

RÈGLEMENT BASKET BALL (résumé)

UNE PARTIE :

Il y a deux arbitres, une table de marque ; chaque mi-temps dure 2 quart 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 depuis les lignes de touches.*

Les principales violations :

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

dribble à deux mains : double dribble

*Transport : 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). Toucher accidentellement le ballon du pied ou de la jambe, n'est pas une violation.*

*Marché : 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.*

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 »).

Il y a trois sortes de fautes : elles sont toutes en relations avec des conduites violentes ou anti-sportives.

Personnelles

Ce sont les fautes commises pendant le jeu par les joueurs en essayant de prendre possession du ballon ou d'empêcher un tir au panier. Si la faute est commise sur un joueur en train de lancer, l'arbitre donne deux lancer francs à l'attaquant sinon, la balle est remise en jeu derrière la ligne.

Exemple :

- Tenir
- Pousser
- Se servir excessivement des ses coudes
- Frapper les bras

Anti-sportives

Celles-ci sont sifflées en cas de contact violent avec un adversaire

Techniques

Celles-ci peuvent être sifflées contre un joueur ou un entraîneur en cas de conduite considérée comme contraire à l'esprit du jeu ou tout simplement impolies.

Exemple:

une substitution illégale,
provocation,
retarder le jeu,
lancer le ballon dans les tribunes ou en touche volontairement...

DIVERS :

3 Secondes

Un joueur ne doit pas rester dans la zone réservée de l'équipe adverse pendant plus de 3 secondes à moins qu'il n'effectue un tir. La zone réservée occupe la partie de la raquette depuis la ligne de fond jusqu'à la ligne de lancer-franc

5 Secondes

Pour effectuer une remise en jeu le joueur dispose de 5 secondes pour passer à un partenaire démarqué

10 ou 8 Secondes

Une équipe dispose de 10 secondes pour franchir la ligne médiane après une remise en jeu dans le demi-terrain opposé

Retour en zone

Une fois la ligne du centre passée, le ballon ne peut pas repasser dans la zone arrière

Entre-deux

L'entre-deux a lieu non seulement au début de chaque mi-temps et de chaque prolongation mais aussi en cas de prise de balle par deux adversaires en même temps pendant trois secondes. L'arbitre siffle alors un entre-deux qui permet de départager les deux équipes.

Lancer franc

Lancer qui est fait depuis la ligne des lancers francs suite à une faute commise par l'adversaire. Les joueurs doivent se placer le long de la raquette et attendre le lancer avant de bouger