

BASKET-BALL

OBJECTIF

Les équipes tentent de marquer le maximum de points en faisant passer le ballon de basket dans le panier de l'équipe adverse. L'équipe qui a obtenu le plus haut pointage à la fin de la partie remporte la victoire.

POINTAGE

Panier marqué. Un panier compte pour deux (2) points s'il est marqué à l'intérieur de la ligne des trois points et compte pour trois (3) points s'il est marqué au-delà de la ligne des trois points (comme montré à la figure D-1).

Lancer franc. Panier qui compte pour un point.

DÉFINITIONS

Double dribble. Dribbler des deux mains est une infraction qui entraîne un renversement (perte du ballon au profit de l'autre équipe) ou encore lorsqu'un joueur dribble, arrête et recommence.

Dribble. Le dribble consiste à faire rebondir le ballon sur le plancher en utilisant une seule main à la fois. Le dribble peut être fait par un joueur qui se déplace sur le terrain ou en position arrêtée. Une fois qu'un joueur arrête de dribbler et qu'il tient le ballon, il ne peut pas recommencer à dribbler tant qu'un autre joueur n'a pas touché au ballon (après que le dribbleur a perdu contrôle du ballon).

Panier marqué. Panier qui compte pour deux ou trois points.

Faute. Une faute est attribuée à un joueur ou un entraîneur pour un comportement inacceptable. Les fautes sont les suivantes :

- **Loin du ballon.** Faute commise par un joueur dans un jeu auquel le joueur avec le ballon ne participe pas.
- **Obstruction et assaut.** L'obstruction consiste en un contact irrégulier d'un défenseur avec un joueur offensif, l'empêchant ainsi de passer. L'assaut consiste en un contact irrégulier d'un joueur offensif, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un défenseur.
- **Retard du jeu.** Un joueur empêche que le ballon soit remis rapidement en jeu.
- **Faute personnelle double.** Deux joueurs adverses commettent des fautes personnelles en même temps.
- **Faute technique double.** Deux joueurs adverses commettent des fautes techniques en même temps.
- **Donner du coude.** Un joueur donne du coude à un membre de l'équipe adverse.
- **Temps mort excessif.** Une équipe demande un temps mort alors qu'il ne lui en reste plus; une faute technique lui est imputée, mais le temps mort lui est accordé.
- **Agiter les mains pour gêner la vision.** Un défenseur place une main devant le visage ou les yeux d'un adversaire à partir de l'arrière, si l'adversaire n'est pas en possession du ballon.
- **Bagarre et fautes flagrantes.**
- **Contrôle avec les mains.** Un défenseur utilise ses mains pour contrôler la progression des joueurs offensifs lorsqu'ils se trouvent devant lui.

- **Se suspendre à l'anneau.** Lorsqu'un joueur se suspend à l'anneau du panier, sauf s'il le fait pour se protéger ou protéger un autre joueur.
- **Faute offensive.** Si un défenseur s'est placé dans une position normale sur le chemin du dribbleur, ce dernier doit éviter le contact.
- **Faute personnelle.** Grande variété de fautes de contact : retenue, bousculade, assaut, faire trébucher et obstruction irrégulière de la progression d'un joueur.
- **Contact avec un joueur.** Lorsque le dribbleur commet une faute offensive en tentant de passer en force dans un défenseur qui s'est placé dans une position normale sur le chemin du dribbleur, cela s'appelle un assaut.
- **Faute technique.** Elle peut être commise par un joueur, un entraîneur, etc. Elle ne fait pas suite à un contact avec un adversaire pendant que le ballon est en jeu. Il peut s'agir de blasphèmes, de retard du jeu, d'un trop grand nombre de temps morts, de conduite anti-sportive et de suspension à l'anneau.
- **Conduite antisportive.** Il s'agit d'actions comme s'adresser à un arbitre de manière irrespectueuse, tenter d'influencer sur la décision d'un arbitre, discuter avec un arbitre, provoquer un adversaire, etc.

Lancer franc. Lancer donné à un joueur, à partir de la ligne de lancer franc, après qu'il ait subi une faute. Ce lancer compte pour un point.

Passe. Le déplacement du ballon d'un joueur à un autre joueur (de la même équipe) en le lançant, le frappant ou le faisant rouler.

Pivot. Lorsqu'un joueur qui retient le ballon pivote sur un pied toujours en contact avec le plancher et que l'autre pied effectue un ou des pas dans l'une ou l'autre direction.

Rebond. Lorsqu'un joueur prend possession du ballon à la suite d'un tir manqué, peu importe que le tir ait été effectué par un coéquipier ou un adversaire.

Passe de la ligne de touche. Un joueur lance la balle à partir de la ligne de touche sur le terrain de jeu.

Marcher. Un joueur avance sur le terrain de jeu avec le ballon sans dribbler.

Violations. Un joueur commet une infraction sans contact avec un autre joueur. En voici quelques-uns : interférence avec le panier et intervention sur le ballon, double dribble, feindre un lancer franc, botter ou frapper le ballon, sortir des limites, chronomètre des 30 secondes, marcher et remise en jeu.

NOMBRE DE JOUEURS

Cinq joueurs par équipe en même temps sur le terrain de basket-ball.

