

Les règles essentielles du basket-ball

au 13 janvier 2003

SOMMAIRE

Le terrain et ses dimensions	page 3
La différence entre violation et faute	page 4
L'entre-deux	page 6
Le joueur progressant avec la balle	page 7
La règle des 3 secondes	page 9
Le retour du ballon en zone arrière	page 10
Le hors limite	page 10
Les règles de conduite	page 11
Le rôle du capitaine	page 20

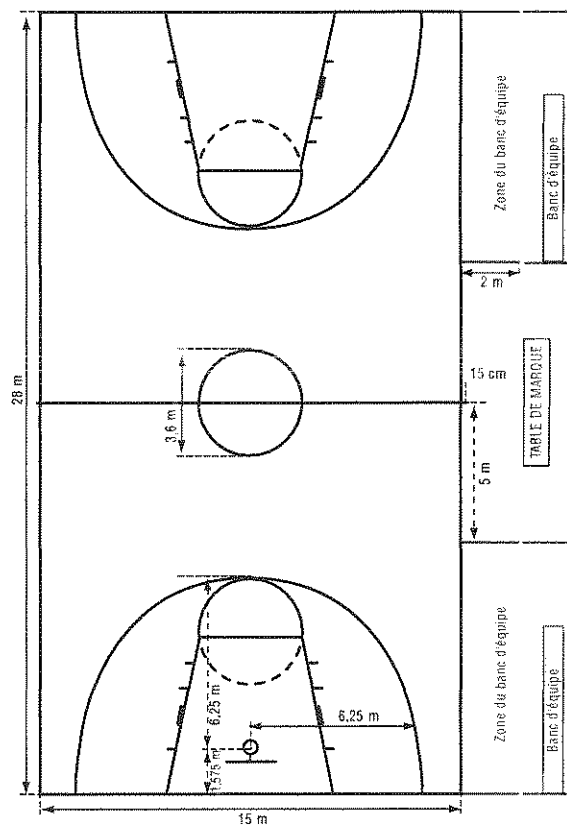
Ce memento appartient à

Nom _____

Prénom _____

Collège _____

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS



Toutes les lignes de la même couleur et d'une largeur de 5 cm

VIOLATION ET FAUTE

Si la faute est commise...

▼
Sur un joueur qui ne tire
pas au panier

▼
▼
Remise en jeu
sur le côté, sauf après
4 fautes d'équipe
(2 lancers francs à la 5^e)

▼
Sur un joueur qui tire
au panier

Panier réussi ou raté

▼
Panier
compte
+
1 lancer
franc

▼
2 lancers
francs
ou
3 lancers
francs

Quelques exemples :

- utilisation illégale des mains
- obstruction
- passage en force
- faute technique et/ou antisportive

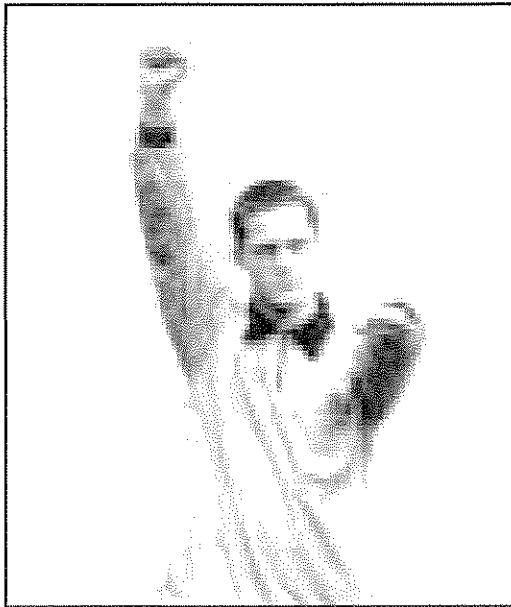
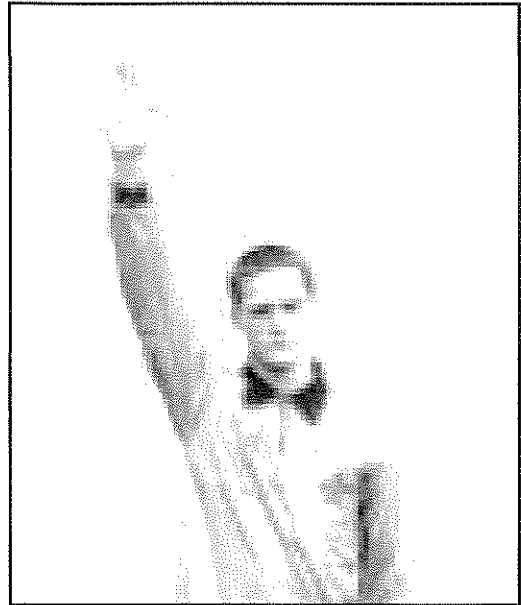
LA DIFFÉRENCE ENTRE

Violation

C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle.

