

# Clinique Règlements Basketball pour les débutants:

**FIBA 2010, Basketball Canada, Basketball Québec,  
ARSEO, et ligue mini ABH**

**Document de formation AABO  
Octobre 2010**

**Texte original par Philippe Nasr, CPA  
Version récente, Jean Forgues, Interprète AABO  
(version 2 novembre)**

© 2005



**FIBA**

We Are Basketball

# Les règlements ... un mélange



Les Fédérations

Les Ligues



Eastern Ontario Basketball Association

Mini-ABH

# Nos Livres de Règlements

---

- **Fédération Internationale de Basketball Amateur (FIBA), [www.fiba.com](http://www.fiba.com)**
  - **Official Basketball Rules 2010**
  - **FIBA Official Basketball Rules 2010 – Official Interpretations**
  - **Official Basketball Rules 2010 – Basketball Equipment**
  - **Official Basketball Rules 2010 – Referees' Manual - Two Persons Officiating**
  - **Official Basketball Rules 2010 – Referees' Manual - Three Persons Officiating**
  
- **Basketball Canada**
  - **Adaptation nationale des règlements.**
  
- **Basketball Quebec ([www.basketball.qc.ca](http://www.basketball.qc.ca)) et Ontario ([www.basketball.on.ca](http://www.basketball.on.ca))**
  - **Règlements défensive homme/homme obligatoire.**
  - **Règlements de participation égales.**
  - **Adaptation provinciale des règlements.**
  
- **Règlements de ligues:**
  - **Sport scolaire A/AA – ARSEO ([www.arseo.qc.ca](http://www.arseo.qc.ca))**
  - **Sport scolaire AAA et Sport Collégial – FQSE ([www.fqse.qc.ca](http://www.fqse.qc.ca))**
  - **Montreal Basketball League (MBL) AAA ([www.montrealbasketball.org](http://www.montrealbasketball.org))**
  - **Ligue maison mini-basket ABH ([www.hullbasket.ca](http://www.hullbasket.ca))**
  - **EOBA ([www.eteamz.com/eoba/](http://www.eteamz.com/eoba/))**

# Grille des règlements spécifiques

Match (incluant ligue et hors concours)	RÈGLEMENTS APPLICABLES								
	FIBA	Bball Québec	Bball Ontario	ARSEO	FQSE Scol AAA	FQSE Cegep	MBL	EOBA	Mini ABH
Ligue mini ABH	✓	✓							✓
Ligue ARSEO	✓	✓		✓					
Ligue Scol. AAA	✓	✓			✓				
Ligue MBL	✓	✓					✓		
Ligue EOBA	✓		✓					✓	
Ligue Cegep AA	✓	✓				✓			

# Les Changements aux Règlements FIBA

---



***Plusieurs Changements en 2010 !!!***

Lorsque vous apercevez le symbol suivant, tout le texte en italique représente un changement aux règlements datant de 2010

***Changement en 2010***

## Règlements Spécifiques - Basketball Canada

---

### ■ Art. 4.3 Uniformes

La clause permettant aux joueurs de porter un chandail de corps (T-shirt) n'est plus valide

- *Les sous-vêtements type "compression" (haut et bas du corps) sont légaux (même couleur que la culotte et le dossard)*

**Adaptation Basketball Canada: S'applique seulement après la catégorie Juvénile.**

**Changement en 2010**

## Règlements Spécifiques - Basketball Québec

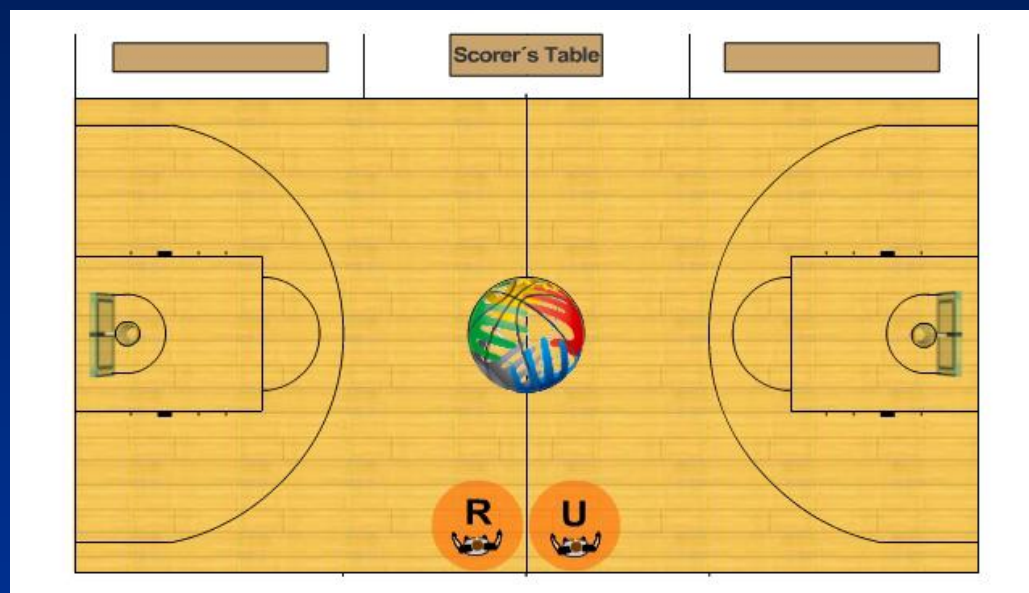
---

- **Règlements de participation égales pour les catégories mini, atome A/AA, benjamin A/AA, Cadet A.**
- **Règlement de défensives homme à homme obligatoire pour les catégories mini, atome A/AA, benjamin A/AA et Cadet A/AA.**

# Règlements Spécifiques - Basketball Québec

## TERRAIN

- **Zone des 3 pts :**  
*éloignée à 6,75 mètres*
- **Zone restrictive:**  
*rectangulaire (4,9 X 5,8 m)*
- **Demi-cercle « No-charge »** (1,25m)
- **Ligne de remise en jeu :** *en touche, 8,325 m de la ligne de fond, opposée à la table*



*Les 3 premiers changements seront adoptés universitaire seulement. Le dernier changement sera adopté, si la ligne n'y est pas, utilisé le haut de la ligne de 3 points si le « hash » mark n'y est pas.*

## Règlement de participation égale Basketball Québec

---

- **Le nombre minimal de joueur est de 9 (8 dans ARSEO).**
- **La règle de participation égale s'applique sur le nombre minimum de joueur, soit 9 joueurs (8 dans l'ARSEO).**
- **Réglements de participation égales pour les catégories mini, atome A/AA, benjamin A/AA, Cadet A.**
- **Voir attachement ci-dessous pour le règlement.**



RegleParticipationEgale.pdf

## Règlement Défensive Obligatoire Basketball Québec

---

- **Règlement de défensives homme à homme obligatoire pour les catégories mini, atome A/AA, benjamin A/AA et Cadet A/AA.**
- **S'applique à l'intérieur de la zone de 2 points seulement.**
- **Voir attachement ci-dessous pour le règlement.**



3) defensive-obligatoire FRA-ANG (2).pdf

# Règlements Spécifiques - ARSEO

---

- **Les règlements à retenir sont:**
  - **Conséquences des expulsions joueurs et entraîneurs.**
  - **Respect de l'arbitre.**
  - **Contrôle de la foule.**
  - **Officiels mineurs.**
  - **Cartable officiel de l'équipe.**
  - **Surclassement.**
  - **Nombre de joueurs minimum et maximum.**
  - **Conséquence d'un retard.**
  - **La durée d'une partie et prolongation.**
  - **Écart.**
  - **Participations égales.**
  - **Défensives homme à homme obligatoire.**
  - **Cadran 24 sec.**



# Règlements Spécifiques – Ligue Mini-Basket ABH

---

- La ligue maison mini-basket de l'ABH est une ligue récréative, axée sur la participation égale.
- Elle n'a aucun classement ou éliminatoires.
- Les règlements spécifiques sont ci-bas.



ReglementsMiniABG2010-11.pdf

# Rôles de l'officiel

---

- **S'assurer que le match se déroule selon les règles**
- **Intervenir aussi peu que possible : l'officiel n'est pas le centre d'attraction**
- **Contribuer à l'établissement d'une atmosphère propice à ce que le match soit agréable**
- **Démontrer du souci pour les joueurs**

# Qualités d'un bon officiel

---

- **Facteurs externes**
  - **Apparence : professionnalisme, courtoisie, respect**
  - **Attitude : il faut être là parce qu'on aime ça**
  - **Force : physique, mentale, émotive**
  - **Énergie : déplacement, recherche de la position**
  - **Connaissance des règles**

# Qualités d'un bon officiel

---

## ■ Facteurs internes

- **Courage** : appeler ce qu'on voit
- **Honnêteté** : l'officiel est le seul participant neutre
- **Jugement** : avantage / désavantage, bon sens
- **Constance** : durant un match / d'un match à l'autre
- **Intelligence** : relations humaines, « sentir » le match

# Un Sommaire des Règlements FIBA

---

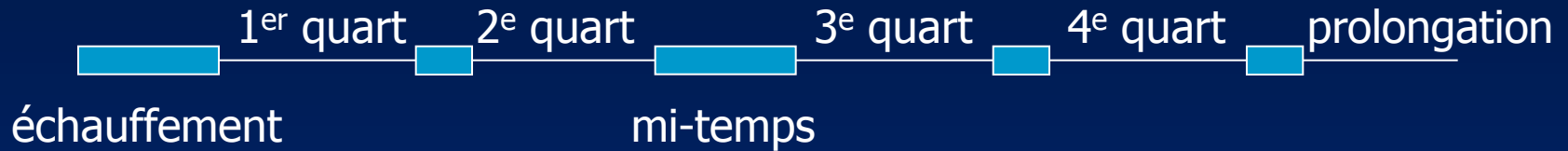


# Règlements 4: Règles de jeu

---



# Sommaire Temps de jeu – Art 8



	<b>Cégep (=FIBA)</b>	<b>AAA</b>	<b>ARSEO</b>	<b>EOBA</b>	<b>Mini ABH</b>
<b>Échauffement</b>	20 mins	15 mins	10 mins	10 mins	5 mins
<b>Temps de jeu</b>	4 x 10 mins	4 x 10 mins	4 x 8 mins	4 x 8 mins	4 x 6 mins
<b>Mi-temps</b>	15 minutes	10 mins	5 mins	5 mins	2 mins
<b>Entre chaque quarts et avant prolongation</b>	2 min	2 min	1 min	1 min	1 min
<b>Prolongation</b>	Autant de 5 min nécessaire pour briser l'égalité	Autant de 5 min nécessaire pour briser l'égalité	Une seule prolongation de 3 min	Autant de 4 min nécess. pour briser l'égalité	Aucune

