

PRINCIPALES REGLES

Dans cette page vous sont données les principales règles du basket. Elles ont été regroupées en plusieurs catégories:

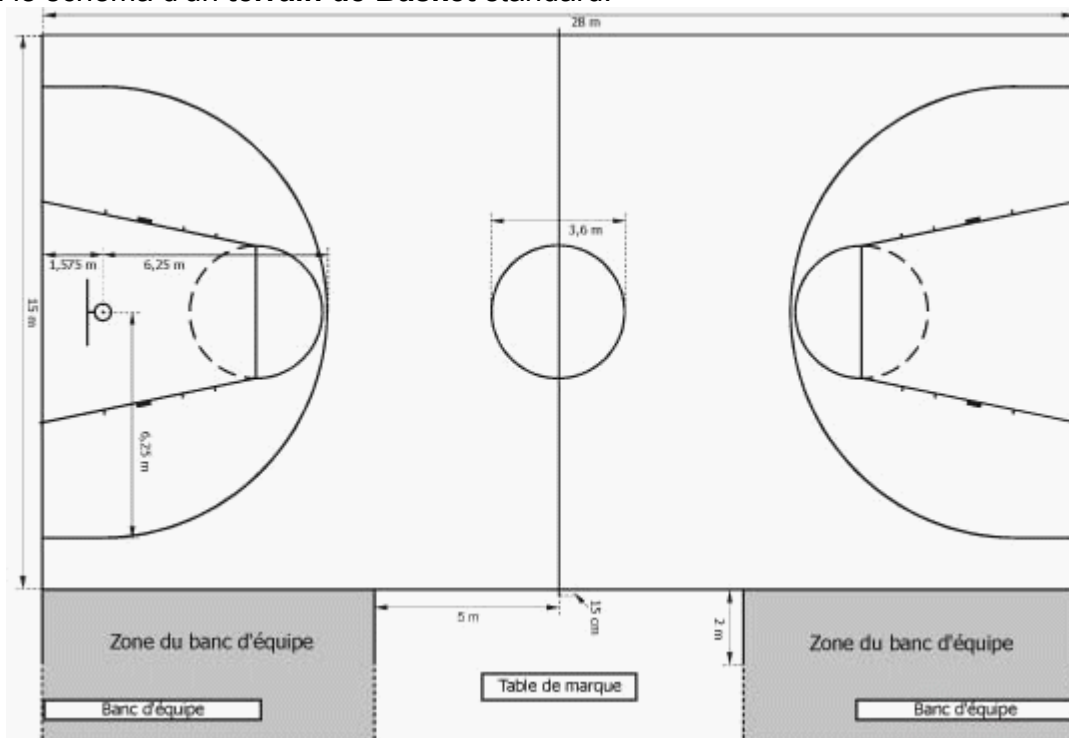
- Equipement
- Acteurs d'un match
- Principe du jeu
- Temps de jeu
- Etapes d'un match
- Règlement de jeu
- Violations
- Fautes

Source: www.lebasket.com

EQUIPEMENT

Terrain de Basket

Voici le schéma d'un **terrain de Basket** standard:



Ballon de basket

Voici une photo de **ballon de basket** classique:

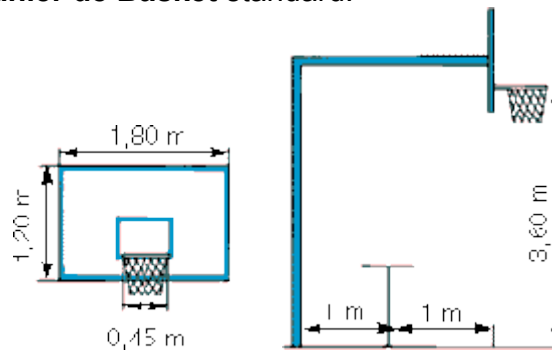


Il existe différentes tailles de ballons. En match on utilisera:

- un ballon de **taille 5** pour les **mini-poussins / poussins / poussines / benjamins / benjamines**
- un ballon de **taille 6** pour les **minimes filles / cadettes / seniors filles**
- un ballon de **taille 7** pour les **minimes garçons / cadets / seniors garçons**

Panier de basket

Voici le schéma d'un **panier de Basket** standard:



ACTEURS d'un MATCH

Joueurs

Le Basket se joue à **5 contre 5** (sauf pour les petites catégories pour lesquelles des règles spéciales ont été adoptées)

Remplaçants

Il peut y avoir **jusqu'à 5 remplaçants** sur le banc de chacune des deux équipes

Entraîneurs

Il y a **un entraîneur** par équipe avec la possibilité également d'avoir **un entraîneur adjoint** par équipe.

Arbitres

Lors d'une rencontre, les arbitres sont au nombre de deux: le **premier arbitre** et le **second arbitre**. Cependant un arbitre seul peut également arbitrer une rencontre.

Marqueur et chronométrateur

Pour qu'une rencontre ait lieu il faut encore deux personnes supplémentaires: **un marqueur** chargé de marquer les scores, les fautes, les temps morts,...etc. sur la feuille de marque et un **chronométrateur** chargé de gérer le chronomètre, les changements et l'affichage du score et des fautes.

PRINCIPE du JEU

But du jeu

Marquer le plus de paniers possible dans le panier de l'adversaire tout en empêchant ce dernier de faire la même chose. L'équipe gagnante sera celle qui aura marqué le plus de paniers pendant le temps réglementaire du match (ou après prolongation dans le cas d'une égalité): on dit d'une équipe qu'elle attaque le panier de l'adversaire et qu'elle défend son propre panier.

Méthode de déplacement d'un joueur en possession du ballon

Le dribble! Pour se déplacer avec le ballon le joueur doit dribbler, c'est-à-dire faire rebondir le ballon avec une main et une seule à la fois.

Circulation du ballon

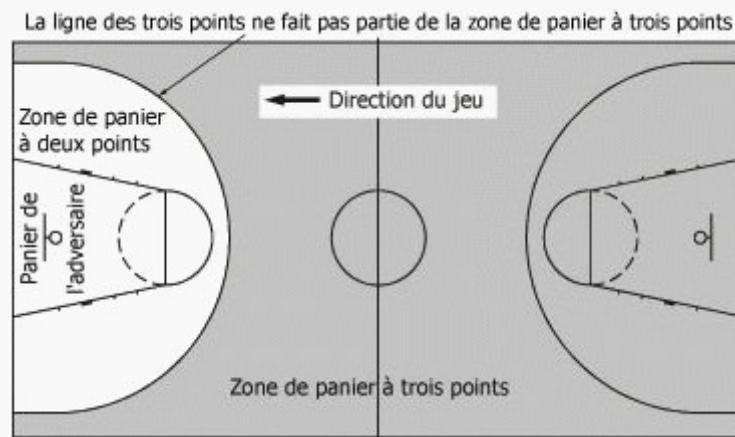
Lorsqu'un joueur a le ballon, il peut soit **shooter**, soit **faire une passe** à un coéquipier, soit **dribbler**.

Décompte des points

Un panier peut selon les circonstances valoir **1, 2 ou 3 points**. La distinction entre un panier à 2 points et un panier à 3 points se fait de la manière suivante:

- si le joueur a tiré **en deçà de la ligne des trois points**, le panier vaut **2 points**,
- si le joueur a tiré **au delà de la ligne des trois points**, le panier vaut **3 points**.

Voici les zones correspondantes sur le terrain:



Le panier à **1 point** est tiré par le joueur lorsqu'une **faute** a été faite sur lui. Lorsqu'une faute est sifflée, le joueur peut en effet avoir droit, selon les situations (cf règles sur les fautes) à un ou des tirs qu'il doit tirer seul derrière la ligne des lancers-francs: c'est ce qu'on appelle des **Lancers Francs**. Si le panier est marqué, et dans ce cas seulement, il vaut 1 point.