Quelques exemples :

- ballon hors jeu
- reprise de dribble
- marcher
- retour en zone



Faute

C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif. La faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de match.

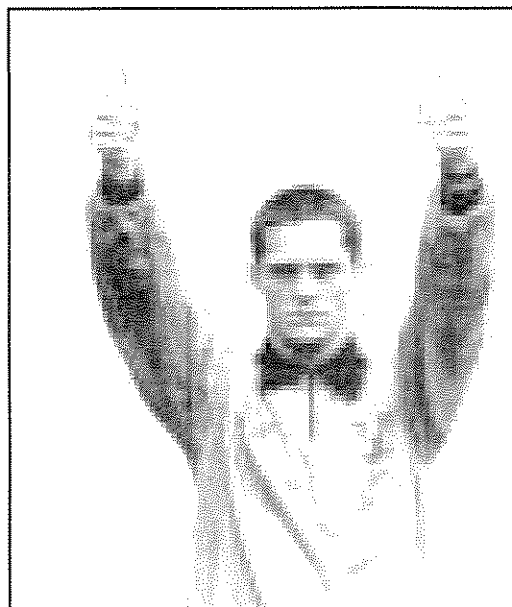
L'ENTRE-DEUX

L'arbitre lance le ballon verticalement à une hauteur telle qu'aucun des deux joueurs ne puisse l'atteindre en sautant et de façon qu'il retombe entre eux.

Le ballon doit être joué après avoir atteint son point culminant.

Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs
- Ballon coincé entre arceau et panneau
- Auteur incertain de la touche
- Double faute (quand aucune équipe n'avait le contrôle du ballon)

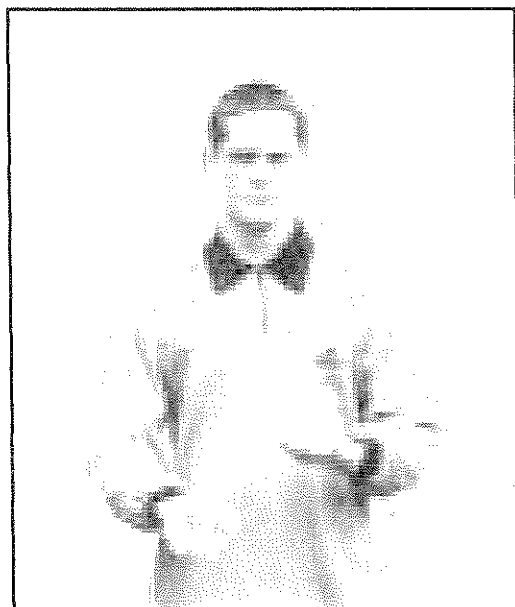


JOUEUR PROGRESSANT AVEC LA BALLE

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

La reprise de dribble

Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.



Le dribble irrégulier

A - La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol

B - Le rebond dépasse la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle

C - La balle est portée main dessous.

Le marcher

Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.

Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.



Le pied de pivot

Pivoter : un joueur en possession du ballon pivote lorsqu'il déplace le même pied une ou plusieurs fois tout en gardant l'autre pied au même point de contact avec le sol.

Choix du pied de pivot : un joueur qui reçoit le ballon les deux pieds au sol peut choisir l'un ou l'autre pied. Dès qu'un pied se lève, l'autre devient le pied de pivot.

