



R È G L E M E N T (FR)

Version N°13 "traduction non officielle du règlement en anglais"
(règlement de 2016 français avec ajout des modifications de 2018)

Date: août 2019, Baskin France

Les modifications relatives à la Rev.13 sont surlignées en jaune et concernent:

- **Temps de jeu:** ils passent de 6 minutes à 8 minutes par quart temps; avec des temps supplémentaire de 4 minutes au lieu de 3;
- **Joueurs Rôles 4:** au moins un rôle 4 doit obligatoirement figurer sur la feuille de match pour chaque équipe.
- **Rôle des joueurs 2T:** si le tuteur ne parvient pas à prendre le rebond, le ballon passe automatiquement à l'équipe adverse par une remise en jeu latérale (comme s'il y avait eu un panier);
- **Joueur Rôle 1:** le chronomètre repart lorsque le joueur de Rôle 1 prend possession de la balle (autrement dit lorsque l'arbitre commence à compter) et il s'arrête lorsque la balle touche le panier ou le sol.

Une autre modification a été introduite à titre expérimentale par rapport au questionnaire d'évaluation des compétences en match (Annexe "B" du Règlement). La description des comportements observables s'est affinée et enrichie. Par ailleurs, il est fait référence lors de l'observation en match à l'évaluation des joueurs porteurs de prothèses ou ayant une déficience aux membres inférieurs, et à celle des joueurs ayant une petite stature (de taille basse) pour les rôles 3 ou 4, caractéristiques qui influencent le résultat numérique de l'évaluation.

Enfin, des notes sont ajoutées à propos:

- des paniers contre son camp
- du nombre de paniers par quart temps
- de la présence d'une signalisation spécifique sur le panier latéral lorsqu'un Rôle 2R entre en jeu.

Previous revisions:

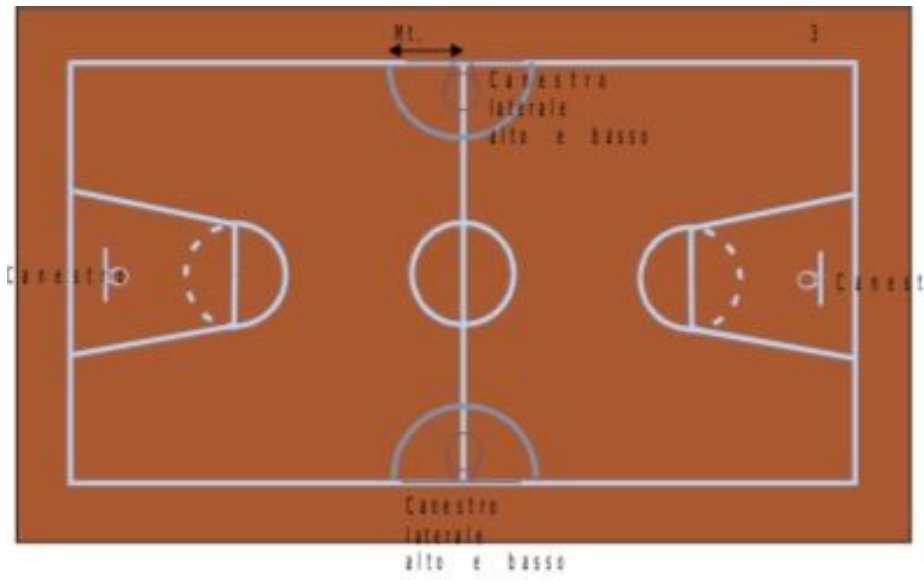
N° Revision	DATE	N° Revision	DATE
1	25/10/2007	8	14/11/2012
2	25/08/2008	9	03/10/2013
3	25/10/2008	10 Integrated	10/11/2014
4	28/08/2009	11	02/11/2015
5	14/05/2010	12	18/10/2016
6	13/10/2010	13	05/09/2018
7	12/10/2011		

CARACTÉRISTIQUES

TERRAIN DE JEU (spécifique) :