# Statuts du ballon – Art 10

---

- **Ballon vivant**
  - *Entre deux : lorsqu'il quitte la main de l'arbitre*
  - **Remise en jeu : à la disposition du joueur**
  - **Lancer franc : à la disposition du joueur**

**Changement en 2010**

# Statuts du ballon – Art 10

---

- **Ballon mort**
  - **Ballon entre dans le panier**
  - **L'officiel siffle**
  - **Le signal annonce la fin d'une période**
  - **Le signal des 24 secondes retentit alors qu'une équipe est en contrôle du ballon**
- **Il existe des exceptions :**
  - **L'officiel siffle alors que le joueur est dans l'action de lancer.**

# Joueurs et ballon hors-jeu – Art 11

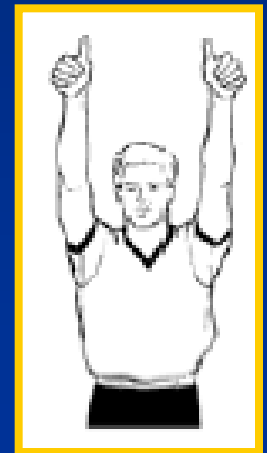
---

- **La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol**
  - **Joueur en l'air occupe l'endroit d'où il a sauté**
  - ***Exception: Voir règlement retour en zone.***
- **La position d'un officiel est déterminée de la même façon**
  - **Lorsque le ballon touche l'arbitre, c'est comme s'il touchait le plancher au même endroit**

# Entre deux et possession – Art 12

---

- **Une situation d'entre deux survient lorsque :**
  - **Le début de chaque période.**
  - **Un ballon tenu est appelé**
  - **Le ballon sort à l'extérieur sans que les arbitres puissent déterminer qui a provoqué la sortie**
  - **Un ballon se loge dans le support du panier**
  - **Le ballon devient mort lorsqu'aucune équipe n'est en contrôle**



# Entre-deux et possession – Art 12

---

- **Règles relatives aux sauteurs :**
  - **Peut taper le ballon deux fois**
  - **Ne peut contrôler le ballon avant qu'il touche le sol, un non sauteur, le panneau ou le panier**
  - **Ne peut taper le ballon avant qu'il atteigne son point culminant**
  - **Si personne ne touche la ballon et qu'il retombe au sol, l'entre-deux doit être repris**
- **Règles relatives aux non sauteurs :**
  - **Ne peut entrer dans le cercle (cylindre) avant que le ballon soit tapé**

# Entre-deux et possession – Art 12

---

- **Après l'entre-deux initial**
  - **L'équipe qui ne gagne pas le premier contrôle aura droit à la première possession**
- **Pour commencer une période**
  - **L'équipe qui a droit à la possession procède à la remise en jeu à la ligne médiane, opposé à la table de marque**
- **La flèche de possession doit indiquer la direction où l'équipe compte**

# Contrôle du ballon – Art 14

---

- **Le contrôle d'équipe débute lorsque :**
  - Un joueur tient le ballon vivant
  - Un joueur dribble le ballon vivant
- **Le contrôle se poursuit lorsque :**
  - Le ballon est passé entre les joueurs de l'équipe
- **Le contrôle se termine lorsque :**
  - Un adversaire prend le contrôle
  - Le ballon devient mort
  - Le ballon est relâché pour un tir

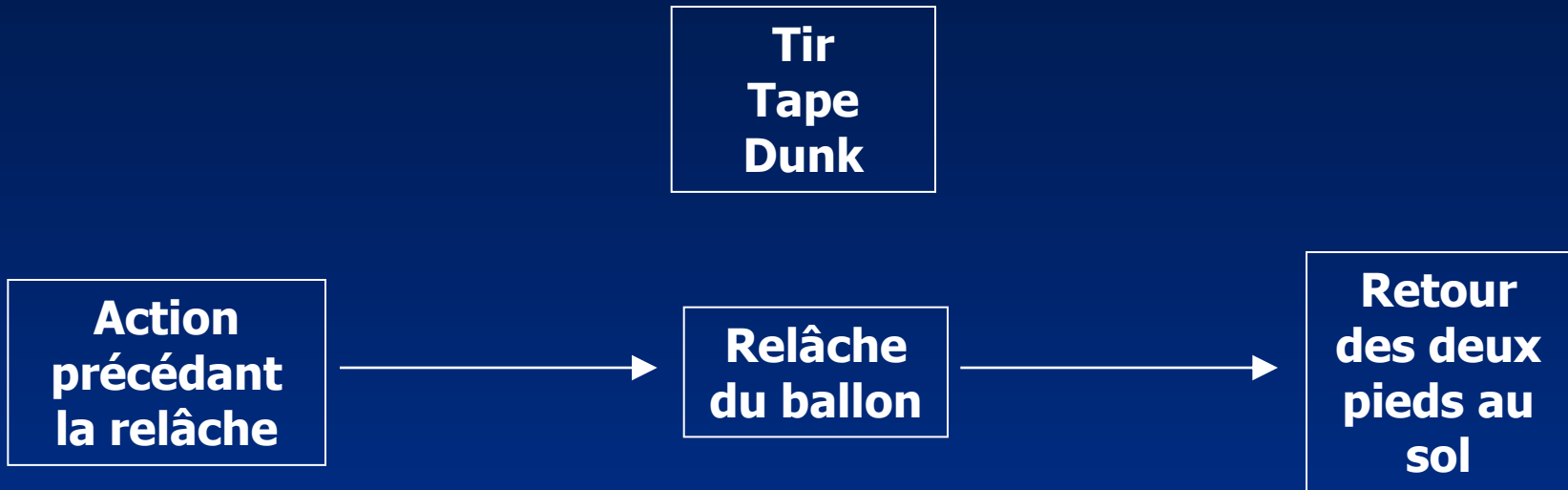
# DVD – Act of Shooting

---

- **11 mins**

# Action de lancer – Art 15

---



- Une faute par un défenseur ne cause pas un ballon mort
- Une faute par un attaquant (avant que le ballon ne soit relâché), cause un ballon mort et aucun point ne peut être marqué si le tir est complété
- L'action de lancer doit être continuuel.

# Panier réussi et sa valeur – Art 16

---

- ***Le chronomètre jeu doit indiquer un minimum de 0:00.3 (3 dixièmes de seconde ) afin qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou lors d'un rebond suite à un dernier ou seul lancer franc dans le but de tenter un lancer.***
- ***Si le chronomètre de jeu indique 0:00.2 ou 0:00.1, le panier sera bon seulement suite à une tape ou à un "dunk" direct.***

# Remises en jeu – Art 17

---

- **Le joueur faisant la remise en jeu ne peut :**
  - **prendre plus de 5 secondes pour relâcher le ballon**
  - **se déplacer dans une distance totale, latéralement dans une ou dans les deux directions, excédant un (1) mètre. Par contre, il peut se déplacer directement par l'arrière aussi loin que les circonstances lui permet.**
  - **toucher le ballon sur le terrain avant qu'il touche un autre joueur**
  - **toucher le terrain avant de relâcher le ballon**
  - **lancer le ballon hors-jeu**
  - **lancer le ballon directement dans le panier**

# Remises en jeu – Art 17

---

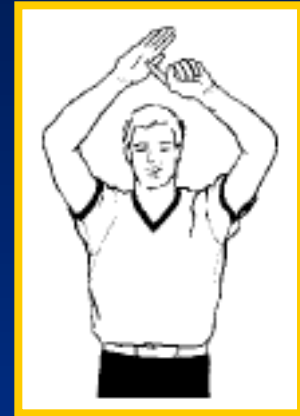
- **Les autres joueurs ne peuvent :**
  - **avoir une partie du corps au-delà de la ligne avant que le ballon traverse la ligne**
  - **Se tenir à moins d'un mètre de la ligne si l'espace pour faire la remise en jeu est inférieur à deux mètres**



# Temps morts – Art 18

---

- **Nombre de temps morts**
  - Première demie : 2
  - Deuxième demie : 3
  - Prolongation : 1
- **Durée d'un temps mort**
  - 60 secondes
  - Les joueurs doivent être rappelés à 50 secondes



# Temps morts – Art 18

---

- **Qui peut les demander?**
  - **Entraîneur chef**
  - **Entraîneur adjoint**
  
- **À quel moment peut-on les demander?**
  - **Durant un ballon mort**
  - **Si un panier est compté contre son équipe**

# Temps morts – Art 18

---

- **Un temps mort ou un remplacement peut être accordé aux deux équipes après un dernier lancer franc réussi**
- **Pendant les 2 dernières minutes du match, si un temps-mort est accordé :**
  - **à l'équipe contre qui un panier est marqué**
  - **à l'équipe à qui est accordée la possession dans sa zone arrière**

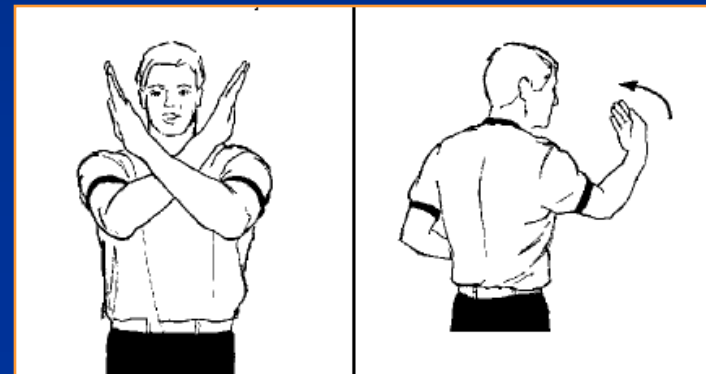
*la remise en jeu devra être accordée dans le terrain avant à la ligne de remise en jeu (à peu près à la distance du haut de la ligne de 3 points) situé sur le côté opposé au banc des joueurs.*

**Changement en 2010**

# Joueurs et remplaçants – Art 19

---

- **Quand peut-on effectuer un changement?**
  - Lorsque le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté
  - Lorsqu'un dernier ou unique lancer franc est compté.
  - Lorsqu'un panier est compté dans les deux dernières minutes de jeu du 4<sup>e</sup> quart ou de la prolongation (seule l'équipe contre qui le panier a été compté peut initier un changement)
  - Si un lancer franc est suivi par une remise en jeu au prolongement de la ligne médiane du côté opposé à la table, le remplacement devra être accordé après le dernier lancer franc.
- **L'opportunité de changement se termine**
  - Lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour :
    - une remise en jeu
    - un lancer franc



# Questions Examen FIBA 2007

---

**Question 1)** Lors de l'entre-deux initial entre A1 et B1, le ballon est tapé légalement et est ensuite contrôlé simultanément par A5 et B5, provoquant un ballon tenu. Doit-on tenir un nouvel entre-deux avec les sauteurs originaux, A1 et B1 ?

