

Basket - Niveau 2

Code de jeu

Les violations

Jambes, mai 2012

Définition

Une violation est une
infraction au règlement

Sanction

Le ballon sera remis à l'équipe adverse

À l'endroit le plus proche

Sauf directement derrière le panneau

Quelles sont les violations possibles ?

Joueur et ballon hors des limites
du terrain 3 secondes

Dribble Joueur étroitement marqué

Marcher 8 secondes 24 secondes

Ballon retournant en
zone arrière Goal tending

Joueur et ballon
hors des limites du
terrain

Toutes les lignes sont :

Défavorables



Sortie de balle

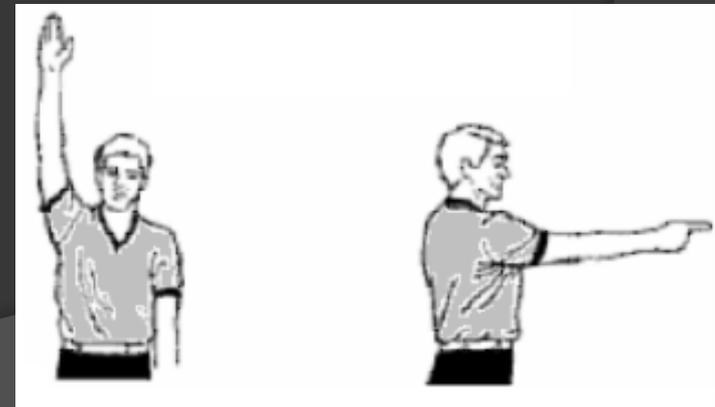
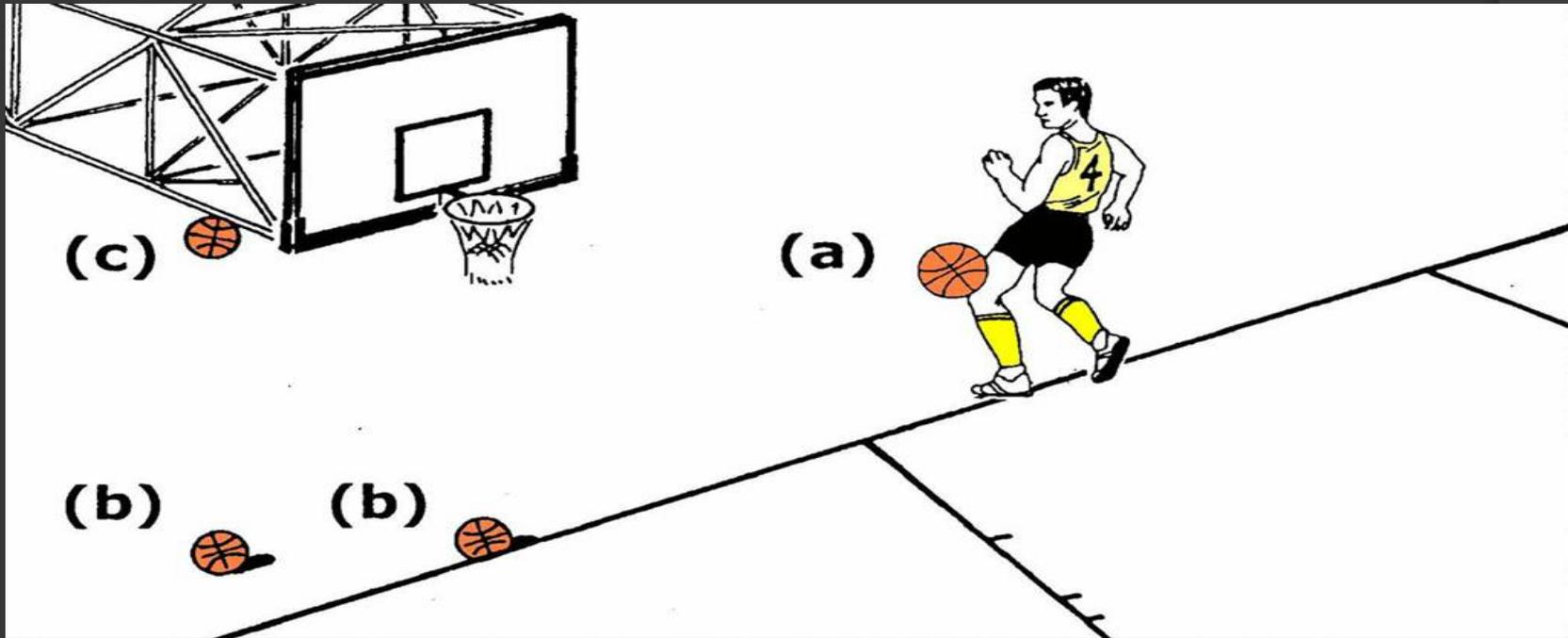


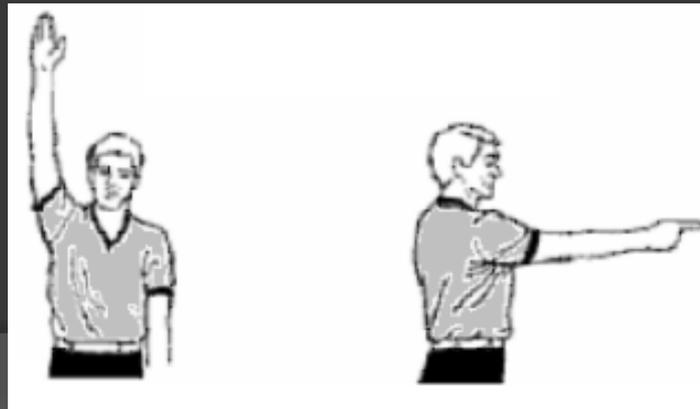
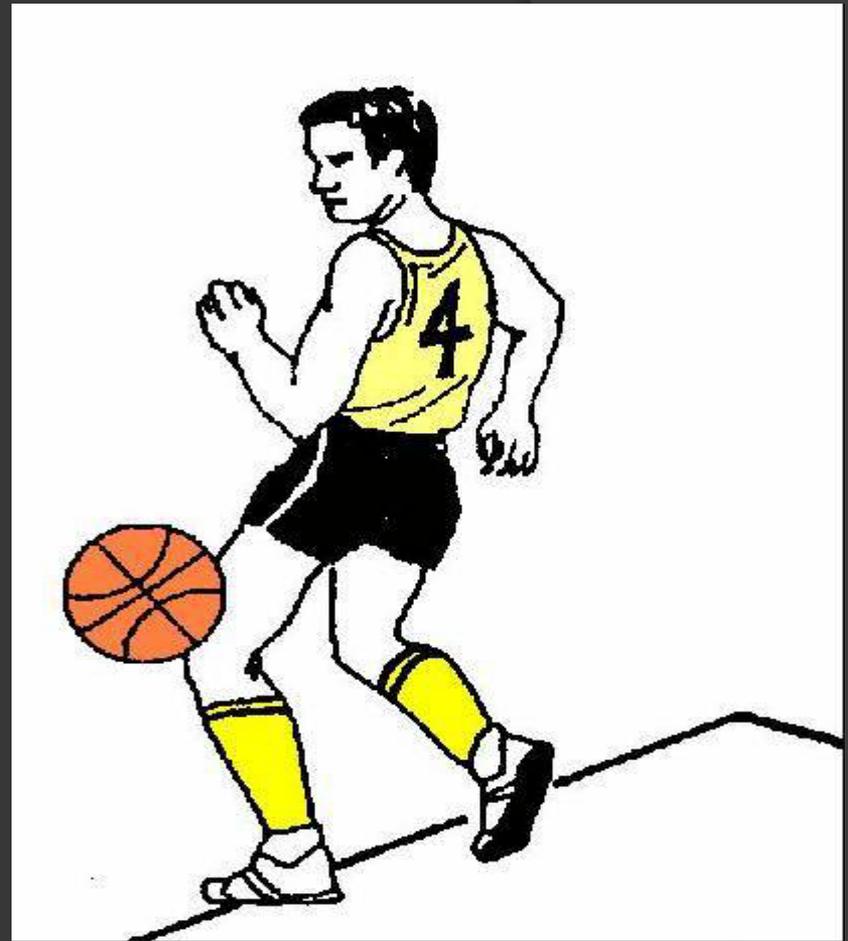
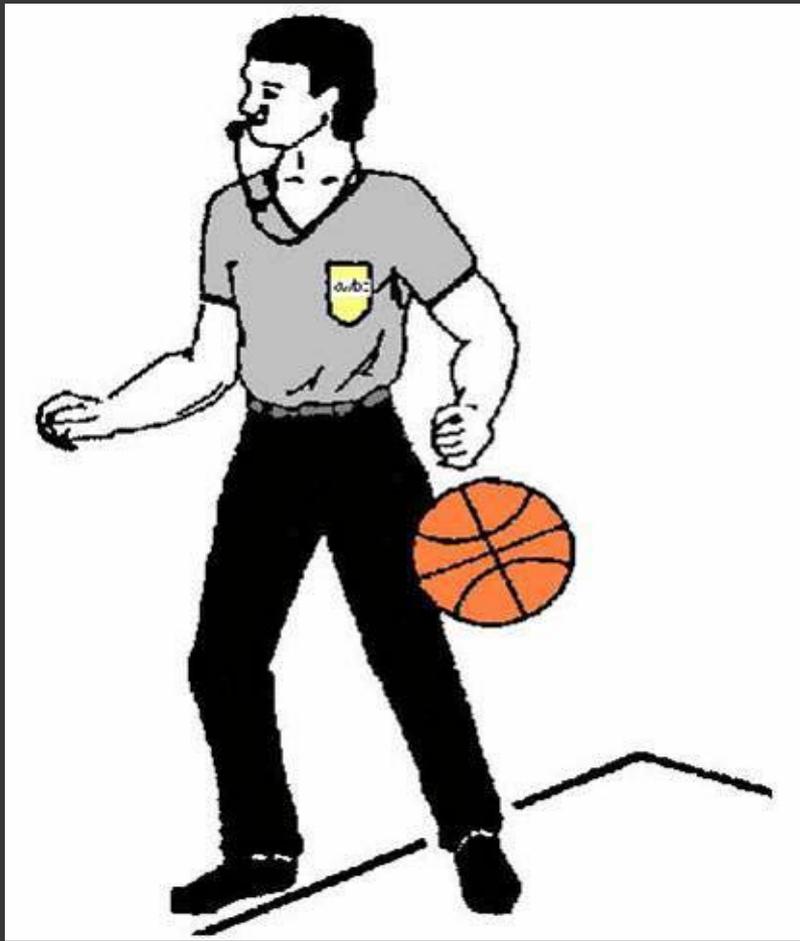
2 pts au lieu de 3 pts

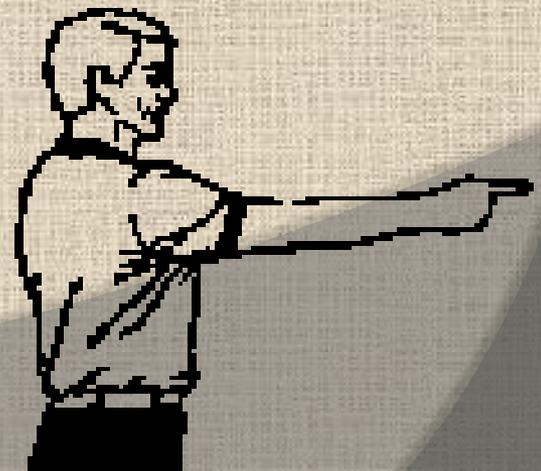
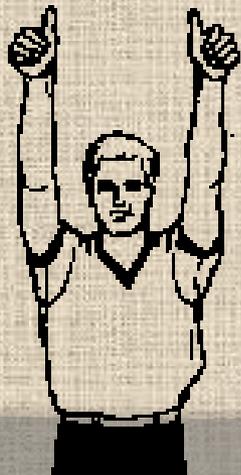


LF

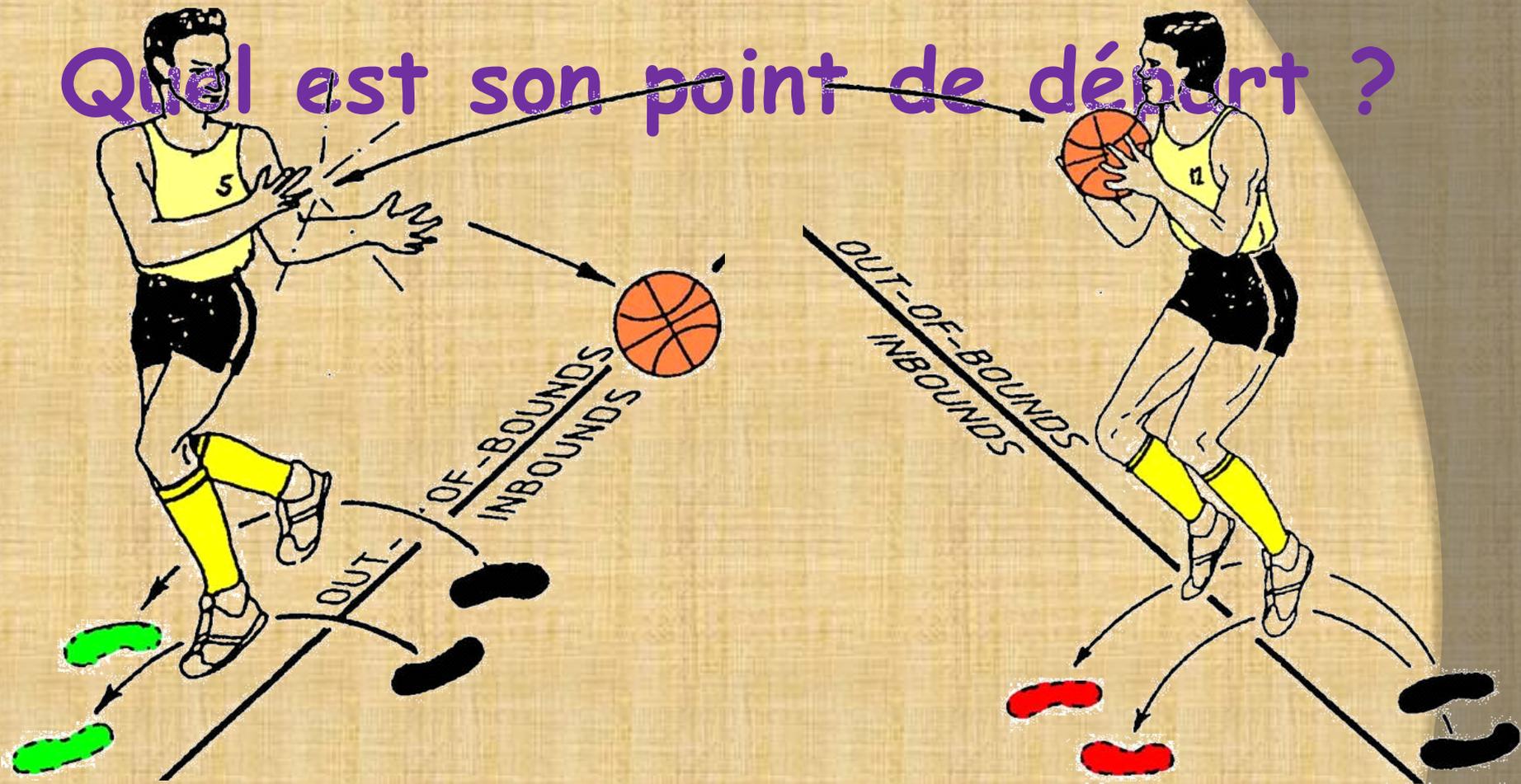
Joueur et ballon hors des limites du terrain