- Le terrain de Baskin est un terrain de basketball standard.
- Aux deux paniers de basket traditionnels, sont ajoutés deux paniers latéraux, placés sur le périmètre du terrain au niveau de la ligne médiane.
- Chaque panier latéral mesure 2,20 mètres de hauteur (mesure appliquée à l'anneau). La fixation d'un deuxième anneau est prévue, exactement en-dessous, à une hauteur de 1,10m pour les joueurs de rôle n°1 (ayant une force très réduite).
- Autour de chacun de ces deux paniers latéraux, une zone semi-circulaire d'un rayon de 3 mètres est tracée sur le terrain (éventuellement à l'aide de scotch). Cette ligne est divisée en 5 parties (voir schéma).
- Un deuxième demi-cercle de rayon 3,70 m (donc légèrement plus grand) est tracé en pointillés pour indiquer la zone dans laquelle une faute défensive commise sur le porteur de balle implique automatiquement la remise du ballon au joueur « pivot » (de rôle 1 ou 2) qui est placé à l'intérieur de l'aire latérale vers laquelle le porteur de balle se dirigeait.
- Sur le périmètre du terrain, une marque doit être tracée de part et d'autre de la zone latérale, à 2m de distance de chaque côté. Ces 2 marques servent pour les remises en jeu.

Terrain de basket:



Agrandissement de la zone latérale



Exemple de panier latéral :



- **Temps de jeu** : 4 quarts-temps de 8 minutes chacun

A chaque fois que l'arbitre siffle, le décompte de temps est arrêté.

A chaque tentative de tir sur les paniers latéraux, le décompte de temps est arrêté mais pas pour une tentative sur les paniers de basket traditionnels, excepté au cours des 2 dernières minutes. En cas de match nul, à la fin du dernier quart-temps, on donnera autant de périodes de 4 minutes que nécessaire.

- **Le ballon** : le ballon utilisé pendant le jeu est un petit ballon du type de celui utilisé pour les enfants (mini-basket) de taille 5. D'autres ballons de tailles et de poids différents peuvent être utilisés par les joueurs-rôle 1. Les ballons qui seront utilisés pendant le jeu doivent être placés au pied de chaque panier latéral. L'arbitre doit vérifier au début de chaque quart-temps que tous les ballons qui seront nécessaires sont bien présents.

- **L'arbitre** : au moins un arbitre est exigé.

- **Le nombre de joueurs** : il ne peut pas y avoir plus de 14 joueurs par équipe ; 6 joueurs doivent être sur le terrain ; en cas de fautes ou de blessures, le nombre de joueurs sur le terrain ne doit pas être inférieur à 4. Si c'est le cas (seulement 3), l'équipe concernée (qui n'a pas le nombre minimum requis de joueurs) perd le jeu.

A chaque joueur est attribué un rôle, de 1 à 5 et basé sur les caractéristiques développées au point suivant. Chaque joueur a un numéro à 2 chiffres : le premier chiffre fait référence au rôle du joueur, le second est différent pour chaque joueur. La somme des premiers chiffres (indiquant le rôle) ne peut pas excéder 23. Chaque joueur doit jouer. Les numéros doivent être inscrits sur le devant et au dos des chasubles.



- **Les rôles** : les rôles sont attribués selon la capacité du joueur à : utiliser ses membres supérieurs, marcher, courir et **maîtriser son équilibre**. Le premier chiffre du numéro inscrit sur la chasuble indique le rôle du joueur.

Numéro 5 : joueur sans handicap qui possède toutes les notions fondamentales du basketball. Il peut aussi jouer le rôle de tuteur pour les autres joueurs.

Numéro 4 : joueur avec ou sans handicap ou avec une prothèse lui permettant de marcher et de courir (une évaluation fonctionnelle au cours du jeu confirmera ou non son rôle 4 ou on lui attribuera un rôle différent). Le joueur doit avoir l'utilisation totale ou partielle de ses mains, être capable de marcher, de courir en dribblant sans interruption. Il doit être capable de se déplacer au départ d'un dribble. Il applique les bases du basketball plus lentement qu'un joueur-rôle 5. Il n'est pas en mesure de faire le double pas pour marquer un panier.

Numéro 3 : joueur avec ou sans handicap qui doit avoir l'utilisation totale ou partielle de ses mains, et donc être capable de tirer aussi dans les paniers traditionnels, être capable ou non de marcher en dribblant sans interruption. Ses mouvements ne sont pas fluides et dénotent une mauvaise coordination et/ou équilibre.