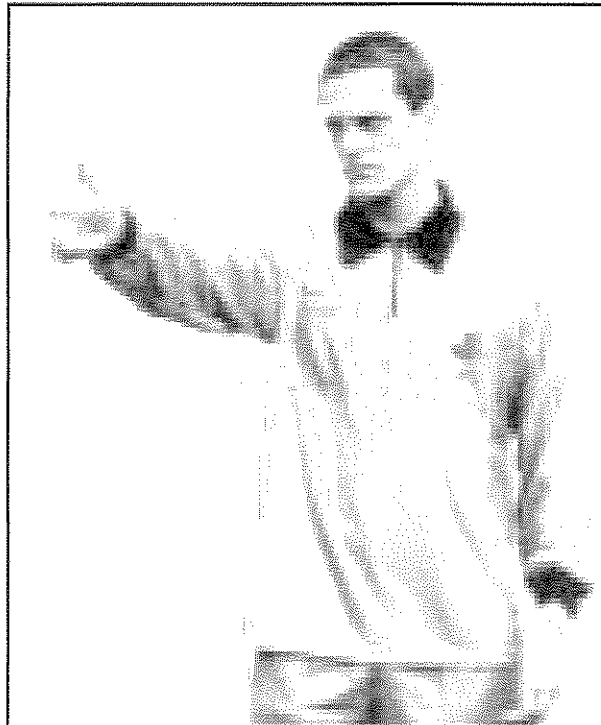
- Pour un joueur en mouvement, le premier pied posé sera le pied de pivot.
- Pour un joueur qui reçoit le ballon en l'air et qui retombe simultanément sur ses 2 pieds, l'un ou l'autre peut être choisi comme pied de pivot.

LA RÈGLE DES 3 SECONDES

Violation

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette). Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive.

La balle en l'air, en direction du panier (le tir), annule les 3 secondes.



LE RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIÈRE

Violations

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Remise en jeu par joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation.

Il doit jouer dans la zone avant.

Un ballon dévié dans la zone arrière par un défenseur peut être récupéré par l'une ou l'autre équipe.

LE HORS LIMITE

Cas du joueur

Il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Cas du ballon

Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

LES RÈGLES DE CONDUITE

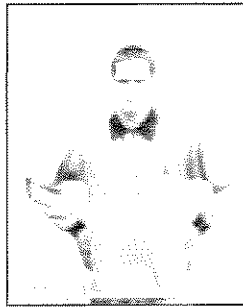
Actions de l'arbitre

- Il fait respecter le règlement
- Il siffle les fautes ou violations
- Il s'assure que le joueur fautif se reconnaît. Celui-ci reconnaîtra son erreur en levant la main (fair-play)
- Il communique gestuellement avec la table : le numéro du joueur, la nature de la faute et la réparation
- Il remet en jeu ou fait appliquer la réparation

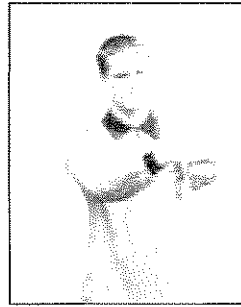
La faute personnelle (P, P1, P2 ou P3)

Elle est commise par un joueur quand il provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches, de ses genoux en pliant son corps d'une façon anormale ou encore en utilisant des moyens brutaux (P inscrite au compte du joueur fautif + éventuellement 0, 1, 2 ou 3 lancers francs selon le cas).



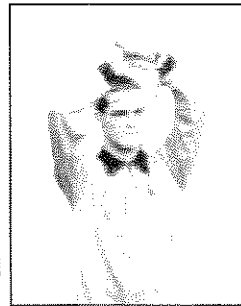
Bloquer



Accrocher

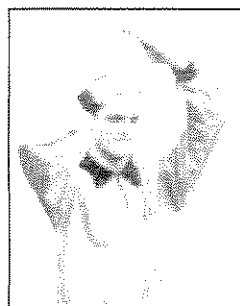
La faute antisportive (U1, U2 ou U3)

C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur : 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne).



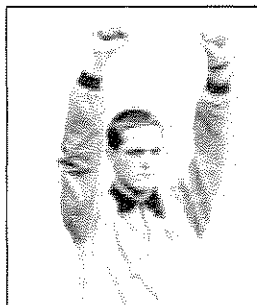
La faute technique du joueur (T1)

Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre...).



Réparation : 1 lancer franc et conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.

La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)

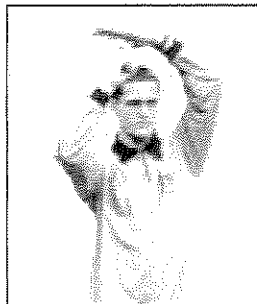


Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif.

Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne

Les temps morts



1 par 1/4 temps et 2 au dernier 1/4 temps par équipe.

Durée : 1 minute

Ils s'obtiennent sur fautes, sur violations et sur panier encaissé (si la demande en a été faite avant l'action de tir).