



mini- basket

REGLES DE JEUX

Mario-Paule & Gilbert
Maurer-Hetto
Helmdange

Mercredi 26. IV. 72.

Albert Maunier

REGLES DU JEU

FEDERATION LUXEMBOURGEOISE DE BASKET - BALL

1967

PRESENTATION

Vous avez devant vous le règlement d'un nouveau jeu qui vous présente la Fédération Luxembourgeoise de Basket Ball afin que tous les enfants de notre pays, filles et garçons, aient la possibilité de commencer leur formation sportive dès l'âge de huit ans.

Ce jeu est né aux E.U.A. en 1950. Son père, Ray Archer, l'a présenté dans les deux Amériques et en Extrême Orient, sous la dénomination de Biddy Basketball.

La Fédération Luxembourgeoise de Basket Ball lance actuellement au Luxembourg ce jeu qui enthousiasme tant de dizaines de milliers d'enfants américains et asiatiques.

Le MINI-BASKET est un basketball adapté aux enfants de 8 à 12 ans. On y a recherché la plus grande similitude entre l'un et l'autre et ses règles du jeu suivent dès lors celles du basketball, article par article, n'éliminant que ceux qui en rendent la pratique difficile pour les moins de 12 ans.

Nous espérons que ce jeu sera largement diffusé afin qu'il devienne, par la collaboration de pédagogues avisés, un moyen de formation physique et morale, dans le cadre de l'éducation totale. Nous demandons à tous de témoigner, lors de son enseignement, d'un grand esprit de compréhension de l'évolution de l'enfant et de ne jamais perdre de vue qu'il s'agit d'un JEU, qui doit permettre aux enfants d'accéder à la vie sociale en prenant conscience des impératifs de celle-ci tout en « jouant » les règles. Il suffira pour atteindre ce but, d'avoir conservé en soi un peu de ces merveilleux dons de l'enfance.

LA F.L.B.B.

REGLES OFFICIELLES DU MINI - BASKET

REGLE I. LE JEU

Art. 1. DEFINITION

Le Mini-Basket est un basketball destiné à être joué par des garçons et des filles en âge scolaire. A cette fin les dimensions du terrain, la hauteur des anneaux, les dimensions et le poids du ballon ont été réduits par rapport au basketball normal.

L'âge maximum des participants sera de 12 ans accomplis, tant pour les garçons que pour les filles, et la taille des uns et des autres ne pourra dépasser 1,68 m.

REGLE II. L'EQUIPE

Art. 2. TERRAIN DE JEU - DIMENSIONS

Les terrains de jeu pourront avoir les dimensions maximales de 12×18 mètres et minimales de 9×12 mètres, avec des variations proportionnelles. Les panneaux pourront être situés sur les lignes de fond ou à 1,20 m à l'intérieur du terrain.

Art. 3. LIGNES DE DEMARCATION

Les lignes de démarcation devront être bien définies et être éloignées, au moins, d'un mètre de tout obstacle. Les lignes longitudinales se nommeront lignes de touche et celles qui délimitent la largeur lignes de fond.

Art. 4. CERCLE CENTRAL

Le cercle central aura un rayon de 1,50 m à partir du bord extérieur et sera divisé par un diamètre parallèle aux lignes de fond.

Art. 5. MILIEU DES LIGNES DE TOUCHE

Le milieu des lignes de touche sera indiqué par des lignes de 10 cm. de longueur, parallèles aux lignes de fond et dirigées vers l'intérieur du terrain.

Art. 6. LA LIGNE DES LANCERS FRANCS

Une ligne des lancers francs sera tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son côté le plus éloigné sera situé à une distance de 3,60 m de la projection du panneau sur le terrain, elle aura une longueur de 3 m et son point central se trouvera sur la ligne qui relie les points centraux des deux lignes de fond.

Art. 7. COULOIRS DES LANCERS FRANCS ET ZONES DES CINQ SECONDES

Prenant comme centre le milieu de la ligne des lancers francs on tracera une circonférence d'un rayon de 1,50 m qui ne sera pas fermée du côté du panneau le plus proche; de ces extrémités, distantes de 1,50 m, partiront deux droites divergentes qui couperont la ligne de fond en un point situé à 2,40 m du milieu de celle-ci. Les zones comprises entre les lignes de fond, celles des lancers francs et les lignes divergentes, constituent la zone des cinq secondes.

Sur les lignes divergentes seront tracés des espaces de 60 cm comme il est indiqué sur le schéma.

Art. 8. LES TABLEAUX. - LEURS DIMENSIONS ET MATERIEL

Ils seront en bois dur de 3 cm d'épaisseur ou en matériel transparent adéquat. Leurs dimensions seront de 0,90 m de hauteur sur 1,20 m de largeur.

Art. 9. LA POSITION DES PANNEAUX

Les panneaux sont placés rigidement dans un plan vertical au terrain, sur les lignes de fond ou parallèles à celles-ci, à 1,20 m à l'intérieur du terrain, et dans chaque cas à 3,60 m de la ligne des lancers francs. Leur base doit être à 2,35 m du sol.

Art. 10. LES PANIERS

Les paniers sont constitués par des filets de corde blanche suspendus à un anneau de fer d'un diamètre intérieur de 45 cm. Le métal des anneaux aura un diamètre de 20 mm. et les filets devront avoir une longueur de 45 cm.

