



Les règles !

Le basket-ball se joue selon 3 règles fondamentales :

1. **Pas de contact physique** (sinon il y a faute)
2. **Pas plus de 2 pas avec le ballon sans dribbler** (sinon il y a « marché »)
3. **Interdiction de dribbler une fois le dribble arrêté** (sinon il y a « reprise de dribble »)

Règles principales

Mouvement

Un joueur ne doit faire progresser le jeu que dans les limites suivantes:

Un joueur qui est immobile quand il reçoit le ballon peut faire un **mouvement de pivot sur l'un ou l'autre pied**. Une fois le pied de pivot choisi il ne peut le changer. Il peut par contre entamer le dribble.

Un joueur qui est en mouvement quand il reçoit le ballon a le droit **d'effectuer 2 pas** avant de s'arrêter, de passer le ballon, tirer ou commencer son dribble.

Dribble irrégulier

Il est interdit de dribbler à 2 mains (considéré comme reprise de dribble). Une fois le dribble arrêté **il est interdit de reprendre le dribble**, il faut alors passer, pivoter ou tirer. **Il est interdit également de passer sa main sous le ballon** pendant le dribble, sinon il y a « portée de balle ».

Les durées dans le jeu

3 Secondes : Un joueur ne doit pas rester dans la zone réservée de l'équipe adverse (la raquette) pendant plus de 3 secondes à moins qu'il n'effectue un tir. La raquette commence 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

8 Secondes : C'est le temps que dispose une équipe pour franchir la ligne médiane après une remise en jeu.

24 Secondes : Une équipe dispose de 24 secondes pour tenter un shoot

Retour en zone et sorties

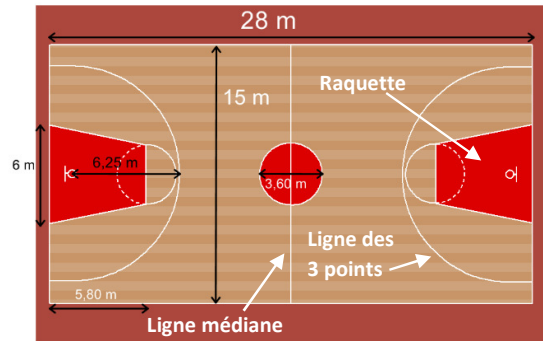
Une fois la ligne médiane franchie, l'équipe attaquante ne peut faire repasser le ballon dans la zone arrière (retour en zone). Une sortie de jeu est déclarée lorsque **le ballon ou le joueur** en possession du ballon **touche le terrain au-delà de la ligne**. Si un joueur tente de sauver le ballon déjà à l'extérieur, il devra prendre appui à l'intérieur du terrain.

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 2 adversaires simultanément pendant 3 secondes. L'arbitre siffle alors un entre-deux qui permet de départager les 2 équipes

Points

Un shoot compte 2 points sauf s'il est tiré au-delà de la ligne des 6m (ligne de 3 points) il vaut alors 3 points. Un lancer-franc vaut 1 point.



Les trois sortes de fautes

Fautes 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 shooter, l'arbitre donne 2 lancers-francs à l'attaquant (ou 3 si le tir tenté est derrière la ligne des 6.25m ou un si le tir est réussi); sinon, la balle est remise en jeu derrière la ligne.

Fautes antisportives

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

Fautes 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 injurieuse.