Le règlement du basket-ball

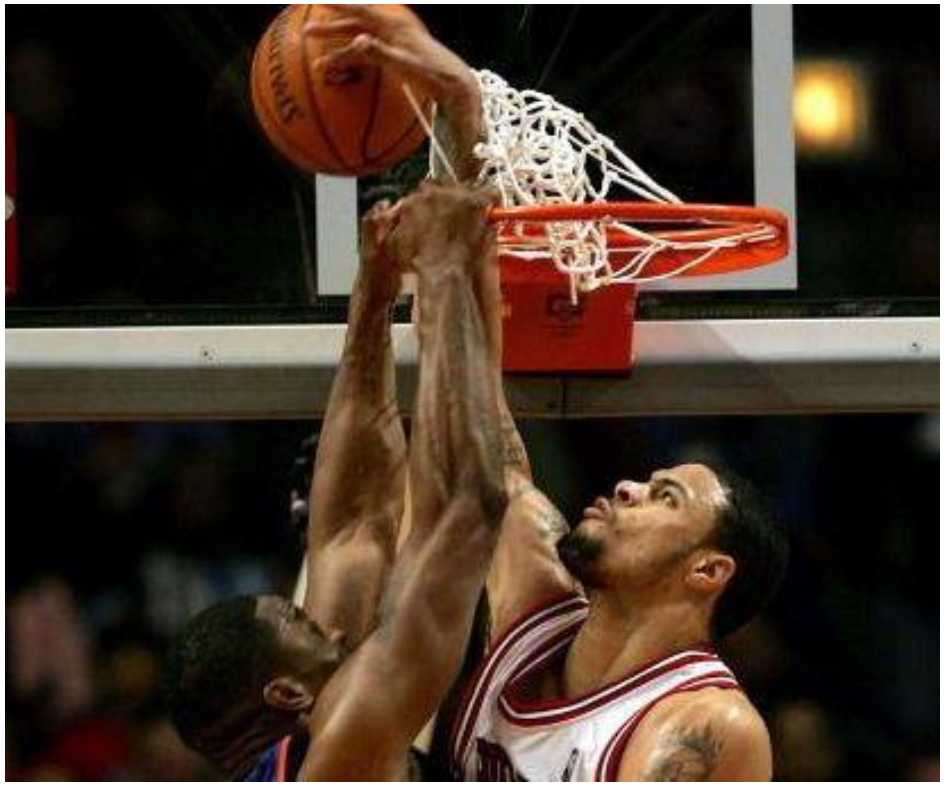
Raphaël LECA, UFRSTAPS Le Creusot

Culture STAPS www.culturestaps.com

Préambule : à quoi sert le règlement dans les sports co ?

Le règlement doit assurer un équilibre entre les pouvoirs de l'attaquant et les pouvoirs du défenseur.

- Exemple du goaltending qui n'est sanctionné qu'à partir de 1956.
- Ou de la règle des 3 secondes dans la raquette qui apparait en 1932.



Préambule : à quoi sert le règlement dans les sports co ?

- Schématiquement au basket, les règles de manipulation de la balle (en premier lieu le marcher), régissent les possibilités d'action de l'attaque, alors que la règle du non-contact définit celles de la défense.

  → Ainsi la dialectique marcher / non contact garantit l'équilibre du rapport de force.

- Dans un sport collectif, plus les contraintes sur la manipulation du ballon sont fortes, et plus les contraintes sur le droit de charge doivent être fortes également (comme c'est le cas au basket, et inversement au rugby par exemple).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

