



R È G L E M E N T (FR)

Version N°14, traduction libre

Date : 01/09/2019,

Les modifications relatives à la révision 14 sont surlignées en jaune et concernent :

- **Paniers latéraux** : lorsque le ballon touche la colonne et/ou le support du panier
- **Arrêt du temps sur panier marqué** lors des 2 dernières minutes de jeu et temps supplémentaires
- **Le positionnement** au rebond au niveau de la zone latérale
- **Le rôle 4** et l'arrêt devant le panier
- **Les entrées de jeu** au cours du 3ème ¼ temps
- **Le décompte de l'arbitre** et la reprise du temps lors d'une faute avant la zone
- **Les temps morts**
- **Règle n°6** : temps avant une action de tir
- **Organisation** lors d'un lancer franc de rôle 3 sur panier latéral
- **Règle n°8** surligné en bleu expérimental sur l'aide offensive illégale
- **Dérogation de "paniers"**

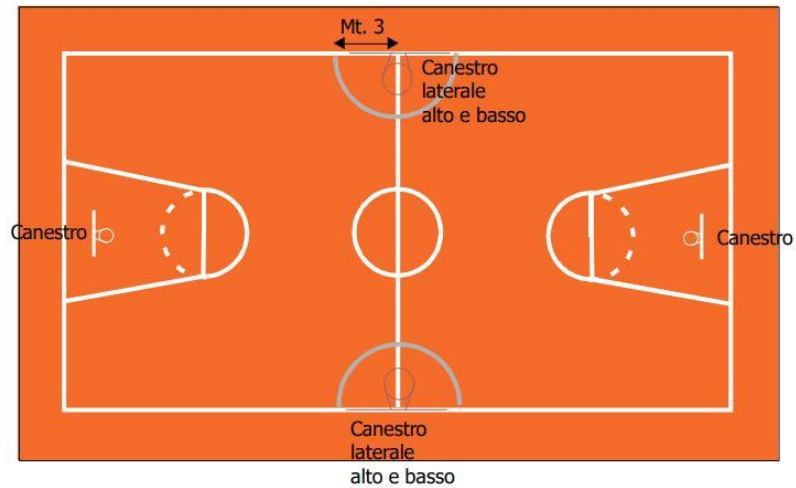
N° de Révision	Date	N° de Révision	Date
1	25/10/2007	8	14/11/2012
2	25/08/2008	9	03/10/2013
3	25/10/2008	10	10/11/2014
4	28/08/2009	11	02/11/2015
5	14/05/2010	12	18/10/2016
6	13/10/2010	13	05/09/2018
7	12/10/2011	14	01/09/2019

CARACTÉRISTIQUES

TERRAIN DE JEU (spécifique) :

- Terrain de basket standard avec ses deux paniers traditionnels à 3m05.
- 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 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 secteurs (voir schéma).
- Un deuxième demi-cercle de rayon de 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 (qui se dirigeait vers son pivot) implique automatiquement la remise du ballon au joueur « pivot » (de rôle 1 ou 2) pour effectuer un tir.
- Si la balle touche la colonne du panier, la plateforme en plastique ou encore les supports de la colonne, roues incluses, le ballon est considéré comme sorti.
- 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.

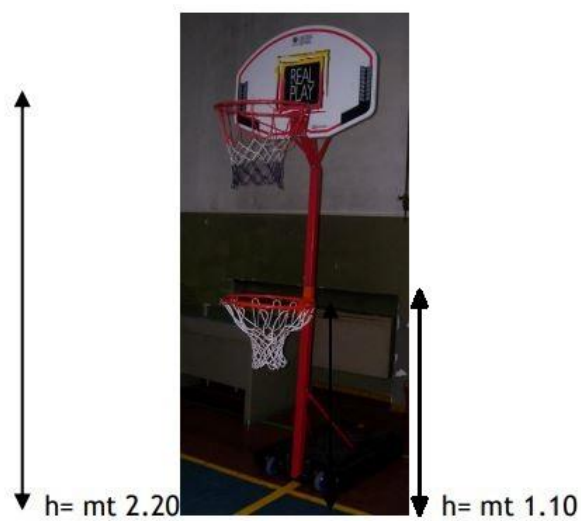
Terrain de basketin



Agrandissement de la zone latérale avec division des 5 secteurs



Exemple de panier latéral



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

A chaque fois que l'arbitre siffle, le chronomètre est arrêté.

