

REGLEMENTS DE BASKET BALL

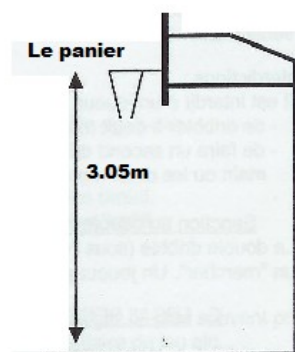
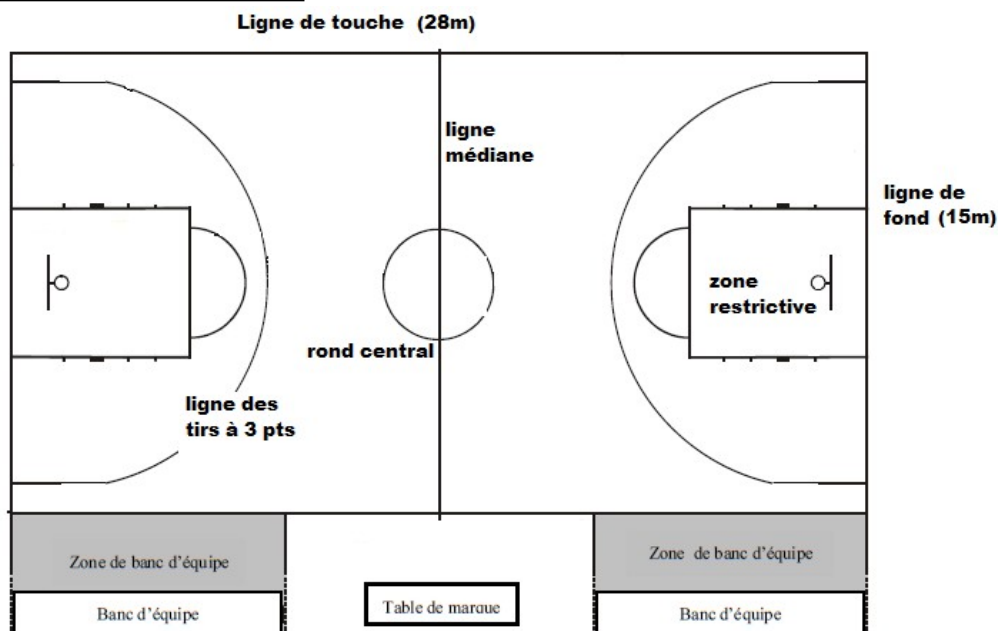
1. LE BUT DU JEU

Un match de basket-ball se dispute entre deux équipes de 5 joueurs sur un terrain aménagé à cet effet. L'objectif de chaque équipe est de lancer le ballon dans le panier de l'adversaire et d'empêcher l'équipe adverse de s'emparer du ballon pour faire de même. Le ballon est joué avec les mains. Il peut être passé, lancé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites des règles du jeu.

La rencontre se compose de 4 périodes de 10 minutes chacune.

S'il y a égalité à la fin de la quatrième période, le jeu doit continuer par une prolongation de cinq minutes, (voire plusieurs prolongations) jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à la fin du temps de jeu.

2. LE TERRAIN



En France, les lignes du terrain de basket sont généralement rouges.

3. LES EQUIPES

5 joueurs en jeu simultanément avec des maillots numérotés de 4 à 15. Cinq remplaçants au maximum. Les deux équipes portent des maillots de couleur différente.

Décompte des points :

- * 1 panier réussi de derrière la ligne de tir à 3 points compte **3 points**.
- * 1 panier réussi à l'intérieur de la ligne de tir à 3 points compte **2 points**.
- * 1 lancer-franc réussi compte **1 point**.

Quand un panier est réussi, l'arbitre ne siffle pas ; il indique seulement le nombre de points marqués en faisant le geste approprié (voir à la fin du document).

L'équipe qui a encaissé le panier fait la remise en jeu depuis la ligne de fond.

4. L'ENTRE-DEUX et la FLECHE D'ALTERNANCE

L'entre deux ne s'effectue **qu'au début de la rencontre**.

*** Exécution de l'entre-deux**

L'entre-deux s'exécute par le lancer du ballon par l'arbitre entre les 2 adversaires dans le cercle central, chaque joueur étant face au panier de l'adversaire.

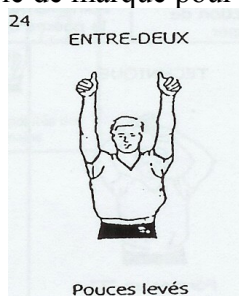
Les deux joueurs doivent taper le ballon (2 fois maximum) pour l'envoyer vers un partenaire. Il est interdit aux joueurs sautant à l'entre deux de tenir le ballon.

*** La flèche d'alternance :**

Après l'entre deux du début de rencontre, le ballon est remis **en alternance** aux équipes à l'endroit le plus proche du lieu où se produit la situation d'entre-deux (le plus souvent : quand deux adversaires ont les mains sur le ballon et se le disputent sans qu'aucun joueur ne parvienne à l'arracher : l'arbitre siffle entre-deux).