L'essentiel du règlement en vidéo

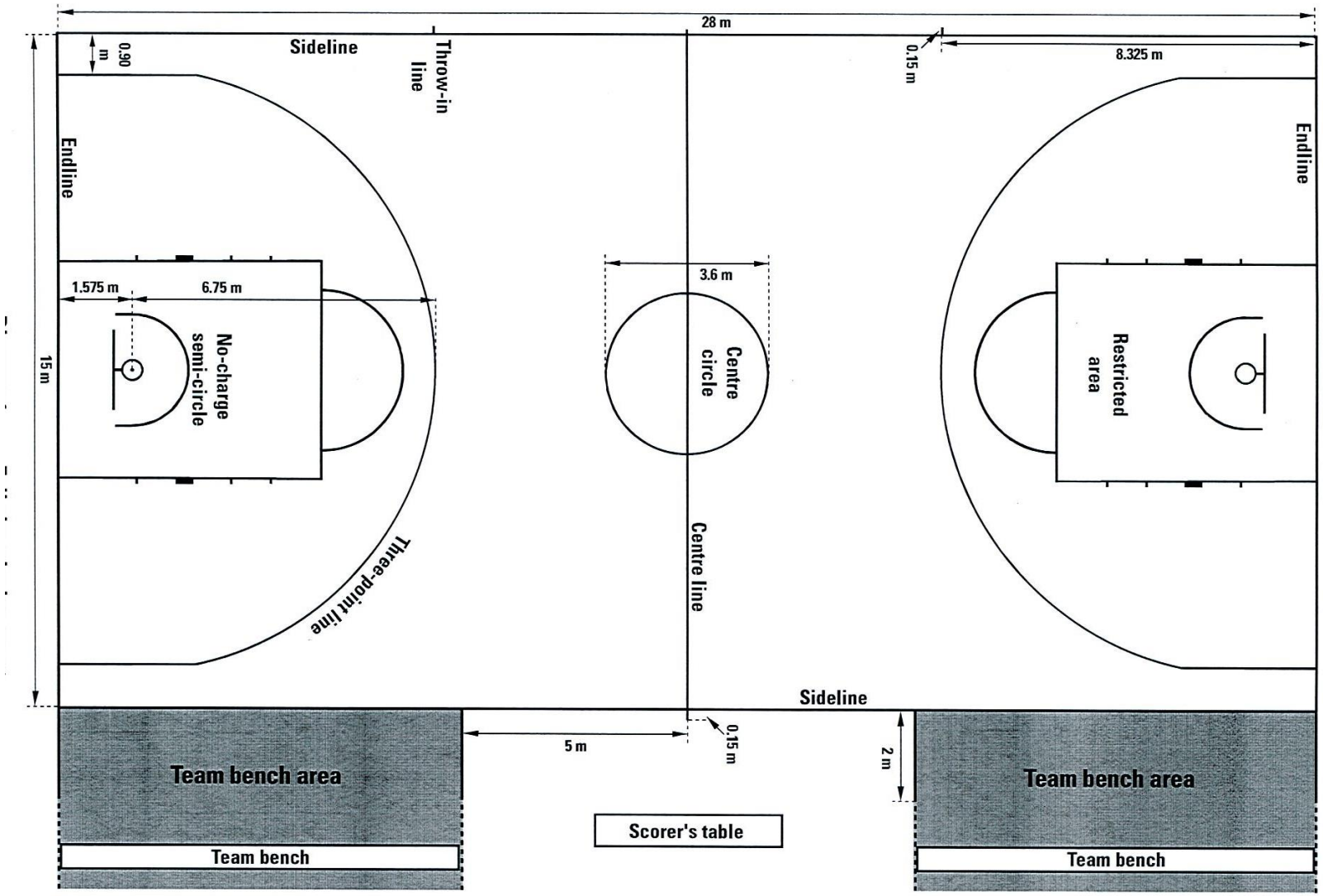
I. L’essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

L’essentiel du règlement en vidéo

(57) Basic Basketball Rules explained - YouTube

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

1. Les dimensions du terrain de jeu



- Terrain de 15m X 28m.
- Ligne de tir des lancer-francs à 4m60 (du centre du panier).
- Ligne de tir à 3 pts à 6m75 (du centre du panier).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