Numéro 2 : joueur avec handicap avec l'utilisation totale ou partielle de ses mains pour tirer sur le panier latéral haut, il est capable de marcher sur le pourtour de la zone. Il n'est pas capable de courir (≠ Rôle 2R (R=run) : un joueur de rôle 2 qui est capable de courir ou, si en fauteuil, maîtrise les bases du basket-fauteuil) ; il est un Pivot qui est capable de se déplacer seul dans la zone. Quand il reçoit le ballon, il doit dribbler 2 fois, se placer au-delà de la ligne délimitant la zone dans l'un des 5 secteurs et tirer. Le rôle 2R doit passer la ligne marquée au sol. On ne peut pas lui faire obstruction. Il a 10 secondes pour tirer à partir du moment où ses coéquipiers sont entrés dans la zone. Si le numéro 2 est un joueur en fauteuil, il doit se déplacer seul et dribbler 2 fois. S'il ne peut utiliser qu'un bras, un coéquipier peut le déplacer et lui apporter le ballon (le déplacement et les deux rebonds ne comptent pas lors de cette action : le ballon peut être porté par le Tuteur alors qu'il déplace le Pivot) et il n'a pas besoin de dribbler 2 fois. De plus, on peut donner le ballon au Pivot après qu'il ait été placé en dehors de la zone. Dans ce cas le rôle 2 est appelé

2T (2 + Tuteur). Ce rôle 2T est aussi attribué au joueur qui se déplace à l'aide d'un déambulateur puisqu'il ne peut ni dribbler, ni ramasser, ni porter le ballon.

- **Numéro 1** : joueur avec handicap qui n'est pas en mesure de se déplacer (du fait de déficits moteurs), pas même en fauteuil sans assistance humaine. Il ne peut pas déplacer le fauteuil ni avec un bras ni avec l'autre mais il est capable de tirer. Il est toujours dans la zone latérale et seuls ses coéquipiers peuvent lui apporter le ballon. Si le ballon est trop gros, on peut le remplacer par un ballon de son choix plus petit. Ce ballon sera placé au pied des paniers latéraux. Le rôle numéro 1 à 10 secondes pour tirer à partir du moment où ses coéquipiers lui donne le ballon. La position pour tirer peut être choisie, mais il ne peut pas être placé à moins de 0,8 m de la ligne de touche. Une ligne marquant cette distance doit être tracée et la plus grosse roue du fauteuil ne doit pas aller au-delà de cette ligne. Il est un Pivot et donc on ne peut lui faire obstruction.

Récapitulatif :

Peut uniquement utiliser ses mains pour tirer ; il est en fauteuil et ne peut pas le déplacer manuellement (il n'en a pas la force)	Peut utiliser ses mains ; capable de marcher et de courir de manière limitée ; si en fauteuil, il peut au moins utiliser un bras.	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant sans interruption ou pas ; équilibre précaire ; lent	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant sans interruption ; les fondamentaux ne sont pas parfaitement maîtrisés ; pas très rapide	Il possède les fondamentaux du Baskin : - dribbler - tirer - tirer en double pas - faire des passes - mener le ballon - défendre; rapide
1	2	3	4	5

Pour plus de détails concernant l'attribution des rôles, il est nécessaire de consulter le Système d'Attribution des Rôles du Baskin actuellement en cours.

Pour l'observation en phase de jeu, voir le questionnaire d'évaluation des capacités (Annexe « B ») introduit à titre expérimental.

Les fonctions des joueurs : Les rôles 1 et 2 sont des pivots et on ne peut pas leur faire obstruction. Il est possible d'avoir un seul pivot à la fois dans la zone. Les rôles 3, 4 et 5 peuvent appliquer n'importe quel type de marquage individuel.