Lors des tirs marqués sur paniers latéraux, le chronomètre est arrêté contrairement aux tirs marqués sur les paniers de basket traditionnels, excepté au cours des 2 dernières minutes du match. En cas d'égalité à la fin du dernier quart temps, on donnera autant de périodes de 4 minutes que nécessaire.

- **Le ballon** : celui utilisé pendant le jeu est un ballon de taille 5 (le même qu'en mini-basket). D'autres balles de tailles et de poids différents peuvent être utilisés par les joueurs de rôle 1. Celles-ci doivent être placées au pied de chaque panier latéral. **Les équipes, les arbitres et tous les officiels du terrain doivent** vérifier au début de chaque quart temps que tous les ballons nécessaires sont bien présents.
- **L'arbitre** : au moins un arbitre est exigé.
- **Le nombre de joueurs** : limite de 14 joueurs par équipe dont **6 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 disponibles), l'équipe concernée perd le match.**

Un rôle de 1 à 5 est attribué à chaque joueur selon les caractéristiques développées au point suivant. Chaque joueur a un numéro à 2 chiffres : le premier chiffre fait référence à son rôle et le second à son identification. La somme des premiers chiffres (indiquant le rôle) des joueurs présents sur le terrain, ne peut pas excéder 23. Tous les joueurs devront entrer sur le terrain. Les numéros doivent être bien visibles et inscrits sur le devant et le derrière **des maillots de jeu.**



- **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 valide ou en situation de handicap qui possède tous les fondamentaux du basketball.

Numéro 4 : joueur valide ou en situation de 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, si non, un rôle différent lui sera attribué). Il possède les grandes praxies (utilisation totale ou partielle des mains, le tir, la marche, un bon déplacement avec dribble régulier). Il peut effectuer le marché de départ en dribble et applique les bases du Baskin à vitesse moyenne. Il n'a pas la notion du double pas pour marquer un panier.

Numéro 3 : joueur valide ou en situation de handicap qui possède l'utilisation totale ou partielle de ses mains, et qui est capable de tirer dans les paniers traditionnels. Il réussit à marcher ou courir en dribblant de manière continue ou discontinue. Ses mouvements ne sont pas fluides et dénotent une aisance limitée en coordination et/ou équilibre.

Numéro 2 : joueur avec handicap qui possède l'utilisation totale ou partielle de ses mains pour tirer sur le panier latéral haut, capable de se déplacer seul dans la zone. Il n'est pas en capacité de courir (il existe le rôle 2R (R=run) qui est un joueur de rôle 2 capable de courir ou, si en fauteuil, il maîtrise les bases du basket-fauteuil). Quand il reçoit le ballon, il doit dribbler 2 fois, se placer au-delà de la ligne délimitant la zone dans l'un des 3 secteurs et tirer. (Le joueur de rôle 2R, doit tirer derrière la ligne des pointillés.) On ne peut pas lui faire obstruction. Il a 10 secondes pour tirer (7" pour les rôles 2R), à partir du moment où l'un de ses coéquipiers est entré dans la zone. Si le numéro 2 est un joueur en fauteuil qui a l'utilité de ses 2 bras, il doit se déplacer seul et dribbler 2 fois. S'il ne peut utiliser qu'un bras, le coéquipier lui ayant amené la balle, peut l'aider à se déplacer puis lui donner le ballon (pendant le déplacement, le marché et la reprise de dribble ne comptent pas. Le ballon peut être tenu en main par le tuteur tout en déplaçant le pivot). Par la suite, le rôle 2 n'a pas besoin d'effectuer les 2 dribbles. 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 prendre le rebond, ni transporter et ni récupérer 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 se déplacer avec aucun de ses membres supérieurs mais est capable de tirer. Il se situe dans la zone latérale et seuls ses coéquipiers peuvent lui apporter le ballon. Si le ballon est trop gros, on peut le remplacer par une balle plus petite de son choix, qui sera placé au pied du panier latéral. Le rôle numéro 1 a 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 limite. C'est un joueur pivot, donc aucune obstruction n'est possible.