TEMPS de JEU

Durée d'une rencontre

La durée d'une rencontre de Basket dépend évidemment de la catégorie des joueurs:

- **benjamins**: 2 mi-temps de **12 minutes**
- **minimes**: 2 mi-temps de **16 minutes**
- **cadets et au-delà**: 2 mi-temps de **20 minutes**

ETAPES d'un MATCH

Échauffement

Avant chaque mi-temps, les équipes ont le droit de **s'échauffer dans la moitié du terrain où se trouve le panier de leurs adversaires**.

Début du match

La rencontre commence officiellement par un **entre-deux dans le cercle central** au moment où le ballon est frappé par un des deux sauteurs.

Mi-temps

Les équipes doivent **changer de panier** pour la deuxième mi-temps.

Prolongation

Si le résultat est nul à l'expiration du temps de jeu de la deuxième mi-temps, le jeu doit continuer par **une prolongation de 5 minutes** ou par autant de périodes de 5 minutes qu'il sera nécessaire pour qu'un résultat positif soit obtenu.

Dans toutes les prolongations les équipes devront continuer à jouer vers le même panier que celui de la deuxième mi-temps..

REGLEMENT de JEU

Panier marqué

Définition: Un panier est marqué lorsque le **ballon pénètre dans le panier par le haut** et reste dedans ou passe à travers.

Remarque: Si un joueur fait **pénétrer le ballon dans le panier par en-dessous**, il s'agit d'une **violation**.

Panier marqué contre son camp

Règle:

- Si un joueur **marque accidentellement** un panier du terrain dans le propre panier de son équipe, les **points seront inscrits** au compte du capitaine de l'équipe adverse.
- Si un joueur **marque délibérément** un panier du terrain dans le propre panier de son équipe, il s'agit d'une **violation** et le **panier ne compte pas**.

Remises en jeu

Où se fait la remise en jeu?

- **après un panier réussi** ou un dernier lancer franc réussi, le ballon est remis en jeu de la **ligne de fond** du côté où le panier a été marqué.
- **après une infraction** ou tout autre arrêt de jeu, le ballon est remis en jeu de l'extérieur du terrain à l'endroit indiqué par l'arbitre, **au point le plus proche de l'infraction** ou de l'endroit où le jeu a été arrêté, excepté directement derrière le panneau.
- à la suite d'un ou de plusieurs lancers francs pour faute technique, faute antisportive ou disqualifiante, le ballon est remis en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque, que le dernier lancer franc ait été réussi ou non. Le joueur qui fait cette remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée et il a le droit de passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.

Règles:

* Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas:

- toucher le ballon sur le terrain avant qu'il n'ait touché un autre joueur,
- pénétrer sur le terrain avant de lâcher le ballon ou tout en le lâchant,
- mettre plus de **5 secondes** avant de lâcher le ballon,
- se déplacer latéralement de plus d'1 mètre et dans plus d'une direction depuis l'endroit indiqué par l'arbitre avant de lâcher le ballon ou tout en le lâchant.

* Aucun autre joueur ne peut avoir une partie quelconque de son corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon n'ait franchi la ligne,

Temps-mort

Définition: Un temps-mort d'équipe est une **interruption de jeu d'une durée de 1 minute** qui est demandée par l'entraîneur d'une équipe.

Chaque équipe a le droit à:

- **2 temps-mort par mi-temps**
- **1 temps-mort supplémentaire** dans les **2 dernières minutes de la 2ème mi-temps**.
- **1 temps-mort par prolongation**.

Un temps-mort peut être accordé par l'arbitre sur:

- **arrêt de jeu:** l'arbitre a sifflé et a arrêté le jeu,
- ou **panier encaissé:** un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort.

Procédure: L'entraîneur doit se rendre personnellement auprès du marqueur pour

demander un temps-mort. Dès qu'une occasion de temps-mort se présente, le marqueur doit indiquer aux arbitres qu'une demande de temps-mort d'équipe a été faite. Le temps-mort commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal conventionnel du temps-mort. Pendant le temps-mort, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe.