Si les rouges gagnent l'entre-deux de début de match, à la prochaine situation d'entre-deux, le ballon ira aux bleus. A la fois suivante, il ira aux rouges, et ainsi de suite.

Une flèche d'alternance sera utilisée par la table de marque pour indiquer l'équipe qui a droit au ballon.



5. LES VIOLATIONS

Une violation est une infraction aux règles concernant généralement les actions avec le ballon.

L'équipe qui commet une violation perd le ballon ; celui-ci est remis en jeu par l'équipe adverse derrière une ligne (touche ou de fond).

A. LE MARCHER

LE MARCHER RESULTE DU NON RESPECT DE LA REGLE DU PIED DE PIVOT

Choix du pied de pivot :

- Un joueur reçoit le ballon alors qu'il est à l'arrêt avec les 2 pieds au sol choisit son pied de pivot : dès qu'un pied est levé, l'autre devient le pied de pivot.
- Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement :
 - a) Si un pied est au sol quand il reçoit le ballon → ce pied devient le pied de pivot
 - b) Si le joueur est en l'air quand il reçoit le ballon et qu'il retombe au sol avec un pied → ce pied devient pied de pivot
 - c) Si le joueur est en l'air quand il reçoit le ballon et qu'il touche le sol simultanément avec les deux pieds → dès qu'un pied est levé, l'autre devient pied de pivot

Le marcher est un déplacement illégal d'un joueur avec le ballon qui ne respecte pas la règle du pied de pivot.

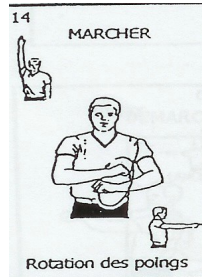
Le joueur qui a le ballon peut pivoter autant de fois qu'il le désire tant que son pied de pivot reste en contact avec le sol. S'il veut passer, dribbler ou tirer, il doit lâcher le ballon avant de soulever son pied de pivot du sol.

Autrement dit : Un joueur en possession du ballon **ne peut exécuter que 2 appuis** (contact des pieds au sol) et doit se débarrasser du ballon (passe, shoot) avant l'exécution d'un troisième appui.

Attention : deux appuis simultanés ne comptent que pour un temps d'appui.

Sanction au "marcher".

Le "marcher" est une violation. L'arbitre fait remettre le ballon en jeu par une "touche" exécutée par l'adversaire, au niveau de l'endroit où a été commise la violation.



B. LA REPRISE DE DRIBBLE (ou double-dribble)

Autorisation de dribbler :

Lorsqu'un joueur veut progresser avec le ballon, il peut dribbler", c'est à dire **faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main à la fois.**

Un joueur peut au cours d'un dribble, faire autant de pas qu'il le désire entre chaque rebond du ballon.

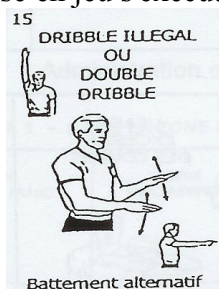
Interdictions :

Il est interdit à un joueur :

- de dribbler des deux mains en même temps.
- de recommencer à dribbler après avoir déjà exécuté un premier dribble et contrôlé le ballon.

Sanction à la reprise de dribble

La reprise de dribble est une violation. La remise en jeu s'exécute comme celle consécutive à un "marcher".



C. LES "3 SECONDES".

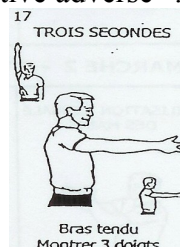
La règle : il est **interdit à un joueur de rester plus de 3 secondes** dans la "zone restrictive adverse" lorsque son équipe a le contrôle du ballon et qu'il n'y a pas de tir.

La zone restrictive : c'est la surface délimitée par la ligne de fond, la ligne de lancer-franc et les lignes du couloir de lancer-francs; les lignes la délimitant en font partie.

Sanction des "3 secondes".

Lorsqu'un joueur commet une violation dite des "3 secondes", la remise en jeu est effectuée par l'adversaire, de la touche, à hauteur de la ligne des lancers francs.

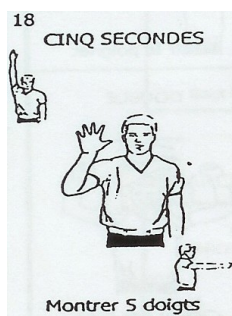
Les "3 secondes" ne sont **plus comptées lorsque le ballon est en l'air au moment d'un tir au panier** et que les joueurs font action de rebond dans la "zone restrictive adverse".



D. REGLE DES "5 SECONDES".

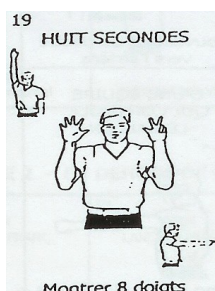
Une violation doit être sifflée lorsqu'un joueur étroitement marqué et en possession du ballon n'exécute pas une passe, un tir au panier, un dribble ou ne se débarrasse pas du ballon dans les 5 secondes.