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 possède assez de force dans au moins 1 bras)	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant de manière continu ou discontinu ; équilibre difficile ; Vitesse lente	Capable d'utiliser ses mains, de marcher et de courir en dribblant sans interruption ; les fondamentaux ne sont pas parfaitement maîtrisés ; Vitesse moyenne	Il possède les fondamentaux du Baskin : - dribbler - tirer - faire des passes - mener le ballon - défendre Vitesse 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.

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

Les fonctions des joueurs : Les rôles 1 et 2 sont des pivots et on ne peut pas leur faire obstruction. Uniquement un pivot peut être 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 la zone latérale, observe le jeu et a 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, **aux équipes et au public** 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 un plan incliné sans rebords, toujours dans le temps imparti des 10 secondes. La longueur du plan incliné 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 1S et cela doit être spécifié sur la feuille de marque. (Cette règle est expérimentale ; pour les dimensions, la forme et le matériau du plan incliné, voir l'annexe "A" non disponible en français).

Quand un coéquipier entre dans la zone pour apporter le ballon au pivot, le temps est arrêté - l'arbitre doit lever la main et siffler 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.

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.

La procédure est la même si le joueur de rôle 1 souhaite effectuer 2 tirs.

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 **(7" pour un rôle 2R)** à partir du moment où son coéquipier entre dans la

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 (hémiparésie 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.

zone et il doit se placer au-delà de la ligne de démarcation de la zone. Tout comme le rôle 1, il tire sans qu'on lui fasse obstruction. Pour des raisons de sécurité, il reste dans la zone protégée lorsque les autres joueurs jouent sur tout le reste du terrain. Il peut sortir de la zone uniquement pour tirer si un coéquipier lui apporte ou lui passe le ballon (passe avec rebond avant la zone et non autorisée directement depuis une remise en jeu). Il peut aussi ramasser le ballon si celui-ci entre dans la zone protégée. Le temps est arrêté, en cas de panier marqué.

Une fois que le coéquipier apporte le ballon au pivot, ce dernier doit dribbler au moins 2 fois et se déplacer vers l'un des 3 secteurs de tir de la zone. Il doit 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 à partir des secteurs latéraux vaut 3 points. 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. 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 qui roule 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 (7" pour un rôle 2R) 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 (7" pour un rôle 2R).

Si l'action de tir ne se termine pas par un panier, le pivot peut rentrer dans sa zone et prendre son rebond. Si le pivot est un rôle 2T, le coéquipier (tuteur) qui lui a apporté le ballon peut entrer dans la zone pour prendre le rebond et le donner au pivot. Le tuteur peut redonner le ballon seulement une fois que le pivot est entré dans la zone après son tir. Le pivot peut entrer dans la zone

seul ou assisté par son tuteur; si ce dernier ne parvient pas à prendre le rebond, l'arbitre siffle et donne le ballon à l'équipe adverse pour une remise en jeu latérale.

Après un rebond, un rôle 2, 2R, 2T 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 (interdiction de passer au tuteur qui a apporté le ballon). Le joueur qui reçoit le ballon ne peut pas entrer directement dans la zone ; il doit passer le ballon à au moins un autre joueur avant. 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 ou derrière le pivot (sauf si 2T). 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, leurs jambes ne peuvent se croiser et **ne peuvent se placer l'un derrière l'autre. Les rebondeurs doivent se positionner avec des appuis larges d'épaules. Ils ne peuvent écarter leurs appuis pour prendre plus d'espace pour le rebond.**

Après avoir rappelé aux joueurs de respecter la règle, l'arbitre peut décider d'annuler ou valider le panier selon qui commet l'infraction. 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 panier est annulé s'il est marqué et/ou le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe qui défend.

