



# EXTRAITS DU REGLEMENT



## Comment jouer le ballon

Le ballon est joué avec les mains. **Jouer délibérément le ballon avec le pied ou le poing est une violation**, c'est-à-dire une infraction à une règle sanctionnée par une remise en jeu accordée à l'équipe adverse derrière la ligne de touche la plus proche. **Toucher accidentellement avec le pied n'est pas une violation**. Jouer le ballon au sol même en glissant n'est pas une infraction. Rouler au sol ou se relever avec le ballon est une violation.

## Entre-deux

Il est possible de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire sans créer de contact avec lui. Si le ballon est tenu par deux joueurs ou plus, l'arbitre doit laisser la chance au x joueurs de se l'approprier à moins que la rudesse ou la violence ne soit le seul moyen de s'emparer du ballon. Dans ce cas l'arbitre siffle "ballon tenu" et au lieu de faire un "entre deux", il donne le ballon à la touche à l'équipe dont c'est le tour de bénéficier de la possession alternée.

## Comment remettre en jeu

Après une infraction ne donnant pas lieu à lancers-francs, une remise en jeu est effectuée par n'importe quel joueur de l'équipe derrière la ligne de touche la plus proche du lieu où l'infraction a été commise. Ce joueur dispose de 5 secondes pour passer le ballon. **Il ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre du lieu fixé par l'arbitre mais peut se reculer autant qu'il le souhaite pour être à l'aise**. Les adversaires ne doivent pas dépasser la ligne avec leur bras pour gêner le joueur effectuant la remise en jeu.

## Règle du marcher

- **Un joueur qui reçoit le ballon en mouvement** peut poser au plus ses deux appuis au sol avant de dribbler, passer, tirer ou s'arrêter.
- **S'il s'arrête ou qu'il est déjà arrêté**, le joueur doit rester à l'endroit où il touchait le sol en premier quand il a attrapé le ballon. Pour cela il peut "pivoter".
- **Pivoter**, c'est déplacer son pied libre en gardant au sol le premier pied posé au sol au moment de

l'attraper du ballon (le pied de pivot). Cela permet au joueur de s'équilibrer, s'orienter ou feinter pour passer, tirer, dribbler.

- **Recevoir le ballon** arrêté avec les deux pieds au sol ou l'attraper en l'air et s'arrêter sur un temps en posant les deux pieds au sol simultanément permet de choisir l'un ou l'autre pied comme pied de pivot (aucun des pieds n'a touché le sol en premier).

- **Si le joueur arrêté veut partir en dribble**, il doit dribbler (lâcher le ballon) avant de décoller son pied de pivot du sol.

- **Le joueur qui pivote** peut décoller son pied de pivot pour tirer ou passer.

- **Un joueur qui saute** avec le ballon en main doit se débarrasser du ballon avant de revenir au sol

Jouer le ballon en dehors de ces règles est sanctionné d'un "marcher".

**Réparation** : le ballon est remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche

## Dribble

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol avec une seule main. Le joueur peut faire autant de pas qu'il le souhaite quand il n'a pas le ballon dans la main. Pendant le dribble, **le ballon doit être joué à une main**.

Interdiction de :

- **recommencer un dribble** après avoir arrêté le ballon, l'avoir fait reposer dans une main ou l'avoir touché à deux mains.

- **faire plusieurs pas** alors que le ballon reste en contact avec la main du dribbleur.

**Réparation** : le ballon est remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche

## Sorties des limites du terrain

**Le ballon est sorti** des limites du terrain quand :

- il touche le sol ou tout objet, joueur ou personne qui se trouve en dehors du terrain. La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain.

- il touche la face arrière ou les supports du panneau.

### **Un joueur est sorti :**

- Quand un de ses appuis touche la ligne de touche ou le sol à l'extérieur du terrain.
- Quand il est en l'air et que l'un de ses appuis touchait la ligne ou l'extérieur du terrain avant qu'il saute

**Réparation** : Ballon remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche.

**Précision** : Un joueur sorti redevient en jeu dès qu'il pose un appui sur le terrain et qu'il ne conserve pas d'appui en dehors du terrain.