Cette règle est aussi valable sur les remises en jeu : le joueur devant faire la remise en jeu à 5 secondes pour faire la passe à partir du moment où l'arbitre lui a donné le ballon.



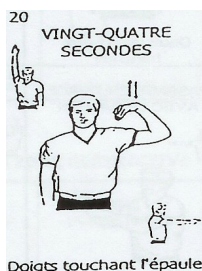
E. REGLE DES "8 SECONDES".

Une équipe qui a le ballon dans la zone-arrière doit l'**amener en zone-avant dans les "8 secondes" qui suivent**. Le ballon est considéré dans la zone avant d'une équipe lorsqu'il touche le sol au-delà de la ligne médiane ou qu'il touche un joueur de cette équipe ayant une partie de son corps en contact avec le sol en zone-avant.



F. REGLE DES "24 SECONDES".

Quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain, **un tir au panier doit être effectué dans les 24 secondes**.



Sanction des "5, 8 et 24 secondes".

Le ballon est remis en jeu par un adversaire :

- **pour le 5''** : au point de la ligne de touche le plus proche
- **pour les 8''** : la remise se fait à la ligne médiane
- **pour les 24''** : la remise se fait face à la ligne des lancers francs.

G. RETOUR EN ZONE ARRIERE.

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

Sanction du retour en zone.

Le ballon est attribué pour une **remise en jeu de la ligne de touche à hauteur de la ligne médiane** par un adversaire ayant un pied de part et d'autre de cette ligne.



H. LE PIED

Si un joueur touche intentionnellement le ballon avec le pied, la jambe ou la cuisse et/ ou que cela l'avantage pour contrôler le ballon, alors il s'agit d'une violation et le ballon est rendu aux adversaires par une remise en jeu depuis la ligne de touche.

Si le ballon est touché par maladresse ou que cela ne profite pas au joueur (ex : il se dribble sur le pied), le jeu continue.

I. LA VIOLATION SUR REMISE EN JEU

Si lors d'une remise en jeu depuis l'extérieur du terrain, le joueur met le pied sur la ligne ou dans le terrain avant d'avoir lâché le ballon, il s'agit d'une violation, et le ballon est rendu aux adversaires, depuis le même endroit.

6. LES FAUTES.

Une faute est une infraction aux règles impliquant **un contact avec un adversaire** ou un **comportement antisportif**. Les fautes sont inscrites au compte du fautif sur la feuille de marque et sanctionnées.

A. LES FAUTES PERSONNELLES.

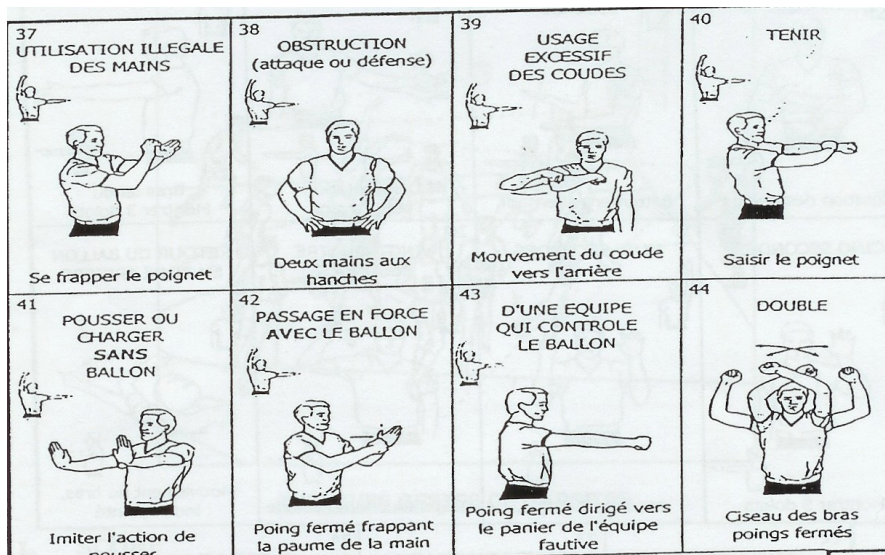
Tout contact entre deux adversaires est interdit. Une faute personnelle est infligée par l'arbitre à tout joueur qui a provoqué un contact en réduisant sa distance avec un adversaire.

NB : en réalité, on adapte cette règle en ne sifflant faute que sur les contacts qui gênent le déroulement normal du jeu.

Faute du défenseur : un défenseur commet une faute personnelle lorsqu'il tient, pousse ou charge un adversaire ou qu'il l'empêche de se déplacer à l'aide de ses bras.

Faute de l'attaquant : un attaquant commet une faute personnelle s'il provoque le contact, sans chercher à l'éviter, face à un défenseur immobile ou qui défend régulièrement.

NB : il peut y avoir une faute même lorsqu'aucun des joueurs impliqués n'a le ballon.