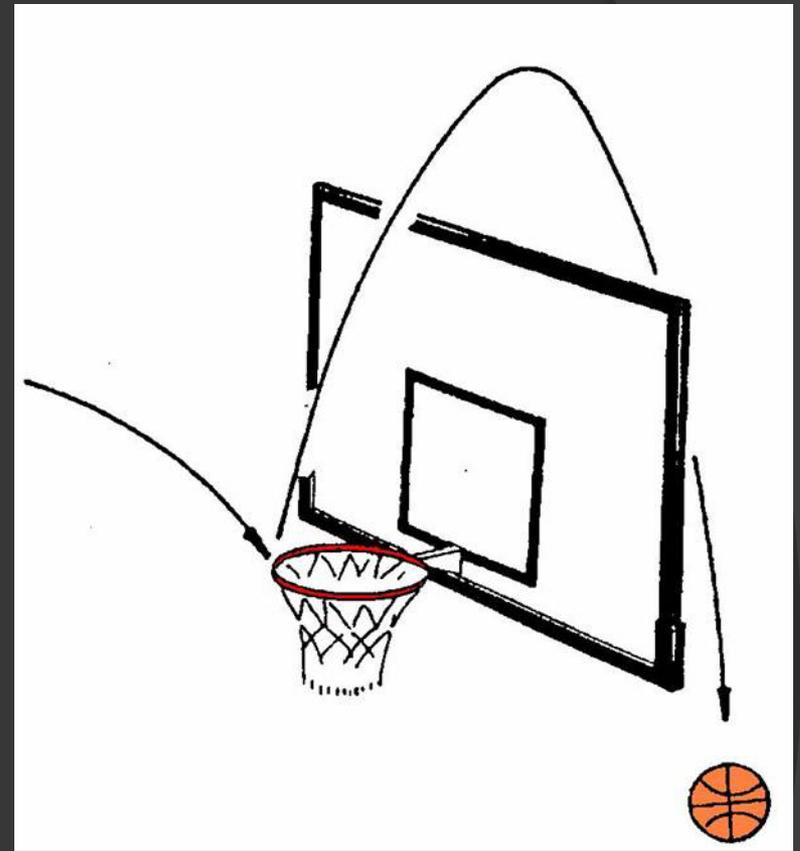




Quel est son point de départ ?



On appartient à l'endroit que l'on **quitte**



Tout à fait :

OK

La remise en jeu

Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

L'arbitre doit
donner le ballon



D

A



Bezoekers (B)

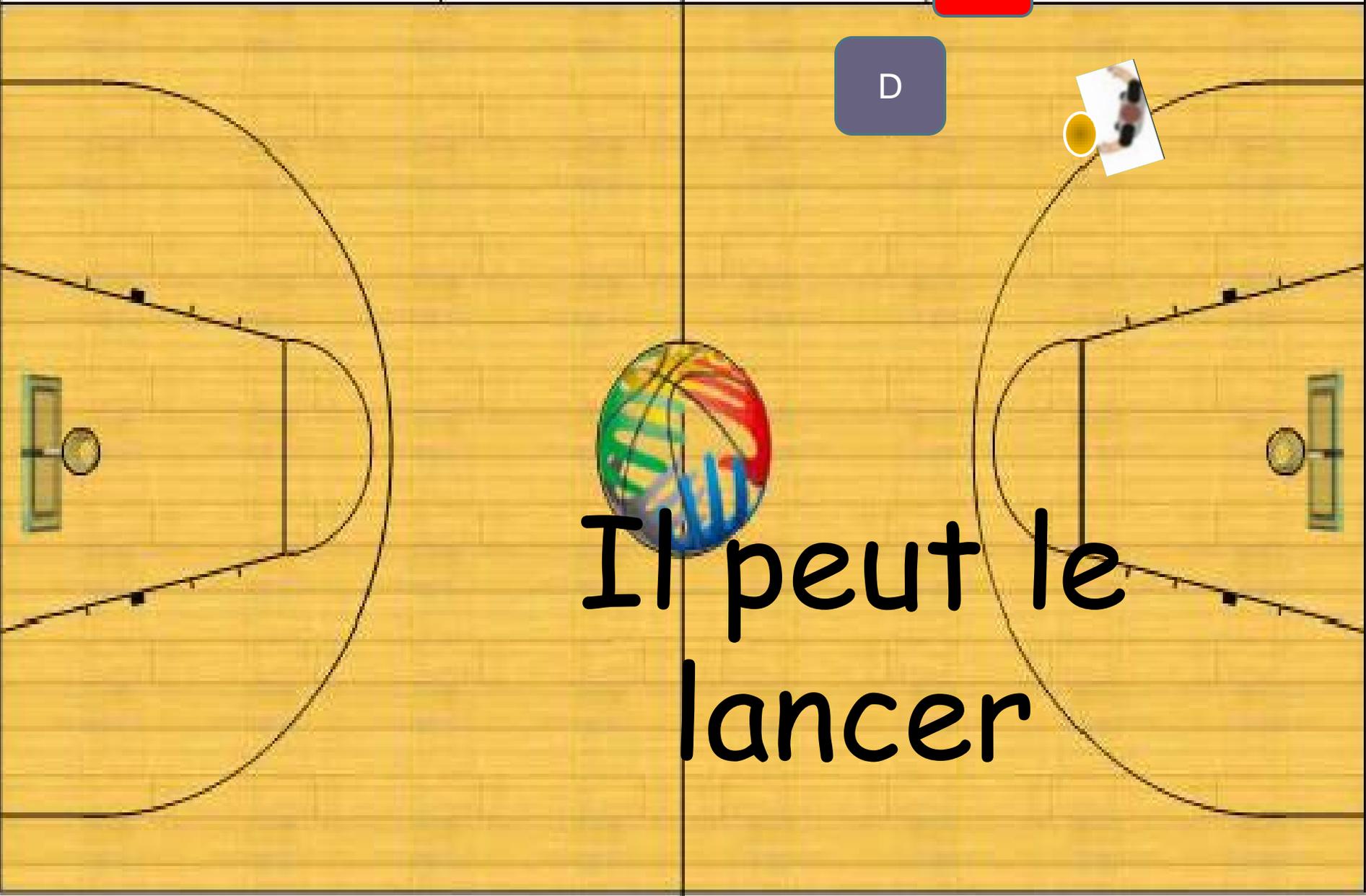
Scorer's Table

Thuisploeg (A)

A

D

Il peut le
lancer



Bezoekers (B)

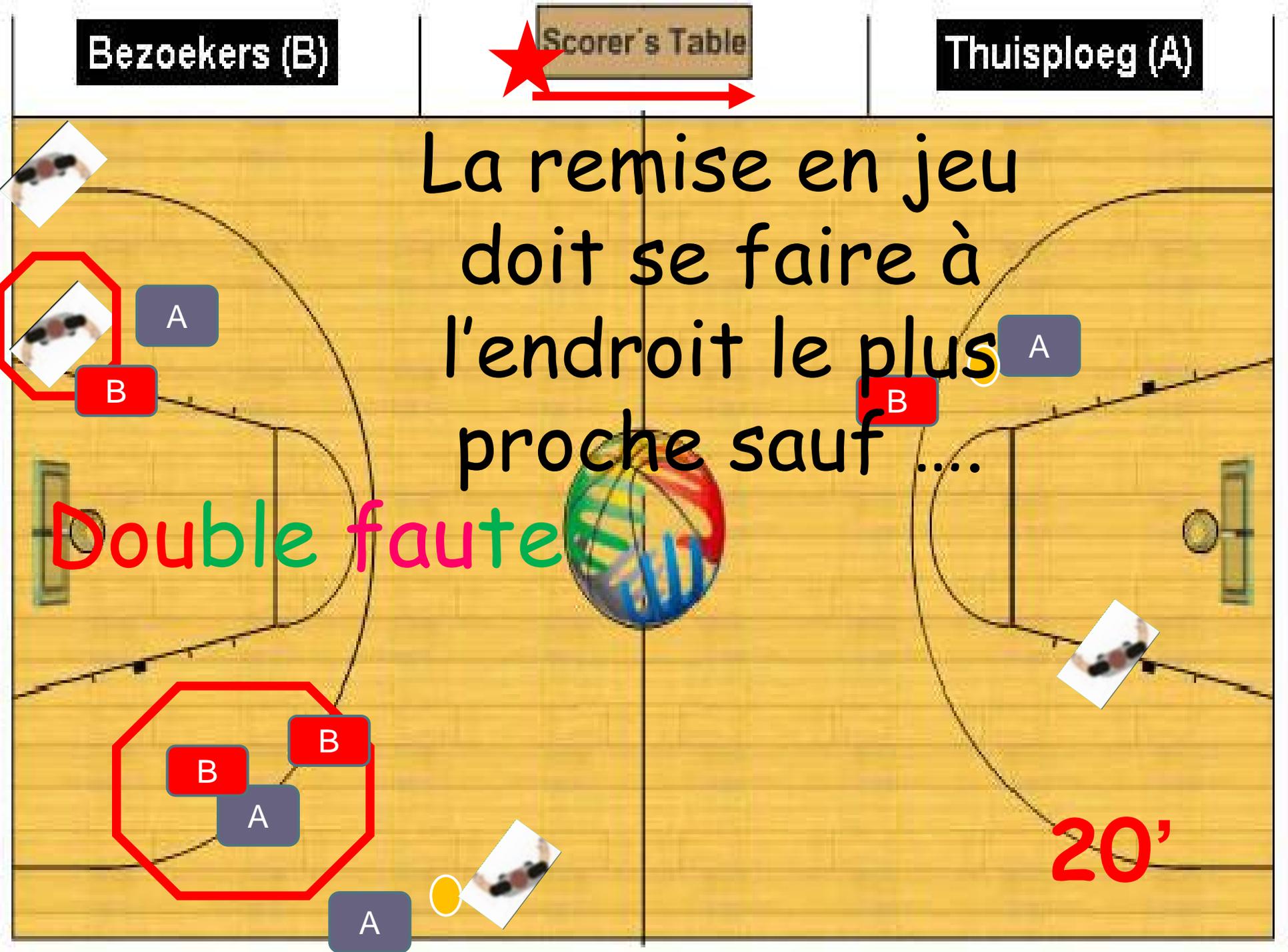
Scorer's Table

Thuisploeg (A)

La remise en jeu
doit se faire à
l'endroit le plus
proche sauf

Double faute

20'



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Derrière le
panneau



D

A



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Début du 2, 3, 4^{ième} Q T
ou d'une prolongation

Faute Technique, anti sportive & disqualifiante

Quid de la remise en jeu ?