Art. 11. LA POSITION DES ANNEAUX

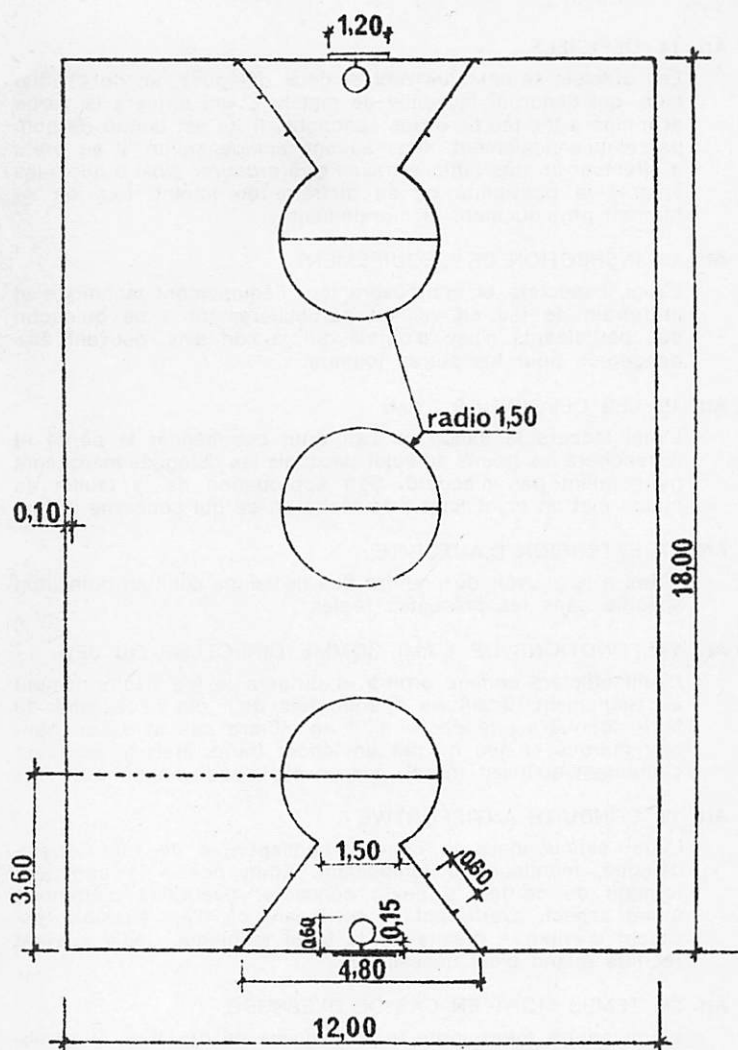
Les anneaux seront fixés horizontalement avec rigidité aux panneaux à 2,60 m au dessus du sol et équidistants des deux bords verticaux du panneau. Le point le plus rapproché du bord intérieur de l'anneau sera distant de 15 cm de la face du panneau et de 25 cm de son bord inférieur.

Art. 12. LE BALLON. SA MATIERE, SES DIMENSIONS ET SON POIDS

Le ballon est fait d'une vessie de caoutchouc, recouverte de matière synthétique ou de caoutchouc. Il ne doit pas avoir moins de 70 cm ni plus de 73 cm de circonférence. Son poids pourra varier entre 450 et 500 grammes.

Art. 13. EQUIPEMENT TECHNIQUE

Il sera composé du chronomètre ou des chronomètres du match, de la feuille de match et d'un tableau de marque visible des joueurs et des spectateurs.



REGLE III. LES OFFICIELS ET LEURS DEVOIRS

Art. 14. OFFICIELS

Les officiels seront : un Ami et deux délégués, un de chaque club, qui tiendront la feuille de match. L'Ami dirigera la partie et infligera les fautes et les sanctions. Il lui est donné ce nom parce qu'amicalement, sans aucune compensation, il se prête à effectuer un très difficile travail et à procurer ainsi à quelques enfants la possibilité de se distraire en jouant, tout en se formant physiquement et moralement.

Art. 15. INSPECTION DE L'EQUIPEMENT

L'Ami inspectera et approuvera tout l'équipement technique et le terrain de jeu en veillant particulièrement à ce qu'aucun des participants n'use d'objets qui, à son avis, peuvent être dangereux pour les autres joueurs.

Art. 16. LES DEVOIRS DE L'AMI

L'Ami lancera le ballon en l'air pour commencer la partie et il tranchera les points au sujet desquels les délégués-marqueurs ne seraient pas d'accord. Son approbation de la feuille de match met un point final à sa tâche en ce qui concerne le jeu.

Art. 17. EXTENSION D'AUTORITE

L'Ami a le pouvoir de prendre des décisions sur tout point non spécifié dans les présentes règles.