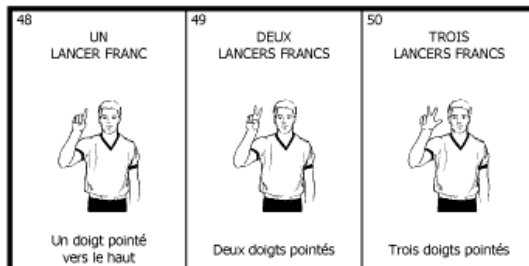
Sanctions des fautes personnelles :

Lorsqu'une faute se produit, l'arbitre :

- inflige au joueur responsable une "faute personnelle" que le marqueur inscrit sur la feuille de match
- fait exécuter :

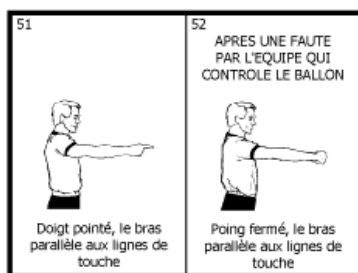
- * soit **une remise en jeu de la touche**.
- * soit **2 lancers-francs** si la faute a eu lieu sur un joueur qui tirait dans la zone de tir à 2 points.
- * soit **3 lancers-francs** si la faute a eu lieu sur un joueur qui tirait derrière la ligne de tir à 3 points.
- * soit **1 lancer-franc** si le panier a été marqué malgré la faute. Le panier compte et en plus, le tireur bénéficie d'un lancer franc.

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES



OU

- DIRECTION DU JEU



B. LES FAUTES TECHNIQUES.

Une faute technique est une faute infligée par l'arbitre à un joueur, un remplaçant ou un entraîneur, le plus souvent pour **attitude "anti-fairplay"**.

Par exemple : incorrection envers l'arbitre, grossièreté, retard volontaire du jeu etc...

Sanctions:

Dans tous les cas, une faute technique est inscrite sur la feuille de match par le marqueur au compte du fautif.

Puis :

- si la faute technique est **commise par un joueur** :
 - **1 lancer-franc** est accordé à l'équipe adverse, suivi d'une remise en jeu au milieu du terrain, les pieds de part et d'autre de la ligne médiane.
- si elle est commise par **un non joueur** (remplaçant, entraîneur) :
 - **2 lancers-francs** sont accordés à l'équipe adverse et celle-ci conserve ensuite le ballon pour remettre en jeu, les pieds de part et d'autre de la ligne médiane.

Tout joueur qui a commis 4 fautes (personnelles et/ou techniques) est automatiquement éliminé du jeu. Il ne peut plus jouer jusqu'à la fin du match (mais pourra être remplacé par un autre joueur).

E. FAUTES PAR EQUIPE

Après qu'une équipe a commis **4 fautes par période de jeu (quart temps)**, les fautes de joueur qui s'en suivront, seront sanctionnées

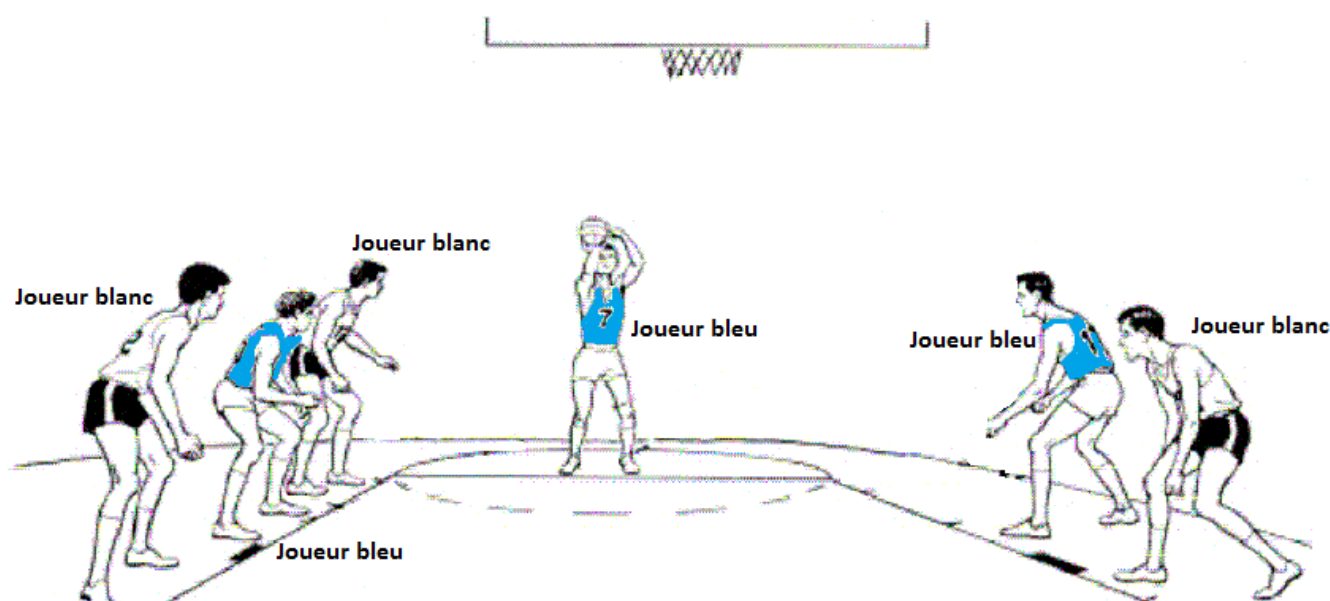
- par 2 lancers-francs si l'équipe qui subit la faute était en attaque.
- par une remise en jeu si l'équipe qui subit la faute était en défense.