A

B

A

B

A

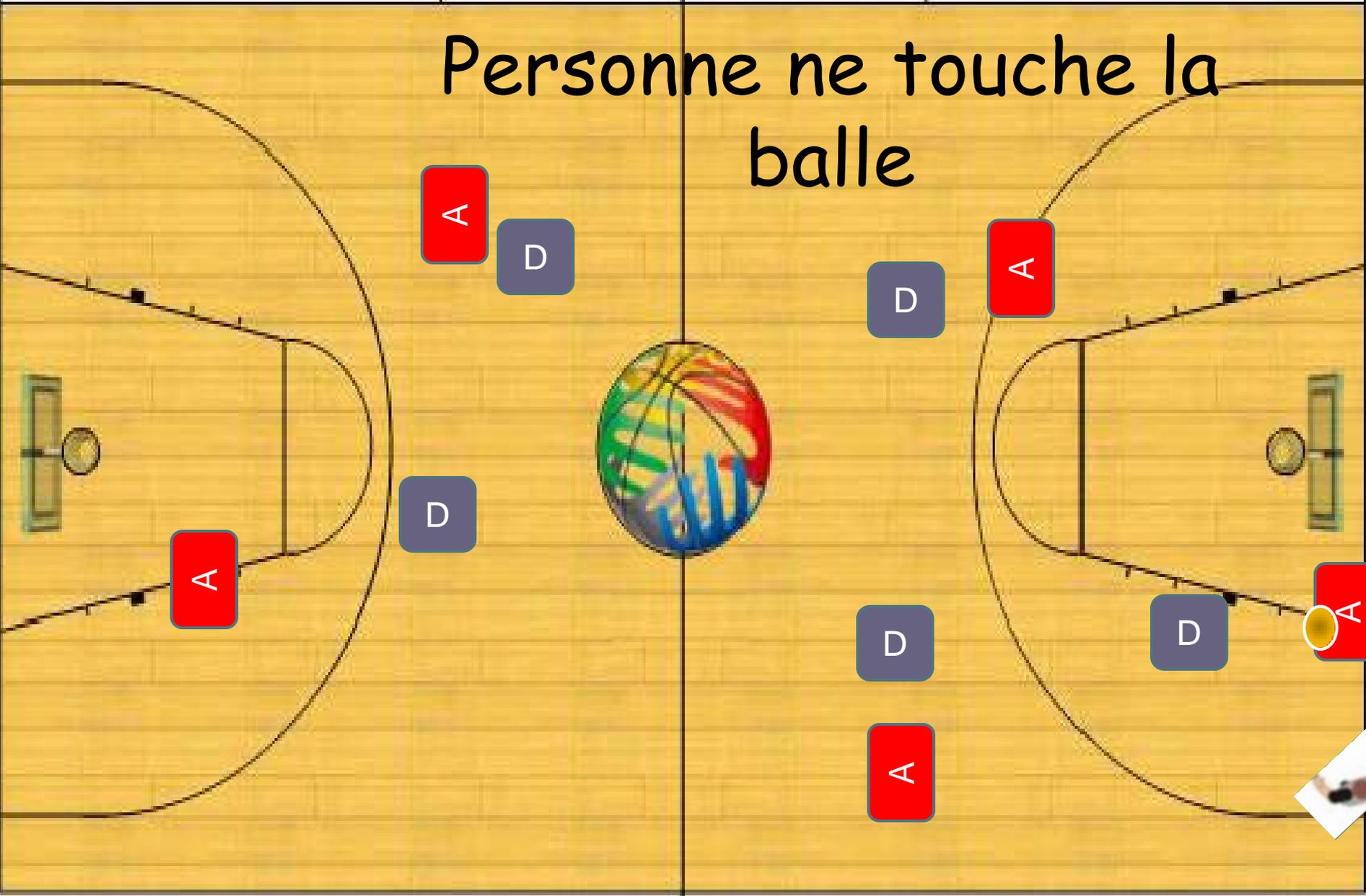


Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

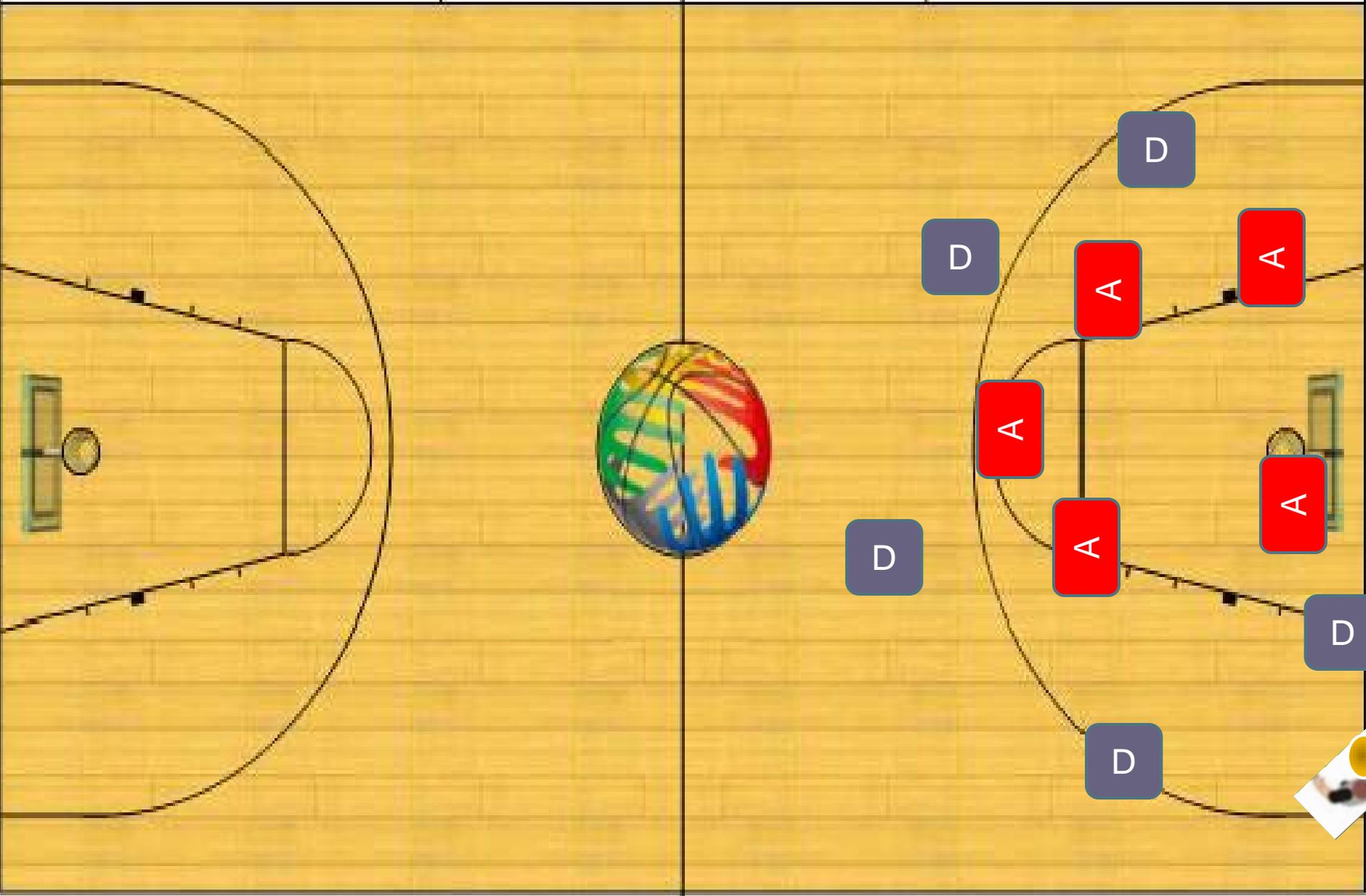
Personne ne touche la
balle



Bezoekers (B)

Scorer's Table

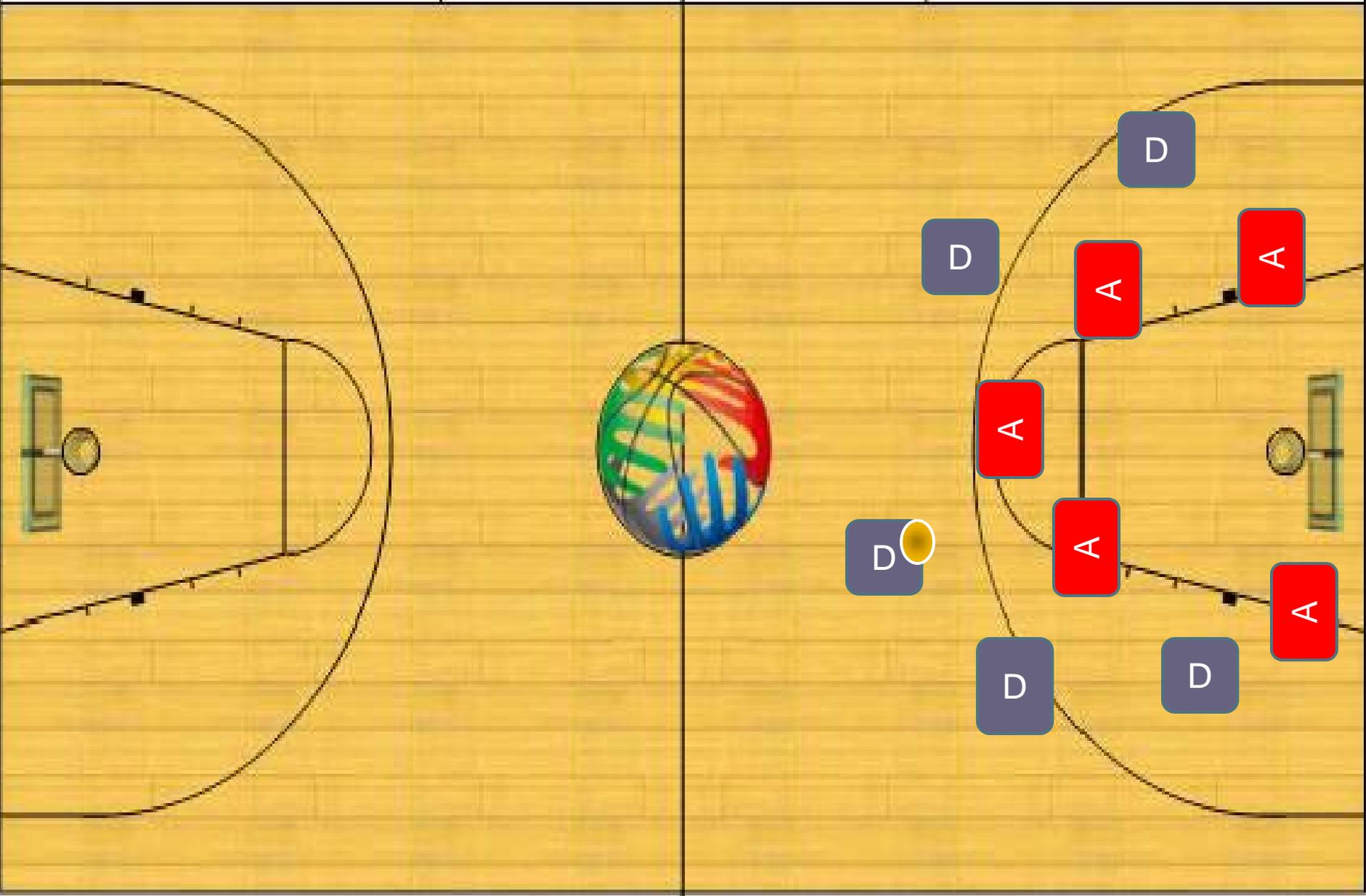
Thuisploeg (A)



Bezoekers (B)

Scorer's Table

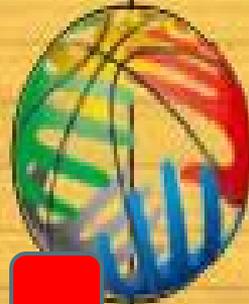
Thuisploeg (A)



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)



Après un panier marqué



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

D

D

A

A

D

A



A

D

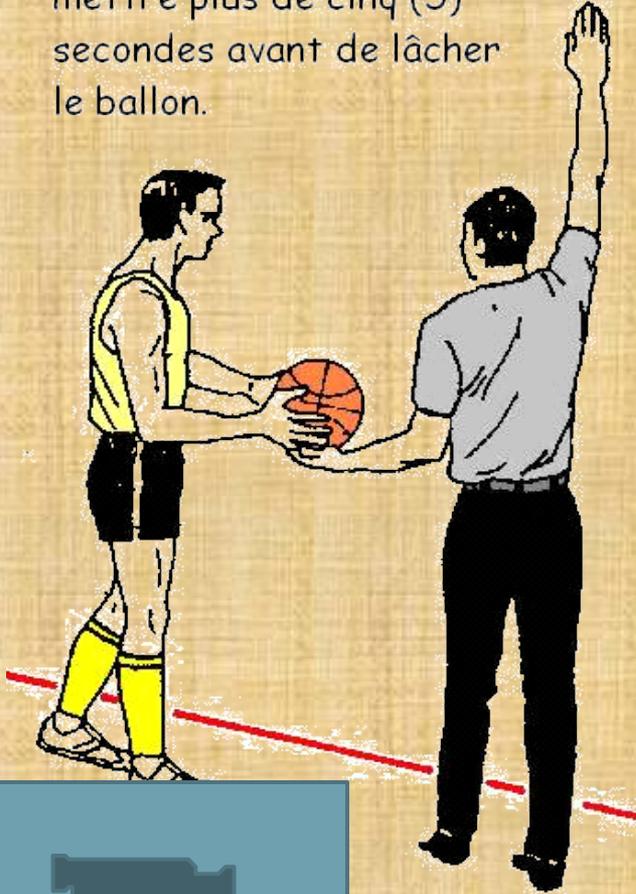
D

A

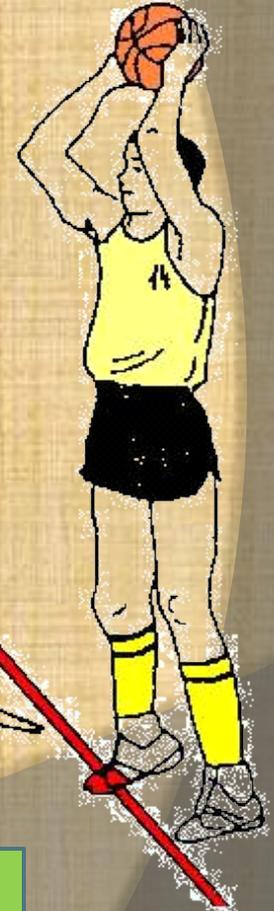
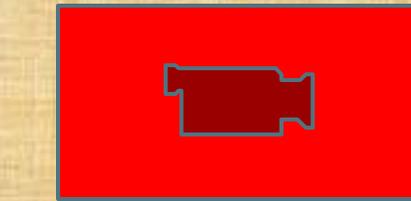
Après un panier marqué

Un joueur effectuant la rentrée ne doit pas :

mettre plus de cinq (5)
secondes avant de lâcher
le ballon.



pénétrer sur le terrain
alors qu'il a le ballon
dans la/les mains.

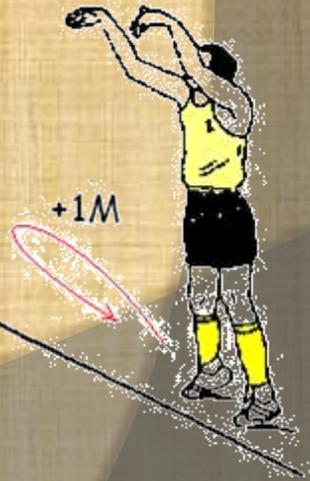


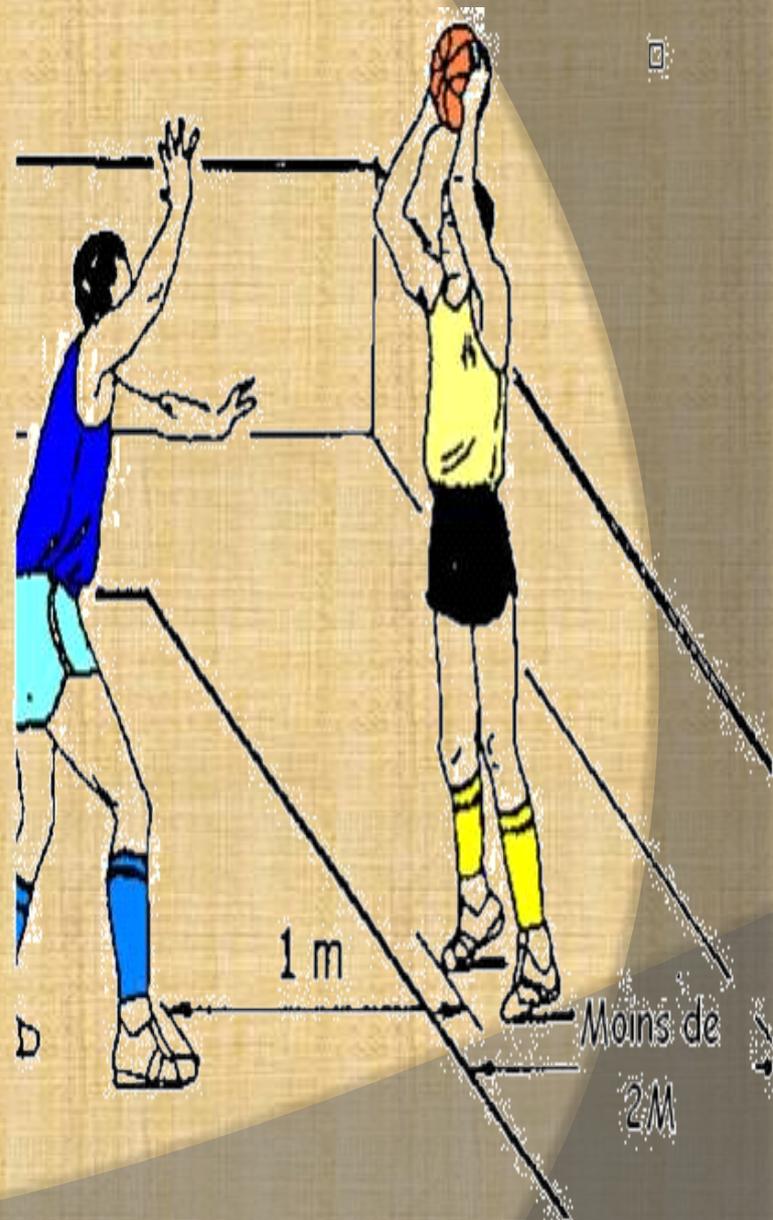
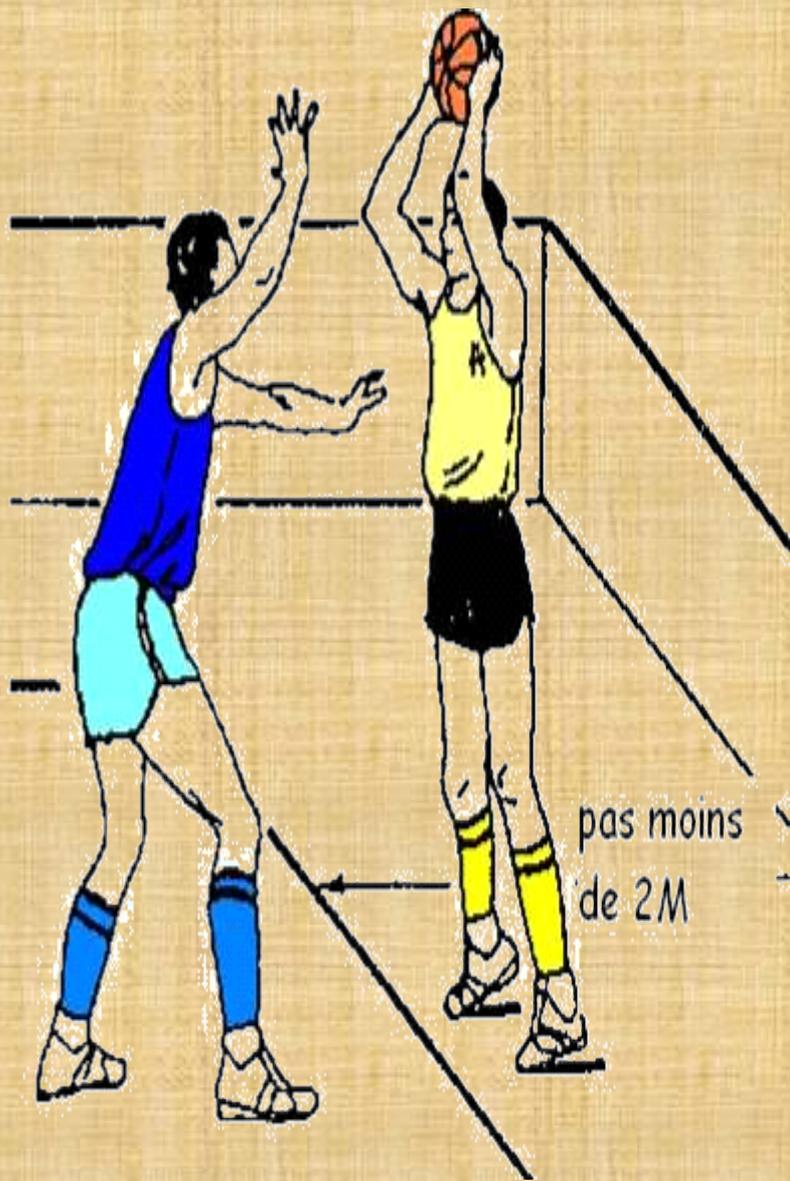
Un joueur effectuant la rentrée ne doit pas :



faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier.

se déplacer latéralement de plus d'un (1) mètre et dans plus d'une direction depuis le point indiqué par l'arbitre avant de lâcher ou tout en lâchant le ballon. Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.