1. Les dimensions du terrain de jeu

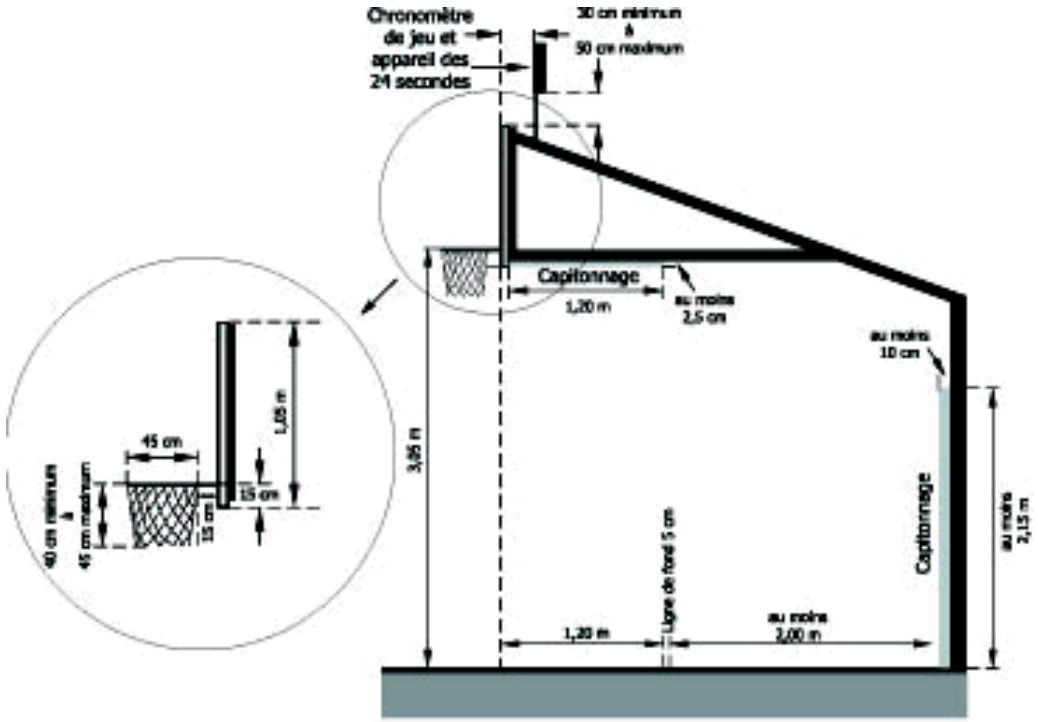


Figure 6 Support réglementaire du panneau

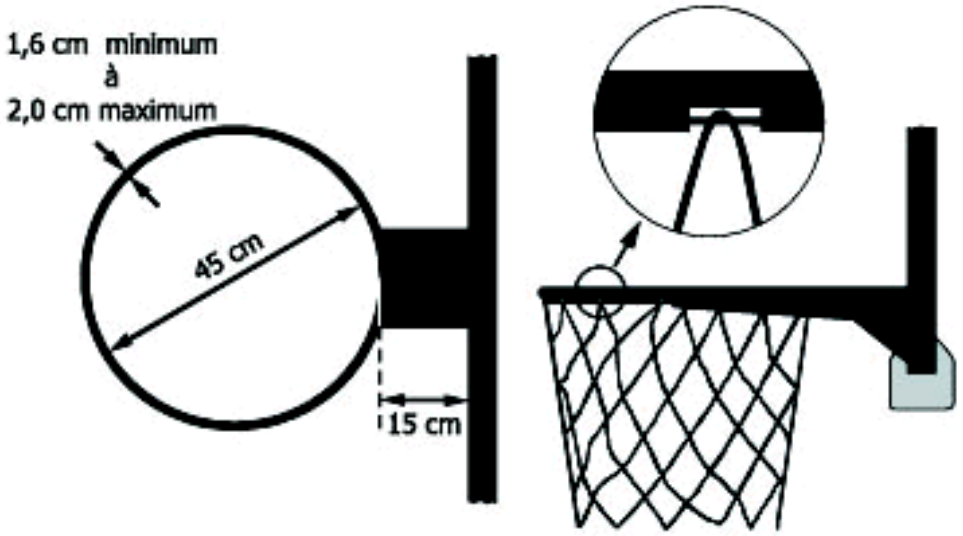


Figure 8 Anneau réglementaire

Panier à 3m05 du sol

Cercle de 45 cm de largeur

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

2. Arbitres et officiels

- Les arbitres sont l'arbitre et un aide arbitre, ou un arbitre et deux aides arbitres (arbitrage à trois).

- Les officiels de la table de marque sont **un marqueur** (enregistrer les n° des joueurs qui entrent en jeu, tenir le décompte chronologique des points marqués, inscrire les fautes, effectuer les remplacements), **un aide marqueur** (assiste le marqueur et responsable du tableau de marque), **un chronométreur** (décompter le temps de jeu et la durée des arrêts, s'assurer qu'un signal sonore puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation), **et un opérateur du chronomètre des tirs** (faire fonctionner le chronomètre des 24 sec. selon les règles).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

3. Fonctionnement du chronomètre de jeu

Le chronomètre doit être déclenché :

- lors d'un entre-deux dès que le ballon est frappé légalement par un joueur,
- à la suite d'un lancer franc non réussi et que le ballon reste vivant, le ballon touche un joueur sur le terrain,
- lors d'une remise en jeu, le ballon touche un joueur sur le terrain.