- Le rôle 1 (pivot qui ne peut pas marcher) reste dans les zones latérales, observe le jeu et à 10 secondes pour tirer à partir du moment où son coéquipier lui donne le ballon. Il a 2 options : a) il décide de tirer une seule

fois ; s'il marque le panier, ce dernier compte pour 3 points ; b) il décide de tirer 2 fois : dans ce cas, s'il marque – peu importe que ce soit au 1^{er} ou au 2^{ème} essai – le panier compte 2 points. L'arbitre doit faire immédiatement savoir à la table de marque le choix du pivot. On ne peut pas lui faire obstruction car les autres joueurs ne peuvent pas entrer dans la zone. Le rôle 1 peut utiliser un plus petit ballon pour tirer. Le panier ne compte que si la trajectoire du ballon est parabolique – le pivot ne peut pas juste laisser tomber le ballon dans le panier en plaçant sa main au-dessus du panier. Si la spasticité¹ du joueur ne lui permet pas de plier son poignet ou son bras, le lancer peut être adapté en plaçant le ballon sur une glissière (« toboggan ») sans rebords, toujours dans le temps imparti des 10 secondes. La longueur de la glissière doit être de 6 fois le diamètre du ballon, et sa largeur ne doit pas être supérieure au double du diamètre du ballon. L'appellation de ces joueurs est 1T et cela doit être spécifié sur le rapport. (Cette règle est expérimentale ; pour les dimensions, la forme et le matériau du toboggan, voir image jointe).

Quand un coéquipier entre dans la zone pour apporter le ballon au pivot, le temps est arrêté - l'arbitre doit lever la main pour signaler que le décompte de temps doit être stoppé. Si le joueur qui vient passer le ballon au pivot entre dans la zone en fin de période de jeu - son pied devant être dans la zone au moment du signal de fin, le pivot peut tirer et il a toujours 10 secondes pour cela. Un coéquipier peut également faire une passe au pivot depuis l'extérieur de la zone, **à condition que ce soit une passe à terre (avec un rebond) et qu'elle ne soit pas effectuée dans une situation de remise en jeu (depuis l'extérieur du terrain)**. Le pivot doit alors attraper le ballon, le décompte de temps est arrêté et les 10 secondes commencent à être

1

Exagération du réflexe ostéotendineux, la **spasticité** consiste en un étirement rapide d'un muscle qui entraîne trop facilement sa contraction réflexe qui dure un certain temps. Typiquement, elle se décrit comme une résistance involontaire à un mouvement imposé, cette résistance augmentant avec la vitesse du mouvement².

La spasticité peut être uniforme sur tout le corps mais elle est le plus souvent localisée sur les membres inférieurs (diplopie spastique). Elle peut être également uniforme sur un hémicorps (hémiplopie cérébrale infantile) avec des raideurs musculaires et une faiblesse des muscles antagonistes. La spasticité au niveau des membres inférieurs fait en sorte qu'il est impossible pour la personne de rétracter ses jambes ou qu'elle arrive à peine à les bouger.

comptées dès que le pivot attrape le ballon. Si le pivot a besoin d'un autre ballon, c'est au co-équipier qui lui a fait la passe de lui donner l'autre ballon.

Le chronomètre repart lorsque le joueur de rôle 1 prend possession de la balle (autrement dit lorsque l'arbitre commence à compter) et il s'arrête lorsque la balle touche le panier ou le sol.

Le jeu reprend avec une remise en jeu à partir de la ligne de touche. La remise en jeu doit se faire au-delà des 2 marques tracées à 2 m de la ligne de démarcation de la zone latérale (voir rubrique sur **Le terrain**)

- Le rôle 2 doit observer le jeu et tirer dans le panier haut. Il a 10 secondes pour tirer à partir du moment où son coéquipier entre dans la zone et il doit se placer au-delà de la ligne de démarcation de la zone. Tout comme le rôle 1, il peut tirer sans qu'on lui fasse obstruction et, pour des raisons de sécurité, il doit rester dans la zone protégée alors que les autres joueurs jouent sur tout le reste du terrain. Il peut sortir de la zone pour tirer uniquement si un coéquipier lui apporte ou lui passe le ballon (passe avec rebond, **non autorisée directement depuis une remise en jeu**). Il peut aussi ramasser le ballon si celui-ci entre dans la zone protégée. **Le temps n'est jamais arrêté, sauf si le panier est marqué.**