Ceci est autorisé

Pas trop fort

Le

retour en zone

Contrôle ?

Joueur - contrôle ?

Détient le ballon

Dribble le ballon

A le ballon à sa disposition

Equipe - contrôle ?

Un joueur de cette équipe contrôle
le ballon

Le ballon est passé entre les co-
équipiers

Le contrôle d'équipe prend fin :

Un adversaire prend le contrôle

Un ballon devient mort (coup de sifflet)

Le ballon a quitté les mains pour un tir

3 conditions pour le retour :

Contrôle du ballon

Dernier à le toucher en zone
avant

Premier à le toucher en zone
arrière

Si seulement 2 conditions

JOUER

Quelle équipe contrôle la balle ?

Les jaunes

Qui touche la balle en **dernier** en zone avant ?



Les jaunes

Qui touche la balle en **premier** en zone arrière ?



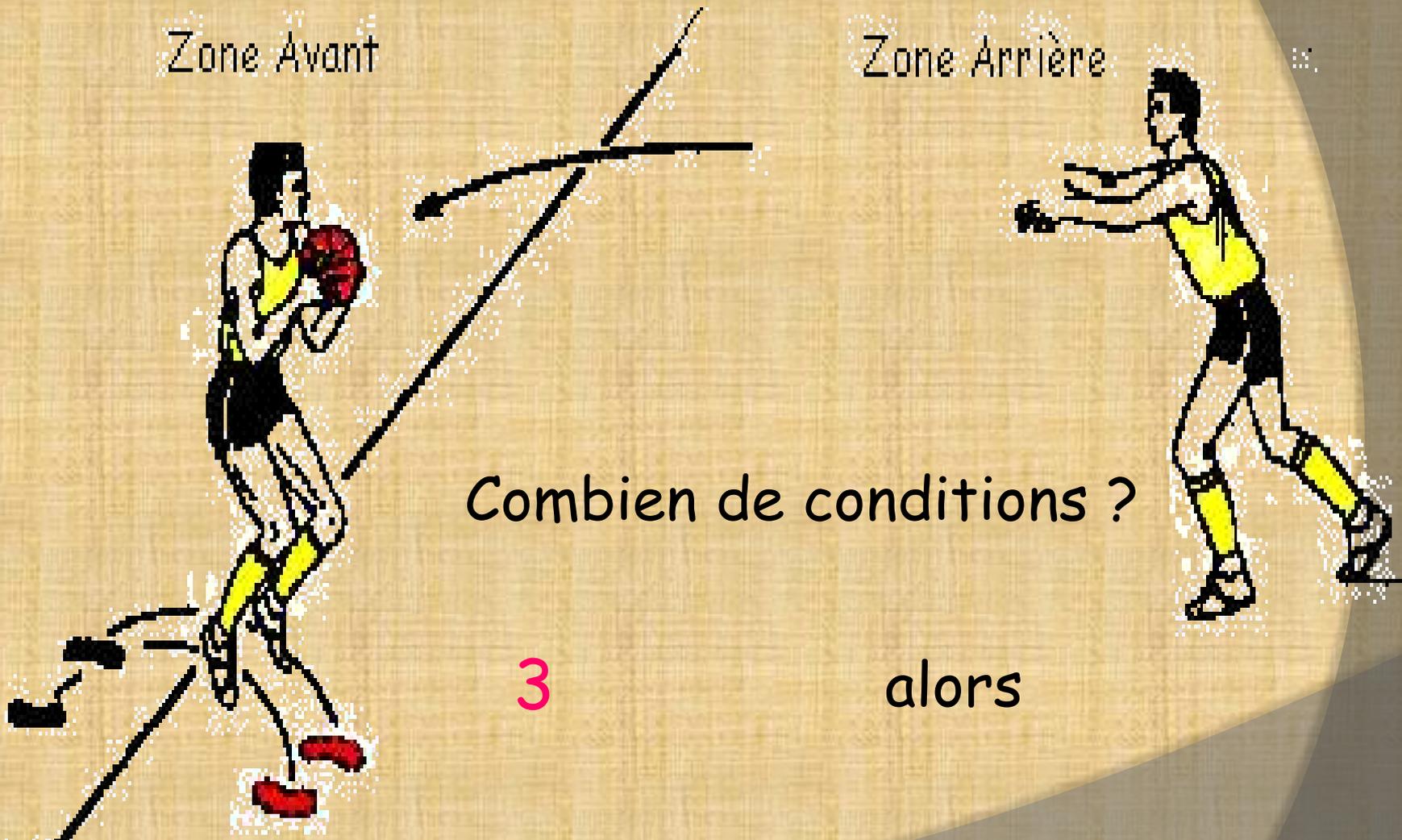
3 conditions

=

violation

Zone Avant

Zone Arrière



Combien de conditions ?

3

alors

VIOLATION

Combien de conditions ?

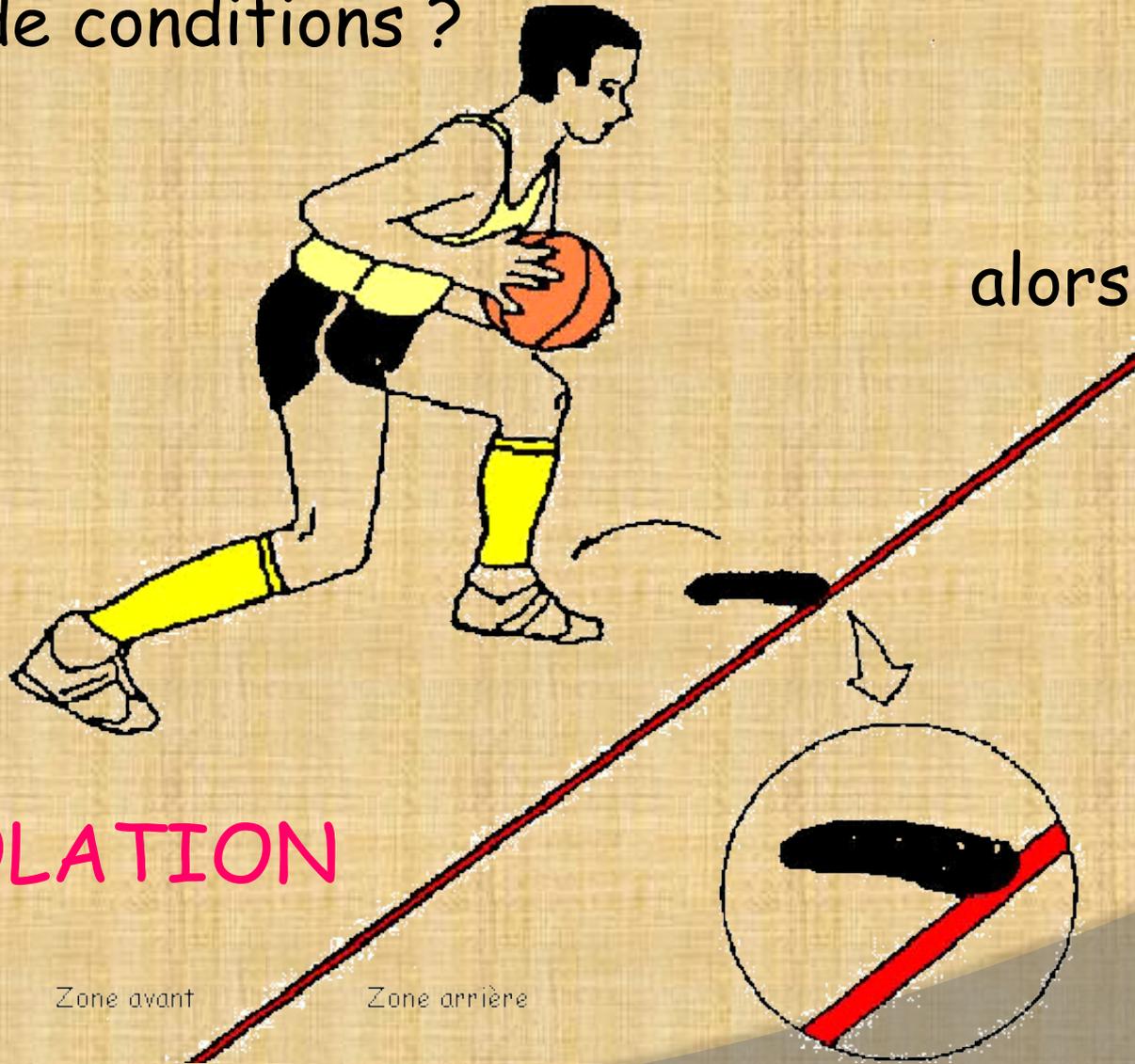
3

alors

VIOLATION

Zone avant

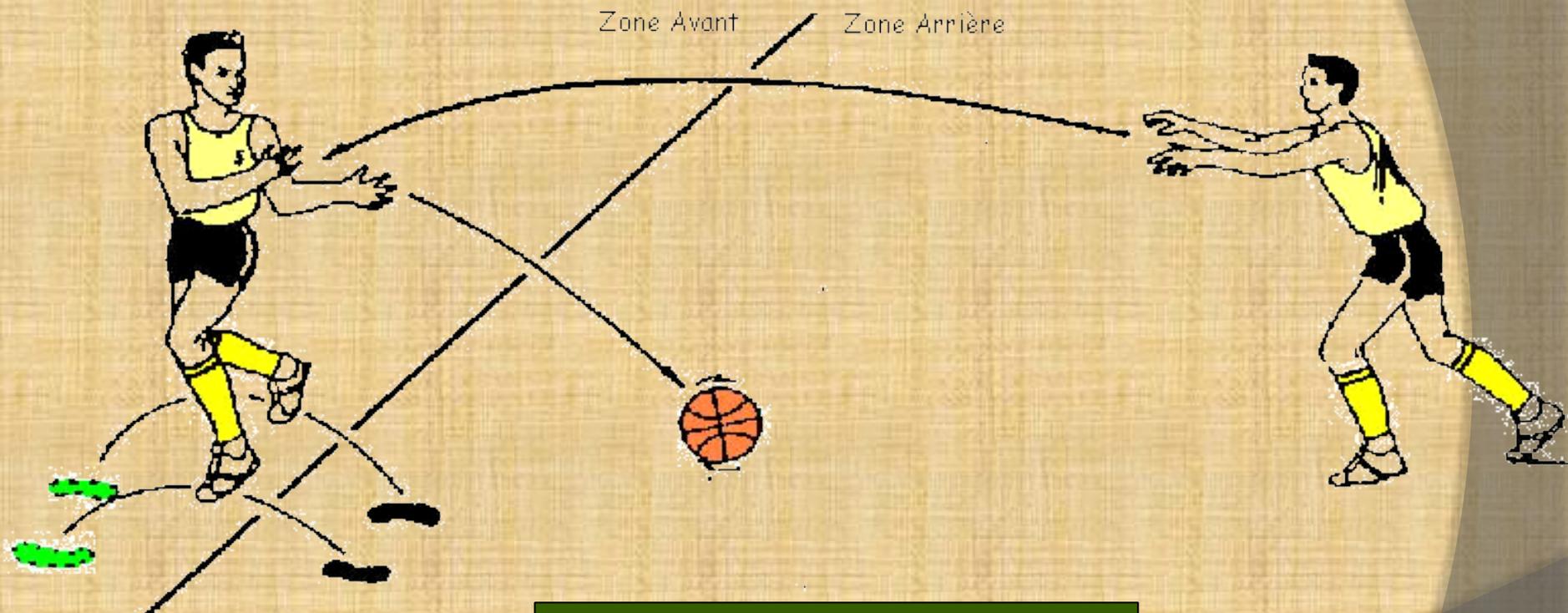
Zone arrière



Combien de conditions ?