Les joueurs avec un rôle 2T ou 2R doivent être signalés sur la feuille de marque. 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 à l'extérieur de la zone ou bien sur les paniers traditionnels. Quand il commence à courir, il doit dribbler au moins 2 fois de suite (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 exige à nouveau les

2 dribbles, avec les conditions mentionnées ci-dessus. Si un rôle 3 reçoit le ballon alors qu'il est dans 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. De plus, 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 annulé. 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 faute commise alors qu'un joueur est en train de tirer est sanctionnée de 2 ou 3 lancers francs, selon le panier sur lequel le rôle 3 exécute son tir.

Chaque tir marqué sur le panier supérieur de la zone latérale et tiré en dehors de la zone vaut 2 points. Chaque panier marqué sur les paniers traditionnels vaut 3 points.

Les rôles 3 peuvent marcher ou faire une reprise de dribble.

Comme indiqué ci-dessus, 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.

Lors d'un lancer franc d'un rôle 3 sur un panier latéral (lorsque faute d'un rôle 3 sur un tir d'un rôle 3), les règles du rebond sont les mêmes que sur un tir d'un rôle 2. Avant le lancer franc, le pivot devra être positionné dans un endroit sécurisé à côté du panier latéral (au croisement de la ligne de la zone et de la ligne de touche). Le rebond après le 2nd lancer franc peut également être récupéré par le pivot en 5". Si le ballon n'est pas récupéré dans les 5", (par exemple : présence d'un rôle 1), l'arbitre sifflera un entre deux dans le rond central.

- 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. Le joueur doit s'arrêter avant de tirer. 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. Chaque panier réalisé grâce à un tir en double pas ne compte pas et le ballon est donné à l'équipe adverse. Il ne peut ni faire une reprise de dribble ni marcher, sauf pour le premier pas de départ. 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 de reprise ni de 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 une reprise de dribble avant de tirer.

Si le rôle 5 fait une 4^{ème} tentative de tir au sein du même quart temps, l'action devra être arrêtée par l'arbitre sur signalement de la table et le ballon sera rendu à l'équipe adverse pour une remise en jeu.

Toute faute avant une 4^{ème} tentative de tir doit être inscrite sur la feuille de marque et le ballon est rendu à l'équipe victime de la faute. Dans ce cas, il n'y a pas attribution de lancers francs car l'action n'aurait, de toute façon, pas pu se terminer par un tir. Même règle pour un rôle 4 qui subit une faute alors qu'il commençait un double pas ainsi que pour un rôle 3 qui subit une faute avant de tirer sans avoir effectué ses 2 dribbles obligatoire.

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 lorsque 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 débute par 2 lancers francs sur le panier traditionnel en faveur de cette dernière et une remise en jeu.

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 la considère alors comme une faute illégale (soit 2 lancers francs et remise en jeu pour 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 une équipe qui, pour blessure ou limite de fautes atteinte, ne peut présenter sur le terrain au moins deux joueurs rôles 5 ou au moins une joueuse de rôle 4 ou 5 ou au moins un joueur de rôle 3, le match 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. Avec seulement 3 joueurs sur le terrain, le match est gagné par l'équipe adverse. Les équipes doivent obligatoirement inscrire sur le feuille de match au moins un rôle 4.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de marque devront être rentrés sur le terrain au cours du 3ème ¼ temps. Si ce n'est pas le cas, l'équipe sera sanctionnée d'une défaite de 40 à 0.

- Règle n°2 – Les changements

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

Les changements se font sur chronomètre arrêté. 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 adverse 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 **au centre du terrain** entre les rôles 5. Le panier d'attaque latéral est celui placé à la droite de celui 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 partir en dribble pour donner le ballon (en 10 secondes) à un rôle 1, 2 ou 3 dans les mains. **Le joueur doit effectuer son premier dribble à l'intérieur du terrain de jeu.**
- 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 co-équipier à se mettre en position, puis 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 violation).