Changements

Une équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs au cours de la partie: on parle de changement. Le **nombre de changements n'est pas limité**.

Un changement peut être accordé par l'arbitre sur:

- **arrêt de jeu**: l'arbitre a sifflé et a arrêté le jeu,
- ou **panier lors des 2 dernières minutes de la 2ème mi-temps**

Exception: si le joueur à remplacer doit tirer un ou des lancers francs, il pourra être remplacé juste après avoir tiré son dernier lancer franc, à condition que celui-ci soit réussi.

Procédure: Le joueur remplaçant doit se rendre auprès du marqueur pour demander le changement. Il doit s'asseoir sur le siège des remplaçants jusqu'à ce qu'une occasion de remplacement se présente. Dès qu'une occasion de remplacement se présente, le marqueur doit indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite. Le remplaçant doit rester en dehors des limites du terrain jusqu'à ce que l'arbitre fasse le signal de remplacement.

Rencontre perdue par forfait

Définition: Une équipe perd la rencontre par forfait si:

- elle refuse de jouer malgré l'ordre de l'arbitre,
- par ses actions elle empêche la rencontre de se jouer,
- **15 minutes** après l'heure fixée pour le début de la rencontre elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter 5 joueurs prêts à jouer.

Sanction: La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de **20 à 0**. L'équipe déclarée forfait recevra 0 point au classement.

Rencontre perdue par Défaut

Définition: Une équipe perd une rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le **nombre de ses joueurs** sur le terrain est **inférieur à deux**.

Sanction: Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur. L'équipe ayant perdu par défaut recevra un 1 point au classement.

Entre-deux

Règle: Un entre-deux est sifflé lorsque **plusieurs joueurs adverses tiennent le ballon fermement** de telle façon qu'**aucun d'eux ne puisse en prendre possession** sans rudesse excessive.

Procédure: Après un entre-deux, le jeu reprend par une remise en jeu. L'équipe bénéficiaire de cette remise en jeu est celle qui n'a pas bénéficié du précédent entre-deux. Le premier entre-deux sifflé dans la partie est en faveur de l'équipe qui n'aura pas eu l'avantage lors de l'engagement du début de match. Cet engagement, aussi appelé "entre-deux" oppose deux joueurs, un de chaque équipe, que l'on appelle les "sauteurs" et qui doivent sauter le plus haut possible pour frapper en premier le ballon que l'arbitre lance entre eux vers le haut.

Remarque: Lors d'une partie, l'équipe qui devra bénéficier du prochain entre-deux est pointée par une flèche située sur la table de marque.

VIOLATIONS

Violation

Définition: Une violation est une **infraction aux règles**.

Sanction: Le **ballon est attribué à l'équipe adverse** pour une **remise en jeu** de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau sauf cas exceptionnels cités dans la suite.

Pied

Règle: En basketball, le ballon est seulement joué avec la ou les mains.

Frapper le ballon avec le pied ou le bloquer délibérément avec une partie de la jambe est une **violation**.

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

Sorties

Définition: Il y a sortie lorsque:

- le **ballon est hors des limites du terrain**,
- le ballon touche un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- le ballon touche les supports du panneau, la face arrière des panneaux ou tout objet situé au-dessus et/ou derrière les panneaux.

Sanction: le ballon est donné à l'équipe adverse du joueur responsable de la sortie du ballon (c'est le joueur ayant été en contact en dernier avec le ballon avant la sortie).

Reprise de dribble

Un joueur **ne peut pas dribbler une seconde fois** après avoir terminé son premier dribble. Si un joueur enfreint cette règle, on dit qu'il fait **une reprise de dribble**.

Dribble irrégulier ou Porté de balle

Définition: Il y a dribble irrégulier lorsque:

- la balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol,
- **le rebond dépasse la hauteur de l'épaule**, la main accompagnant la balle,
- la balle est portée main dessous.