***Non Règle 4, Art. 12, Interprétations officielles FIBA 2006.  
Nouveaux entre deux entre A5 et B5.***

**Question 2)** A5 réussit son dernier lancer franc. Après que le ballon soit à la disposition de B1 pour la remise en jeu, l'entraîneur B demande un temps mort. Le temps mort sera-t-il accordé immédiatement ?

***Non Règle 4, Art. 18.2.4***

# Questions Examen FIBA 2007

---

**Question 3)** Une occasion de remplacement vient de se terminer lorsque A10 court vers le marqueur et demande à remplacer. Le marqueur se trompe et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle et interrompt le jeu. Le remplacement est-il permis à ce moment?

**Non** *Interprétations officielles FIBA 2006 (Art. 18/19)*

**Question 4)** A1 tient le ballon pour une remise en jeu. A1 tend les bras, au-delà de la ligne de touche. B1 tape le ballon hors des mains de A1. Le geste de B1 est-il légal ?

**Non** *Règle 6, Art. 38.3.1, Interprétations officielles FIBA 2006 (Art.17)*

**Question 5)** Le contrôle d'équipe et l'action de tirer se terminent-ils TOUJOURS au même moment ?

**Non** *Règle 4, Art. 14, 15*

# Mécanique # 1

---

## Concepts

- Concept meneur et soutien
- Concept de zone de responsabilité
- Responsabilité meneurs/soutient
- Positionnement afin de bien voir

## Simulation:

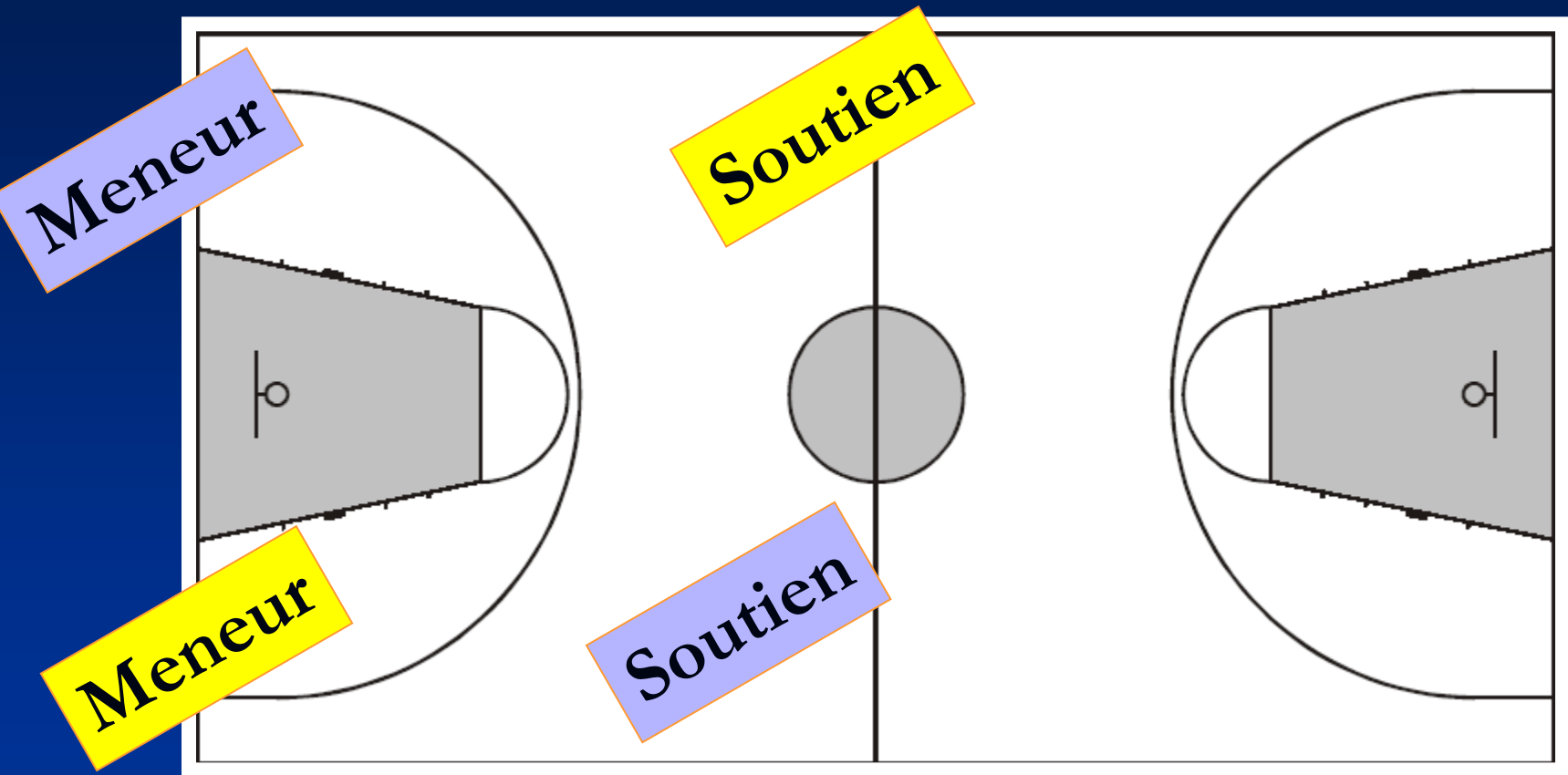
- Gestion début de match
- Entre deux initiale
- Remise en jeu
- Action de lancer (début et fin)
- Temps morts
- Substitutions