## **Règle des 3 secondes**

Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon dans sa zone avant et que le chronomètre est en marche.

### **La règle des 3 secondes ne s'applique plus :**

- lorsqu'un joueur tire au panier
- lorsque le dribbleur poursuit son dribble pour tirer au panier
- lorsque le joueur concerné essaie de sortir de la zone restrictive

**Après un tir** le décompte reprend à zéro quand le ballon est récupéré par l'équipe en attaque.

**Réparation** : Ballon remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche.

## **Règles des 5 secondes**

Un joueur dispose de 5 secondes pour :

- **effectuer une remise en jeu**
- **tirer un lancer franc**
- **dribbler ou se débarrasser du ballon** quand il est étroitement marqué par un adversaire

**Réparation** : passage au lancer-franc suivant ou remise en jeu pour l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

## Règle des 8 secondes et retour en zone arrière

Une équipe qui contrôle le ballon sur le terrain doit l'amener dans sa zone avant (franchir la ligne médiane) en moins de 8 secondes. Dès lors que le ballon est en zone avant, il ne doit plus être ramené en zone arrière. **Le ballon est considéré en zone avant dès qu'il touche le sol ou un joueur qui a ses deux pieds en zone avant. Un dribbleur est en zone avant quand ses deux pieds et le ballon touchent le sol en zone avant.**

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

**Réparation** : remise en jeu par l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

## Règle des 24 secondes

Quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain, un tir au panier doit être tenté dans un délai de 24 secondes. **Le ballon doit toucher l'anneau** pour bénéficier d'une nouvelle période.

**Réparation** : remise en jeu par l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

## Contact et faute personnelle

Une faute personnelle est une infraction qu'un joueur commet quand il provoque un contact illégal avec un adversaire. Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire. **Gêner sa progression autrement qu'avec le torse ou avancer au contact de l'adversaire est une faute.** Il est interdit d'utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux ou des moyens brutaux pour gêner l'adversaire.

**Réparation** :

- si le joueur ne tirait pas : remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche ou 2 lancers-francs après la 4<sup>e</sup> faute de l'équipe pendant une même période
- si le joueur tirait et qu'il a raté le panier : 2 ou 3 lancers francs selon la valeur du tir tenté
- si le joueur tirait et qu'il a réussi le panier : panier accordé pour sa valeur et un lancer franc supplémentaire

**Un joueur ayant commis cinq fautes, deux fautes anti sportives ou une faute disqualifiante doit quitter le jeu.**

**Les fautes techniques** (comportement), **antisportives et disqualifiantes** sont également punies de deux lancers-francs suivis d'une remise en jeu derrière la ligne de touche au centre du terrain

## Règles sur les lancers-francs

Le tireur :

- Dispose de **5 secondes pour tirer**.
- **Ne doit pas dépasser la ligne** avant que le ballon ait touché l'anneau ou pénétré dans le panier.
- Le tir doit **au moins toucher l'anneau**

**Réparation** : En cas d'infraction du tireur, si le lancer-franc est marqué, il est invalidé et on passe au lancer-franc suivant ou on donne le ballon à l'adversaire s'il s'agit du dernier lancer-franc.

**Les rebondeurs** : trois défenseurs et deux attaquants au maximum s'alignent alternativement dans les emplacements réservés pour pouvoir jouer le rebond. Ils ne peuvent pas gêner le tireur et ne doivent pas entrer dans la zone réservée **tant que le ballon n'a pas quitté les mains du tireur**.

**Réparation** :

Si un joueur rentre dans la zone trop tôt Le tir est validé s'il est réussi et l'infraction négligée.

Si le tir est manqué :

- si un adversaire du tireur commet l'infraction : il est recommencé.
- s'il s'agit d'une infraction commise par un partenaire : on passe au lancer-franc suivant ou, si c'est le dernier lancer-franc, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en touche sur le côté.