Art. 18. FONCTIONS DE L'AMI COMME DIRECTEUR DU JEU

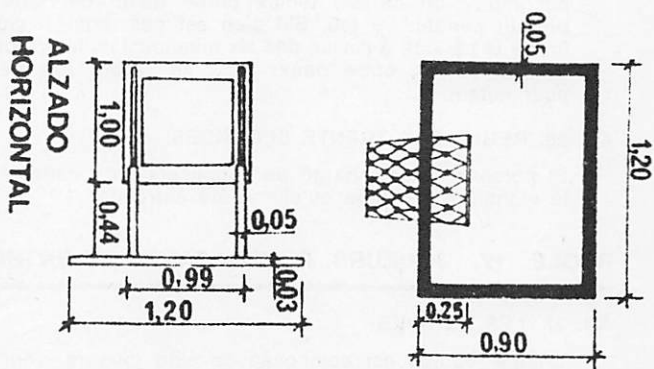
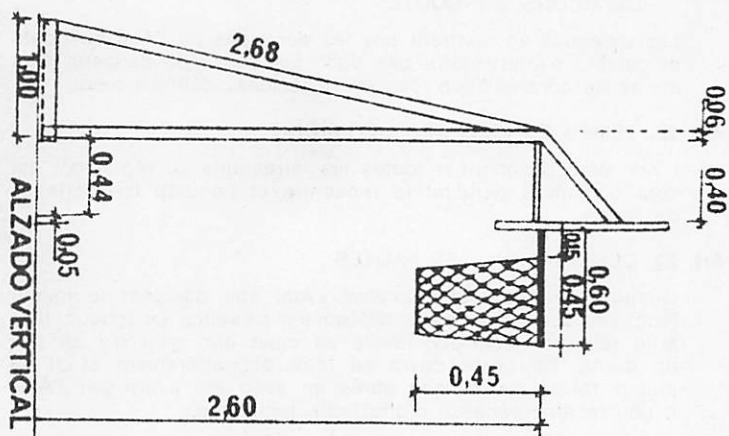
L'Ami officiera comme arbitre et dirigera le jeu conformément au Règlement. Il sifflera chaque fois qu'il est nécessaire de faire connaître une décision. Il ne sifflera pas après un panier marqué en jeu ou par un lancer franc, mais il indiquera clairement qu'il est réussi, par un signal conventionnel.

Art. 19. CONDUITE ANTISPORTIVE

L'Ami sanctionnera la conduite antisportive de tout joueur, délégué, moniteur ou remplaçant. Etant donné le caractère formatif de ce jeu, il devra consacrer beaucoup d'attention à cet aspect, avertissant et corrigeant où c'est possible, essayant d'éviter la gravité de la faute technique, mais y ayant recours quand c'est nécessaire.

Art. 20. TEMPS MORT EN CAS DE BLESSURE

L'Ami pourra interrompre le jeu en cas de blessure. Normalement il devra veiller à ce que la phase de jeu soit terminée pour le faire, mais s'il l'estime nécessaire il pourra le faire immédiatement.



Art. 21. L'AMI ET LES DELEGUES NE METTRONT PAS LEURS DECISIONS EN DOUTE

Les délégués ne mettront pas les décisions de l'Ami en doute et celui-ci n'interviendra pas dans les décisions de ceux-là, à moins de contradiction, cas où il décidera définitivement.

Art. 22. TEMPS ET LIEU DES DECISIONS

L'Ami peut sanctionner toutes les infractions au règlement qui sont commises pendant la rencontre et pendant les périodes de repos.

Art. 23. DESIGNATION DES FAUTES

Quand une faute est commise, l'Ami doit désigner le joueur fautif par son numéro aux délégués-marqueurs. Le joueur, face à la table de contrôle, lèvera sa main afin qu'il n'y ait pas de doute. Ce geste devra se faire obligatoirement et si un joueur refuse de le faire après en avoir été averti par l'Ami, il pourra être pénalisé d'une faute technique.

Art. 24. DEVOIRS DES MARQUEURS-DELEGUES

Les marqueurs-délégués dresseront la feuille de match de la rencontre en double. Ils interviendront également lors de la substitution de joueurs, qui s'effectuera en leur présence, sans que le jeu soit retardé.

Art. 25. L'AMI EXERCE LES FONCTIONS DE CHRONOMETREUR

L'Ami mettra le chrono en marche au début de chaque période de jeu ou de repos. Les périodes de jeu ne seront pas prolongées, à moins que l'Ami estime qu'il est nécessaire de décompter un certain temps parce qu'un fait anormal s'est produit pendant le jeu. S'il n'en est pas ainsi, il signalera la fin de la période à l'issue des six minutes. Les interruptions pour lancers francs, entre deux, etc... ne seront pas décomptées pour autant.

Art. 26. REGLE DES TRENTE SECONDES

Si personne n'est chargé de l'application de cette règle, l'Ami le signalera, s'il juge qu'elle a été enfreinte.

REGLE IV. JOUEURS, REMPLAÇANTS ET ENTRAINEURS

Art. 27. LES EQUIPES

Chaque équipe est composée de cinq joueurs, dont l'un sera le capitaine. Le jeu ne pourra commencer si l'une des équipes n'a pas ses cinq joueurs sur le terrain au début de la rencontre.

Art. 28. LE CAPITAIN - SES DEVOIRS ET SES DROITS

Le capitaine est le représentant de son équipe et comme tel il est le seul qui peut demander des renseignements à l'Ami. Il est également responsable de son équipe pour l'exécution des ordres que l'Ami pourrait donner en relation avec le jeu.

Si le capitaine doit quitter le terrain, il fera savoir à l'Ami quel est le joueur qui prendra sa place.

Art. 29. REMPLACEMENTS

Chaque équipe a droit à cinq remplaçants, qui tous, tout comme les titulaires, devront jouer, au moins, six minutes dans chaque rencontre.

Pour être considéré comme remplaçant il importe d'être inscrit sur la feuille de match avant que la rencontre ait débuté.

Quand un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu pendant une période de repos, il devra indiquer son numéro aux marqueurs-délégués, ainsi que celui du joueur qu'il vient remplacer. Si le remplacement a lieu pendant le jeu, le remplaçant se dirigera vers la table des marqueurs-délégués et leur indiquera le numéro du joueur qu'il vient remplacer, restant près de la table de contrôle jusqu'au moment où le joueur remplacé, qui sera nommé par un des marqueurs-délégués, franchit la ligne de démarcation, moment auquel le remplaçant lèvera la main et entrera sur le terrain.