Une fois que le coéquipier apporte le ballon au pivot, ce dernier doit dribbler au moins 2 fois. Il doit aussi se déplacer vers un des 3 secteurs de la zone (1 secteur central, 2 secteurs latéraux) et réaliser son tir au-delà de la ligne de démarcation principale de la zone (ligne continue). Un panier marqué à partir du secteur central vaut 2 points et 3 points si tiré à partir des secteurs latéraux. Un joueur de rôle 2R qui peut courir, mais qui n'est pas capable d'utiliser sa course pour le jeu, ou un joueur en fauteuil qui possède les bases du basket fauteuil, doit tirer au-delà de la ligne de démarcation secondaire de la zone (ligne pointillée) c'est-à-dire celle tracée à 0,7 m de la ligne de démarcation principale de la zone (ligne continue) et il a 7 secondes pour tirer. Le co-équipier qui lui apporte le ballon doit passer la ligne continue pour donner le ballon au pivot. La règle pour le rebond est la même que pour le rôle 1 ainsi que la position des autres joueurs sur le terrain. Quand le ballon est en l'air, les joueurs peuvent s'approcher de la ligne continue sans

la traverser. Si un joueur passe la ligne avant que le ballon soit dans la zone, le pivot peut tirer à nouveau. Si le pivot ramasse le ballon arrivé dans sa zone ou que quelqu'un lui passe, il peut choisir de tirer ou de repasser le ballon à un coéquipier en dehors de la zone. Il a alors 10 secondes pour tirer et 5 secondes pour faire une passe.

Quand il tire les autres joueurs doivent être à au moins 1 m de distance de lui pour éviter tout type de défense (voir les lignes Fig. 2). Si un coéquipier entre dans la zone en fin de période de jeu (son pied devant déjà être dans la zone), le rôle 2 peut toujours tirer dans la limite des 10 secondes imparties. Si le pivot ne marque pas, il peut entrer à nouveau dans la zone après son tir pour attraper le ballon au rebond.

Si le pivot est un rôle 2T, le coéquipier qui lui apporte le ballon (son tuteur) peut entrer dans la zone pour attraper le ballon au rebond et le donner au pivot. Le tuteur peut lui donner le ballon seulement une fois que le pivot est dans la zone et le pivot peut entrer dans la zone seul ou assisté d'un autre coéquipier (son tuteur); **si le tuteur ne parvient pas à prendre le rebond, le ballon passe automatiquement à l'équipe adverse par une remis en jeu latérale**. Quand son tuteur lui donne le ballon, il a 5 secondes (10 si en fauteuil) pour faire une passe – et non tendre – le ballon à un coéquipier situé en dehors de la zone – et pas au tuteur qui lui a apporté le ballon. Le joueur qui reçoit le ballon ne peut pas entrer à nouveau tout de suite dans la zone ; il doit passer le ballon à au moins un autre joueur. Pour le rôle 2T, le décompte des 10 secondes commence quand le tuteur attrape le ballon au rebond.

Le nombre de joueurs autorisés à se tenir autour de la zone pour aller au rebond au moment où le pivot exécute son tir est de 2 par équipe en plus du pivot en train de tirer. Le joueur qui a apporté le ballon au pivot (rôle de tuteur) ne peut pas aller lui-même au rebond mais il peut rester près de ou derrière le pivot. **En dehors de ce tuteur, aucun autre joueur n'a le droit de se tenir à proximité du pivot – en respectant la distance de 1m. Les 2 joueurs par équipe participant à l'action du rebond doivent positionner leurs deux**

pieds près de la ligne sans se gêner mutuellement (la jambe d'un joueur ne doit pas croiser la jambe d'un autre).

Après avoir rappelé aux joueurs de respecter la règle, l'arbitre peut décider d'annuler le panier si les équipes ne respectent cette règle. Si le pivot ne marque pas et que l'équipe adverse ne respecte pas la règle, le pivot peut tirer à nouveau. Si l'équipe offensive ne respecte pas la règle, le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe qui défend. Les joueurs avec un rôle 2T ou 2R doivent être signalés dans le rapport.

Quand un joueur de rôle 2R est sur le terrain, sa présence doit être indiquée par une signalisation spécifique sur le panier latéral.