Mouvement de couperet avec la main

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

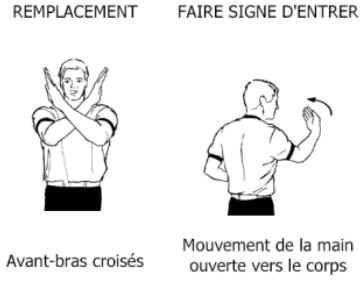
3. Fonctionnement du chronomètre de jeu

Le chronomètre doit être arrêté :

- le temps de jeu expire à la fin d'une période ou d'une prolongation,
- l'un des arbitres siffle pendant que le ballon est vivant,
- le signal du chronomètre des tirs retentit pendant que le ballon est vivant,
- un panier est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps mort d'équipe,
- un panier est réussi dans les 2 dernières minutes de la quatrième période et de toute prolongation.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

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.
- 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 accompagnateur (il retourne sur le banc).
- Un remplacement peut être effectué par les deux équipes lors de tout coup de sifflet.

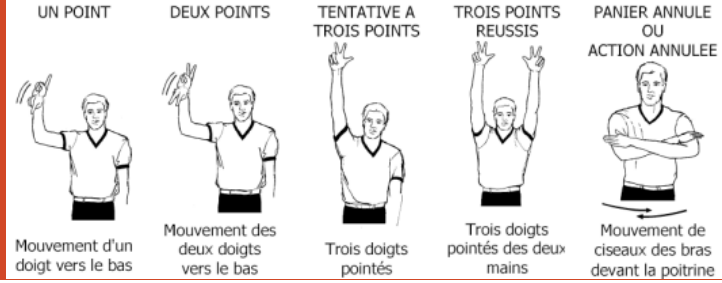
I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

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). Toutes les autres périodes commencent par une remise en jeu réalisée par l'équipe qui bénéficie de la possession en alternance (flèche). La remise en jeu s'effectue dans le prolongement de la ligne médiane, en face de la table de marque. La flèche de possession en alternance est retournée par le marqueur, sous le contrôle de l'arbitre, dès la fin de la 2e période.
- En cas d'ex-æquo à l'issue du temps de jeu de la 4e période, le jeu continue par une prolongation de 5 min. ou par autant de périodes de 5 min. nécessaires pour déclarer un vainqueur.

I. L'essentiel du règlement officiel

6. Paniers



- Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.
- Un panier réussi est crédité comme suit à l'équipe qui attaque le panier dans lequel le ballon a pénétré :
  - un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte 1 point,
  - un panier réussi de la zone de panier à 2 points compte 2 points,
  - un panier réussi de la zone de panier à 3 points compte 3 points.

I. L'essentiel du règlement officiel

7. Entre-deux et possession du ballon en alternance

- Au début du match, le jeu est lancé par un entre-deux : l'arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans le cercle central du terrain (le ballon doit être frappé avec la main après avoir atteint son point culminant).

- Ballon tenu : lorsqu'un ou plusieurs joueurs des deux équipes tiennent le ballon fermement de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre possession sans rudesse excessive, il y a possession du ballon en alternance : les équipes ont en alternance le ballon pour la remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du point où se produit la prochaine situation d'entre-deux.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. 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).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : joueurs ou ballons hors des limites du terrain

- Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol ou tout objet qui se trouve en dehors des lignes délimitant le terrain.

- Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche un joueur, le sol, ou tout autre objet ou personne qui se trouve hors des limites du terrain.

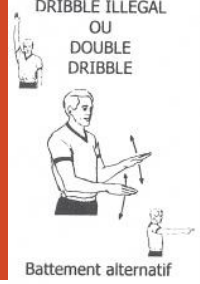
I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : comment jouer le ballon

- Le ballon est seulement joué avec les mains. Frapper le ballon avec le pied, le poing ou une partie de la jambe est une violation, mais seulement s'il s'agit d'un geste délibéré. Toucher accidentellement le ballon du pied ou de la jambe n'est pas une violation.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : dribble et reprise de dribble



- Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble sauf s'il a perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain.

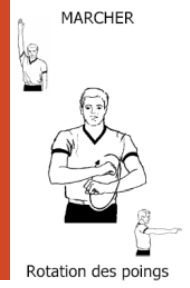
- Le dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains, ou qu'il le laisse dans une ou ses deux mains (il y a donc reprise si un joueur dribble à deux mains).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

Les violations en vidéo

I. L’essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : règle du marcher

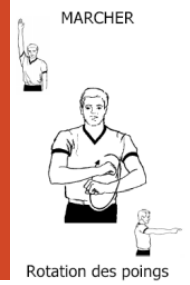


- Un joueur marche lorsqu’il progresse balle en main sans dribbler et qu’il utilise plus de deux appuis (2 pieds au sol posés simultanément comptent pour un appui).