Art. 30. MONITEURS

Le moniteur d'une équipe, qui se fera connaître comme tel devant l'Ami et les marqueurs-délégués, effectuera le remplacement et sera responsable du comportement des joueurs situés sur le banc des remplaçants, et dont les fautes lui seront imputées. S'il n'y a pas de moniteur présent, ses fonctions pourront être exercées par le capitaine, s'il se trouve sur le terrain, ou s'il a quitté celui-ci pour une raison autre qu'une faute disqualifiante ou expulsion.

Art. 31. JOUEUR QUI ABANDONNE LE TERRAIN DE JEU

Nul joueur ne pourra abandonner le terrain de jeu sans la permission de l'Ami, sauf en cas de remplacement dirigé par les marqueurs-délégués.

Art. 32. NUMEROTATION DES JOUEURS

Chaque joueur portera par devant et dans le dos de son maillot un numéro clairement visible, de couleur contrastant avec la couleur de celui-ci. La grandeur des numéros sera celle prévue par le règlement du jeu, respectivement 10 et 20 cm, si le développement physique du joueur le permet.

REGLE V. DEFINITIONS

Art. 33. OBSTRUCTION

On appelle obstruction le contact personnel qui s'oppose au déplacement d'un joueur qui n'est pas en possession du ballon.

Art. 34. BALLON MORT

Le ballon est mort lorsque :

- a) un panier est marqué,
- b) il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc pour faute technique commise par l'entraîneur ou un remplaçant ou lors d'un lancer franc qui doit être suivi d'un autre,
- c) il est tenu ou reste coincé entre les supports du panier,
- d) retentit le sifflet de l'Ami,
- e) une période de jeu se termine,
- f) une faute se produit,
- g) une violation des règles du jeu se produit,
- h) il y a intervention empêchant le ballon de pénétrer dans le panier, ou violation au moment du lancer franc par l'équipe du tireur et que le lancer franc est manqué.

Art. 35. BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu :

- lorsque, sur entre deux, le ballon est touché par un joueur,
- lorsque l'Ami le met à la disposition du tireur d'un lancer franc,
- lorsque le ballon touche un joueur se trouvant sur le terrain au moment d'une remise en jeu d'un point quelconque hors des limites du terrain.

Art. 36. DISQUALIFICATION D'UN JOUEUR

Le joueur disqualifié est celui qui n'est plus autorisé à participer plus longtemps au jeu, parce qu'il a commis une faute grave ou à cause de son attitude antisportive.

Art. 37. DRIBBLE

Est l'action d'avancer avec le ballon en le faisant rebondir entre la main et le sol.

Art. 38. PROLONGATION

La prolongation est une extension du temps de jeu, nécessaire pour départager deux équipes à égalité de points.

Art. 39. FAUTES TECHNIQUES ET PERSONNELLES

L'infraction aux règles du jeu se sanctionne par l'inscription d'une faute au compte du joueur qui l'a commise.

Une faute personnelle est celle commise par un joueur provoquant un contact avec un adversaire.

Une faute technique est celle commise par un non joueur ou par un joueur sans qu'il y ait contact personnel.

Art. 40. LANCER FRANC

C'est le privilège accordé à un joueur lui permettant de marquer un point, en lançant librement le ballon au panier, d'une position prise directement derrière la ligne des lancers francs.

Art. 41. BALLON TENU

Un ballon est appelé « tenu » lorsque deux joueurs d'équipes opposées tiennent une ou deux mains fermement sur le ballon, ou quand un joueur étroitement marqué retient le ballon sans le mettre en jeu.

Art. 42. TENIR

« Tenir » est restreindre la liberté de mouvement d'un adversaire par un contact personnel.

Art. 43. L'ENTRE-DEUX

Un entre-deux a lieu lorsque l'Ami lance le ballon en l'air entre deux joueurs d'équipes opposées.

Art. 44. LANCERS FRANCS MULTIPLES

C'est la succession des lancers francs tirés par une même équipe.

Art. 45. JOUEUR HORS-JEU. - BALLON HORS-JEU

Un joueur est dit hors-jeu lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Le ballon est dit hors-jeu quand il touche : un joueur qui est lui-même hors-jeu; le sol ou toute autre personne ou objet se trouvant sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain; la charpente ou la face postérieure des panneaux.

Art. 46. LE PANIER DE L'ADVERSAIRE

Le panier de l'adversaire est celui dans lequel une équipe tente de faire pénétrer le ballon.

Art. 47. LE PIVOT

Il y a pivot quand un joueur en possession du ballon déplace un pied dans une ou plusieurs directions, en maintenant l'autre, appelé pied pivot, sur son point de contact avec le sol.

Art. 48. MARCHER AVEC LE BALLON

Il y a « marcher » lorsqu'un joueur portant le ballon se déplace dans une direction quelconque, sans tenir compte des règles suivantes :

- I - Le joueur qui reçoit le ballon étant sur place peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied, à son choix, en guise de pied de pivot;
- II - Un joueur exécutant un dribble ou recevant le ballon alors qu'il est en mouvement, peut s'arrêter ou se débarrasser du ballon en deux temps.

Le premier temps compte :

a) si un pied est en contact avec le sol au moment de la réception du ballon;

b) lorsqu'un pied ou les deux pieds simultanément touchent le sol après réception du ballon pour autant qu'aucun des deux pieds n'était en contact avec le sol au moment de la réception.

Le deuxième temps compte : quand l'un des pieds ou les deux pieds touchent le sol simultanément après le premier temps. Lorsqu'un joueur s'arrête de façon légale, si un pied est en avant de l'autre il peut pivoter, mais seul le pied arrière peut être utilisé comme pied de pivot. Toutefois si aucun pied ne se trouve en avant de l'autre, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot.