1

alors

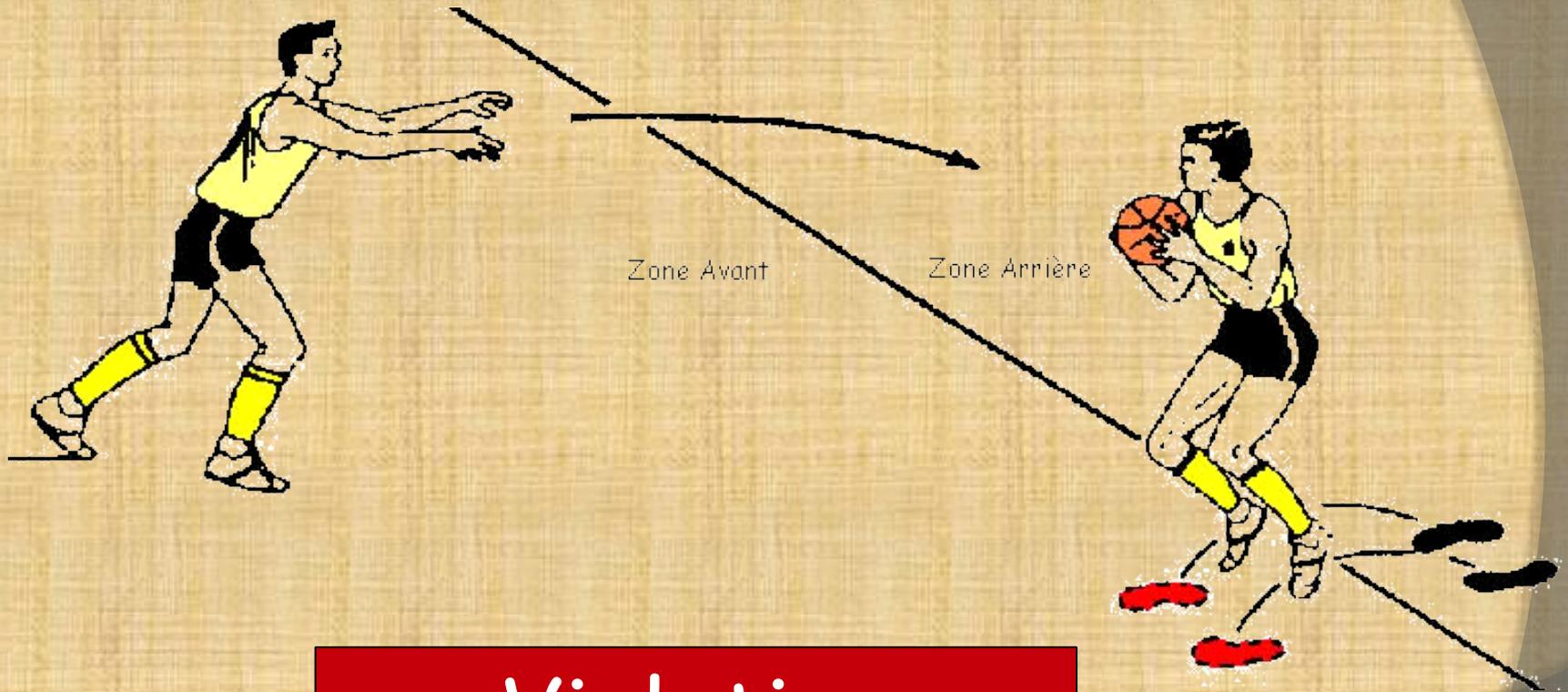


Correct

Combien de conditions ?

3

alors

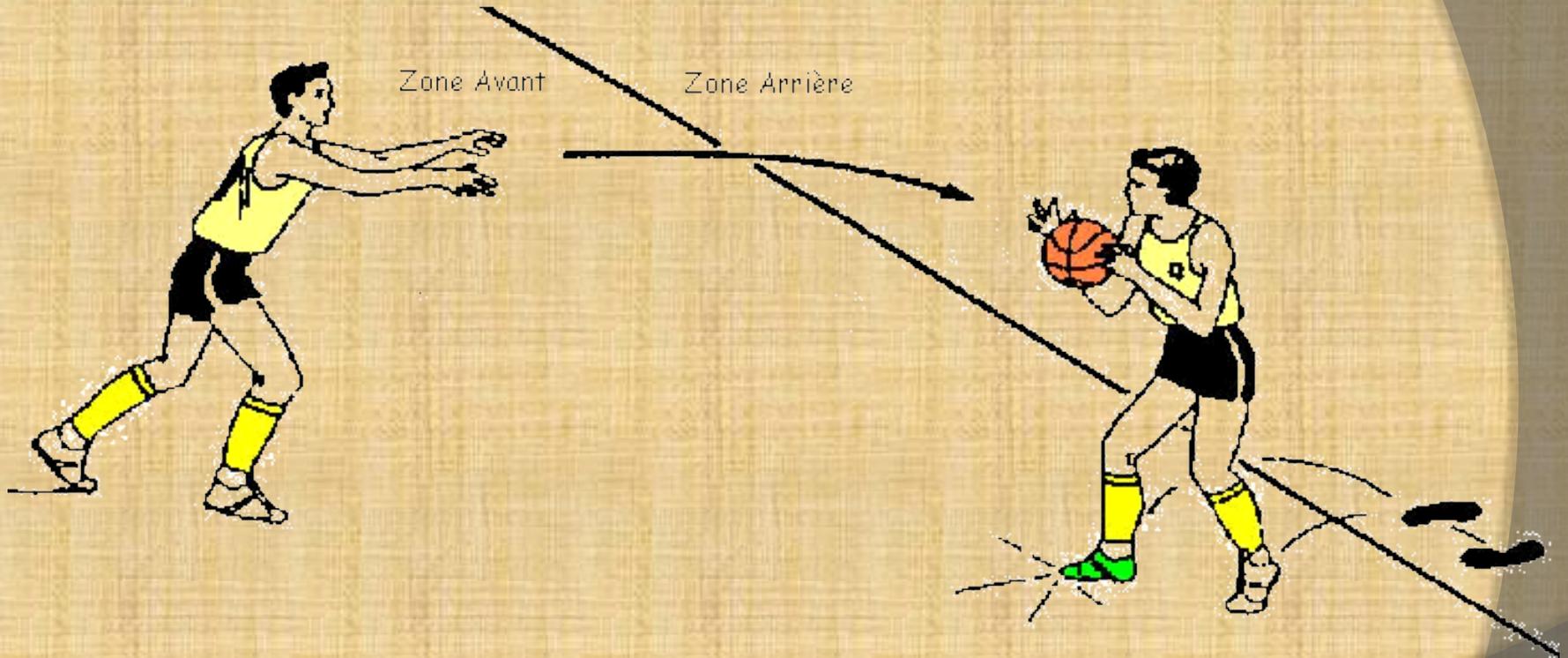


Violation

Combien de conditions ?

1

alors

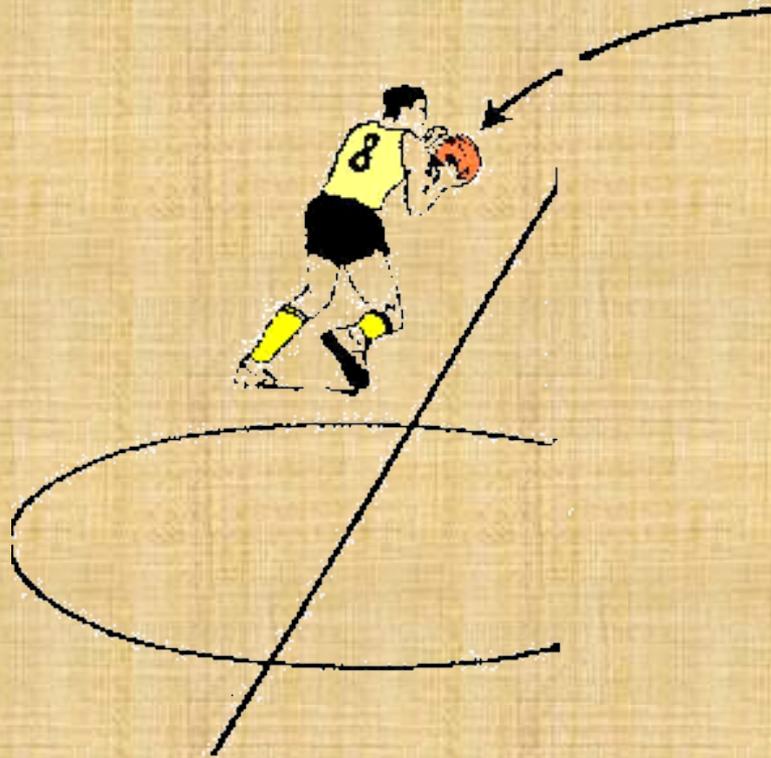


Correct

Combien de conditions ?

0

alors



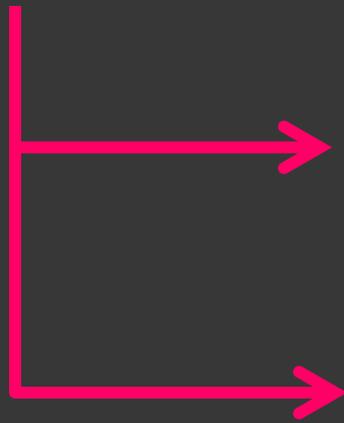
REBOUND

Correct

Nouveauté :

Dribbleur

Passeur



2 pieds

Balle

Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Retour en zone

Remise en jeu ?

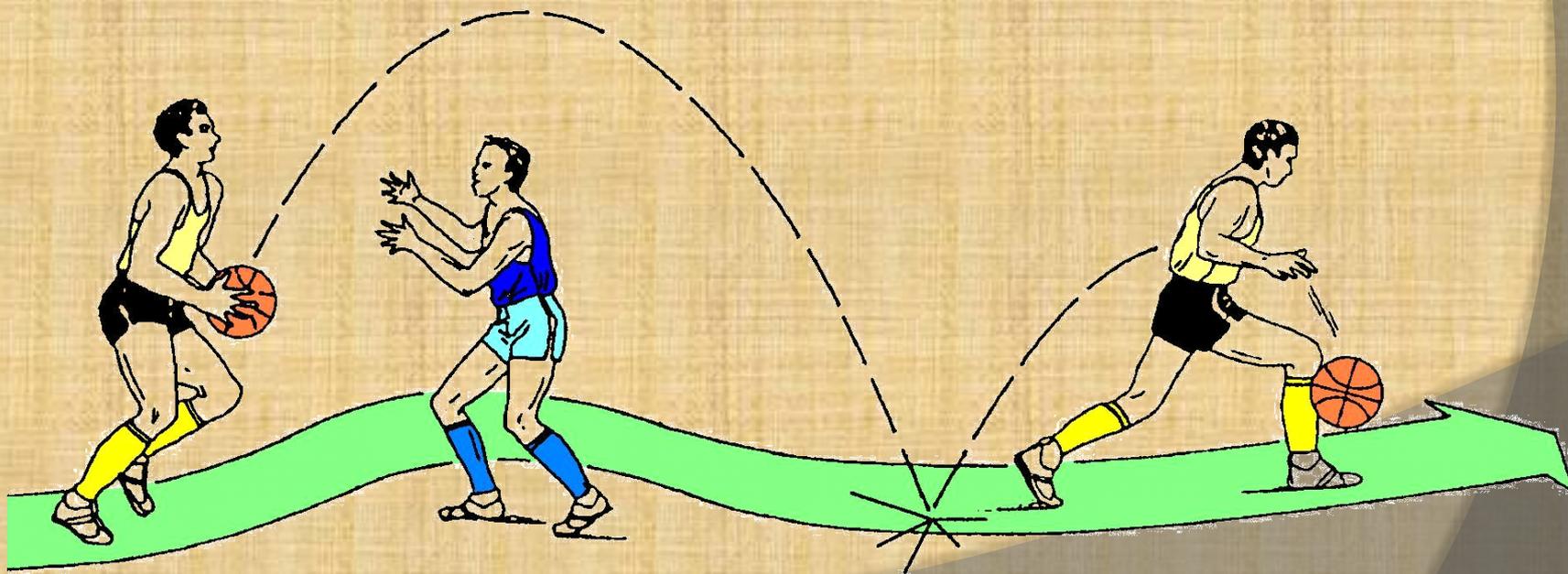
Uniquement vers sa zone d'attaque



Le Dribble

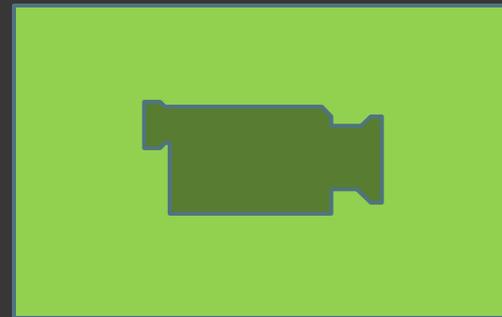
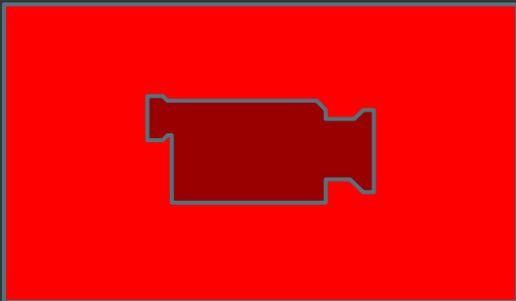
Un dribble commence lorsqu'un joueur :

lance



Un dribble commence lorsqu'un joueur :

roule



Il est interdit :

De dribbler à 2 mains



D'arrêter de dribbler puis de recommencer

La fin du dribble

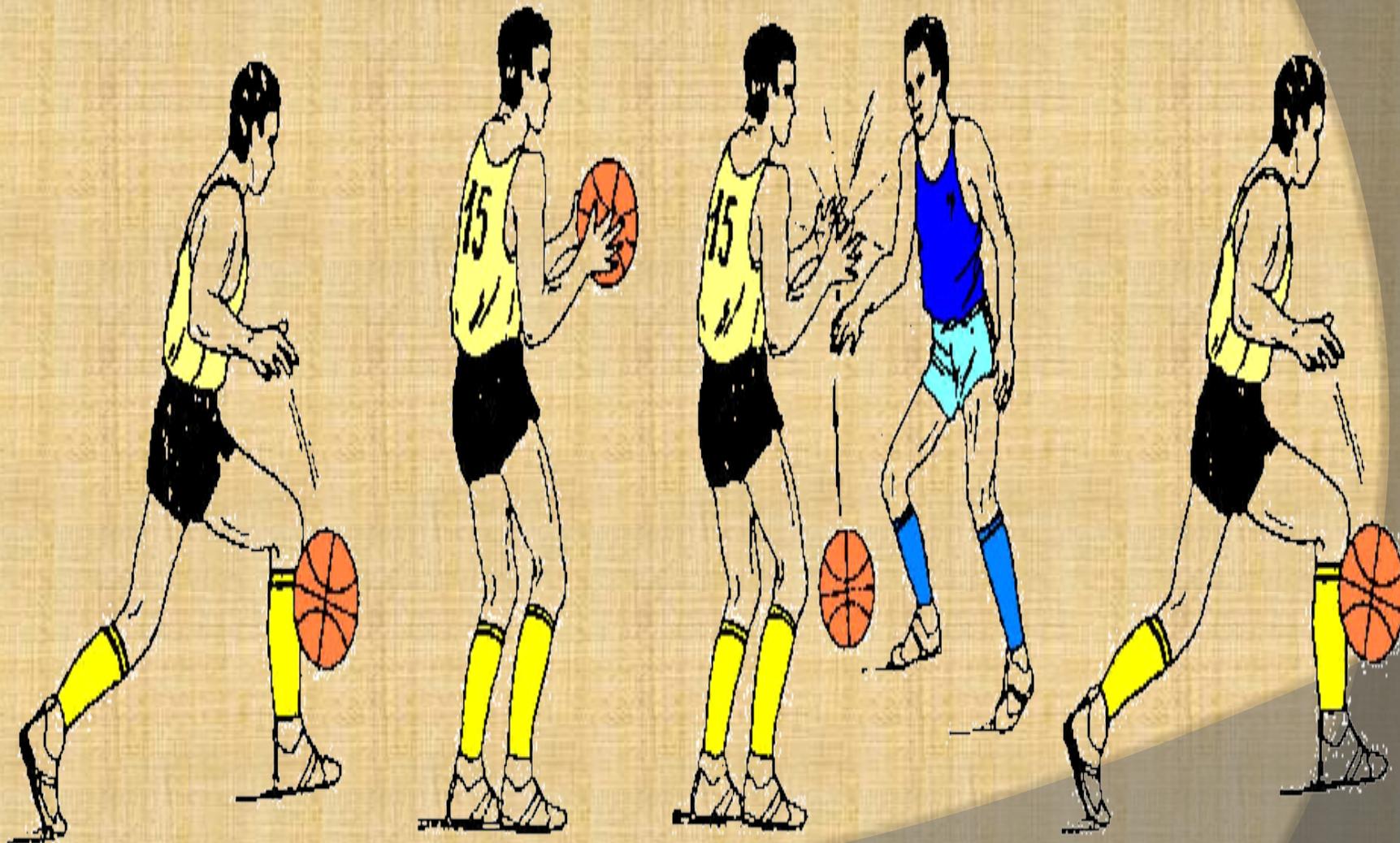
2 mains

Paume de la main

Après un 1^{ier} dribble

Quand puis je repartir
en dribble ?