- Il y a pivot lorsqu'un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

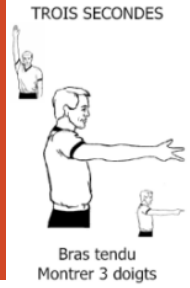
I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

La règle du marcher en vidéo



I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : règle des 3 secondes

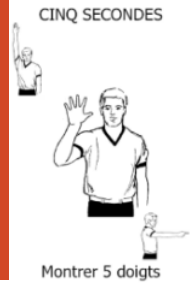


- Alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse. Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds au sol en dehors de la zone restrictive (les lignes la délimitant font partie de la zone restrictive).

- Une tolérance est admise à l'égard du joueur qui fait un effort pour quitter la zone restrictive, lors d'un tir au panier, ou lors d'un dribble.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

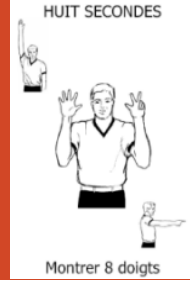
8. Violations : règle des 5 secondes



- Un joueur étroitement marqué (= position de défense de l'adversaire à une distance inférieure à 1 mètre) doit passer, tirer au panier ou dribbler dans un délai de 5 secondes (idem sur remise en jeu).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

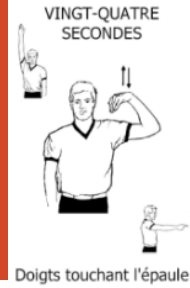
8. Violations : règle des 8 secondes



- Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière doit amener celui-ci dans sa zone avant dans les 8 secondes qui suivent (le ballon est considéré dans la zone avant d'une équipe lorsqu'il touche la zone avant ou lorsqu'il touche un joueur ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : règle des 24 secondes



- Quand une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, un tir au panier doit être effectué dans les 24 secondes.

- Une nouvelle période de 24 secondes ou de 14 secondes (selon les cas) débute après un tir au panier (le ballon touche l'anneau) ou après une remise en jeu.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

Les violations liées au temps en vidéo

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : retour du ballon en zone arrière

- Un joueur dont l'équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.
- Le ballon est remis aux adversaires pour une remise en jeu en zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

8. Violations : goaltending

- **Goaltending = empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier** : un joueur défenseur ne doit pas toucher le ballon alors que celui-ci en étant complétement au-dessus de l'anneau est dans sa trajectoire descendante ou après qu'il a touché le panneau (également il ne doit pas toucher le panier ou la panneau). La sanction est un panier accordé à 2 points si le tir a été tenté de la zone de panier à 2 points, ou un panier accordé à 3 points si le tir a été tenté de la zone de panier à 3 points.

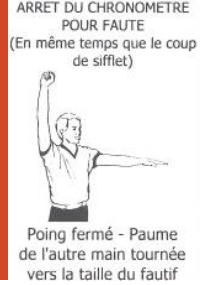
I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. 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.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes personnelles

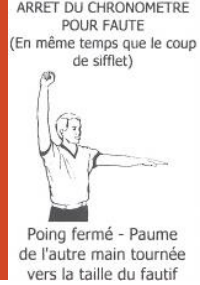


- Une faute personnelle est une faute de joueur **qui implique un contact avec un adversaire**.

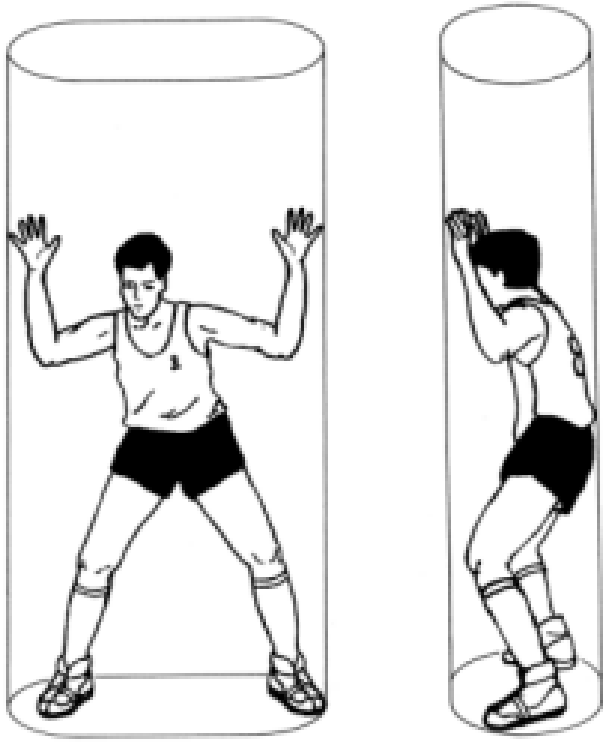
- Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale (à l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes personnelles