Équipe B

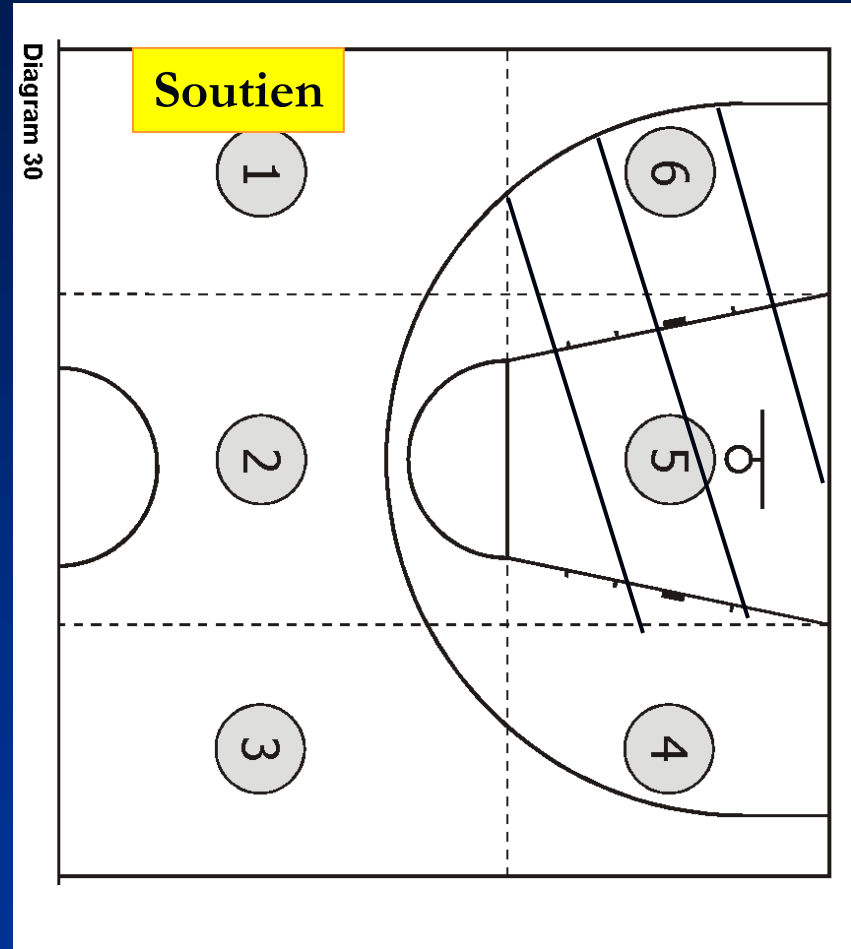
Table

Équipe A



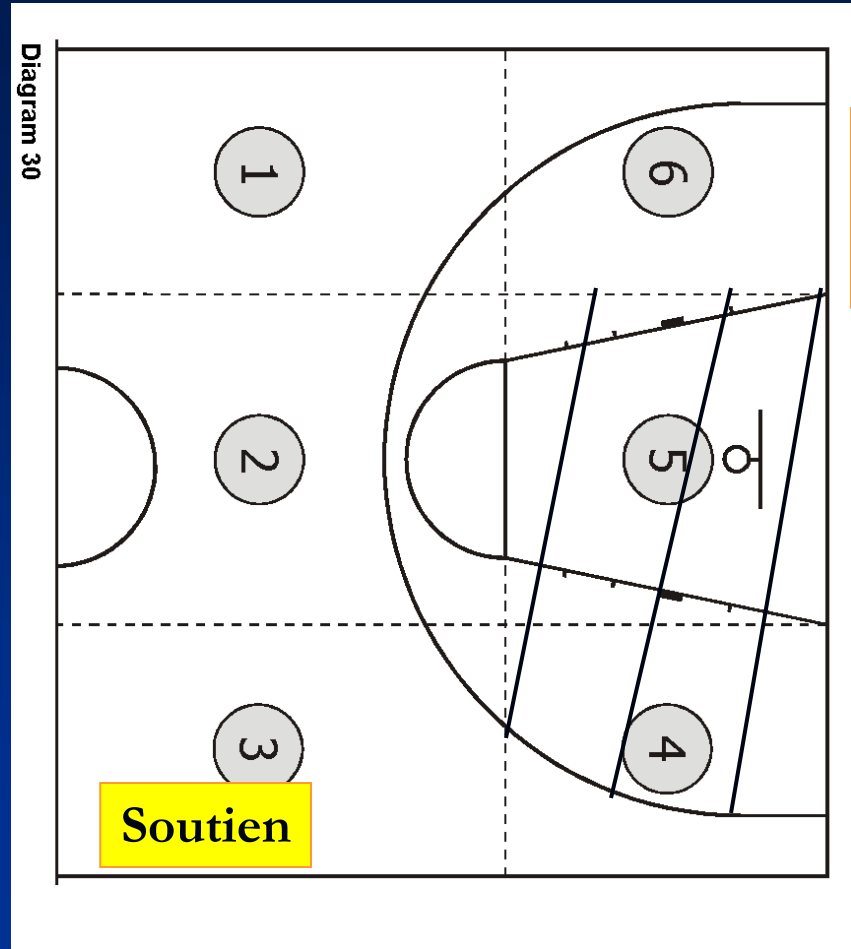
# Les zones de responsabilité

- Le soutien est responsable de la couverture sur le ballon pour la zone 1, 2, 3 et la zone 6 (à l'extérieur de la ligne de 3 points).
- Le meneur est responsable de la couverture sur le ballon pour la zone 4.
- Responsabilité partagé pour la couverture sur le ballon pour la zone 5 et 6 (à l'intérieur de la zone de 3 points).
- Toujours bougé lorsque le ballon bouge.
- Garder tous les joueurs entre le meneur et le soutien.
- Bouger afin de voir l'air (l'espace).
- Soutien déplacement en arc, et pénétre.
- Meneur se déplace entre la ligne de 3 points baseline et la ligne opposée des places de rebonds (reculer pour avoir un meilleur angle).

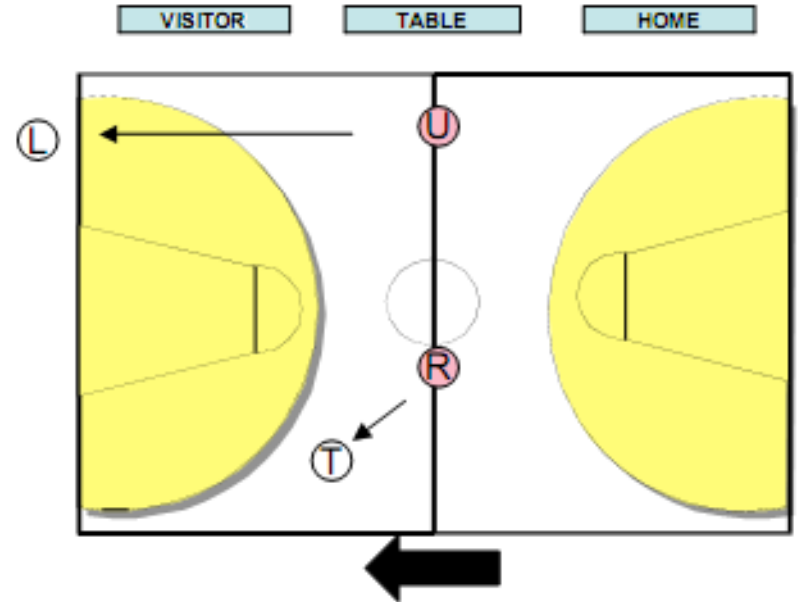
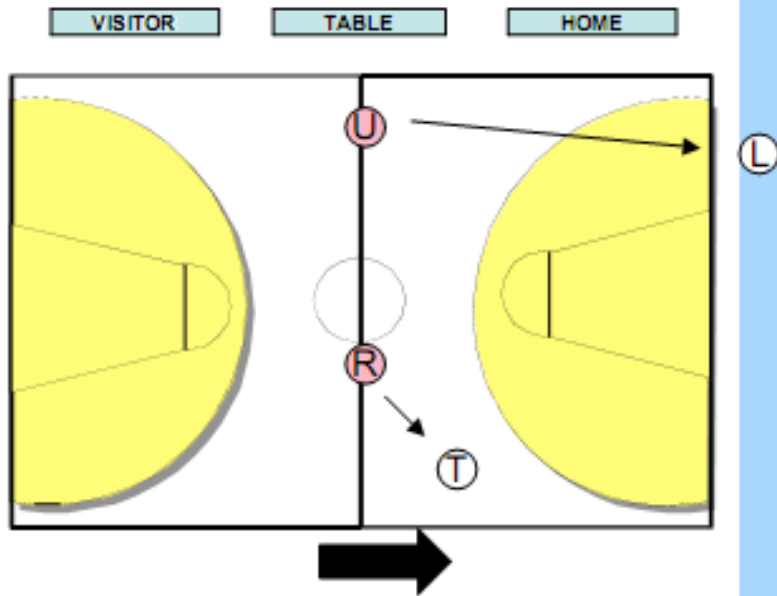


# Les zones de responsabilité

- Le soutien est responsable de la couverture sur le ballon pour la zone 1, 2, 3 et la zone 4 (à l'extérieur de la ligne de 3 points).
- Le meneur est responsable de la couverture sur le ballon pour la zone 6.
- Responsabilité partagé pour la couverture sur le ballon pour la zone 5 et 4 (à l'intérieur de la zone de 3 points).
- Toujours bougé lorsque le ballon bouge.
- Garder tous les joueurs entre le meneur et le soutien.
- Bouger afin de voir l'air (l'espace).
- Soutien déplacement en arc, et pénétre.
- Meneur se déplace entre la ligne de 3 points baseline et la ligne opposée des places de rebonds (reculer pour avoir un meilleur angle).

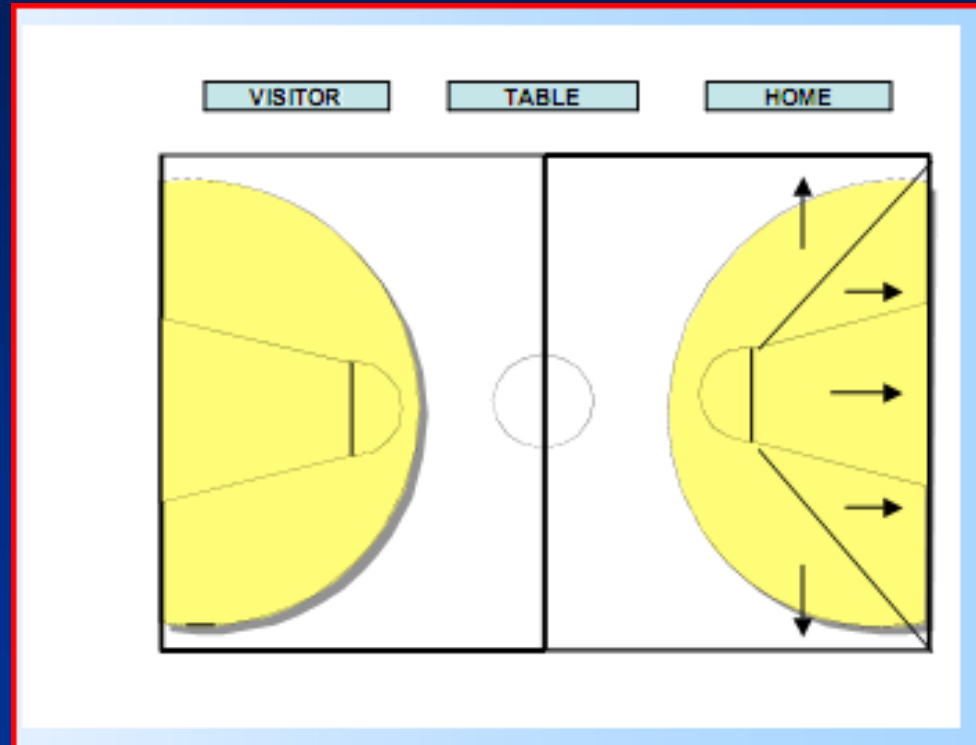


# Entre-deux Initiale



# Mise en Touche

- La mise en touche est toujours au point le plus proche de l'infraction.
- Jamais directement à l'arrière du panneau.
- Diagonale du T de la bouteille jusqu'à chaque coin du terrain.
- Pour les mise en touche sur les lignes de côté, l'arbitre se positionne toujours dans la direction opposé du ballon.



# Article 6: Fautes

---



# DVD – Charge / Blocking / No call

---

- **18 mins**

# Types de fautes

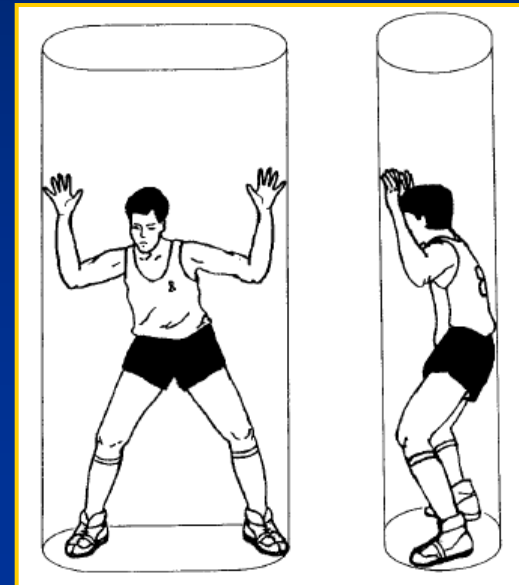
---

- **Faute personnelle**
- **Double faute**
- **Faute antisportive**
- **Faute disqualifiante**
- **Faute technique**

# Contact – Art 33

---

- **Définition**
  - **Contact d'un joueur**
  - **Contre un joueur adverse**
  - **Durant le temps de jeu (ballon vivant ou mort)**
- **Principe du cylindre**
- **Principe de la verticalité**
- **Joueur en l'air**