ÉQUIPEMENT REQUIS

- ballon de basket,
- gymnase ou terrain de jeu extérieur, et
- paniers (deux).

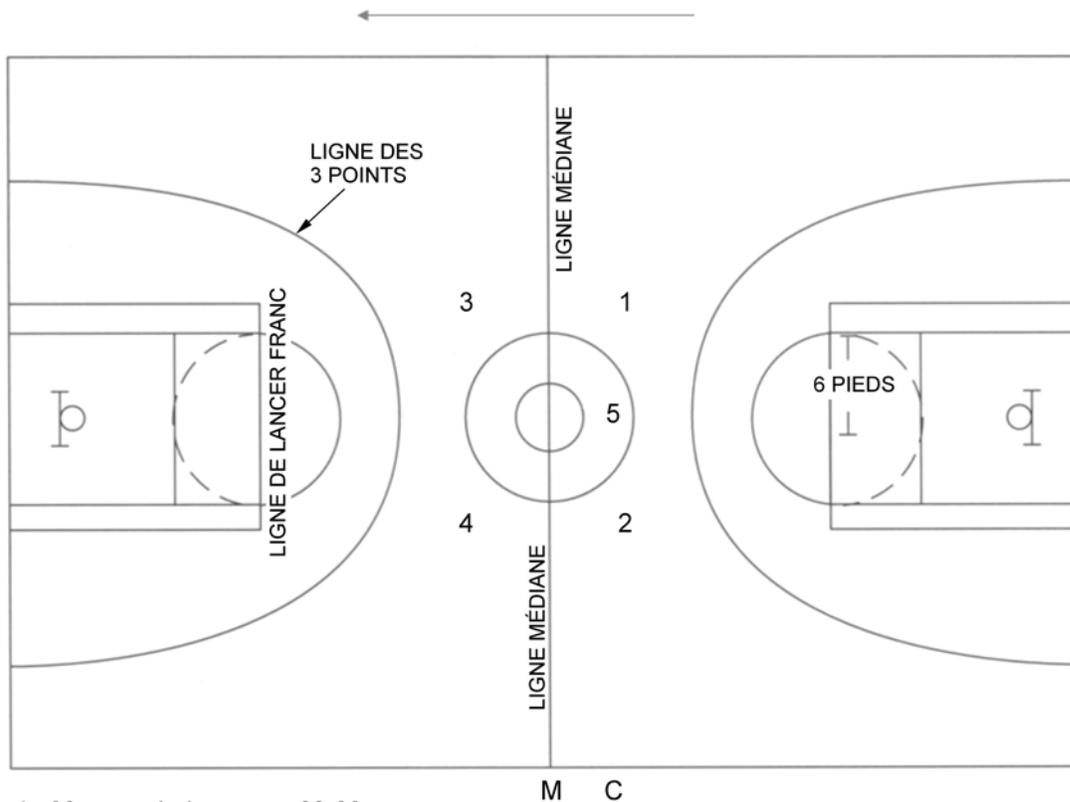
RÈGLEMENTS DE BASE

- Une partie est divisée en quatre quarts de 8 minutes.
- Les équipes seront composées des joueurs suivants : un meneur de jeu, un arrière offensif ou tireur, un petit avant, un avant de puissance et un centre ou pivot.

- La partie débute par ce qu'on appelle communément un « entre-deux ». Un joueur de chaque équipe fait face à un adversaire au centre du terrain. Lorsque l'arbitre lance le ballon directement vers le haut entre eux, chacun des deux tente d'en prendre possession ou de le frapper en direction d'un coéquipier.
- Une fois que la partie est commencée, le joueur en possession du ballon doit dribbler en tout temps afin de continuer à faire avancer le ballon sur le terrain de jeu. Le joueur peut passer le ballon à n'importe quel coéquipier.
- Si un joueur en possession du ballon arrête de dribbler, il ne peut que pivoter à l'endroit où il s'est arrêté ou faire un maximum de trois (3) pas et passer le ballon ou le lancer en direction du panier.
- Si une équipe marque, l'équipe adverse prend possession du ballon. L'équipe adverse lance le ballon sur le terrain pour le remettre en jeu. Pour cette remise en jeu, le lanceur ne peut pas marcher sur la ligne pendant qu'il est en possession du ballon.
- Pendant la partie, si le ballon est lancé à l'extérieur des limites ou si un joueur est pris en faute, l'équipe adverse prend possession du ballon et se voit accorder un lancer franc ou une passe de la ligne de touche.



On trouvera d'autres renseignements sur le basket-ball dans le livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports (1998)*, p. 37 à 46.



- | | | |
|-------------------------------|---|---------------|
| 1. Meneur de jeu | M | Marqueur |
| 2. Arrière offensif ou tireur | C | Chronométreur |
| 3. Petit avant | | |
| 4. Avant de puissance | | |
| 5. Centre ou pivot | | |

Figure D-1 Terrain de basket-ball

Nota. Tiré du livre *The Sports Rules Book: Essential Rules for 54 Sports* (p. 41), par T. Hanlon, 1998, É.-U., Human Kinetics Publishers, Inc. Droit d'auteur, 1998, Human Kinetics Publishers, Inc.

CETTE PAGE EST INTENTIONNELLEMENT LAISSÉE EN BLANC