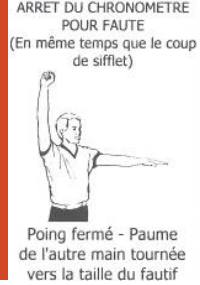


- <u>Principe du cylindre</u> : il est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur et délimité à l'avant par la paume des mains, à l'arrière par les fesses, et sur les côtés par la face externe des bras et des jambes.



I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

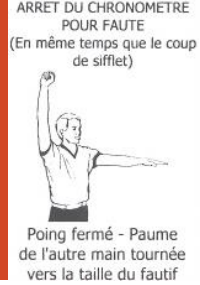
9. Fautes : fautes personnelles



- Principe de verticalité : sur un terrain de basket-ball, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire. Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes personnelles

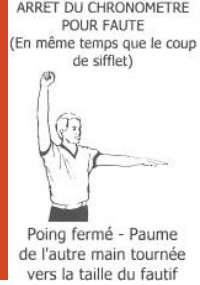


- Position légale de défense : un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il fait face à un adversaire et a les deux pieds au sol. La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement, mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

- L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense (→ passage en force).

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes personnelles



- <u>Sanction</u> : une faute personnelle est inscrite au compte du joueur fautif.
  - si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer, le jeu reprend par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction,
  - si la faute est commise par un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer et que l'équipe est en situation de faute d'équipe (4 fautes personnelles ou techniques par quart temps), toutes les fautes ultérieures sont sanctionnées par 2 lancers francs (au lieu de la remise en jeu),
  - si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et si le panier est réussi, celui-ci compte et un lancer franc est accordé,
  - si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer, et si le panier n'est pas réussi, 2 ou 3 lancers francs sont accordés selon la zone à partir duquel le tir a été tenté.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

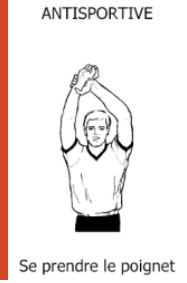
9. Fautes : double faute

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

- Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :
    - Les 2 fautes sont faites par 2 joueurs.
    - Les 2 fautes impliquent un contact physique.
    - Les 2 fautes concernent les 2 mêmes joueurs.
    - Les 2 fautes entraînent une même sanction.

I. L’essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes antisportives

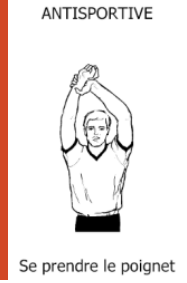


- Une faute antisportive est une faute personnelle, commise par un joueur et qui, selon l'avis de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

- C’est en quelque sorte une faute intentionnelle.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : fautes antisportives



- <u>Sanction</u> : une faute antisportive est inscrite au compte du fautif. Un ou plusieurs lancers francs sont accordés à l'adversaire, suivi de la possession du ballon pour une remise en jeu.
  - 2 lancers francs si la faute a été commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer,
  - 1 lancer franc si la faute a été commise sur un joueur dans l'action de tirer et si le panier est réussi (panier comptabilisé),
  - 2 ou 3 lancers francs si la faute a été commise sur un joueur dans l'action de tirer et si le panier n'est pas réussi, selon l'endroit à partir duquel le tir a été tenté.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : 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.

- Sanction : une faute disqualifiante est inscrite au compte du fautif. Il est alors disqualifié et doit se rendre au vestiaire de son équipe ou quitter l'enceinte du bâtiment. Le reste de la sanction est identique à la faute antisportive : un ou des lancers francs sont accordés à l'adversaire suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne des lancers francs de la zone offensive de l'équipe qui a la balle.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : 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…

- <u>Sanction</u> : une faute technique est infligée au joueur fautif et un lancer franc est accordé aux adversaires. Après ce LF, la balle revient en possession de l'équipe qui en avait le contrôle au moment de la faute ou qui devait en hériter au moment du coup de sifflet.