Marcher

Définition: Le marcher est le **déplacement illégal d'un joueur détenant le ballon sur le terrain et ne dribblant pas**. En général, on dit qu'au basket **un joueur possédant le ballon n'a pas le droit de faire plus de deux pas sans dribbler**. La règle est en fait plus complexe.

Un marcher est sifflé si l'une des règles suivantes n'est pas respectée:

- * lorsque le joueur a le contrôle du ballon et qu'il a choisi son pied de pivot:
 - si il fait une passe ou qu'il tire au panier, le pied de pivot peut être levé mais ne peut plus retoucher le sol avant que le ballon n'ait quitté la ou les mains,
 - si il part en dribble, le pied de pivot ne peut être levé avant que le ballon n'ait quitté la ou les mains.
- * lorsque le joueur a le contrôle du ballon et qu'après s'être arrêté, aucun pied n'est le pied de pivot:
 - si il fait une passe ou qu'il tire au panier, un ou les deux pieds peuvent être levés mais ne peuvent plus re-toucher le sol avant que le ballon n'ait quitté la ou les mains,
 - si il part en dribble, aucun pied ne peut être levé avant que le ballon n'ait quitté la ou les mains.

Cas particulier: lorsque un joueur tombe au sol avec le ballon, ou qu'il prend le contrôle du ballon pendant qu'il est assis ou allongé sur le sol, si ensuite il glisse roule ou essaie de se relever alors qu'il détient le ballon, il faut un marcher.

3 secondes

Règle: Alors que son équipe a le contrôle du ballon, un joueur **ne doit pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse**.

5 secondes

Règle: **Un joueur arrêté et en possession du ballon doit faire une passe, tirer ou dribbler dans un délai de 5 secondes**.

8 secondes

Règle: Lorsqu'un joueur prend le contrôle du ballon alors qu'il se trouve dans le demi terrain comprenant son propre panier, **son équipe a 8 secondes pour amener le ballon dans l'autre demi-terrain**, à savoir celui dans lequel se trouve le panier de l'adversaire.

24 secondes

Règle: Lorsqu'un joueur prend le contrôle du ballon sur le terrain, **son équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 24 secondes**.

Retour en zone

Règle: Il y a un retour en zone lorsque **le joueur qui contrôle le ballon se trouve dans le demi-terrain du panier de l'adversaire et qu'il ramène le ballon dans l'autre demi-terrain** en dribblant ou en faisant une passe à un de ses coéquipiers.

FAUTES

Fautes

Définition: Une faute est une **infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire et/ou un comportement antisportif**.

Nombre de fautes

- Un joueur a le droit de commettre **au maximum 5 fautes dans un match**: à la 5ème faute, il doit quitter le jeu immédiatement et être remplacé.

- Une équipe est considérée en situation de faute d'équipe lorsqu'elle a commis **au cours d'une mi-temps 7 fautes d'équipe** résultant de fautes personnelles ou techniques sifflées contre tout joueur de cette équipe.

Sanction: selon la situation et le type de faute, le jeu reprend soit pas une remise en jeu soit par un ou des lancers francs.

Règles: **Lorsqu'une équipe est en situation de faute d'équipe**, toutes les fautes personnelles ultérieures de joueur commises sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tir au panier seront sanctionnées par **2 lancers francs au lieu de la possession du ballon** pour une remise en jeu.

Faute personnelle

Définition: Une faute personnelle est octroyée **quand un joueur provoque un contact avec un adversaire**, que le ballon soit en jeu ou non.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale (à

l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents.

Sanction: Une faute personnelle doit être inscrite au compte du joueur fautif et selon la situation, le jeu reprendra **soit par une remise en jeu, soit par des lancers francs.**

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer le jeu reprendra par une remise en jeu sauf si l'équipe fautive a déjà 7 fautes d'équipe. Dans ce cas, 2 lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été sifflée.

- Si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et que le panier est réussi, celui-ci doit compter et 1 lancer franc sera accordé au joueur sur lequel la faute a été commise.

- Si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et que le panier n'est pas réussi, 2 ou 3 lancers francs seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise selon que le panier tenté était un panier à 2 ou 3 points.