Frappe du ballon par un adversaire



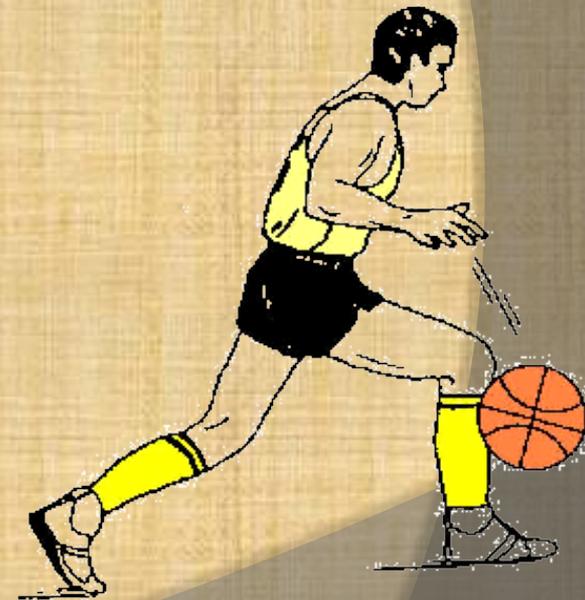
Après un tir au panier



Perte « INVOLONTAIRE » de la
balle

Le « fumble »

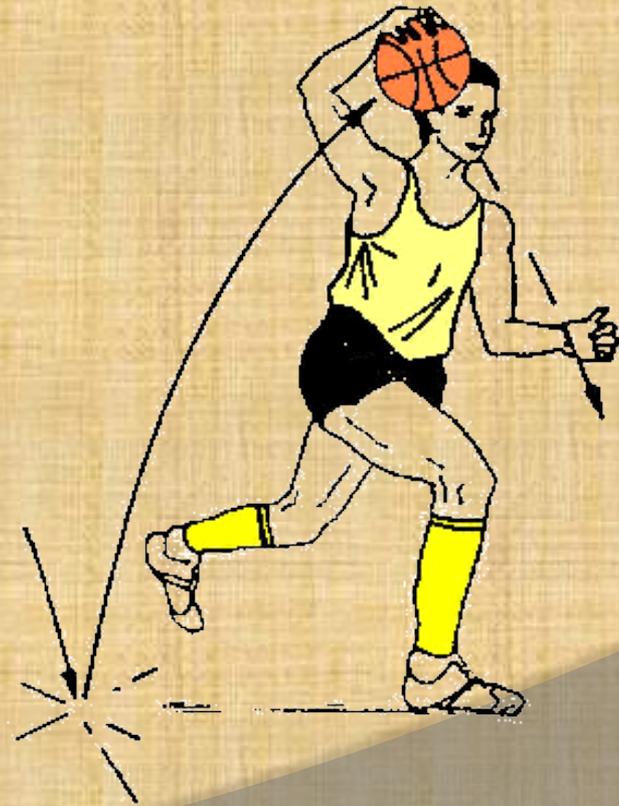
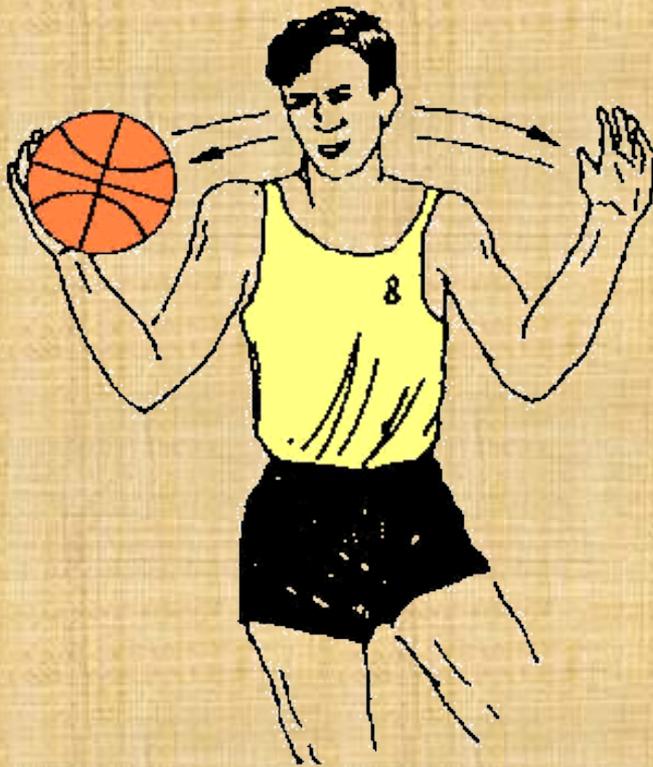
Correct



Reprise de dribble = action incorrecte



Actions correctes = Pas de Reprise de dribble



Si un joueur dribble à 2 mains
ou s'arrête et recommence à dribbler

L'arbitre



SIFFLE
FORT !

Et DIT...

REPRISE de
dribble



Le marcher

Un marcher est le
déplacement irrégulier
du

Pied PIVOT

Lorsqu'un joueur a les 2 pieds
au sol, quel est son pied pivot ?

Il a le choix

Pied gauche

Pied droit

Lorsqu'un joueur s'arrête en 1 temps, quel est son pied pivot ?

Il a le choix

Pied gauche

Pied droit

Lorsqu'un joueur s'arrête en 2 temps, quel est son pied pivot ?

Son premier pied posé au sol

Pied gauche

Pied droit

Si je lève mon pied pivot que
puis je faire avant de le
redéposer au sol ?

Faire un
shoot

Faire une
passe

Quand je veux partir

Je dois dribbler

Avant de décoller
mon pied pivot

Exemples

Si un joueur fait un MARCHER

L'arbitre



SIFFLE
FORT !

Et DIT...



MARCHER



Entre - deux

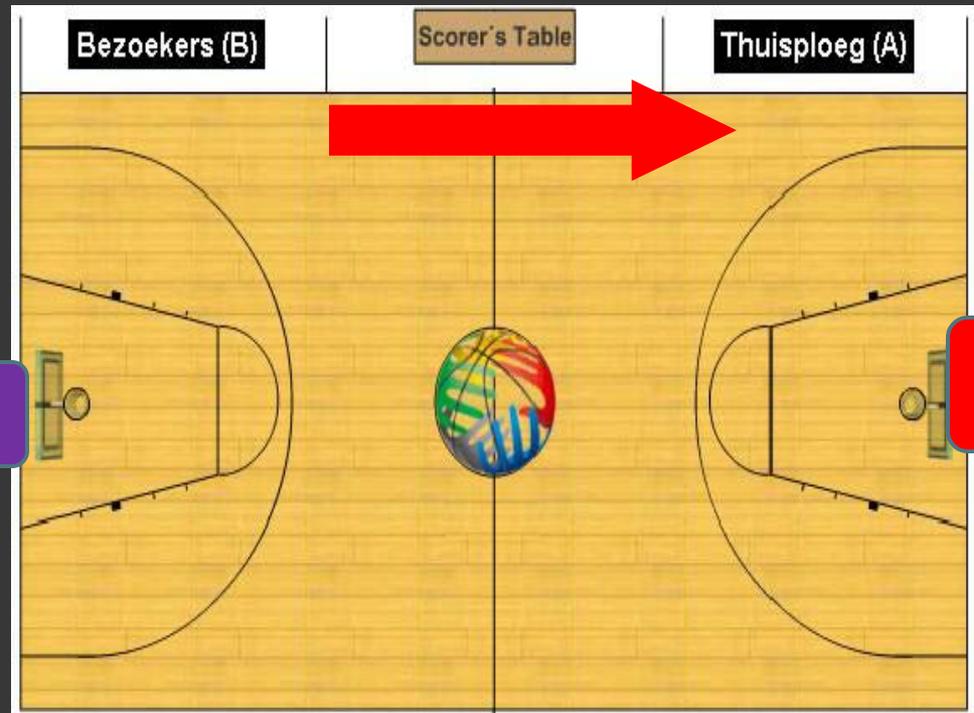
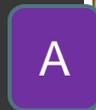
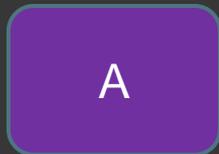


Début de la rencontre



Contrôle !!!!!

1^{ère} équipe qui contrôle :



Entre - deux de début de rencontre :

A 7 touche la balle

B 8 touche la balle

A 6 touche la balle

B4 fait une passe à B2

Quelle est l'équipe qui a contrôlé en premier le ballon ?

B

Quand ?

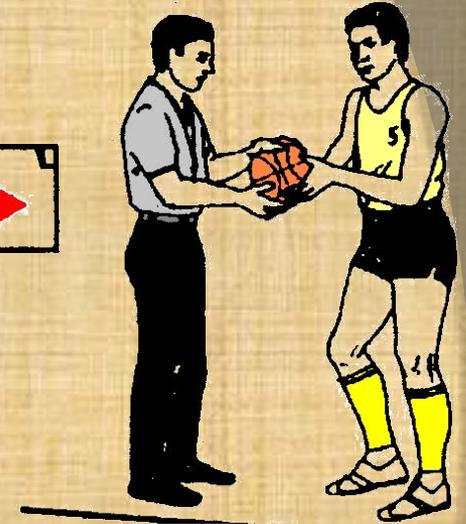
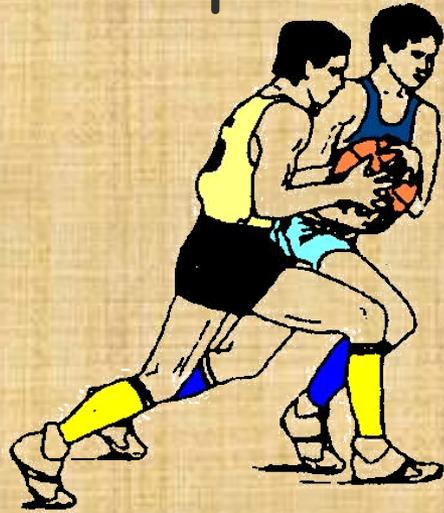
Ballon tenu

Ballon hors du terrain & désaccord

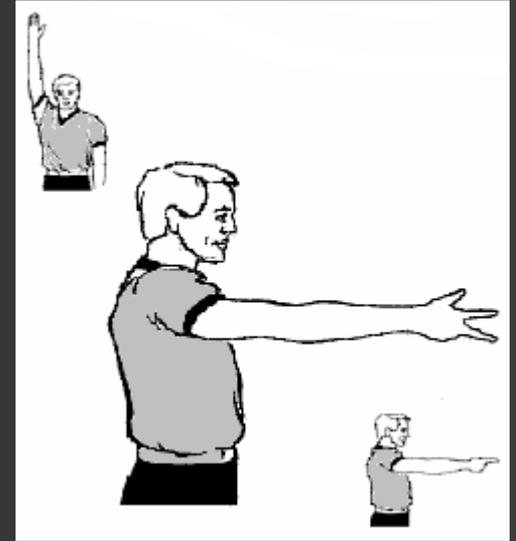
Ballon coincé dans le support (sauf L F)

Toute les périodes autre que la première

Procédure pour la possession alternée



Les 3 secondes

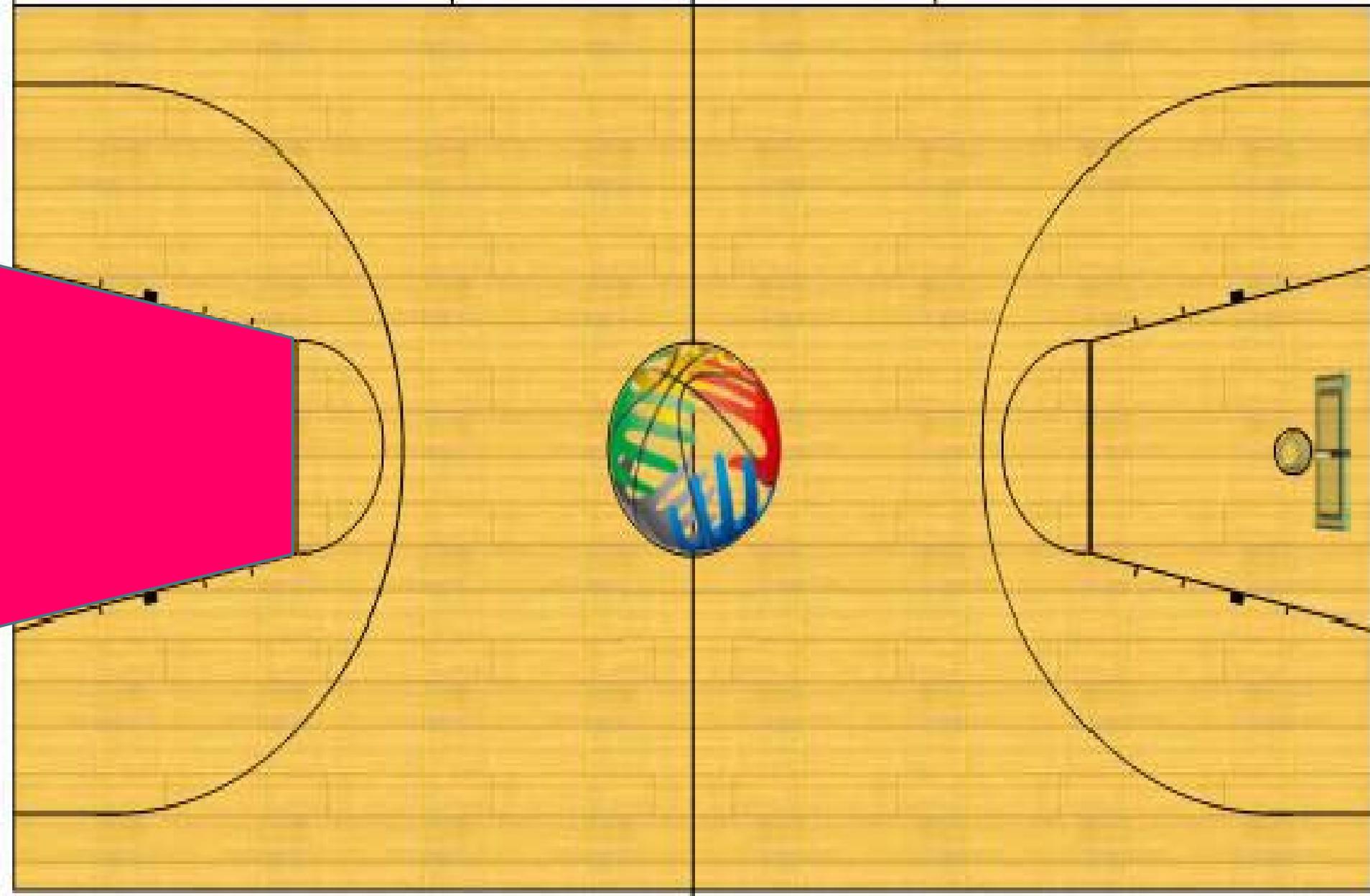


Qu'est ce
que la zone
restrictive ?