I. L’essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : lancers francs

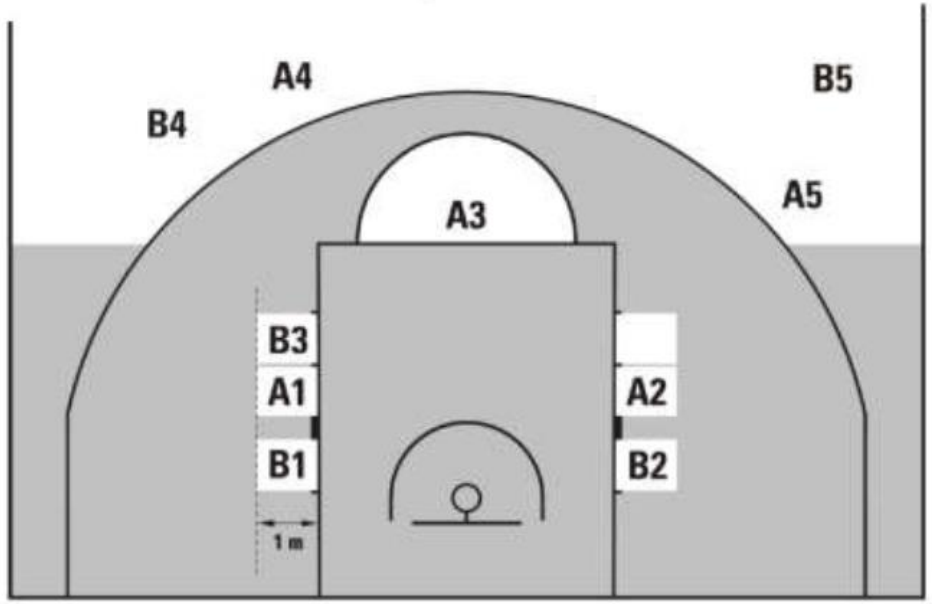
- Un lancer franc est une occasion donnée à un joueur de marquer un point par un tir au panier sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle.

- Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancers francs. Lorsqu'une faute technique a été sifflée, les lancers francs peuvent être tentés par tout joueur de l'équipe adverse désigné par l’entraîneur.

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

9. Fautes : lancers francs

- Le tireur de lancer franc ne doit ni toucher la ligne de lancer franc, ni la dépasser, tant que le ballon n'a pas pénétré dans le panier ou n'a pas touché l'anneau. Les autres joueurs peuvent quitter leur position dès que le ballon a quitté les mains du tireur de lancer franc.



Disposition des joueurs sur lancer franc

I. L'essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

Les fautes en vidéo

I. L’essentiel du règlement officiel (FIBA 2018)

Pour en savoir plus

Un site avec de nombreuses vidéos explicatives sur l’arbitrage :

https://loirebasketball.org/category/arbitrage/

II. Règlement FIBA / règlement NBA

- Il existe des différences (mineures) entre le règlement FIBA et le règlement NBA :
  - Dimensions du terrain (légèrement plus grand en NBA).
  - Quart-temps = 12 minutes (≠ 10 min).
  - Capital de 6 fautes (≠ 5).
  - Ligne de tir à 3 points à 7m23 (≠ 6m75).
  - Règle de nettoyage du cercle interdite en NBA (autorisée en FIBA).
  - Défense en zone limitée par des restrictions en NBA.

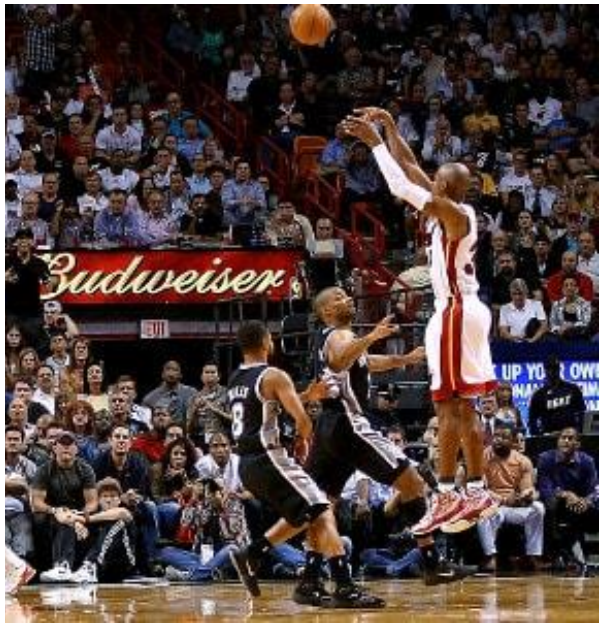
III. Les moteurs de l'évolution du règlement

- Des 13 premières règles édictées par Naismith en 1891 au règlement moderne FIBA, le règlement a beaucoup évolué.
- Qu'est-ce qui fait évoluer les règles au basket-ball (comme dans les autres sports collectifs) ?