- Si la faute commise est une faute offensive, le jeu reprendra par une remise en jeu que l'équipe fautive ait déjà 7 fautes d'équipe ou non.

Faute offensive

Définition: Une faute offensive est une **faute commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon.**

Sanction: Le ballon est donné à l'équipe adverse. **Aucun lancer franc ne leur est accordé**, même si l'équipe adverse a déjà fait 7 fautes d'équipe.

Double faute

Définition

Une double faute est une situation au cours de laquelle **deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre** presque simultanément.

Sanction Une faute personnelle est inscrite au compte de chaque joueur fautif. **Aucun lancer franc n'est accordé.**

Le ballon est redonné à l'équipe qui contrôlait du ballon lorsque la double faute a été commise.

Faute antisportive

Définition: Une faute antisportive est une **faute personnelle**, commise par un joueur et qui, selon l'avis de l'arbitre, **n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.**

Un joueur qui commet des fautes antisportives à plusieurs reprises doit être disqualifié.

Sanction: Une faute antisportive doit être inscrite au compte du joueur fautif. **Un ou plusieurs lancers francs sont accordés** à l'adversaire, suivis de la **possession du ballon** pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit:

- si la faute a été commise sur un joueur qui n'était pas dans l'action de tirer: 2 lancers francs,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer: le panier, s'il est réussi, compte et en plus 1 lancer franc,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer et dont le panier n'est pas réussi: 2 ou 3 lancers francs, selon l'endroit d'où le tir au panier du terrain a été tenté.

Faute disqualifiante

Définition: **Tout comportement antisportif** flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, d'un entraîneur adjoint ou d'un accompagnateur est une faute disqualifiante.

Sanction: Une faute disqualifiante doit être inscrite au compte du joueur fautif. Il doit être

disqualifié, se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère, il peut quitter l'enceinte du bâtiment.

Un ou des lancers francs sont accordés à l'adversaire suivis de la **possession du ballon** pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le nombre de lancers francs à accorder est le même qu'en cas de faute antisportive.

Faute technique

Définition: Les fautes techniques de joueur sont des **fautes sans contact avec un adversaire**.

Il y a deux catégories de fautes techniques:

- **les fautes techniques "pour prendre un petit avantage déloyal" (T1)**

Exemples: 6 joueurs sur le terrain, joueur qui revient du jeu après expulsion pour 5 fautes, retarder le jeu avec remise lente du ballon ou d'une autre façon, ne pas faciliter le travail de l'arbitre lors des lancers francs, sortir du terrain pour éviter le 3 secondes, gêner la vision du joueur adverse en agitant les mains, changer de numéro de chandail sans avertir le marqueur.

- **les fautes techniques de comportement (T2).**

Exemples: jurons et blasphèmes envers un joueur, intimidation ou agression verbale envers un joueur, contestation ouverte, vive ou répétée des décisions des arbitres et du travail du marqueur, impolitesse ou propos abusifs envers les officiels, gestes vulgaires de colère ou de désapprobation comme montrer le doigt, botter, frapper ou lancer le ballon après le coup de sifflet, insultes et injures envers un officiel, menaces envers un officiel

Sanction: Une faute technique doit être inscrite au compte du joueur. **Deux lancers francs** sont accordés aux adversaires, suivi de la **possession du ballon** pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Remarque:

- si un joueur prend deux techniques dans le match, il est expulsé du match.
- une faute technique peut également être attribuée à un entraîneur.

Récapitulatif des sanctions

type de faute	le joueur n'était pas en train de tirer	le joueur était en train de tirer		
		panier réussi	panier manqué	
			2 points	3 points
faute personnelle	remise en jeu équipe non fautive	1 LF	2 LF	3 LF
antisportive	2 LF	1 LF	2 LF	3 LF
disqualifiante	+ remise en jeu équipe non fautive	+ remise en jeu équipe non fautive	+ remise en jeu équipe non fautive	+ remise en jeu équipe non fautive