III - Un joueur qui reçoit le ballon lorsqu'il est arrêté ou qui s'arrête légalement pendant qu'il possède le ballon :

a) peut soulever le pied pivot, ou sauter quand il tire au panier ou quand il passe le ballon, mais celui-ci doit quitter ses mains avant qu'un pied ou les deux pieds touchent à nouveau le sol;

b) n'a pas le droit de lever le pied de pivot lorsqu'il part en dribble, avant que la balle n'ait quitté ses mains.

Sanction : Le ballon est mort et est remis à un adversaire pour une rentrée à la ligne de touche à hauteur de l'endroit de la violation.

Art. 49. LA VIOLATION

Une violation est une infraction aux règles qui n'implique pas de faute.

REGLE VI. REGLEMENT RELATIF AU MARQUAGE ET AU CHRONOMETRAGE

Art. 50. LE PANIER REUSSI

Un panier est réussi lorsque le ballon pénètre dans celui-ci par dessus.

Art. 51. VALEUR DU PANIER REUSSI

Un panier réussi du terrain de jeu vaut deux points.

Un panier réussi sur lancer franc vaut un point.

Art. 52. RESULTAT FINAL

La partie est gagnée par l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points dans le temps réglementaire.

La rencontre ne devra être poursuivie si une des équipes a moins de deux joueurs sur le terrain de jeu.

Art. 53. REFUS DE JOUER

Toute équipe qui refuse de jouer, après en avoir reçu l'ordre par l'Ami perd la partie.

Art. 54. TEMPS DE JEU

La partie comprendra deux mi-temps de douze minutes, chacune d'elles divisées en périodes de six minutes. Entre deux périodes il y aura un repos de deux minutes et entre deux mi-temps dix minutes.

Art. 55. NOTIFICATIONS AUX CAPITAINES

Les capitaines seront avertis 15 secondes avant la fin du repos entre deux périodes et 3 minutes avant la fin du repos entre deux mi-temps.

Art. 56. RESULTAT NUL

Si le résultat est nul à l'expiration de la seconde mi-temps le jeu sera prolongé sans changer de panier, pendant deux minutes et cela après un repos d'une minute.

Si le résultat nul subsiste, le jeu sera prolongé pendant le temps nécessaire pour qu'une des équipes marque un panier, que celui-ci vaille un ou deux points.

Art. 57. TEMPS MORT

Il n'y a pas de temps morts et le chrono ne sera pas arrêté à moins que l'Ami l'estime nécessaire pour faire face à quelque événement étranger au jeu.

Art. 58. DEMANDE DE TEMPS MORT

Etant donné que chaque période dure six minutes, la demande de temps mort est supprimée.

Art. 59. TEMPS MORT INSCRIT AU COMPTE D'UNE EQUIPE

Cet article est supprimé.

Art. 60. TEMPS MORTS ACCORDES AUX EQUIPES

Cet article est supprimé.

Art. 61. REPRISE DU TEMPS DE JEU

En l'absence de temps morts, cet article n'a pas de sens.

Art. 62. MANIERE DONT S'EFFECTUE LA REPRISE DU JEU

Après une faute, le ballon est remis en jeu en le mettant à la disposition du joueur qui devra tenter le lancer franc, ou de l'équipe contre laquelle la faute a été commise, afin que s'exécute une remise en jeu de la ligne de touche, ou un entre-deux dans le cercle le plus rapproché.

Après un ballon tenu ou après la fin d'une mi-temps ou période, après un panier réussi, ou quand le ballon est sorti du terrain, après une violation ou après un lancer franc, le ballon se met en jeu selon les dispositions de la règle en question.

REGLE VII. REGLEMENT DU JEU.

Art. 63. DEBUT DU MATCH

L'Ami fera débiter le match par un entre-deux entre deux adversaires dans le cercle central. L'équipe visiteuse choisira le panier, mais en terrain neutre le sort en décidera. Au début de la seconde mi-temps, — pas après chaque période, — les équipes changeront de panier.

Art. 64. ENTRE-DEUX AU CENTRE DU TERRAIN

Le ballon sera mis en jeu dans le cercle central :

Au début de chaque période ou prolongation.

Après un ballon tenu ou d'une double faute à proximité ou dans le cercle central.

Art. 65. POSITION DES JOUEURS PENDANT UN ENTRE-DEUX

Les joueurs se tiendront des deux pieds dans la moitié du cercle qui est le plus proche de leur panier, un pied près du centre de la ligne qui les sépare. L'Ami lancera ensuite le ballon entre les deux sauteurs.

Art. 66. CAS SPECIAUX DE BALLON « TENU »

Lorsque le ballon est estimé tenu :

a) dans le couloir des lancers francs et dans la zone avoisinante, l'entre-deux aura lieu dans le cercle de la ligne des lancers francs la plus proche.

b) sur, à l'intérieur et à proximité du cercle central, ou dans tous les cas douteux, l'entre-deux aura lieu dans le cercle central.

Art. 67. POSITION DES JOUEURS ET DE L'AMI

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol. Quand il est en l'air, durant un saut, il est considéré comme ayant la même position que celle qu'il avait avant de sauter.

La position de l'Ami se détermine de la même manière que pour le joueur, et quand le ballon le touche il est considéré comme ayant touché le sol à l'endroit où l'ami est situé.

Art. 68. REMISE EN JEU DE LA LIGNE DE FOND

Le ballon est uniquement remis en jeu de la ligne de fond quand un panier a été réussi, par un quelconque joueur de l'équipe adverse de celle qui a marqué.

Art. 69. LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand l'Ami, après que le temps réglementaire est écoulé, fait retentir son sifflet pour indiquer la fin du jeu.