Le temps de jeu et le décompte de l'arbitre, reprennent après que l'arbitre ait donné le ballon au tuteur en train de l'apporter à son pivot à l'intérieur de la zone latérale. La même règle s'applique en cas de faute à l'intérieur des 0.70m avant la zone.

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 infraction. 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 dispose d'un temps illimité pour conclure une action de tir dans les trois premiers $\frac{1}{4}$ temps. Lors du 4ème $\frac{1}{4}$ temps et lors des prolongations, chaque équipe a 30 secondes pour conclure une action de tir. Le décompte est confié à l'arbitre.

- Règle n°7 – Les fautes

Un joueur a le 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 marquée par la ligne en pointillé), le ballon est donné au pivot et 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 la feuille de marque par la lettre « L ». Courir parallèlement à un rôle inférieur est aussi considéré comme défense illégale, même si le rôle supérieur n'est pas en train de défendre et qu'il n'intervient ou n'entre pas dans son cylindre de 1 mètre de rayon. Le seul moyen pour les rôles 4 et 5 d'éviter la faute de défense illégale est d'être déjà en position bien à l'avance et de rester immobile.

- Règle n°8 – Aide défensive et aide offensive

Les joueurs de même rôle peuvent s'aider mutuellement sur la défense. Quand un joueur de rôle supérieur défend sur un rôle inférieur porteur et non porteur du ballon, c'est une faute illégale (elle est signalée sur la feuille de marque par la lettre "L", elle compte comme une des 5 fautes autorisées pour

chaque joueur) qui est sanctionnée par 2 lancers francs et d'une remise en jeu pour l'équipe adverse. Il en va de même pour "l'aide offensive". Cette aide vise à empêcher volontairement (avec son propre corps), le défenseur du rôle inférieur adverse, à faire son travail défensif.

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 sont limités à 3 tirs par $\frac{1}{4}$ temps tandis que les autres rôles (1, 2, 3 et 4) sont limités à 3 paniers marqués par $\frac{1}{4}$ temps. 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, ses lancers francs marqués ne sont pas comptabilisés dans la limite des trois paniers. De même, tout lancer franc effectué en raison d'une défense illégale n'est pas comptabilisé dans la limite des trois paniers. Idem pour les paniers contre son camp.

Toute tentative de panier par un rôle 5 et tout panier marqué par un rôle 1, 2, 3, 4 est inscrit sur la feuille de marque (similaire à la feuille de marque du Basketball, légèrement modifié voir annexe "C")

Si le quatrième panier est effectué dans le même $\frac{1}{4}$ temps, il doit être annulé et le jeu reprend avec une remise en jeu latérale.

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

L'infraction de « retour en zone » n'existe pas, pas plus que le temps limite (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.

Chaque équipe a à sa disposition un temps mort par $\frac{1}{4}$ temps et prolongation. Les temps morts non pris sont perdus. Ils ne peuvent être cumulés lors des prochains $\frac{1}{4}$ temps.

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 sur la feuille de marque et signée par les entraîneurs et les arbitres.

Dans le cas des rôles pivots (rôles 1 et 2), toute dérogation accordée exclut la possibilité de tirer à trois points.

La Commission Technique Locale est chargée de définir les limites et les possibilités de "situations particulières" et devra les partager avec la Commission Technique Nationale.

Les joueurs classifiés comme rôle 2, 2T ou 2R et qu'en raison d'obstacle anatomique et/ou fonctionnel ne peuvent tirer dans le panier latéral supérieur de 2,20m et tout en ayant déjà une dérogation d'espace et/ou de temps, peuvent avoir une dérogation "panier" afin d'utiliser le panier latéral bas d'1,10m. Cette dérogation ne peut être accordée et appliquée qu'après analyse de la situation de la commission technique locale. La dérogation "panier", comme les autres dérogations, prévoit que le panier du joueur en question, ne vaut que 2 points quel que soit sa position de tir.