1. Garantir l'équilibre du rapport de force entre l'attaque et la défense.
2. Respecter l'essence du basket (notamment jeu d'adresse avec respect de l'adversaire).
3. Obéir aux exigences du spectacle et rendre le jeu plus télévisuel.
4. Garantir la sécurité des pratiquants.

III. Les moteurs de l'évolution du règlement

<u>Un exemple</u> : **le tir à 3 pts** (ligne à 6m25 à l'origine) adopté en 1984 par la FIBA.



1. Redonner du pouvoir à l'attaque et notamment aux joueurs extérieurs.
2. Renforcer l'importance de l'adresse.
3. Rendre le jeu plus spectaculaire avec un tir bonifié à longue distance.

IV. Approche pédagogique
Le règlement et l'arbitrage dans l'enseignement du basket

- Pour le débutant le règlement doit être adapté : peu de règles, mais celles qui permettent de jouer à du « vrai » basket :
  - Comment jouer le ballon → à la main.
  - La marque et les limites du terrain.
  - Il est interdit de courir avec la balle dans les mains tolérance envers les marcher.
  - **Le non contact (= interdiction stricte de toucher l'adversaire). Très important pour libérer le porteur d'un peu de pression (« bulle » autour du porteur).**
  - Interdiction de la reprise de dribbles.
- L'introduction des autres règles se fera en fonction de l'évolution des niveaux de jeu (par exemple règle des trois secondes avec l'arrivée de l'attaque placée).

IV. Approche pédagogique
Le règlement et l'arbitrage dans l'enseignement du basket

- Un arbitrage partagé à plusieurs avec des arbitres « spécialisés ». L'arbitrage partagé est aussi la règle à haut niveau (arbitrage à trois dans le basket professionnel), mais les arbitres se partagent des zones du terrain. En milieu scolaire il est préférable de leur faire partager des règles :
    - 1 arbitre balle qui se centre sur les manipulations de balle,
    - 1 arbitre contact qui se centre sur les contacts,
    - et 1 ou 2 arbitre(s) touche qui se centrent sur les sorties de balle.

  → simplification de la tâche d'arbitre et protection de l'arbitre (qui n'est plus seul « responsable »).

- L'enseignant lui arbitre les comportements antisportifs (notamment les contestations des décisions des arbitres élèves) pour protéger l'arbitre. Avec des réparations significatives (points automatiques, lancer franc + possession, exclusion du joueur…).

IV. Approche pédagogique
Progression

Règles	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
	6e	5e ou 4e	3e ou 2nde	2nde ou 1ère	1ère ou term.
Nombre de joueurs	3 X 3	3 X 3	3 X 3 et/ou 4 X 4	4 X 4	4 X 4 et/ou 5 X 5
Terrain	Largeur	Largeur	Largeur ou terrain officiel	Terrain officiel	Terrain officiel
Panier	2m60	2m60	3m05	3m05	3m05
Ballon	5	6	6	6 et 7	6 et 7
Règles utilisées dans le jeu	• Marque • Non contact (très strict = « bulle » autour du porteur) • Reprise de dribble • Marcher (tolérant) • Sorties	• Marque • Non contact + sur tir → lancer-franc • Reprise de dribble • Marcher (moins tolérant) • Sorties + règle des 5 sec.	Idem + 3 sec. dans la raquette + tir à 3 pts	Idem + retour en zone	Idem + lancer franc après 3 ou 4 fautes collectives (selon la durée de la période)
Arbitrage	4 arbitres • 1 pour les marchers • 1 pour les sorties • 1 pour les reprises • 1 pour les fautes	2 arbitres par ½ terrain • 1 pour les violations • 1 pour les fautes	2 arbitres par ½ terrain • 1 pour les violations • 1 pour les fautes	2 arbitres • 1 pour les violations • 1 pour les fautes + table de marque	2 arbitres + table de marque