REGLE VIII. HORS - JEU

Art. 70. BALLON HORS-JEU

Si le ballon sort hors jeu après avoir touché l'Ami ou autre chose, il sera admis qu'il a été mis hors jeu par le dernier joueur qui le toucha avant qu'il ne sorte.

Art. 71. COMMENT REMETTRE LE BALLON EN JEU APRES HORS-JEU

Le joueur chargé de la remise en jeu se tiendra hors du terrain près de l'endroit où le ballon est sorti. Il effectuera l'envoi endéans les cinq secondes à partir de l'instant où le ballon est mis à sa disposition, en le lançant, le faisant rebondir ou le faisant rouler à l'intérieur du terrain.

Art. 72. REMISE EN JEU AVEC INTERVENTION DE L'AMI

Cet article est supprimé.

Art. 73. DOUTE AU SUJET DU RESPONSABLE DU HORS-JEU

Lorsque l'Ami ne peut déterminer quelle est l'équipe responsable du hors-jeu, le jeu sera repris par un entre-deux, dans le cercle le plus proche entre les deux joueurs en cause.

REGLE IX. DU LANCER-FRANC

Art. 74. PROCEDE A SUIVRE LORSQU'UNE FAUTE EST SIGNALEE

L'Ami signalera clairement aux marqueurs-délégués le numéro du joueur fautif.

Si des lancers francs sont accordés, l'Ami remettra le ballon à la ligne des lancers-francs au joueur qui effectuera les tirs. Le même procédé sera suivi pour chacun des lancers francs en cas de lancers francs multiples.

Art. 75. LE TIREUR DU LANCER-FRANC

Si le lancer franc est la conséquence d'une faute personnelle, il devra être exécuté par le joueur contre lequel la faute a été commise ou par son remplaçant s'il est obligé de quitter le terrain pour cause de blessure. En cas de faute technique, un quelconque joueur de l'équipe adverse, désigné par son capitaine, pourra exécuter le lancer-franc.

Art. 76. POSITION DES JOUEURS PENDANT UN LANCER-FRANC

Le joueur chargé du lancer-franc devra se placer immédiatement derrière la ligne des lancers-francs et effectuera celui-ci endéans les cinq secondes qui suivent le moment où l'Ami lui remet le ballon. Deux joueurs de l'équipe adverse auront le droit de prendre les places les plus proches du panier, les autres joueurs doivent alterner s'ils le désirent.

Lorsque des lancers francs sont relatifs à des fautes techniques du manager ou des remplaçants, aucun joueur ne pourra s'aligner le long du couloir des lancers francs.

Art. 77. REMISE EN JEU APRES LANCER-FRANC REUSSI

Derrière la ligne de fond et par n'importe quel joueur de l'équipe à laquelle appartient le panier, si le lancer franc est la conséquence d'une faute commise par les joueurs. Du centre de la ligne de touche et par l'équipe qui tira le lancer franc, si celui-ci est la conséquence d'une faute technique commise par l'entraîneur ou un remplaçant.

Art. 78. REMISE EN JEU APRES LANCER-FRANC MANQUE

Si le ballon a touché l'anneau, le jeu se poursuivra sans interruption; s'il sort hors du jeu sans toucher l'anneau ni le panneau il sera remis en jeu de la ligne de touche par l'équipe adverse à la hauteur de la ligne des lancers-francs, et si après avoir touché le panneau le ballon tombe dans le terrain de jeu, aucun joueur ne pourra le jouer et il sera procédé comme dans le cas précédent.

REGLE X. VIOLATIONS ET SANCTIONS

Art. 79. VIOLATIONS DES DISPOSITIONS RELATIVES AUX LANCERS-FRANCS

Dès que le ballon a été mis à la disposition du tireur du lancer-franc :

- a) celui-ci devra effectuer le tir endéans les cinq secondes suivantes.
- b) ni lui, ni aucun autre joueur, ne doivent toucher le ballon ou le panier aussi longtemps que le ballon est dans la trajectoire vers le panier ou se trouve sur ou dans le panier.
- c) le tireur ne devra toucher le sol ni sur ni au delà de la ligne des lancers-francs et aucun autre joueur de l'une des deux autres équipes ne doit toucher le couloir des lancers francs, ni essayer de désorienter ou de distraire le tireur.

Sanctions :

Si l'infraction est commise uniquement par le tireur, le panier ne sera pas validé et le ballon sera remis en jeu à la touche. Si la violation signalée en b) a été commise par un coéquipier du tireur, le panier ne sera pas validé et le ballon sera remis en jeu à la touche. Si cette violation est commise par chacune des deux équipes le panier ne sera pas validé non plus et le ballon sera remis en jeu par un entre deux à la ligne des lancers francs.

Si la violation est commise uniquement par l'équipe adverse, le ballon sera considéré comme entré dans le panier et un point sera accordé.

Si la violation signalée en c) a été commise par un coéquipier du tireur, le panier, s'il est réussi, est validé et dans le cas contraire le ballon sera remis en jeu à la ligne de touche. Si cette violation est commise uniquement par des joueurs adverses, le tir réussi est validé et dans le cas contraire il sera recommencé.

Si cette violation est commise par chacune des deux équipes et que le lancer franc est converti, il sera validé et s'il est manqué le ballon sera remis en jeu par un entre-deux à la ligne des lancers-francs.

Art. 80. BALLON HORS-JEU

Lorsqu'un joueur fait sortir le ballon hors jeu, le jeu sera repris par un envoi de la ligne de touche, au point le plus proche de celui où se produisit la violation.