# Contact – Art 33

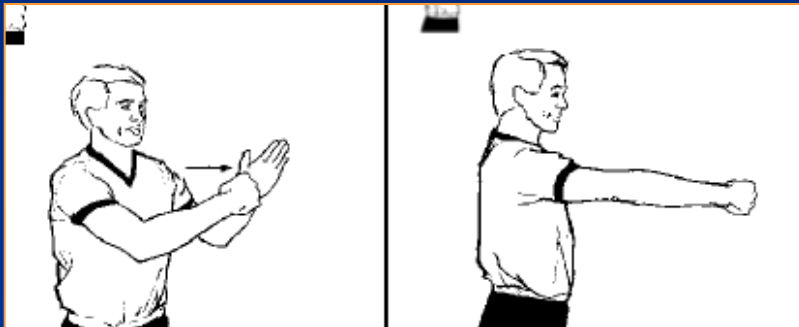
---

- **Établir la position légale de défense**
  - Face à l'adversaire
  - 2 pieds au sol
- **Maintenir une position légale, le joueur en défense peut :**
  - Demeurer stationnaire
  - Sauter verticalement
  - Se déplacer latéralement ou vers l'arrière
- **Lors du déplacement, un ou les deux pieds peuvent quitter le sol**

# Contact – Art 33

---

- **Situation de block / charge : les clés**
  - **Position légale de défense établie**
  - **Position légale maintenue**
  - **Contact au niveau du torse du défenseur**
  - **Le défenseur peut se protéger avant le contact**
  - **Aucune notion de temps et distance**



**Faute en  
contrôle**



**Bloquer**

# DVD - Screening

---

- **8 mins**

# DVD – Post Play

---

- **8 mins**

# Contact – Art 33

---

- **Garder un joueur qui ne contrôle pas le ballon**
  - **En mouvement**
    - **Le défenseur doit lui accorder 2 pas pour s'arrêter ou changer de direction**
  - **Stationnaire, hors de son champ de vision**
    - **Le défenseur doit lui accorder 1 pas**
  - **Stationnaire, dans son champ de vision**
    - **Aussi près que possible**



**Bloquer**

# Contact – Art 33

---

- **Usage illégal des mains**
  - **Frapper un joueur – généralement durant un lancer**
  - **Garder un main en contact constant avec un joueur, de telle sorte que son mouvement est restreint**



**Usage illégal  
des mains**

# Contact – Art 33

---

- **Usage excessif du coude**
  - **Frapper un joueur avec le coude**
  - **Utiliser son coude pour se détacher d'un marquage**
  - **Un contact sérieux pourrait être juger anti-sportif.**

**Une faute technique peut être imposée à un joueur qui, sans faire contact, balance les coudes de façon excessive.**



**Usage excessif  
du coude**

# Contact – Art 33

---

- **Retenir**
  - **Empêcher un adversaire de progresser**
  - **Toute forme d'accrochage**
  - **« Hook »**



**Retenir**

# DVD - Rebounds

---

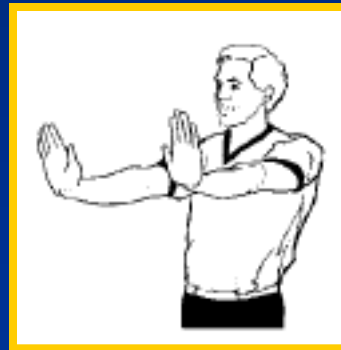
- **14 mins**

# Contact – Art 33

---

## ■ Pousser

- Se détacher d'un marquage en poussant l'adversaire
- Pousser un adversaire pour l'empêcher d'atteindre le ballon ou un endroit sur le terrain



**Pousser**

# Fautes personnelles : Sanction – Art 34

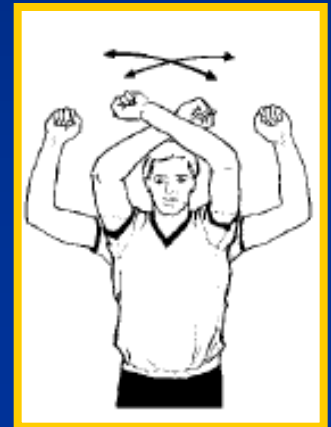
---

- **Faute ordinaire**
  - Remise en jeu au point le plus près de l'infraction
  - S'il s'agit de la 5<sup>e</sup> faute d'équipe dans un quart (et toutes les suivantes), la pénalité d'applique
  - Pénalité : 2 lancers
- **Joueur tirant au panier**
  - Tir réussi : le panier compte + 1 lancer
  - Tir raté : 2 ou 3 lancers
- **Faute par l'équipe en contrôle**
  - Remise en jeu au point le plus près de l'infraction
  - Jamais de lancers

# Double faute – Art 35

---

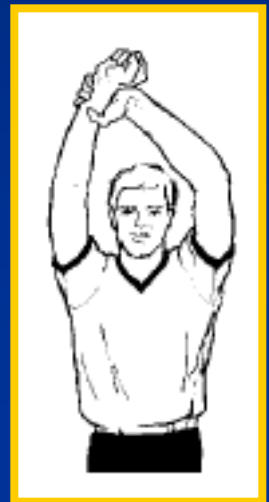
- **Deux joueurs commettant une faute l'un contre l'autre, en même temps**
- **Sanction**
  - **Aucun lancer franc**
- **Reprise du jeu**
  - **L'équipe en contrôle reprend possession du ballon**
  - **Après un panier, l'équipe qui s'est fait compter reprend le ballon**
  - **Si aucun contrôle : possession alternative**



# Fautes antisportives – Art 36

---

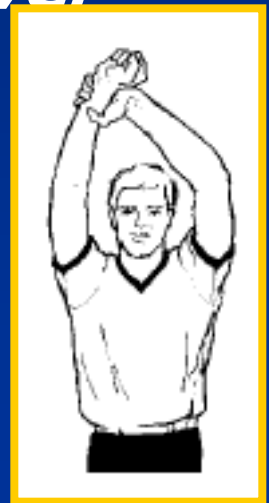
- **Contact qui, selon l'arbitre, ne constitue pas une action légitime de jouer le ballon**
  - Faute impliquant un contact excessif (hard foul)
  - Retenir un joueur par le chandail
  - Si un défenseur commet un contact avec un adversaire latéralement ou de l'arrière afin d'arrêter une contre-attaque (fast break) et il n'y a aucun adversaire entre le joueur à l'offensive et le panier de l'adversaire.
- **Sanction**
  - 2 ou 3 lancers + remise en jeu à la ligne médiane
  - Panier réussi : 1 lancer + remise en jeu à la ligne médiane



# Fautes antisportives – Art 36

---

- ***Pendant les 2 dernières minutes de la 4<sup>e</sup> période ou de toute période supplémentaire et que, lors d'une remise en jeu, le ballon est toujours dans les mains de l'officiel ou à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, si un défenseur contacte illégalement un attaquant et qu'une faute est signalée, elle doit être antisportive.***
- **Sanction**
  - 2 ou 3 lancers + remise en jeu à la ligne médiane
  - Panier réussi : 1 lancer + remise en jeu à la ligne médiane

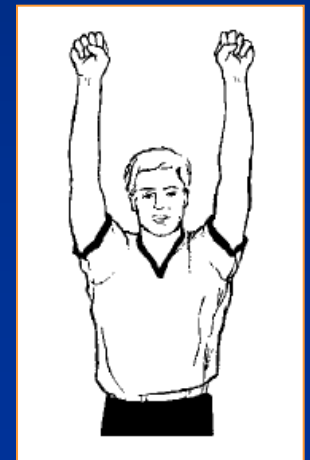


**Changement en 2010**

# Fautes disqualifiantes – Art 37

---

- **Conduite antisportive extrême**
  - **Frapper un joueur**
  - **Comportement de joueur / d'entraîneur inacceptable**
  - **Seconde faute antisportive**
- **Sanction**
  - **Joueur / entraîneur suspendu**
  - **Le joueur / entraîneur doit quitter le gymnase et ne peut pas être spectateur.**
  - **2 ou 3 lancers + remise en jeu à la ligne médiane**
  - **Panier réussi : 1 lancer + remise en jeu à la ligne médiane**



# Fautes techniques – Art 38

---

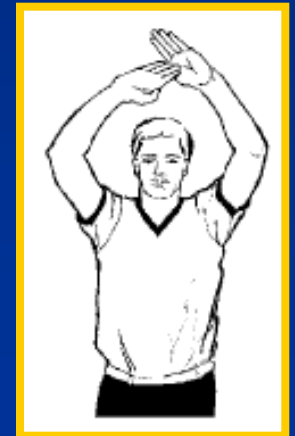
- **Faute technique de joueur**
- **Faute sans contact, relative à la conduite des joueurs**
  - **Ne pas suivre les avertissements des officiels**
  - **Toucher un officiel de manière irrespectueuse**
  - **Communiquer avec un officiel de manière irrespectueuse**
  - **Retarder le match en touchant le ballon après un panier**
  - **Agripper l'anneau autre que pour se protéger d'une blessure ou celle d'un adversaire.**
  - **Mouvement excessif des coudes (sans contact).**



# Fautes techniques – Art 38

---

- **Faute technique d'entraîneur**
  - **Toucher ou communiquer avec un officiel de manière irrespectueuse**
  - **Infraction de procédure**
- **Sanctions :**
  - **2 lancers + remise en jeu à la ligne médiane**
  - **2 fautes techniques d'entraîneur : disqualification de l'entraîneur**
  - **3 fautes techniques du personnel : disqualification de l'entraîneur**



# Bagarre – Art 39

---

- **Cette règle s'applique aux personnes occupant le banc d'une équipe**
  - **Personne ne doit quitter le banc d'équipe**
  - **Seuls l'entraîneur et l'entraîneur adjoint peuvent quitter le banc d'équipe pour aider à rétablir ou à maintenir l'ordre**
- **Sanction**
  - **Toute personne qui quitte le banc d'équipe est disqualifiée**
  - **Indépendamment du nombre de personnes qui quittent le banc d'équipe, une seule faute technique est décernée à l'entraîneur (2 lancers + possession)**

# Quiz # 3 (skip)

---

**Question # 1: Faute personnelle durant l'action de lancer, qu'elle est la sanction si le panier compte? Si le panier ne compte pas.**

**Question # 2: Arbitre siffle une double faute. Quelle équipe a le ballon pour la remise en jeu?**

**Question # 3: Quelle est la différence entre une faute anti-sportive et une faute technique?**

**Question # 4: Donner deux exemples d'une faute disqualifiante.**

**Question # 5: Quelle est la sanction pour une faute technique?**

**Question # 6: Quelle est la sanction pour une faute anti-sportive si elle est commise lors d'un lancer?**

# Lancers francs – Art 43

---

## ■ Devoirs du lanceur :

- Doit relâcher le ballon en moins de 5 secondes
- Ne peut pas dépasser la ligne avant que le ballon touche l'anneau
- Doit lancer le ballon pour qu'il touche l'anneau ou entre dans le panier
- Ne peut pas feinter un lancer