Le joueur rôle 3 peut tirer sur les paniers latéraux supérieurs de l'extérieur de la zone ou bien sur les paniers traditionnels. Quand il commence à courir, il doit dribbler au moins 2 fois ou sans interruption (s'il commence à dribbler avant de commencer sa course cela ne compte pas dans les 2 dribbles). Des changements mineurs de position du ballon hors course n'exige pas à nouveau les 2 dribbles. Si un rôle 3 reçoit le ballon alors qu'il est dans la zone des 3 secondes (« la raquette »), il peut courir sans dribbler, mais s'il reçoit le ballon en dehors de cette zone puis y entre ensuite, il doit dribbler 2 fois. A chaque fois qu'un rôle 3 change de direction, il doit dribbler avant de changer à nouveau de direction et il ne peut pas faire plus de 4 pas sans dribbler. Si le joueur tire sans avoir dribblé 2 fois, le ballon est donné à l'équipe adverse, et, en cas de panier marqué il est invalidé. Le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe adverse. Le seul joueur qui peut défendre sur un rôle 3 est un autre rôle 3. Chaque panier marqué sur le panier supérieur de la zone latérale et tiré en dehors la zone vaut 2 points. Chaque panier marqué sur les paniers traditionnels vaut 3 points. Chaque faute commise alors qu'un joueur est en train de tirer est puni de 2 ou 3 lancers francs, selon le panier sur lequel le rôle 3 exécute son tir. Les rôles 3 peuvent marcher ou faire une reprise de dribble

De plus, les joueurs de rôles 4 & 5 ne peuvent pas défendre sur les rôles 3 à aucun moment du jeu (défense illégale). Ils doivent rester à distance d'au

moins un bras des rôles 3 et ils ne peuvent leur voler le ballon. Cependant, en cas de rebond, cette règle ne s'applique pas.

- Le rôle 4 ne peut tirer que sur les paniers traditionnels et il doit courir en dribblant. Il peut défendre sur les autres rôles 4. Chaque panier marqué vaut 2 ou 3 points selon que le panier est tiré à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone des 3 points. Il ne peut ni faire une reprise de dribble ni marcher, sauf pour le premier pas. Chaque panier réalisé grâce à un tir en double pas ne compte pas et le ballon est donné à l'équipe adverse. Le joueur doit s'arrêter avant de tirer.

Les rôles 5 ne peuvent pas défendre sur les rôles 4 à aucun moment du jeu (défense illégale). Ils doivent rester à distance d'au moins un bras des rôles 4. En cas de rebond, cette règle ne s'applique pas. Les seuls joueurs autorisés à défendre sur les rôles 4 sont les autres rôles 4 et les rôles 3.

- Le rôle 5 doit tirer sur les paniers traditionnels ; il ne peut défendre que sur les autres rôles 5. Toutes les règles du Basketball s'appliquent pour lui et il ne peut tirer que trois fois par période de jeu. Chaque panier marqué vaut 2 ou 3 points selon que le panier est tiré à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone des 3 points. Il ne peut ni faire un double dribble ni marcher. Toute tentative de tir est comptabilisée même en cas de faute sur lui au moment de son tir. Par contre, il n'est pas comptabilisé si le joueur marche ou fait un double dribble avant de tirer.

Si le rôle 5 fait une 4^{ème} tentative de tir, le jeu doit s'arrêter et le ballon est rendu à l'équipe adverse pour une remise en jeu. Toute faute avant une tentative de tir doit être consignée dans le rapport et le ballon va à l'équipe victime de la faute. Dans ce cas, il n'y a pas attribution de lancers francs parce que l'action n'aurait, de toute façon, pas pu se terminer par un tir. La même règle est appliquée quand un rôle 4 est victime d'une faute au cours d'un tir quel qu'il soit ou qu'un rôle 3 est victime d'une faute alors qu'il est en train de tirer avant de faire ses deux dribbles.

Chaque joueur doit être le tuteur (assistance, précautions à prendre, etc) de l'un de ses co-équipiers de rôles 1, 2 ou 3 pour le guider, l'assister, le soutenir quand il est en possession du ballon.

En outre, le joueur qui apporte le ballon au rôle 1 doit aussi placer son co-équipier en face du panier, lui donner un ballon différent si besoin, ramasser le ballon pour le second tir et placer son coéquipier face au jeu après qu'il ait tiré. Le jeu ne peut reprendre que quand le rôle 1 est en position pour observer le jeu à nouveau.

Les règles du jeu :

- Règle n°1 - Les joueurs sur le terrain

Chaque équipe doit avoir 1 pivot, un rôle 3, et au moins deux rôles 5 sur le terrain **tant que l'équipe dispose d'assez de joueurs non sanctionnés sur le banc pour respecter cette règle de composition obligatoire (voir Règle n°7).**

La somme des chiffres indiquant le rôle ne peut pas être supérieure à 23. Si l'arbitre, les marqueurs ou l'équipe adverse s'aperçoit que cette somme est supérieure à 23, le jeu reprend avec 2 lancers francs au grand panier (panier traditionnel) et le ballon va à l'équipe adverse.

