

Course Théorique : Règlement Basket Ball

1. Définition générale :

Le basketball est un sport où compètent deux équipes de cinq joueurs. C'est un sport qui se joue à la main. L'objectif est de mettre le ballon dans l'arceau du panier de l'équipe adverse.

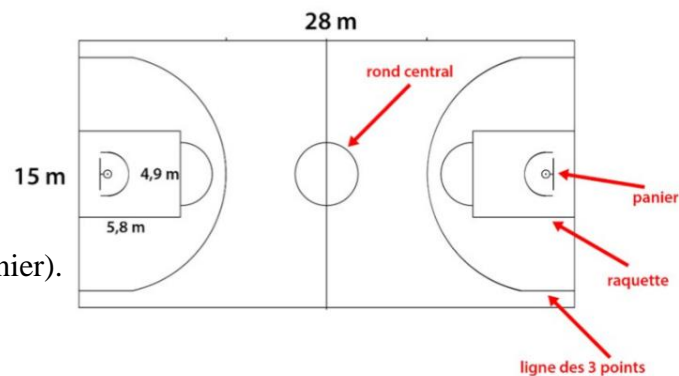
Les matchs ont une durée de 40 minutes (quatre périodes de 10 minutes chacune).

Pour les points marqués, nous avons :

- 1 point : les lancer franc (si une faute est commise sur un joueur au moment où il s'apprête à tirer)
- 2 points : les points marqués dans la raquette (dans la zone)
- 3 points : les points marqués hors de la raquette (hors du linge de 3 points)

2. Les dimensions du terrain de jeu :

- ✚ Terrain de 15m X 28m.
- ✚ Panier à 3m05 du sol
- ✚ Cercle de 45 cm de largeur
- ✚ Ligne de tir des lancer-francs à 4m60 (du centre du panier).
- ✚ Ligne de tir à 3 pts à 6m75 (du centre du panier)



3. Arbitres et officiels

Dans un match de basketball on trouve :

✚ Arbitres :

Les arbitres sont :

- **L'arbitre**
- **Un aide arbitre**



2 points

Ou bien on trouve un arbitre et deux aides arbitres (arbitrage à trois)

✚ Officiels de table de marque :

- **Marqueur**
- **Un aide marqueur**
- **Un chronométreur**
- **Un opérateur du chronomètre des tirs**



Arrêt du chrono

4. Equipes

Chaque équipe est composée de **12 membres** d'équipes au plus, qualifiés pour jouer (numéros entre 0 et 99). Pendant le temps de jeu, chaque membre d'équipe est soit joueur, soit remplaçant.

- **Les joueurs principaux : 5 joueurs**
- **Les joueurs Remplaçants : 7 joueurs**

Chaque équipe est aussi composée **d'un entraîneur**, éventuellement **d'un entraîneur adjoint**, et d'un maximum de 5 accompagnateurs qui peuvent s'asseoir sur le banc à condition d'avoir une responsabilité précise (manager, médecin, kinésithérapeute, statisticien, interprète).

Un joueur qui a commis **5 fautes** devient sortir du terrain (il retourne sur le banc).

Un remplacement peut être effectué par les deux équipes lors de tout coup de sifflet

5. Temps de jeu

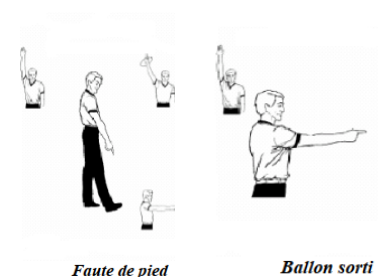
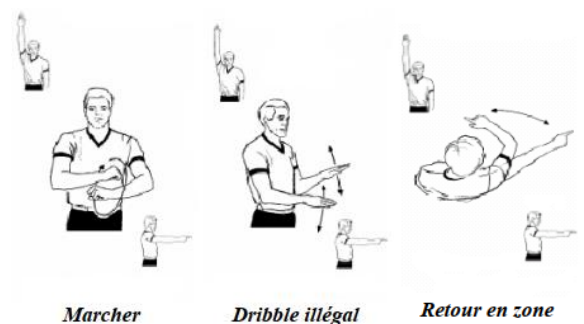
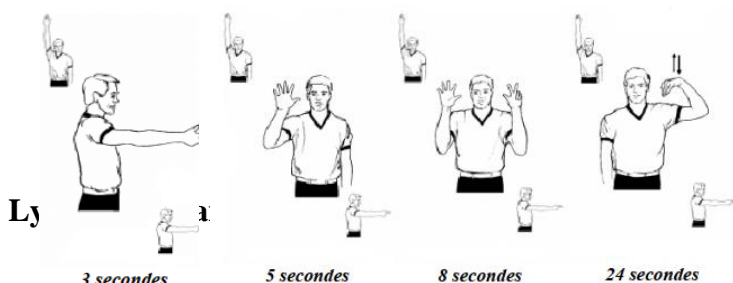
La rencontre est jouée en **4 périodes de 10 minutes** (avec un intervalle de 2 min. entre la 1ère et la 2nd période, un intervalle de 15 min. à la mi-temps, et un intervalle de 2 min. entre la 3e et la 4e période).

La première période commence par un entre-deux (le seul de la partie). Tous les autres périodes commencent par une remise en jeu réalisée par l'équipe qui bénéficie de la possession en alternance (flèche)

6. Violations

Une violation est une infraction aux règles qui entraîne la perte de la possession du ballon et une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau (droit de se déplacer d'1 mètre latéralement, et sans restriction vers l'arrière).

- ✚ **Règle du marcher**
- ✚ **Dribble et reprise de dribble (double dribble)**
- ✚ **Joueurs ou ballons hors des limites du terrain (La ligne)**
- ✚ **Comment jouer le ballon (Pied)**
- ✚ **Règle des 3 secondes**
- ✚ **Règle des 5 secondes**
- ✚ **Règle des 8 secondes**
- ✚ **Règle des 24 secondes**
- ✚ **Retour du ballon en zone arrière (retour)**



Enseignant : EL MEHDI HAMDANI

ARRET DU CHRONOMETRE
POUR FAUTE
(En même temps que le coup
de sifflet)



Poing fermé - Paume
de l'autre main tournée
vers la taille du fautif

7. Fautes

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

Au compte du fautif sur la feuille de match (maximum de 5 fautes personnelles),

Et sanctionnée selon les règles.

✚ Fautes personnelles

Une faute personnelle est une faute de joueur qui implique un contact avec un adversaire.

✚ Double faute

Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre.

✚ Fautes techniques

Les fautes techniques de joueur sont des fautes de joueur sans contact avec un adversaire : ignorer les avertissements des arbitres, insultes à officiels, user d'un langage ou gestes irrespectueux, agacer un adversaire, empêcher la remise en jeu rapide du ballon, simuler une faute...

✚ Fautes antisportives

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.

✚ Fautes disqualifiantes

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

TECHNIQUE



ANTISPORTIVE



DISQUALIFIANTE



TECHNIQUE

Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre...).

Réparation : 1 lancer franc et conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.

ANTISPORTIVE

C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur)

Réparation: 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.

DISQUALIFIANTE

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif. Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.