## ■ Devoirs des joueurs alignés :

- Maximum : 2 attaquants et 3 défenseurs
- Ne peuvent pas occuper un espace après que le ballon soit en jeu
- Ne peuvent pas entrer dans le couloir ou quitter leur espace avant que le ballon soit relâché

# Lancers francs – Art 43

---

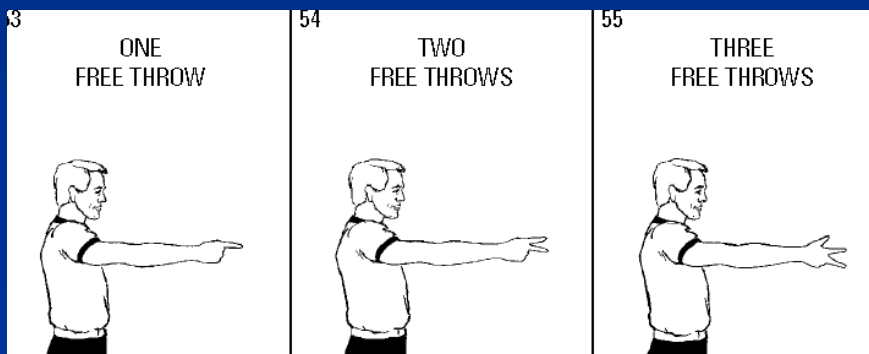
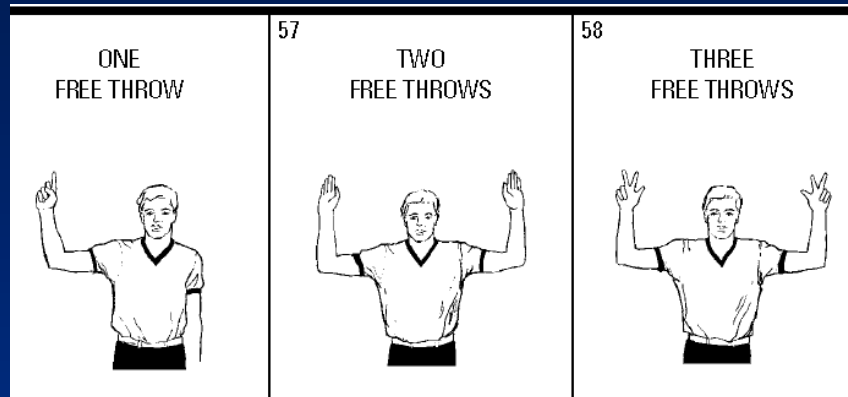
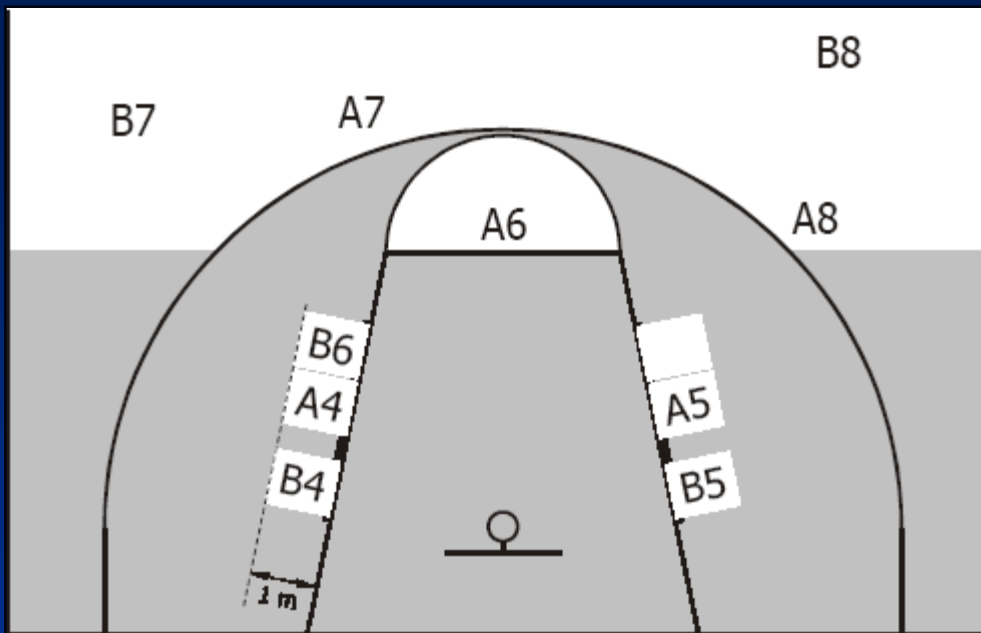
## ■ **Autres joueurs :**

- Doivent se tenir dans la zone des 3 points et derrière le prolongement de la ligne des lancers francs jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau

## ■ **Sanctions :**

- Violation du lanceur : lancer franc annulé
  - S'il s'agit du dernier lancer franc, remise en jeu de l'adversaire au prolongement de la ligne des lancers francs
- Lors d'un dernier lancer franc réussi
  - On ignore les violations des autres joueurs
- Lors d'un dernier lancer franc raté
  - Si il y a une violation à la défensive : reprise du lancer franc,
  - Si il y a une violation à l'offensive : remise en jeu de l'adversaire au prolongement de la ligne des lancers francs

# Lancers francs – Art 43



# Blessure

---

- **Joueur blessé**
  - **s'il est prêt à jouer immédiatement, le joueur peut rester au jeu**
  - **Un joueur blessé (ou qui saigne) qui récupère durant un temps mort accordé à l'une ou l'autre équipe au cours du même arrêt de jeu, peut rester au jeu**

# Mécanique # 2

---

## Simulation:

### Mécanique des fautes:

Fautes avec lancer

Fautes sans lancer

Faute offensive

Faute technique

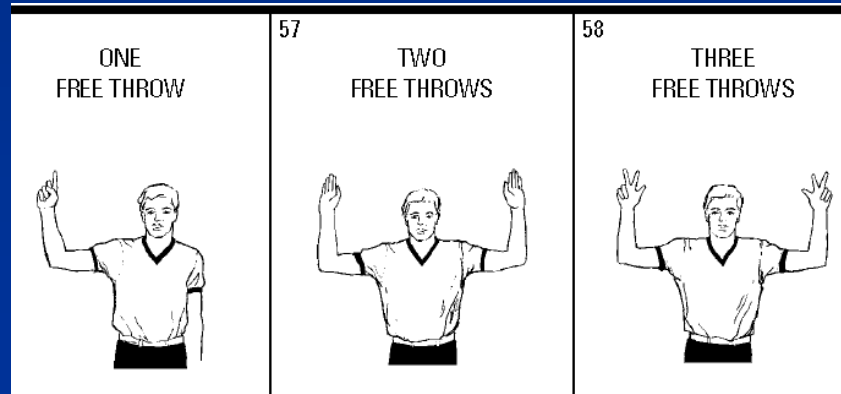
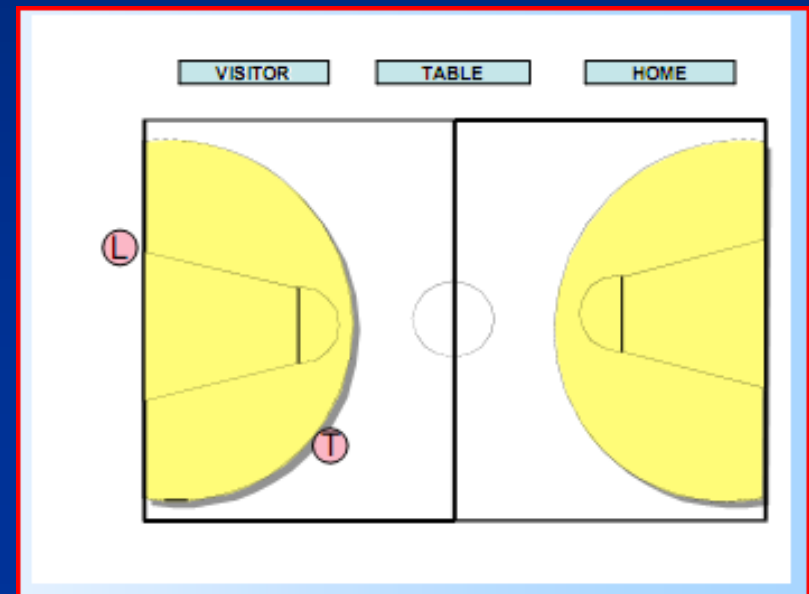
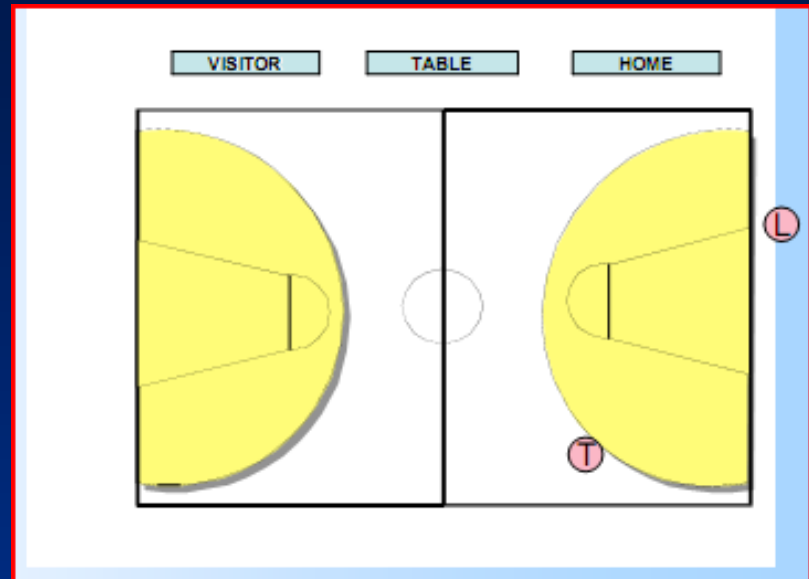
Faute anti-sportive

Mécanique lancer franc



# Mécanique Lancers Francs

- Le soutien (T) fait toujours face à la table des marqueurs, sur le côté opposé du terrain.
- Le meneur (L) administre tous les lancers. Il indique le nombre de lancer.
- Le soutien (T) montre le nombre de lancer, et baisse les bras lorsque le lancer quitte les mains du lanceurs.
- Au dernier lancer, le soutien (T) lève son bras et le descend lorsqu'un joueur prend un rebond.
- Si le dernier lancer est bon, le meneur (L) lève son bras et le descend lorsque le ballon touche à un joueur sur le terrain.