L'équipe doit compter au moins une femme et un homme parmi les rôles 4 et 5. S'il y a 3 rôles 5 sur le terrain, l'un d'entre eux doit être une femme.

Un rôle 5 masculin ne peut pas faire obstruction aux rôles 5 féminins pendant un tir en double pas et/ou une tentative de tir (il doit garder ses bras le long du corps / vers le bas alors qu'elle est en train de tirer). Si cette règle n'est pas appliquée, on considère alors une faute / violation et elle est punie comme en cas de défense illégale (c-à-d avec 2 lancers francs et le ballon rendu à l'équipe adverse). Tout autre joueur peut défendre sur un rôle 5 féminin. A tout autre moment du jeu un rôle 5 masculin peut défendre sur un rôle 5 féminin. Si, en cas de fautes ou de blessures, une équipe ne possède pas au moins 2 rôles 5 ou des rôles 4 ou 5 féminins ou un rôle 3, le jeu peut continuer mais l'équipe doit jouer avec moins de joueurs. Le nombre de joueurs doit être égal au nombre de joueurs qui ne peuvent pas jouer. L'équipe à qui il ne reste que 3 joueurs sur le terrain perd le match.

Chaque équipe doit avoir au moins un rôle 4 sur la feuille de match.

- Règle n°2 – Les changements

Les changements de joueurs sont libres mais la somme des rôles des joueurs sur le terrain ne doit toujours pas dépasser le nombre 23.

Le temps est arrêté pendant les changements. La règle pour une demande de changement est la même qu'au Basketball. La seule différence est qu'il est en plus possible de faire un changement après un panier marqué sur les paniers latéraux.

Si après un changement, il n'y a pas 2 joueurs de même rôle sur le terrain : la règle ne change pas, le rôle inférieur peut défendre sur le rôle supérieur mais l'inverse reste impossible.

- Règle n°3 : Commencement du match

Le match commence avec un entre-deux entre les rôles 5. Le panier latéral adverse est à la droite du joueur qui saute.

- Règle n°4 – La remise en jeu

Pour toute remise en jeu, le défenseur doit rester à 1m de distance du joueur avec le ballon. Il y a 2 possibilités pour une remise en jeu :

- a. Les rôles 4 & 5 peuvent dribbler pour donner le ballon (ils n'ont que 10 secondes) à un rôle 1, 2 ou 3.
- b. Les rôles 3, 4 ou 5 peuvent faire une passe à un coéquipier. Ils ont 5 secondes pour le faire à partir du moment où ils ont le ballon.

Après qu'un rôle 1 ait tiré (une fois ou deux), le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe adverse, en dehors de la zone latérale, sur la longueur du terrain du côté où l'équipe défend.

- Règle n°5 – Les zones latérales / des pivots

Les rôles 3, 4 et 5 ne peuvent pénétrer la zone des pivots (délimitée par un demi-cercle de 3m de rayon) sauf pour faire une passe au pivot. Ils peuvent entrer dans la zone uniquement pour donner le ballon au pivot, le remplacer avec un ballon différent si besoin et aider son coéquipier à se mettre en position, ensuite ils doivent sortir de la zone. Pour pénétrer la zone, ils doivent dribbler au moins 2 fois en dehors de la zone. Le défenseur doit rester en dehors de la zone. S'il entre dans la zone même d'un seul pied alors qu'il est en train d'essayer de défendre, le ballon revient au pivot (intrusion considérée comme une faute / violation).

Le temps reprend après que l'arbitre ait donné le ballon au Tuteur en train d'apporter le ballon à son pivot à l'intérieur de la zone latérale. La même règle s'applique en cas de faute à l'intérieur de la zone des pivots.

Les rôles 3, 4 et 5 peuvent prendre le ballon au rebond en restant en dehors de la zone. Cependant, s'ils venaient à tomber dans la zone, même sans ballon, ils commettent une erreur. Pendant une action de jeu, les joueurs peuvent traverser la zone seulement s'ils n'ont pas le ballon et quand l'action de jeu se déroule assez loin d'eux – c'est à l'arbitre de décider si la distance est assez importante pour ne pas affecter l'issue du match. Le non-respect de cette règle est sanctionné par une remise en jeu en faveur de l'équipe adverse.