7. LE LANCER-FRANC.

Conditions d'exécution :

Le tireur se place derrière la ligne de lancer-franc, il doit tirer son lancer-franc sans dépasser la ligne, dans un délai de **5 secondes** à partir du moment où l'arbitre lui a donné le ballon.

Un maximum de 5 joueurs (3 défenseurs et 2 coéquipiers du tireur) peuvent occuper les espaces le long du couloir des lancers francs et les **2 premières places** de chaque côté de la zone restrictive doivent être occupées **par les adversaires du tireur de lancer franc**.



Aucun joueur ne peut pénétrer dans la zone restrictive avant que le ballon n'ait quitté les mains du tireur.

Les autres joueurs doivent se placer derrière la ligne de tir à 3 points (et derrière le tireur) jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau.

Violations sur lancer-franc et sanctions :

Si le tireur commet une violation (+ de 5 secondes pour tirer, dépasse la ligne pendant le tir...): le panier ne compte pas et le ballon est rendu à l'adversaire en touche.

Si un défenseur commet une violation (pénètre dans la zone restrictive, déconcentre le tireur...) : si le panier est réussi, il compte. S'il n'est pas réussi, un nouvel essai est accordé au tireur.

Si un coéquipier du tireur commet une violation: si le panier est réussi, il ne compte pas. S'il est manqué, la remise en jeu est faite par l'adversaire en touche.

8. LA SORTIE DE BALLE ou ballon hors-jeu

Le ballon est dit "hors jeu" (sorti) : **Lorsqu'il touche le sol ou une personne ou un objet se trouvant en dehors du terrain ou lorsqu'il touche une ligne limitant le terrain.**

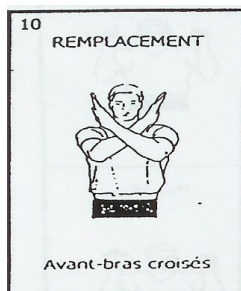
Le responsable de la sortie est le joueur qui a touché le ballon le dernier avant que le ballon sorte.

La remise en jeu est effectuée par un adversaire.

Le joueur qui effectue la remise en jeu se tient à l'extérieur du terrain, pieds derrière la ligne.

9. CHANGEMENT DE JOUEUR.

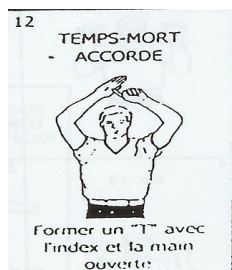
Une équipe peut changer un ou plusieurs joueurs lorsque l'arbitre siffle (faute, violation...) et que le ballon est « mort ».



10. TEMPS MORT.

L'entraîneur a le droit de demander des temps morts (pour faire reposer ses joueurs, ou leur donner de nouvelles consignes par exemple). **Au maximum, on peut demander 2 temps morts d' 1 minute** en première mi-temps, 3 en deuxième mi-temps et un par prolongation.

Le temps mort peut être demandé lors d'un arrêt du chronomètre (faute) ou suite à un panier encaissé.

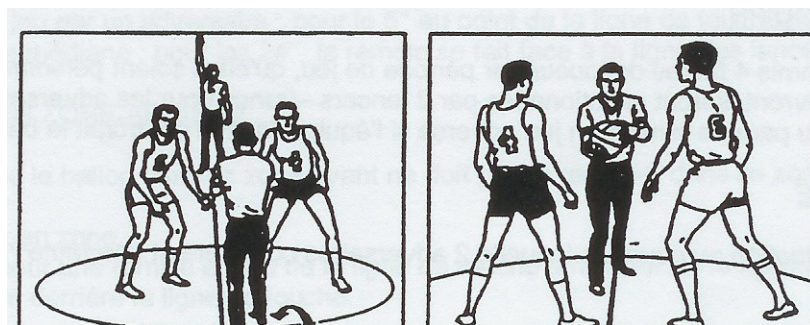


11. LES DEPLACEMENTS DE L'ARBITRE

DERNIERES VERIFICATIONS AVANT L'ENTRE-DEUX.