Art. 81. VIOLATION LORS DE LA REMISE EN JEU DE L'EXTERIEUR DU TERRAIN

Le joueur chargé de la remise en jeu à la ligne de touche, ne pourra le faire de l'intérieur ou sur les lignes délimitant le terrain, ni retoucher le ballon avant qu'il ait été touché par un autre joueur, ni tarder plus de cinq secondes pour l'effectuer.

Le reste des joueurs ne pourra porter leur corps sur les lignes délimitant le terrain, avant la réalisation de la remise en jeu.

Art. 82. MARCHER AVEC LE BALLON, LE FRAPPER DU PIED OU DU POING.

Un joueur ne peut pas marcher avec le ballon, ni le frapper du pied ou du poing. Frapper le ballon du pied ne constitue une violation que si cet acte est volontaire.

Sanction :

Envoi de la ligne de touche à la hauteur du point où la violation a été commise.

Art. 83. DOUBLE DRIBBLE

Lorsqu'un joueur effectue un second dribble après avoir terminé le premier, il perdra le ballon qui sera remis en jeu de la ligne de touche comme dans le cas précédent.

Art. 84. VIOLATION AU COURS D'UN ENTRE-DEUX

Lorsqu'avant que le ballon ait été frappé, un des deux joueurs quitte sa position de saut, ou si un des huit joueurs restants pénètre dans le cercle, l'Arbitre devra être prêt à signaler la violation, mais il ne le fera pas si le joueur qui agit légalement ou un de ses équipiers, entre en possession du ballon. Lorsque la violation est commise par les deux équipes, l'entre-deux devra être refait.

Sanction :

Remise en jeu de la ligne de touche, comme dans le cas précédent.

Art. 85. REGLE DES CINQ SECONDES

Nul joueur ne pourra rester plus de **cinq** secondes dans la zone restrictive de l'équipe adverse lorsque le ballon est en possession de son équipe.

Sanction :

Remise en jeu de la ligne de touche comme dans le cas précédent.

Art. 86. LA REGLE DES TRENTE SECONDES

Lorsqu'une équipe obtient le contrôle du ballon, elle devra effectuer un tir au panier endéans une période de trente secondes. Si elle ne le fait pas elle commet une violation de cette règle et le ballon sera remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu latérale.

Art. 87. TOUCHER LE PANIER ADVERSE

Un joueur ne touchera pas à l'anneau de l'équipe adverse pendant que le ballon est sur l'anneau, lors d'un tir au panier depuis le terrain de jeu.

Sanction :

Le panier réussi ne sera pas validé et l'adversaire fera une remise en jeu de la ligne de touche.

Art. 88. TOUCHER SON PROPRE PANIER

Il est interdit à un joueur de toucher le ballon, son propre panier ou panneau pendant que le ballon touche ce panier, est dedans ou dessus (l'anneau est considéré comme englobé dans un cylindre imaginaire).

Sanction :

Le panier est validé comme si le ballon y était entré.

Art. 89. INTERVENTION SUR LE BALLON EN DEFENSE

Un joueur défensif ne peut toucher le ballon, lors du tir d'un adversaire, dès que le ballon commence à descendre et alors qu'il est tout entier au dessus du niveau de l'anneau. Cette restriction n'est pas applicable lorsque le ballon est frappé et jusqu'au moment seulement où le ballon a touché l'anneau ou le panneau.

Sanction :

Le panier sera validé, comme si le ballon y était entré.

Art. 90. INTERVENTION SUR LE BALLON PAR UN JOUEUR ATTAQUANT

Un joueur attaquant ne pourra toucher ni prendre le ballon alors qu'il descend vers le panier et qu'il est au dessus du niveau de celui-ci, jusqu'au moment où le ballon aura touché l'anneau ou le panneau.

Sanction :

Le panier ne sera pas validé et l'adversaire remettra le ballon en jeu de la ligne de touche.

REGLE XI. FAUTES ET PENALITES

Art. 91. FAUTES TECHNIQUES COMMISES PAR LES JOUEURS

Etant donné le caractère éducatif de ce jeu, l'Ami devra veiller plus à corriger qu'à sanctionner, avertissant d'abord les joueurs quand ils commettent une des fautes renseignées ci-après et n'usant de la faculté de sanctionner qu'en cas de **récidive**.

Un joueur ne peut :

- a) s'adresser irrespectueusement à l'Ami ou aux marqueurs-délégués;
- b) proférer des paroles grossières;
- c) agacer un adversaire ou obstruer sa vision en agitant les mains devant ses yeux;
- d) retarder le jeu en empêchant que le ballon soit promptement remis en jeu;
- e) ne pas lever la main quand une faute lui est infligée;
- f) changer de numéro sans le communiquer à l'Ami et aux marqueurs-délégués;
- g) pénétrer sur le terrain de jeu comme remplaçant, sans s'être présenté aux marqueurs-délégués.

Sanction :

Une faute sera infligée pour chaque infraction et deux lancers-francs seront accordés à l'adversaire, qui seront tirés par le joueur désigné par le capitaine.

Art. 92. FAUTES TECHNIQUES DES MONITEURS OU DES REMPLAÇANTS

Les moniteurs ou remplaçants ne pourront pénétrer sur le terrain de jeu pour donner des soins à un joueur blessé, sans la permission de l'Ami, ni quitter leur place pour suivre l'action du jeu le long des lignes limitrophes, ni s'adresser irrespectueusement à l'Ami ou aux marqueurs-délégués ou aux joueurs adverses.

Toutefois, dans ces cas l'Ami doit épuiser toutes les possibilités de corrections amicales avant d'infliger une faute technique.