# Violations

---



# Dribble – Art 24

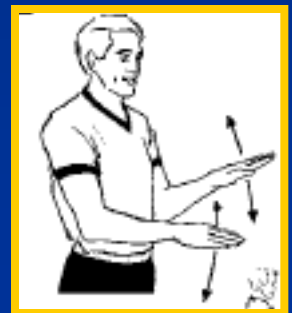
---

- **Un dribble débute :**
  - **Lorsqu'un joueur, AYANT ÉTABLI LE CONTRÔLE du ballon, le projette au sol et le touche à nouveau**
- **Un dribble se termine :**
  - **Lorsque le dribbleur touche le ballon à deux mains**
  - **Lorsque le ballon repose dans l'une ou les deux mains (Durant le dribble, la main touchant le ballon ne peut avoir la paume faisant face vers le haut.)**

# Dribble – Art 24

---

- **Une fois le dribble arrêté, un joueur ne peut pas dribbler à nouveau sauf s'il perd le contrôle à la suite :**
  - d'un tir au panier
  - d'une tape sur le ballon par un adversaire
  - d'une passe ou une échappée touchée par un autre joueur
- **Échapper le ballon (avant le début ou à la fin d'un dribble) ne constitue pas un dribble**

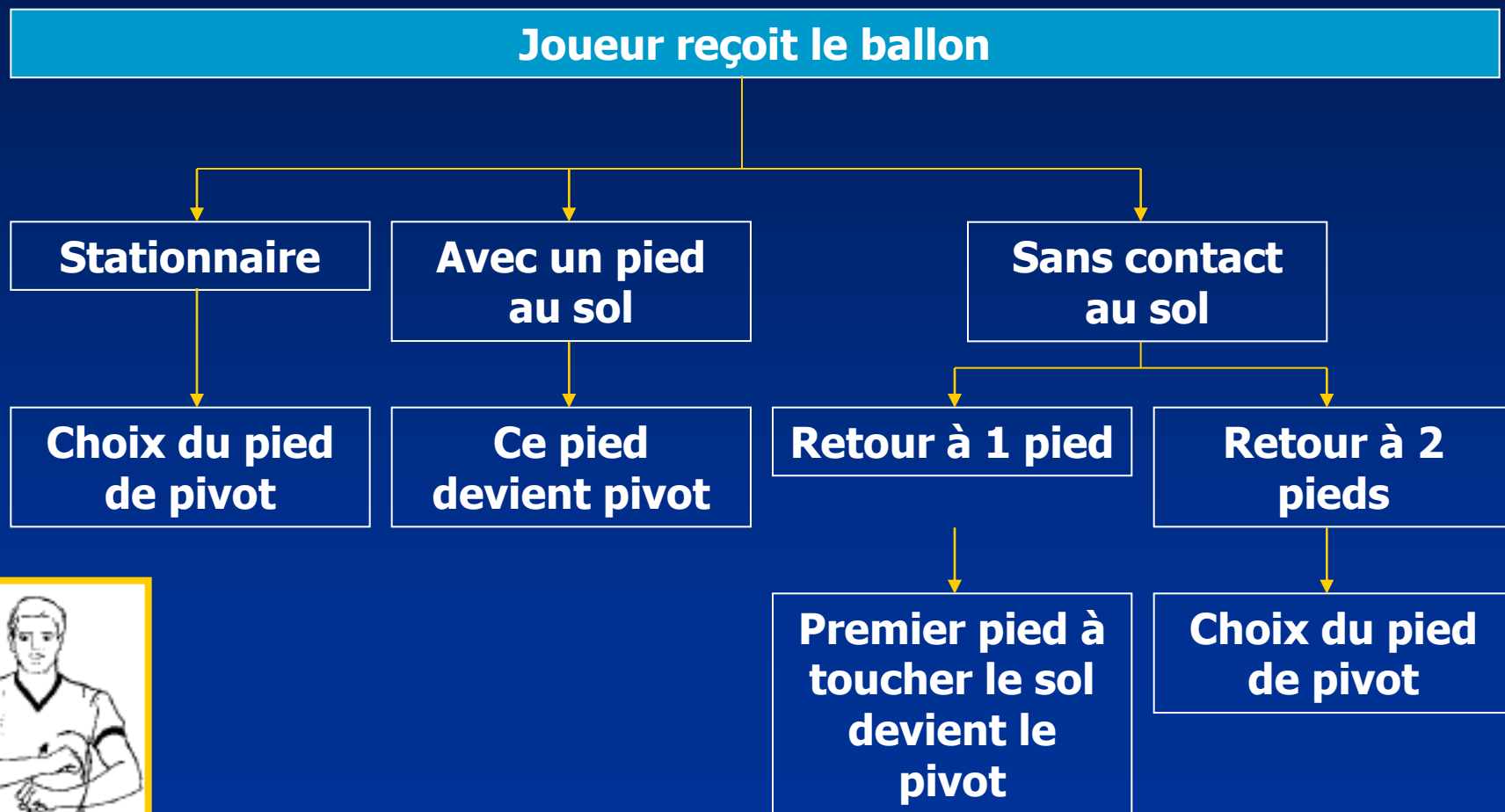


# Marcher – Art 25

---

- **La règle s'applique à un joueur en contrôle du ballon**
- **La clé : déterminer le pied de pivot**
- **Limites de mouvement :**
  - **Le joueur PEUT lever le pivot avant de relâcher le ballon lors d'une passe ou d'un tir**
  - **Le joueur NE PEUT PAS lever le pivot avant de relâcher le ballon en débutant un dribble**
  - **Il est légal pour un joueur qui tombe et glisse sur le terrain tout en maintenant le ballon; mais il est toujours illégal pour un joueur qui ensuite se relève ou roule sur le terrain.**

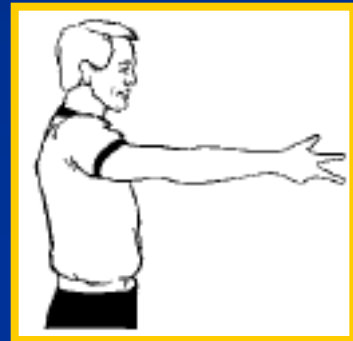
# Marcher – Art 25



# Règle des 3 secondes- Art 26

---

- **Un joueur ne peut demeurer dans la bouteille plus de 3 secondes**
- **Limites :**
  - **Lorsque le ballon est dans le terrain avant seulement**
  - **Ballon vivant**
  - **Chronomètre de jeu fonctionne**
- **Le compte est suspendu si :**
  - **Le joueur tente de sortir**
  - **Un mouvement vers le panier est amorcé**



# Joueur marqué de près – Art 27

---

- **Un joueur tenant le ballon est marqué de près pendant 5 secondes**
- **Défensive agressive**
- **N'importe où sur le terrain**



# Règle des 8 secondes - Art 28

---

- Une fois le contrôle du ballon vivant établi, une équipe dispose de 8 secondes pour amener le ballon en terrain avant
- *Sur une remise en jeu en terrain arrière, le compte visuel débute dès que tout joueur touche ou est touché par le ballon en zone arrière et que l'équipe effectuant la remise en jeu demeure en contrôle du ballon*

**Changement en 2010**

- Le décompte s'arrête :
  - Lorsque le ballon est en terrain avant
  - Lorsque le contrôle d'équipe se termine
  - Lorsque le ballon devient mort



# Règle des 8 secondes - Art 28

---

- **Le ballon progresse du terrain arrière au terrain avant lorsque:**
  - **Le ballon touche le terrain avant**
  - **Le ballon touche un officiel ou un joueur défensif qui a une parti de son corps en terrain avant de l'équipe en contrôle du ballon.**
  - ***Le ballon touche ou est légalement touché par un joueur offensif qui a les DEUX pieds en contact avec sa zone avant***
  - **Lors d'un dribble du terrain arrière au terrain avant, les deux pieds du dribbleur ainsi que le ballon sont en contact avec le terrain avant.**



# Règle des 8 secondes - Art 28

---

- La même période de huit (8) secondes continuera à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de :
  - un ballon sorti des limites du terrain,
  - un joueur blessé de la même équipe,
  - une situation d'entre-deux,
  - une double faute,
  - l'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.



# DVD – 24 seconds(skip)

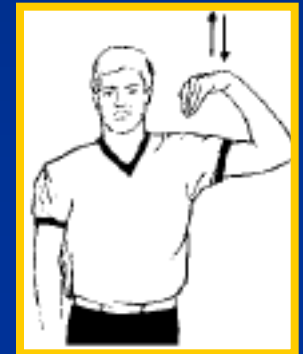
---

- **12 mins**

# Règle des 24 secondes – Art 29

---

- **Une fois le ballon vivant contrôlé, une équipe doit tenter un lancer dans les 24 secondes**
- **Pour que le lancer soit légal :**
  - **Le ballon doit quitter les mains du lanceur avant le signal**
  - **Le ballon doit frapper l'anneau ou entrer dans le panier**



# Règle des 24 secondes – Art 29

---

- **Que faire si le signal retentit lorsque le ballon est dans les airs?**
  - **Si le ballon entre dans le panier :**
    - **Il n'y a pas de violation, le panier compte**
  - **Si le ballon touche l'anneau :**
    - **Il n'y a pas de violation, le jeu continue**
  - **Si le ballon touche le panneau (pas l'anneau) ou s'il rate l'anneau :**
    - **Une violation s'est produite et le jeu est arrêté**
    - **À moins qu'un défenseur ne récupère le ballon immédiatement, auquel cas on peut ignorer la violation**

# Règle des 24 secondes – Art 29

---

- **Que faire si le signal retentit lorsque le ballon est dans les airs?**
  - **Si le ballon entre dans le panier :**
    - **Il n'y a pas de violation, le panier compte**
  - **Si le ballon touche l'anneau :**
    - **Il n'y a pas de violation, le jeu continue**
  - **Si le ballon touche le panneau (pas l'anneau) ou s'il rate l'anneau :**
    - **Une violation s'est produite et le jeu est arrêté**
    - **À moins qu'un défenseur ne récupère le ballon immédiatement, auquel cas on peut ignorer la violation**

# Règle des 24 secondes – Art 29

---

- *Lors d'une remise en jeu, le chronomètre des 24 sec. démarre dès que le ballon TOUCHE ou est touché par tout joueur se situant sur la surface de jeu et que l'équipe, effectuant la remise en jeu, demeure en contrôle du ballon*
- **Question 13:**
  - Suite à un panier de l'équipe B, la remise en jeu de A1 est déviée par B1, puis déviée à nouveau par A2. Étant donné qu'aucun joueur n'a pris le contrôle du ballon sur la surface de jeu, le chronomètre des 24 sec doit-il quand même démarrer?
  - Réponse: Oui.