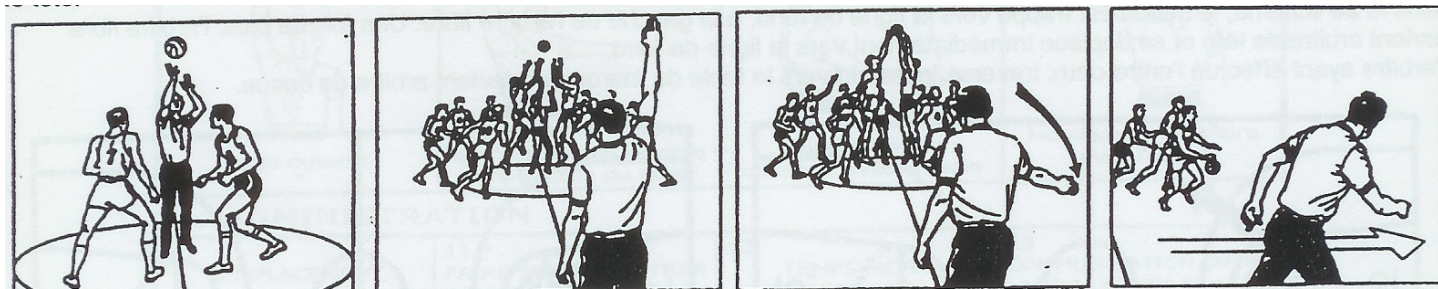
Avant de pénétrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux, le premier arbitre attend le signal de son partenaire qui lui indique que les officiels à la table de marque sont prêts et que le jeu peut commencer (signal par pouce levé si la table de marque est prête).

Le premier arbitre se tient plus loin, face à la table de marque, prêt à entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux.



MISE EN JEU.

Le ballon doit être lancé **verticalement entre les 2 joueurs** à une hauteur telle qu'aucun des 2 joueurs ne puisse l'atteindre en sautant. Il est conseillé au premier arbitre de rester immobile après avoir lancé le ballon en attendant de voir dans quelle direction se développera le jeu après que les joueurs soient sortis du cercle. Dès que le ballon est frappé, le deuxième arbitre fait le signal de commencement du temps de jeu.

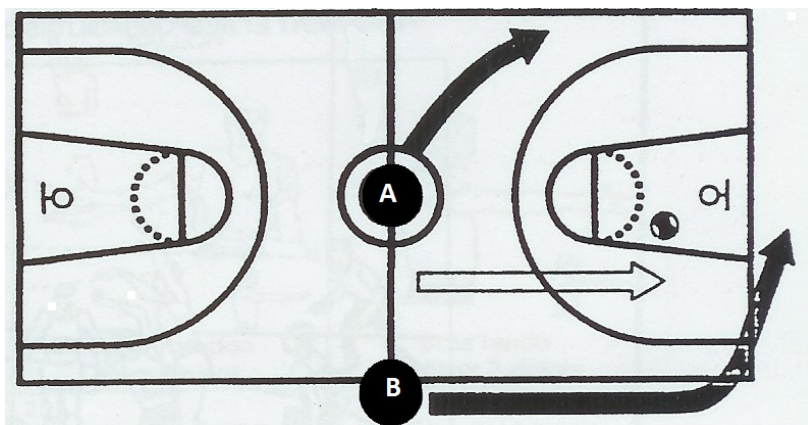


PRINCIPES SIMPLIFIES DE DEPLACEMENT DES ARBITRES

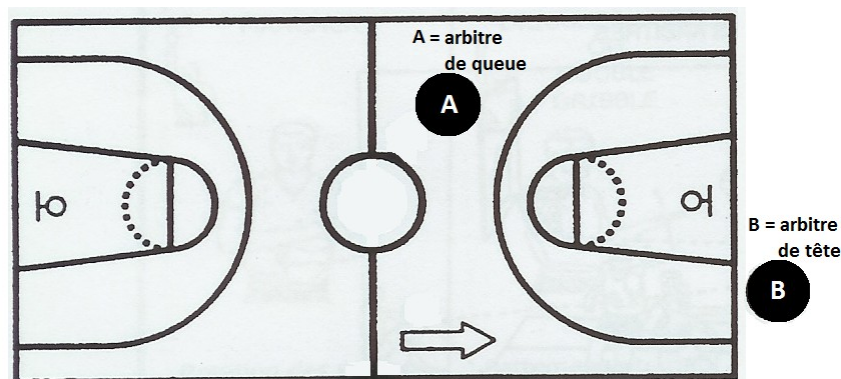
Chaque arbitre se déplace le long d'**une ligne de touche** (chacun la sienne) et doit toujours avoir le panier à sa droite.

Sur chaque action il y a :

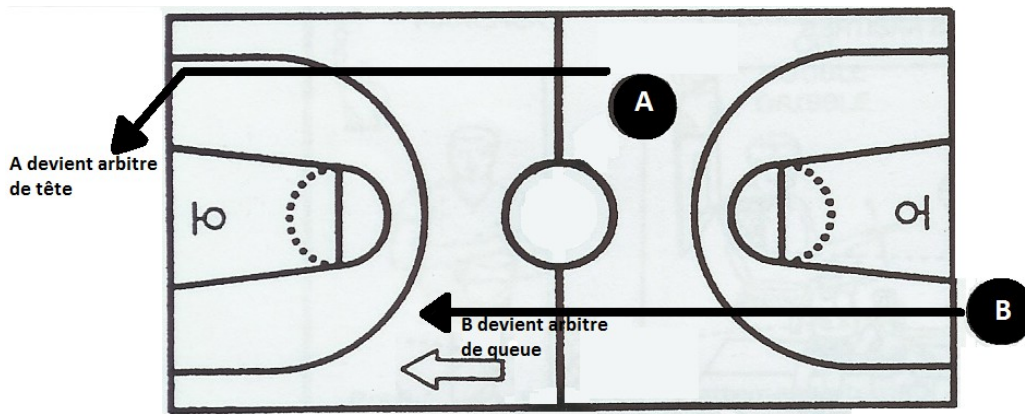
- un arbitre de queue qui se trouve en arrière de l'action.
 - un arbitre de tête qui se trouve en avant de l'action, sous le panier.
- = chacun d'eux a le panier à sa droite.