Sanction :

Une faute technique sera infligée au moniteur dans tous les cas, étant donné qu'il est responsable de la conduite des joueurs sur le banc et un lancer-franc sera accordé à l'adversaire, qui après l'avoir tiré, le panier étant réussi ou non, effectuera une remise en jeu latérale à la hauteur du centre du terrain.

Art. 93. FAUTES PERSONNELLES

Un joueur ne doit pas retenir, pousser, charger un adversaire, ni lui faire des crocs-en-jambe ou l'empêcher d'avancer en étendant les bras, les épaules ou les genoux, ni toucher un adversaire des mains, à moins que ce contact se produise avec la main de celui-ci quand elle est sur le ballon et qu'il n'est pas en train de tirer au panier.

Sanction :

Dans tous les cas une faute personnelle sera inscrite au compte du joueur fautif.

Si la faute est commise contre un joueur qui n'est pas en train de tirer au panier, il ne sera pas accordé de lancer-franc, — à moins qu'elle ne soit intentionnelle, auquel cas il en sera accordé deux, — et le ballon sera remis en jeu latéralement par l'équipe non fautive à la hauteur du point où la faute aura été commise.

Si la faute, intentionnelle ou non, est commise contre un joueur en train de tirer au panier, le panier réussi sera validé et aucun lancer-franc ne sera accordé, mais il en sera accordé deux si le panier n'est pas réussi.

Art. 94. DOUBLE FAUTE

Dans le cas d'une double faute il ne sera pas accordé de lancers-francs, mais une faute personnelle sera inscrite au compte de chaque joueur fautif. Le ballon sera remis au jeu par un entre-deux dans le cercle le plus proche des deux joueurs en cause.

Art. 95. FAUTE MULTIPLE

Lorsque deux ou plusieurs fautes personnelles sont commises contre un joueur par des adversaires, une faute personnelle sera portée au compte de chaque joueur fautif et deux lancers francs seront accordés, à moins que le joueur qui fut l'objet de la faute n'ait réussi à marquer, auquel cas le panier sera validé et aucun lancer-franc accordé.

Art. 96. DOUBLE FAUTE ET FAUTE MULTIPLE

Lorsqu'une double faute et une faute multiple sont commises simultanément, une faute personnelle sera portée au compte de chaque joueur fautif, mais afin de déterminer la pénalité, la double faute sera considérée comme n'ayant pas eu lieu, seule l'autre faute étant pénalisée.

Art. 97. FAUTES EN CAS SPECIAUX

Des situations autres que celles prévues dans ces règles peuvent se produire si des fautes sont commises à peu près en même temps ou pendant le ballon mort qui suit une faute, une double faute ou une faute multiple.

Dans ces cas l'Ami devra appliquer les principes suivants :

- a) une faute sera inscrite pour chaque infraction;
- b) les fautes qui donnent lieu à pénalisation d'à peu près la même gravité pour chaque équipe ne seront pas sanctionnées par des lancers-francs.
- c) les pénalisations qui ne sont pas compensées par des pénalisations similaires pour l'autre équipe doivent être maintenues, mais en aucun cas plus de deux lancers-francs ne seront accordés à une même équipe et la possession du ballon.

Art. 98. FAUTE SUR UN JOUEUR EN TRAIN DE LANCER AU PANIER

Lorsqu'une faute est infligée à un adversaire d'un joueur, qui, poursuivant un mouvement commencé avant que la faute ne se produise réussit un panier, le panier compte, même si le ballon quitte les mains du joueur après le coup de sifflet, à condition que ce dernier ne modifie pas le déroulement du jeu.

Le joueur doit être en train de faire l'essai ou de commencer son mouvement lorsque le coup de sifflet retentit. Le panier ne compte pas si le joueur fait un mouvement entièrement nouveau après le coup de sifflet.

Art. 99. DISQUALIFICATION D'UN JOUEUR

L'Arbitre peut disqualifier tout joueur qui commet une faute flagrante et antisportive en infraction avec les articles 91 et 93.

Art. 100. SIX FAUTES

Un joueur qui a commis six fautes personnelles ou techniques, doit automatiquement quitter le terrain.

1

REPRISE DU JEU



Mouvement de hâcher
avec la main ou le doigt

2

TEMPS-MORT
DE L'AMIGO

Paume ouverte

3

FAUTE SANS TIR



Doigt indique ligne
de touche

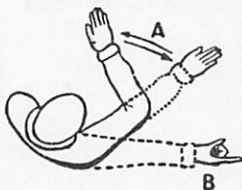
4

BALLON « TENU »



Mains fermées
pouces en haut

5

VIOLATION, BAL-
LON EN TOUCHE

Bras placé latéralement:
a) agiter
b) indiquer la direction

6

« MARCHER »



Rotation des poings

7

DRIBBLE
IRREGULIER

Mouvement de taper

8

INFRACTION
A LA REGLE

DES 5 SECONDES
Doigts de côté

9

PANIER ANNULE



Mouvement de ciseaux

10 FAUTE PERSONNELLE  Pour double faute, indiquer aussi chaque panier	11 FAUTE TECHNIQUE  Signal de la faute : Former un T	12 ACCROCHAGE  Signal de la faute : Saisir le poignet
13 POUSSER, CHARGER  Signal de la faute : Imiter l'action de pousser	14 USAGE ILLEGAL DES MAINS  Signal de la faute : Se frapper le poignet	15 PANIER VALABLE  Deux doigts vers le sol
16 NOMBRE DE  COUPS-FRANCS Doigts de côté	17 PENDANT LES COUPS-FRANCS  Signal pour deux coups-francs	18 PENDANT LES COUPS-FRANCS  Signal pour un coup-franc



Don des concessionnaires COCA-COLA