- Règle n°6 – Durée des actions

Chaque équipe a 30 secondes pour attaquer jusqu'à prendre un tir. S'il n'y a pas de chronomètre, il revient à l'arbitre de vérifier / contrôler le temps.

- Règle n°7 – Les fautes

Un joueur a droit à 5 fautes. Toute faute pendant un tir est sanctionnée avec 2 ou 3 lancers francs au panier où le joueur était en train de tirer. Toute autre faute est sanctionnée par une remise en jeu pour l'équipe adverse.

Quand un joueur est victime d'une faute, alors qu'il est en train d'apporter le ballon au pivot (il est alors dans la zone latérale maximum marquée par la ligne en pointillés), le pivot peut alors tirer selon les règles de son rôle.

Toute faute commise sur un rôle 5 alors qu'il est en train de tirer en dehors de la zone des 3 points lui donne droit à 3 lancers francs.

Toute défense illégale commise par un rôle 4 ou 5 est signalée sur le rapport par la lettre « L ». Courir à côté d'un rôle inférieur est aussi considéré comme défense illégale, même si le premier (rôle supérieur) n'est pas en train de défendre sur le second (rôle inférieur) et qu'il n'est pas dans la zone protégée de 1m de rayon du second (rôle inférieur). Le seul moyen pour les rôles 4 et 5 d'éviter la faute de défense illégale est d'être déjà en position et de rester immobile.

- Règle n°8 – **Défense**

Les joueurs de même rôle peuvent s'aider mutuellement sur la défense. Quand un joueur défend sur un rôle inférieur, c'est une faute (elle est signalée sur le rapport par la lettre « L », compte comme une des 5 fautes

autorisées pour chaque joueur et est sanctionnée de 2 lancers francs et d'une remise en jeu pour l'équipe adverse.

Si un rôle 3 est victime d'une faute de défense illégale, il a droit à 2 lancers francs sur le panier latéral supérieur à partir de la ligne des 3m70 (ligne en pointillés où les rôles 2R tirent)

Si le joueur prend le ballon au rebond ou ramasse le ballon ce n'est pas une faute de défense.

- Règle n°9 – Nombre de tirs

Les rôles 5 ne peuvent tirer que 3 fois par temps de jeu, **alors que les autres rôles (1, 2, 3 et 4) sont limités à 3 paniers – effectivement marqués – par temps de jeu (et non à 3 tirs, c'est-à-dire simples tentatives de panier)**. Pour les rôles 4 et 5, tout tir réussi réalisé en dehors de la zone des 3 points vaut 3 points. Si un rôle 3 ou 4 est victime d'une faute alors qu'il tire, il peut tirer ses lancers francs sans réduction du bonus accordé aux lancers francs. Les lancers francs donnent un point. **Si les lancers francs sont réalisés suite à une défense illégale, ils ne permettent pas la réduction du bonus disponible, de même pour les paniers contre son camp.** (traduction à revoir

Toute tentative de panier par un rôle 5 et tout panier marqué par un rôle 1, 2, 3, 4 est inscrit sur le rapport (légèrement modifié par rapport à celui du Basketball, voir ci-joint)

- Règle n°10 – Les autres différences par rapport au Basketball

L'infraction de « retour en zone » n'existe pas, pas plus que le temps maximum (compté en secondes) **pour traverser la moitié du terrain**, la faute des 3 secondes, le bonus pour fautes.

L'entre deux existe et doit être toujours réalisé au centre du terrain.

Situations particulières : En cas de situations inattendues, il est possible de faire exception au règlement. Les équipes doivent discuter et se mettre d'accord sur l'exception avant le début du match. L'arbitre doit lui aussi donner son accord. Toute exception doit être consignée dans le rapport et signée par les entraîneurs et les arbitres.

Toute dérogation au règlement concernant les rôles 2 exclura les tirs à 3 points.

La Commission Technique Locale devra définir les limites et les possibilités / les alternatives aux situations inédites et devra les partager avec / les communiquer à la Commission Technique Nationale.