Après l'entre deux, les arbitres se placent : A est arbitre de queue, B est arbitre de tête.



Chacun a bien le panier à sa droite.



Quand l'autre équipe attaque, les joueurs changent de position et courent pour vite se placer.

Chaque fois que le contrôle du ballon change d'équipe et que le jeu prend la direction inverse, les 2 arbitres doivent réajuster leur position tout en conservant leurs responsabilités pour les mêmes lignes, **l'arbitre de tête** devenant arbitre de queue et vice versa.

TECHNIQUE DE L'ARBITRAGE

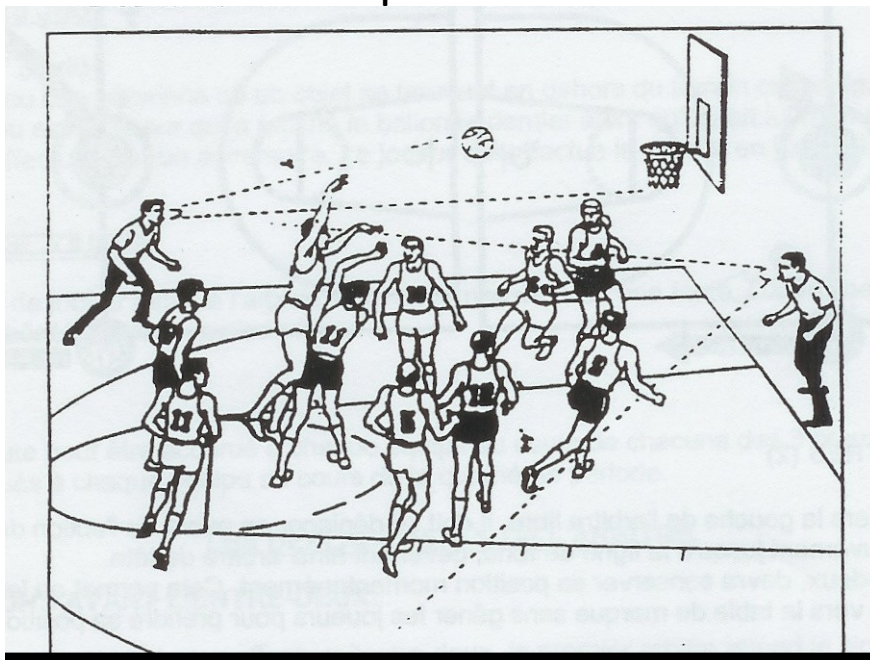
Les arbitres doivent être toujours en mouvement pour couvrir tout le terrain et voir toute l'action. On peut être assez près de l'action, à condition de ne pas risquer de gêner les joueurs.

Bien sûr, il faut regarder le ballon et les mains des joueurs, mais il faut en même temps voir tout le jeu, même loin du ballon.

Les deux arbitres sont toujours placés à l'opposé l'un de l'autre pour voir du mieux possible toute l'action.

Dès qu'un arbitre voit quelque chose, il doit le siffler, même si cette action a eu lieu loin de lui.

Placement et responsabilités des arbitres



12. QUELQUES GESTES DE L'ARBITRE

Tous les arbitres du monde utilisent les mêmes gestes pour communiquer avec les joueurs et la table de marque (sauf en NBA où certaines règles et gestes sont différents) ; cela permet d'être compris des joueurs même quand on ne parle pas la même langue qu'eux (langage international).

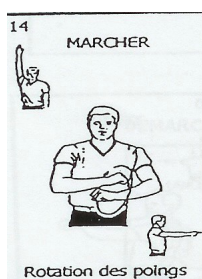
A notre niveau, on essaiera de signaler tout ce que l'on siffle par des gestes clairs, lents, non agressifs. On pourra compléter ce geste par la parole pour s'assurer que tout le monde a bien compris.

Pour signaler une faute, il faut prendre son temps, ne pas se précipiter de remettre la balle en jeu (sinon, les joueurs risquent de ne pas bien comprendre la décision). On peut prendre le ballon avec soi pendant qu'on va à la table de marque pour éviter que les joueurs reprennent le jeu tant que l'on a le dos tourné.