Bezoekers (B)

Scorer's Table

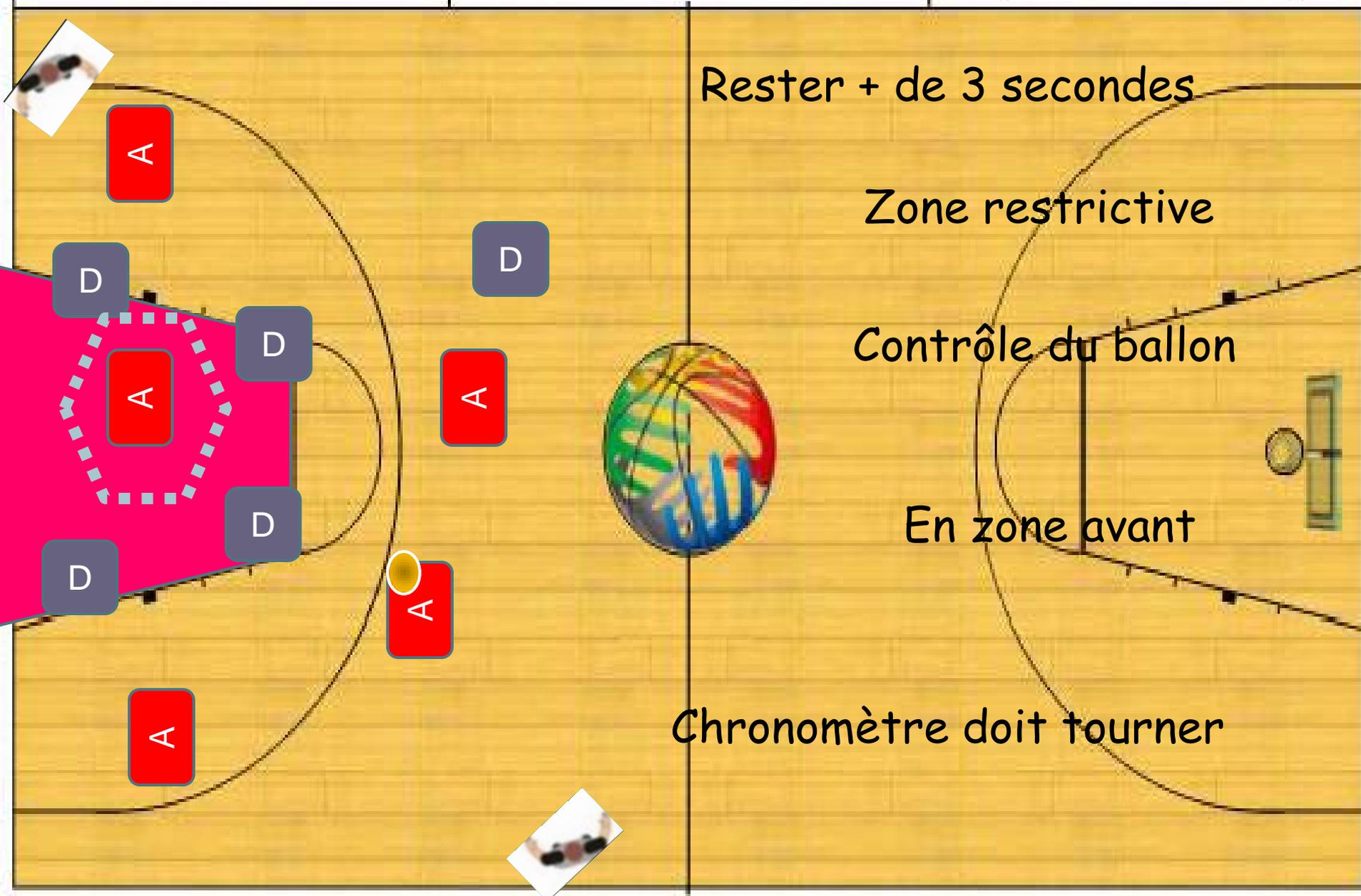
Thuisploeg (A)



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)



Rester + de 3 secondes

Zone restrictive

Contrôle du ballon

En zone avant

Chronomètre doit tourner

Tolérance

Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Le joueur fait l'effort pour quitter la zone restrictive



Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Le joueur fait l'effort pour quitter la zone restrictive

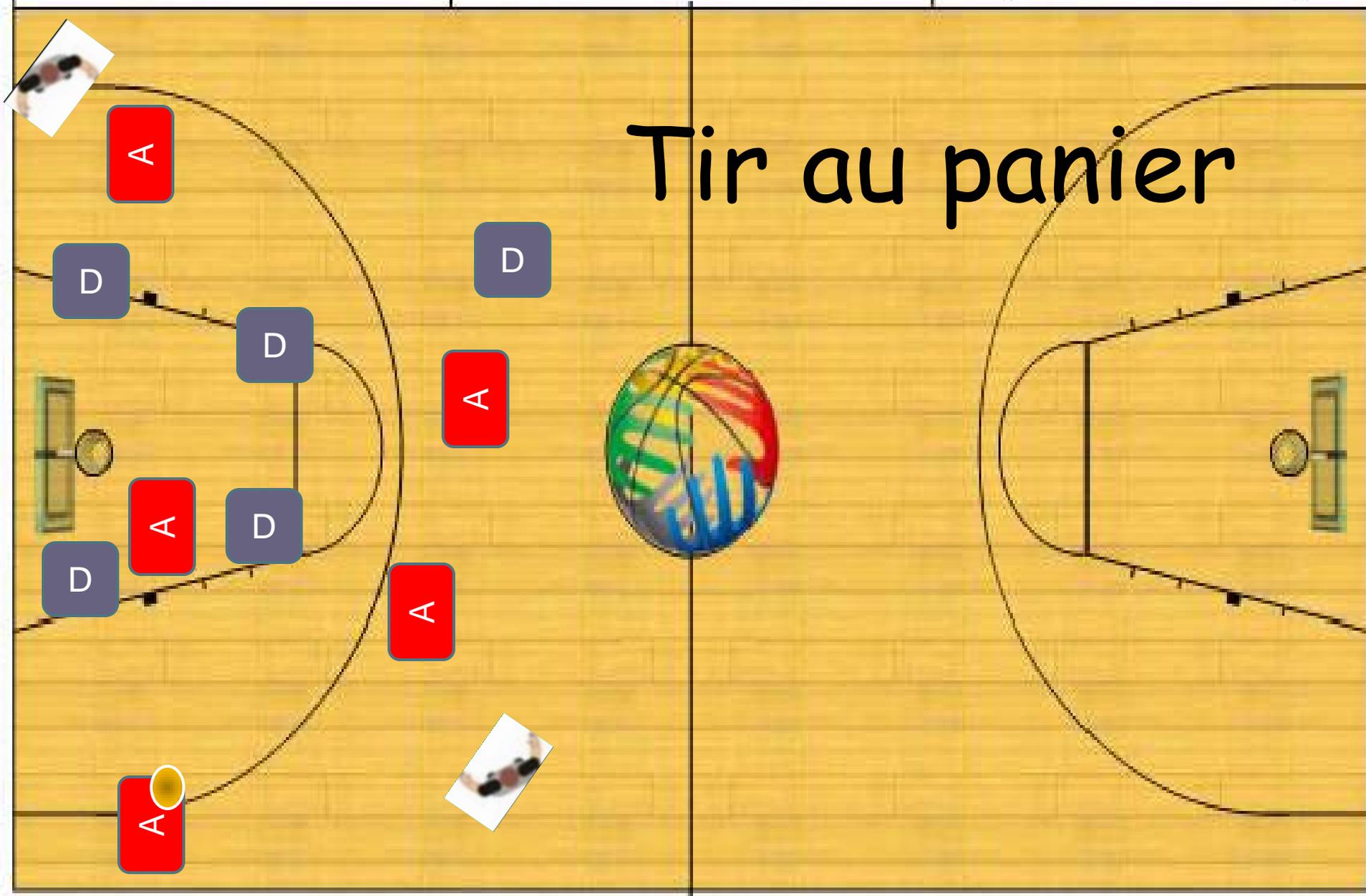


Bezoekers (B)

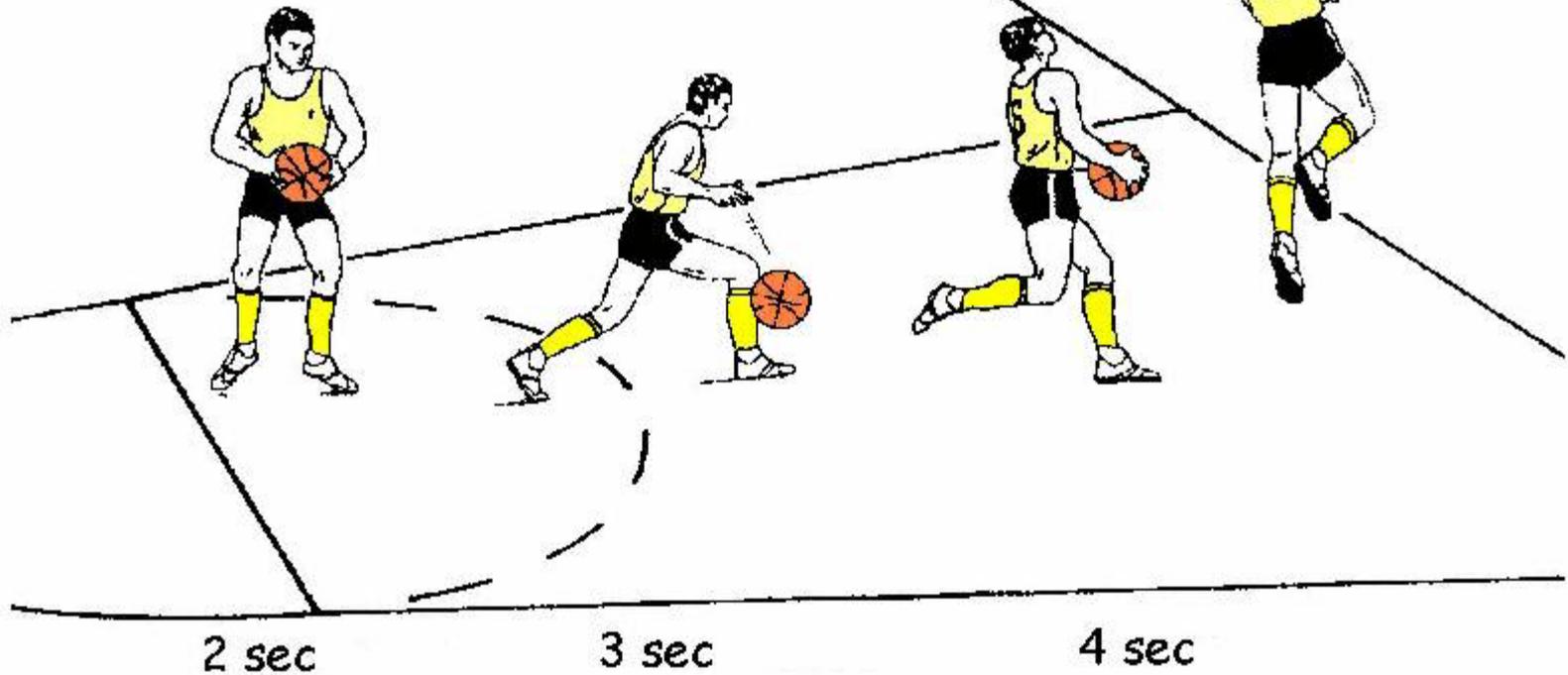
Scorer's Table

Thuisploeg (A)

Tir au panier



Dribble dans la zone
restrictive pour tirer au
panier après y être resté
depuis moins de 3
secondes



Joueur
étroitement
marqué



Un joueur qui détient un ballon sur le terrain est **étroitement** marqué lorsqu'un adversaire est en position de **défense active** à une distance inférieure à un (01) mètre

Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)

1 seconde 2 seconde 3 seconde 4 seconde 5 secondes

PASSER

TIRER

DRIBBLER

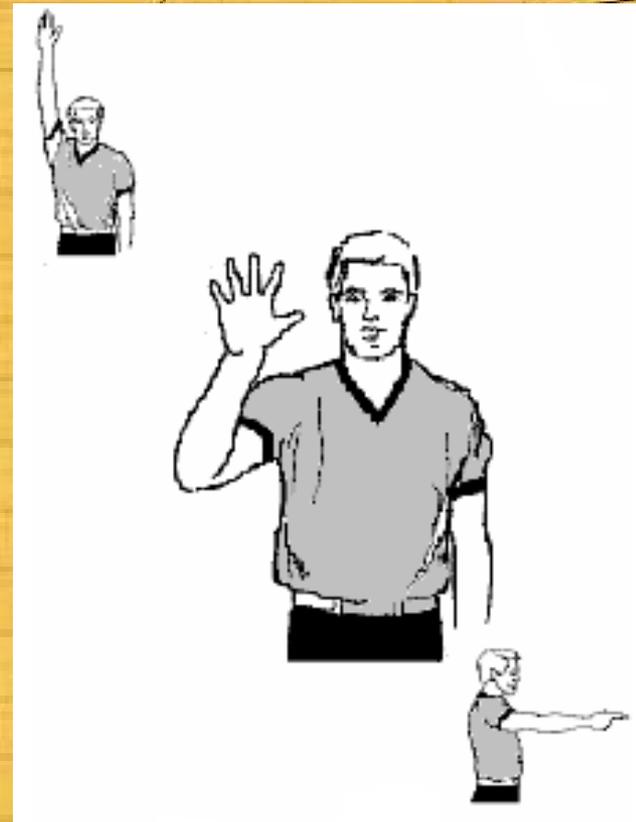
D

A

D

D

A

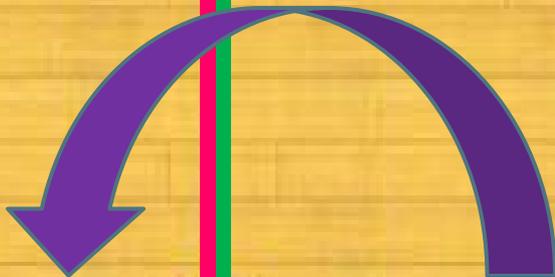


Les 8
secondes

Bezoekers (B)

Scorer's Table

Thuisploeg (A)



8 sec.



