Il y a entre-deux dans plusieurs cas :

- Si un ou plusieurs joueurs adverses *tiennent le ballon fermement*, de telle façon qu'aucun des 2 ne puissent en prendre possession.
- Si le ballon a été mis *hors-jeu* simultanément par 2 adversaires, ou que les arbitres sont *dans le doute* quant à celui qui l'a touché en dernier.
- Si une *double faute* est sifflée et que le ballon n'est contrôlé par aucune des 2 équipes.
- Si un ballon vivant reste *coincé* dans les supports du panier.
- Si des sanctions de même gravité s'annulent.

Le ballon est joué avec les *mains*.

C'est une violation de courir *délibérément* avec le ballon ou de le frapper avec le poing ou le pied (partie quelconque de la jambe au-dessous du genou).

Touché *accidentellement* le ballon du pied ou de la jambe, n'est pas une violation.