A chaque fois que je siffle, je lève la main pour signaler que c'est moi qui ai sifflé. Ensuite la procédure est la suivante :

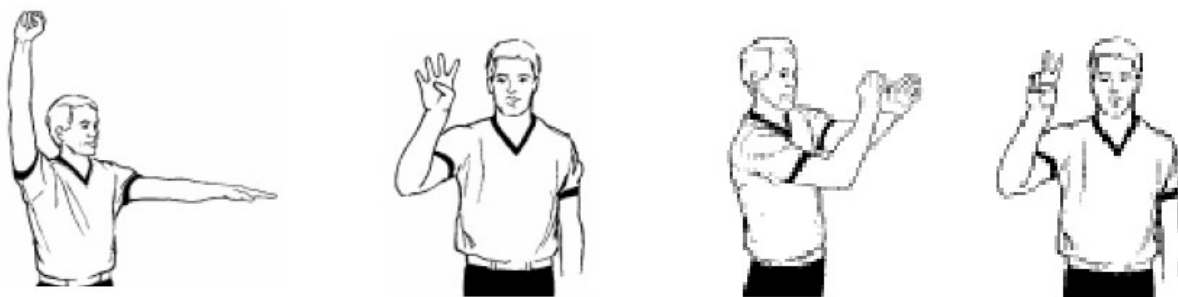
VIOLATION : Main ouverte levée → geste de la violation → indiquer le panier de l'autre équipe

Ex : main levée > geste du marcher > direction du panier adverse



FAUTE : Poing levé et montrer de l'autre main le joueur fautif → aller à la table et donner le numéro du joueur fautif, le type de faute et la sanction (soit remise en jeu par l'autre équipe, soit lancers-francs)

Ex : poing levé en désignant le n° 4 rouge > je vais à la table et je fais « 4 rouge » > « usage illégal des mains » > « 2 lancers-francs ».








Conseil : si on arbitre des joueurs très débutants, on peut être tolérant sur l'arbitrage de certaines choses (par exemple tolérer les petits « marchers » ou les petites « reprise de dribble », on peut également laisser de côté certaines règles (« retour en zone », « 3 secondes dans la zone restrictive en attaque »...)). Par contre, les fautes devront être plus strictement sifflées afin de préserver les joueurs.




A - SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.





I. SCORE

1 UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	3 TENTATIVE A TROIS POINTS  Trois doigts pointés	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains	5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE  Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine
--	--	--	---	---












II. CHRONOMETRAGE

6 ARRÊT DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre  Main ouverte	7 ARRÊT DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)  Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif	8 REPRISE DU JEU  Mouvement de couperet avec la main	9 REMETTRE A 24 SECONDES  Mouvement circulaire avec l'index
--	--	---	--

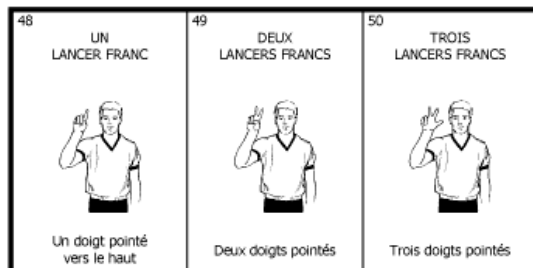
III. ADMINISTRATION

10 REPLACEMENT  Avant-bras croisés	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER  Mouvement de la main ouverte vers le corps	12 TEMPS-MORT ACCORDE  Former un "T" avec l'index et la main ouverte	13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE  Pouce pointé vers le haut
--	---	--	---

IV. VIOLATIONS

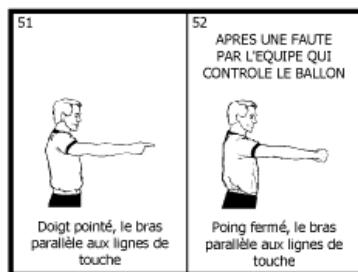
14 MARCHER  Rotation des poings	15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE  Battement alternatif	16 PORTER LE BALLON  Demi rotation vers l'avant	17 TROIS SECONDES  Bras tendu Montrer 3 doigts
18 CINQ SECONDES  Montrer 5 doigts	19 HUIT SECONDES  Montrer 8 doigts	20 VINGT-QUATRE SECONDES  Doigts touchant l'épaule	21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE  Mouvement du bras, index pointé
22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE  Doigt pointé vers le pied	23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU  Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches	24 ENTRE-DEUX  Pouces levés	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES



OU

- DIRECTION DU JEU



13. LA TABLE DE MARQUE

Plusieurs officiels s'y trouvent, notamment le chronométreur et le marqueur. Ces deux personnes doivent communiquer en permanence avec l'arbitre.

- Le chronométreur gère le temps : il décompte le temps de jeu et interrompt le chronomètre lors des arrêts de jeu (fautes, temps mort, joueur blessé, fin de match...). Il siffle la fin des périodes de jeu.
- Le marqueur tient la feuille de match : sur cette feuille figurent :
 - nom, numéro de licence et n° de maillot des joueurs de chaque équipe
 - évolution du score et score final (période et match)
 - nombre de fautes personnelles et d'équipe.

La feuille de match doit relater très exactement tous les événements du match ayant un impact (fautes, score) ; pour éviter les erreurs, le marqueur doit être très concentré sur le jeu, et l'arbitre doit venir près de la table de marque et prendre le temps de bien signaler les fautes (type, et surtout, numéro de joueur fautif).