# Règle des 24 secondes – Art 29

---

## *Si un officiel arrête la partie pour:*

- *Une faute ou une violation (à l'exception d'une violation de ballon hors des limites) commise par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,*
- *Toute autre raison valable par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,*
- *Toute autre raison valable non reliée à aucune des 2 équipes*
- *Le ballon doit être remis à l'équipe qui contrôlait le ballon antérieurement*
- *Et.....*

# Règle des 24 secondes – Art 29

---

- *Si la remise en jeu doit s'effectuer du terrain arrière, le chronomètre des 24 sec doit être remis à 24 sec.*
  - *Si la remise en jeu s'effectue en terrain avant, le chronomètre des 24 sec devra être reprogrammé comme suit:*
- *Si 14 sec ou plus sont indiquées au chronomètre des 24 sec au moment où la partie est arrêtée, le chronomètre ne doit pas être reprogrammé, mais doit repartir à partir du nombre de secondes qui était inscrit au moment de l'interruption.*
- *Si 13 sec ou moins sont indiquées au chronomètre des 24 sec au moment où la partie est arrêtée, le chronomètre doit être reprogrammé à 14 secondes.*

**Changement en 2010**

# Retour en zone – Art 30

---

- **Le ballon retourne depuis le terrain avant dans le terrain arrière alors que :**
  - le ballon est en contrôle d'équipe
  - le ballon est touché en dernier dans le terrain avant par un joueur de l'équipe en contrôle
  - le ballon est touché en premier dans le terrain arrière par un joueur de l'équipe en contrôle
- **Remarques :**
  - La ligne médiane est en terrain arrière
  - La règle s'applique durant les remises en jeu



# Retour en zone – Art 30

---

- **Exception introduite en 2008**
  - **Un joueur de l'équipe défensive qui saute depuis sa zone avant, intercepte une passe lancée par l'adversaire et retombe dans sa zone arrière ne commet pas une violation de retour en zone.**



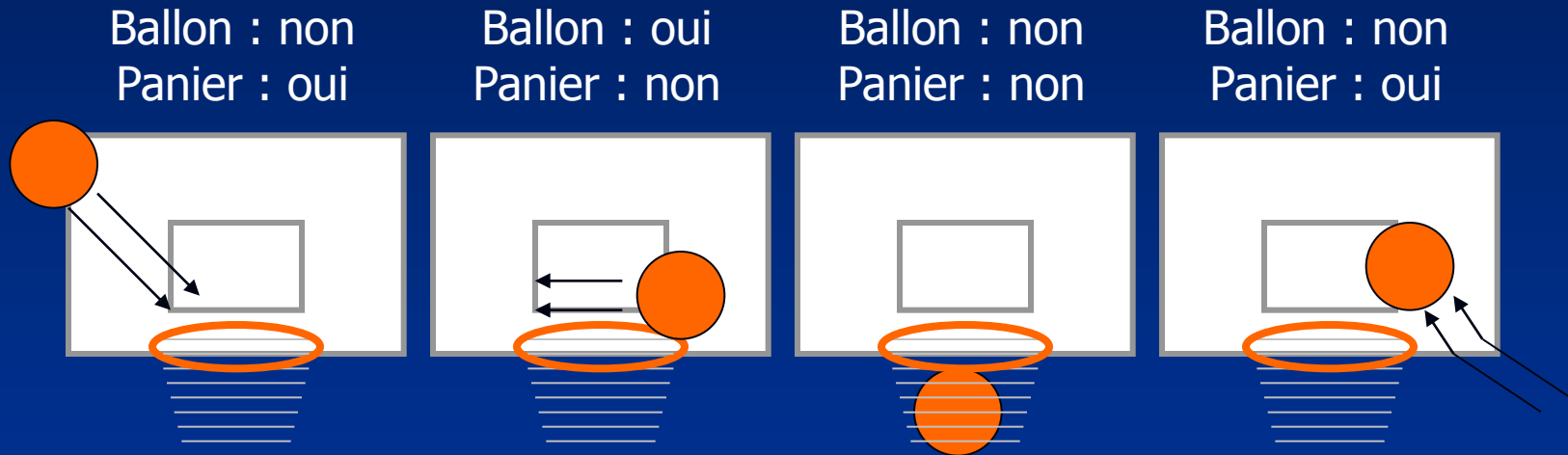
# Intervention sur le ballon – Art 31

---

- **Il est interdit de toucher le ballon alors qu'il est :**
  - **Dans sa trajectoire descendante**
  - **Au-dessus du niveau du panier**
  - **Après qu'il a touché le panneau, même s'il est dans sa trajectoire ascendante**
- **S'applique jusqu'à ce que le ballon frappe l'anneau ou qu'il soit évident qu'il ne touchera pas l'anneau. Une exception:**
  - **Lorsqu'un joueur passe par-dessous le panier et touche au ballon, il s'agit d'une intervention sur le ballon (et non une simple violation) pénalisée par les règles prévues pour un tel geste.**
- **Si le signal de fin de période retentit ou que l'arbitre siffle, il n'est pas permis de toucher le ballon après qu'il ait touché l'anneau**

# Intervention sur le ballon – Art 31

- Il est interdit de toucher le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau
- Un joueur en défense ne peut pas toucher le ballon ou le panier alors que le ballon se trouve dans le panier



*si un joueur offensif ou défensif passe par-dessous et à travers le panier pour toucher le ballon alors qu'il bondit au dessus de l'anneau, ceci est considéré un intervention sur le ballon.*

# Quiz # 2 (skip)

---

**Question 1)** B1 saute depuis sa zone avant, intercepte une passe lancée par A1 et retombe dans sa zone arrière. Y a-t-il violation de retour en zone ?

**Non**                    **Règle 5, Art. 30.1.2 (changement en 2008)**

**Question 2:** A1 relâche le ballon lors d'un tir au panier. Le signal des 24 secondes retentit et ensuite B1 touche le ballon dans sa trajectoire ascendante. Le ballon entre ensuite dans le panier. L'arbitre refuse le panier et décrète une violation des 24 secondes. L'arbitre a-t-il raison ?

**Oui Règle 4, Art. 10.3**

**Question 3:** La règle des 3 secondes dans la zone restrictive s'applique-t-elle seulement lorsqu'une équipe contrôle le ballon en zone avant ?

**Oui Règle 5, Art.28.2.2**

**Question 4:** Le tir de A4 est en l'air lorsque le signal des 24 secondes retentit. Le ballon frappe l'anneau et bondit au-dessus du panier avec une chance de pénétrer. B4 saute et frappe le ballon au loin. B4 a-t-il commis une intervention sur le ballon ?

**Non : Art 31.1.1 et 29.1.2**

# Quiz # 2 (skip)

---

**Question 5:** Lors de l'entre-deux initial, A4 tape légalement le ballon. B5 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol en zone arrière. Y a-t-il violation ?

**Non**      *Règle 5, Art. 30.1.2 (changement en 2008)*

**Question 6:** Depuis la zone avant, une passe de A5 vers A3 est déviée par B1 en zone arrière de l'équipe A. Le ballon est libre en zone arrière de l'équipe A. Un décompte des 8 secondes doit-il commencer dès que le ballon touche la zone arrière ?

**Non**      *Règle 5, Art. 28.2.1*

**Question 7:** Un joueur dans son terrain arrière est marqué de prêt et ne dribble pas pour 5-secondes. L'arbitre siffle une violation. Est-ce qu'il a raison?

**Oui: Article 37.**

# Mécanique # 3

---

## Simulation de violations:

Dribble, Marcher, 3 secondes

Joueurs marqué de près, 8 secondes, 24  
secondes, Retour en zone



# Dispositions générales

---



# Fautes d'équipe – Art 41

---

- **Pénalité à la 5<sup>e</sup> faute du quart**
  - À compter de la 5<sup>e</sup> faute d'équipe dans un quart (et toutes les suivantes), la pénalité d'applique
  - Pénalité : 2 lancers
  - Les fautes commises lors de la prolongation s'ajoutent au compte du 4<sup>e</sup> quart
- **Disqualification à la 5<sup>e</sup> faute de joueur**
  - Le joueur ne peut revenir au jeu
  - L'entraîneur dispose de 30 secondes pour effectuer un changement

# Situations spéciales – Art 42

---

- **Plusieurs fautes commises lors du même arrêt de jeu**
- **Principes**
  - **faute imputée pour chaque infraction**
  - **les sanctions de même gravité à l'encontre des deux équipes s'annulent dans l'ordre où les infractions ont été commises**
  - **les sanctions qui restent sont administrées dans l'ordre où les infractions ont été commises**
- **Reprise du jeu**
  - **Identique à l'administration d'une double faute**

# Erreurs rectifiables – Art 44

---

- **Quatre types :**
  - **Négliger d'accorder des lancers francs mérités**
  - **Accorder des lancers francs non mérités**
  - **Permettre au mauvais joueur de tenter des lancers francs**
  - **Compter ou annuler des points par erreur**
- **Limite de temps : pour être rectifiée, l'erreur doit être découverte avant que le ballon ne soit vivant suite au premier ballon mort suivant le départ du chronomètre après l'erreur**
- **Illustration :**
  - **L'erreur se produit**
  - **Départ du chronomètre**
  - **Le ballon devient mort**
  - **Le ballon devient vivant**

Erreur rectifiable

Trop tard !

# Erreurs rectifiables – Art 44

---

- **Aucune action n'est annulée**
- **Le jeu reprend au point d'interruption**
- **Il existe plusieurs exceptions à cette règle**