



## REGLEMENT

### **Article 1 – Le terrain - matériel**

Les matchs se jouent sur ½ terrain, un seul panier.

La ligne des lancers francs se situe à 5m80, la ligne à 2 points à 6m75 et l'arc de cercle de « non charge » sous le panier.

Le ballon de basket officiel est de taille 6 pour toutes les catégories.

### **Article 2 – Les équipes**

Les équipes sont composées de 3 joueurs et un remplaçant.

### **Article 3 – Les officiels**

Chaque match est dirigé par 1 arbitre, assisté d'un marqueur et d'un chronométrateur.

Note : Un organisateur peut désigner 2 arbitres sur un match.

### **Article 4 – Début de la rencontre**

L'échauffement des équipes se fait en simultané sur le même panier.

Un tirage au sort est effectué avant chaque rencontre (pile ou face).

L'équipe vainqueur du tirage au sort peut choisir entre la possession du ballon en début de rencontre ou au début de l'éventuelle prolongation.

Le match est lancé par un check-ball (échange de balle entre un défenseur et un attaquant au-delà de la ligne à 6m75).

### **Article 5 – Comptage des points**

Les paniers valent 1 point à l'intérieur de l'arc de cercle à 6m75 et 2 points à l'extérieur. Un lancer franc vaut 1 point.

### **Article 6 – Temps de jeu**

Le match se joue en 10 minutes avec décompte de temps ou 21 points si l'une des deux équipes atteint ce score avant la fin du temps réglementaire.

Le chrono est arrêté à chaque coup de sifflet et durant les lancers francs.

Sur un check-ball, le chrono démarre lorsque la balle est revenue dans les mains de l'attaquant.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, après une pause d'une minute, les deux équipes jouent une prolongation. La première équipe qui marque 2 points remporte la partie.

Si une équipe ne se présente pas avec trois joueurs au coup d'envoi du match, elle sera déclarée forfait.

### **Article 7 – Faute et lancer franc**

A partir de 7 fautes d'équipe, 1 lancer franc est tiré pour toute faute sifflée.

Un joueur qui commet 4 fautes est exclu du match.

Une faute commise sur un tireur à l'intérieur de la ligne des 6m75 donne 1 lancer franc.

Une faute commise sur un tireur à l'extérieur de la ligne des 6m75 donne 2 lancers francs.

Si une faute est commise sur un tireur et que le shoot est réussi, le tireur bénéficie d'un lancer franc supplémentaire.

### **Article 8 : Précisions**

Le temps de possession de balle en attaque est de 12 secondes.

Note : si un terrain n'est pas équipé de chronomètre, l'arbitre de la rencontre compte le temps, il annonce quand le décompte arrive à 5 secondes.

### **Article 9 – Le jeu**

Sur panier marqué – Lancer franc réussi, la remise en jeu se fait dans l'arc de cercle de « non charge ».

Les défenseurs ne sont pas autorisés à défendre sur le porteur de balle à l'intérieur du demi-cercle situé sous le panier.

Sur une tentative de tir raté :

- Rebond offensif : le jeu continu normalement.
- Rebond défensif : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).
- Air-ball (le ballon ne touche ni l'anneau, ni le panneau) : la balle doit sortir au-delà de la ligne des 6m75 (en passe ou en dribble).

Sur interception, le joueur peut tirer, ou jouer normalement sans ressortir la balle au delà de la ligne à 6m75.

Après chaque situation de ballon mort, (sortie de balle, faute, marcher...) la remise en jeu se fait à l'extérieur de la ligne des 6m75 face au panier par un check-ball.

Un joueur est considéré à l'extérieur de la ligne de 6m75, quand il a les deux pieds à l'extérieur de cette ligne.

Sur une situation d'entre deux, la balle est à la défense. Reprise du jeu par un check-ball.

### **Article 10 : Changement**

Les changements se font sur balle morte avant le check-ball.

Le remplaçant rentre sur le terrain après que son coéquipier en soit sorti. Lors du changement il y a un contact physique entre les deux joueurs (se taper dans la main).

Les remplacements s'effectuent derrière la ligne de fond opposée au panier.

### **Article 11 : Temps mort**

Chaque équipe peut utiliser un temps mort de 30 secondes. Le temps mort est demandé par un joueur sur balle morte.