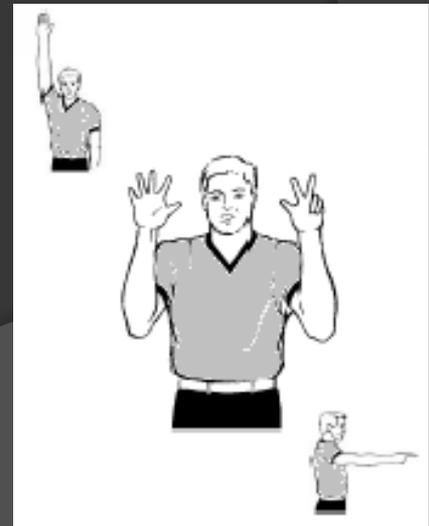
La même période de huit (8) secondes continuera à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de :

Ballon sorti des limites du terrain

Un joueur blessé de la même équipe

Une situation d'entre - deux

Une double faute



A

D

Avant de remettre le ballon à une équipe attaquante dans sa zone défensive, il ne faut pas avoir peur de communiquer le temps qu'il reste pour franchir la ligne médiane

La seule chose que vous risquez c'est que l'on vous dise :
MERCI

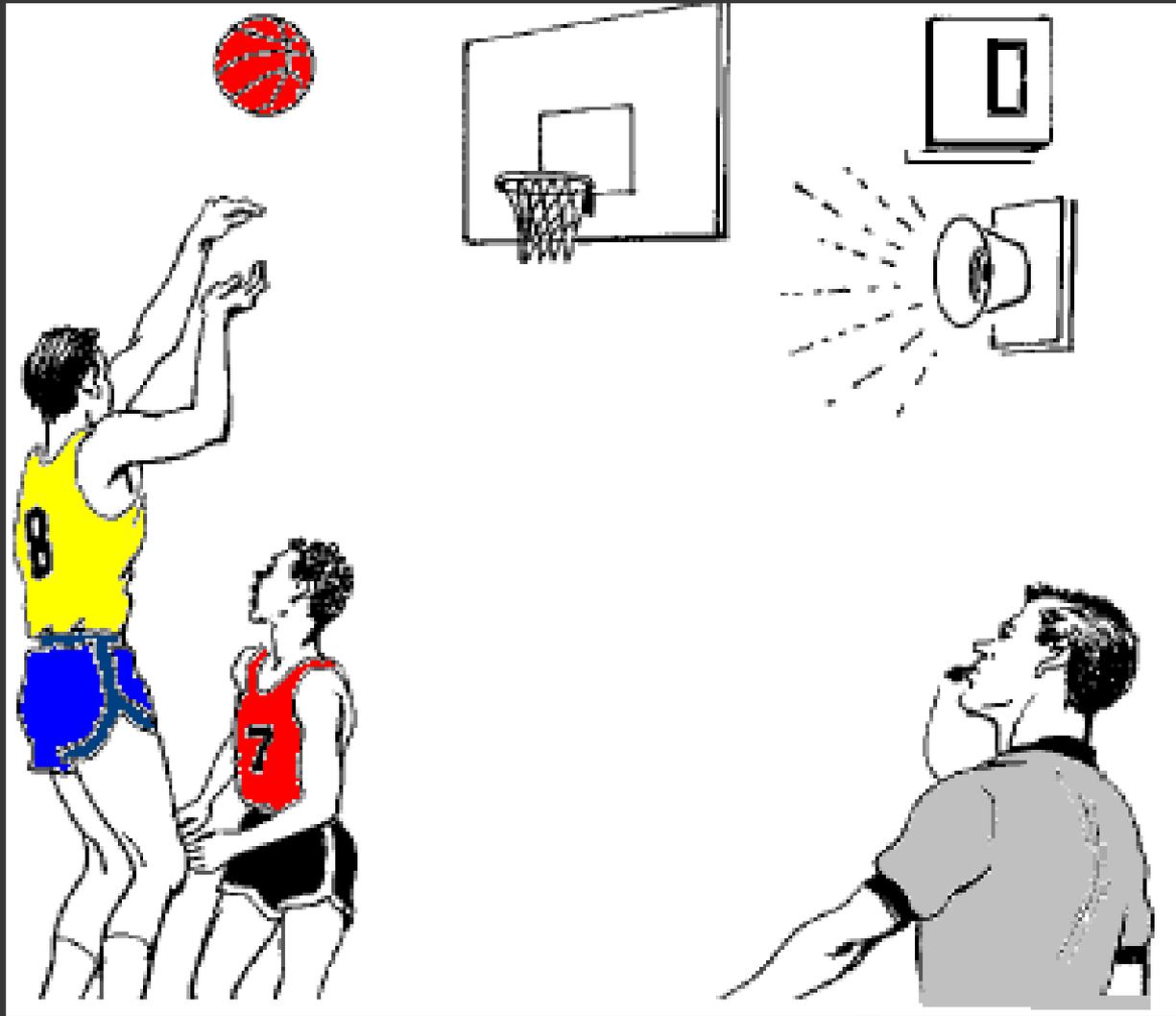
19'





Les 24
secondes





Pour être considéré comme tir au panier dans les vingt quatre (24) secondes:

Le ballon doit quitter la/les main(s) du joueur avant que le signal des vingt quatre secondes ait retenti,

&

Après que le ballon a quitté la/les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

	Ballon	Opérateur des 24 sec.	Arbitre	Décision
L'équipe entre en possession du ballon				
Tir	En l'air			
Tir	Touche l'anneau			

	Ballon	Opérateur des 24 sec.	Arbitre	Décision
Tir	Touche l'anneau	?		
Tir	Reste bloqué sur l'anneau	?	?	?
Entre-deux	-	?	?	?

	Ballon	Opérateur des 24 sec.	Arbitre	Décision
Faute (sauf double faute)	-	?	Siffle une faute	Dépend de la faute
Double faute	-	?		

Les 24 secondes sont écoulées et le signal retentit

	Ballon	Opérateur des 24 sec.	Arbitre	Décision
L'équipe est en possession du ballon	-	Le signal retentit		
Tir	En l'air et n'a pas encore touché l'anneau	Le signal retentit		
Tir	Touche l'anneau	retentit		

Les 24 secondes sont écoulées et le signal retentit

	Ballon	Opérateur des 24 sec.	Arbitre	Décision
Tir	Ne touche pas l'anneau	retentit	Si rebond par déf. : <input type="text" value="?"/> Att. : <input <="" td="" type="text" value="?"/> <td></td>	
Tir	Entre dans le panier	retentit	<input <="" td="" type="text" value="?"/> <td></td>	

Ballon sur l'anneau



Qui peut le jouer ?

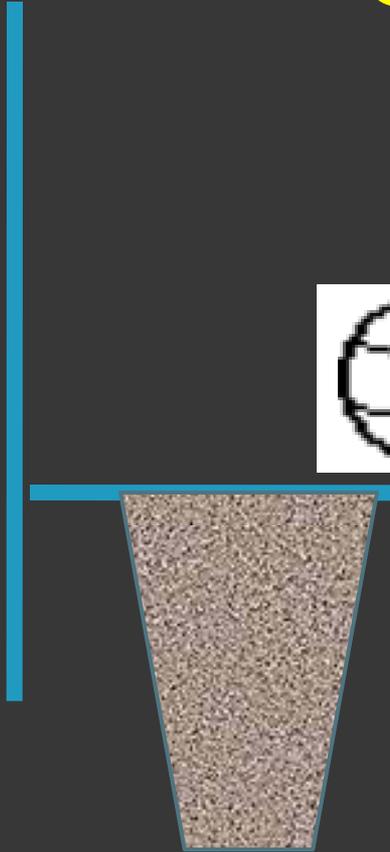
L'attaquant

&

Le défenseur

Le Ballon à rebondit sur l'anneau

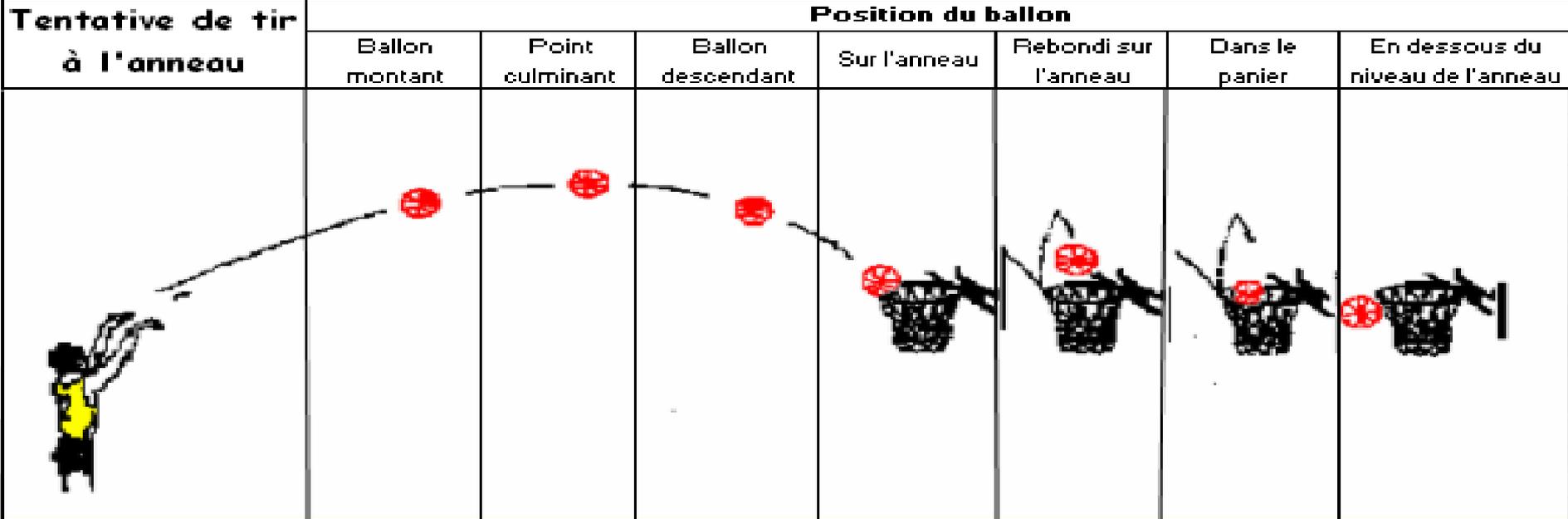
Qui peut le jouer ?



L'attaquant

&

Le défenseur



Le Ballon est touché	Par le défenseur	Action tolérée	Violation 2 ou 3 points	Action tolérée		Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée
	Par l'attaquant		Violation le panier est annulé	Si le panier est marqué deux points seulement seront accordés		Action tolérée 2 ou 3 pts accordés	
Le panier ou le panneau est touché	Par le défenseur	Action tolérée*		Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée*	Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée
	Par l'attaquant	Action tolérée**		Violation le panier ne compte pas	Action tolérée**	Action tolérée 2 ou 3 pts accordés	

* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 2 ou 3 pts accordés

** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le panier n'est pas accordé.

Entre les LF

Position du ballon

Ballon montant

Point culminant

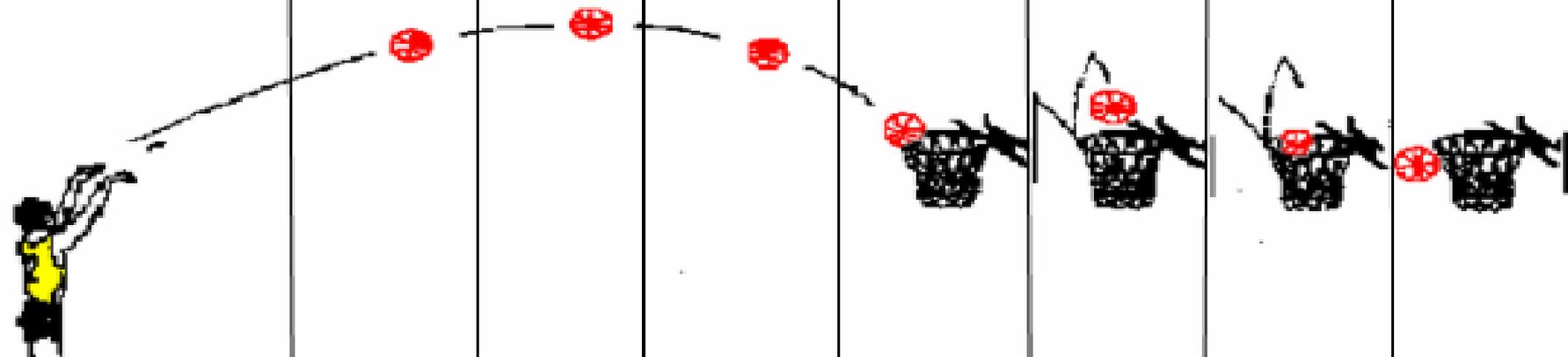
Ballon descendant

Sur l'anneau

Rebondi sur l'anneau

Dans le panier

En dessous du niveau de l'anneau



Le Ballon, le panier ou le panneau est touché

Par le défenseur

Violation

**Le panier compte et un point est accordé
Le jeu reprendra avec le lancer-franc suivant.**

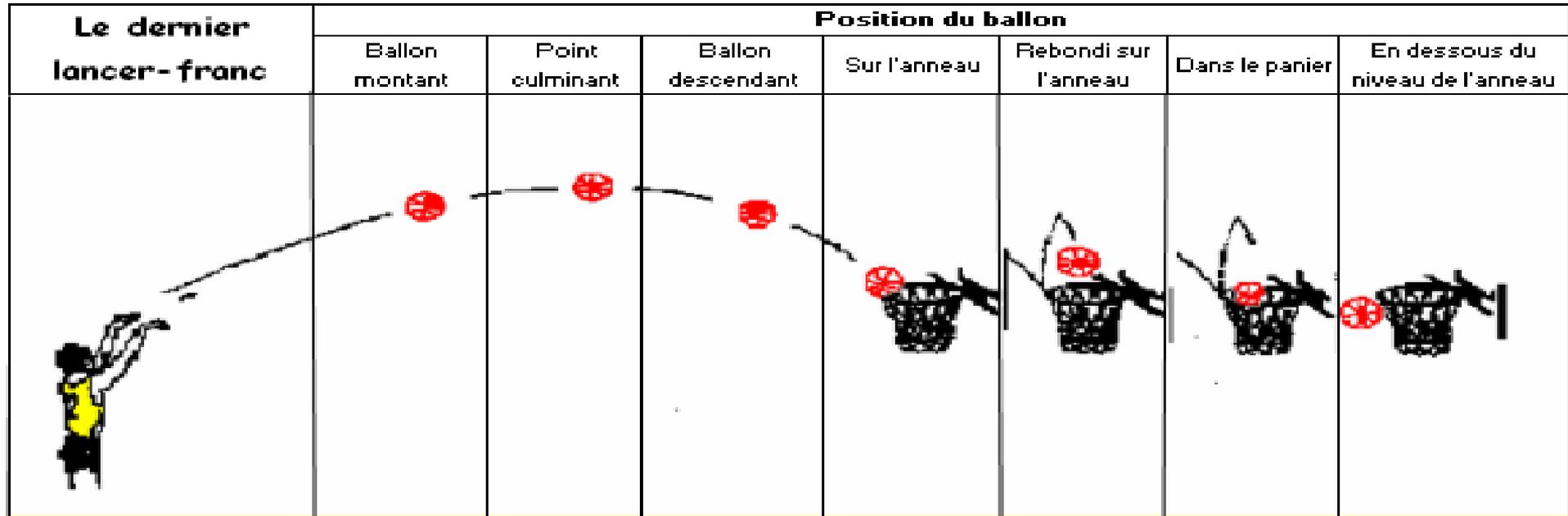
Action tolérée

Par l'attaquant

Violation

**Si le panier est marqué, le point est annulé
Le jeu reprendra avec le lancer-franc suivant.**

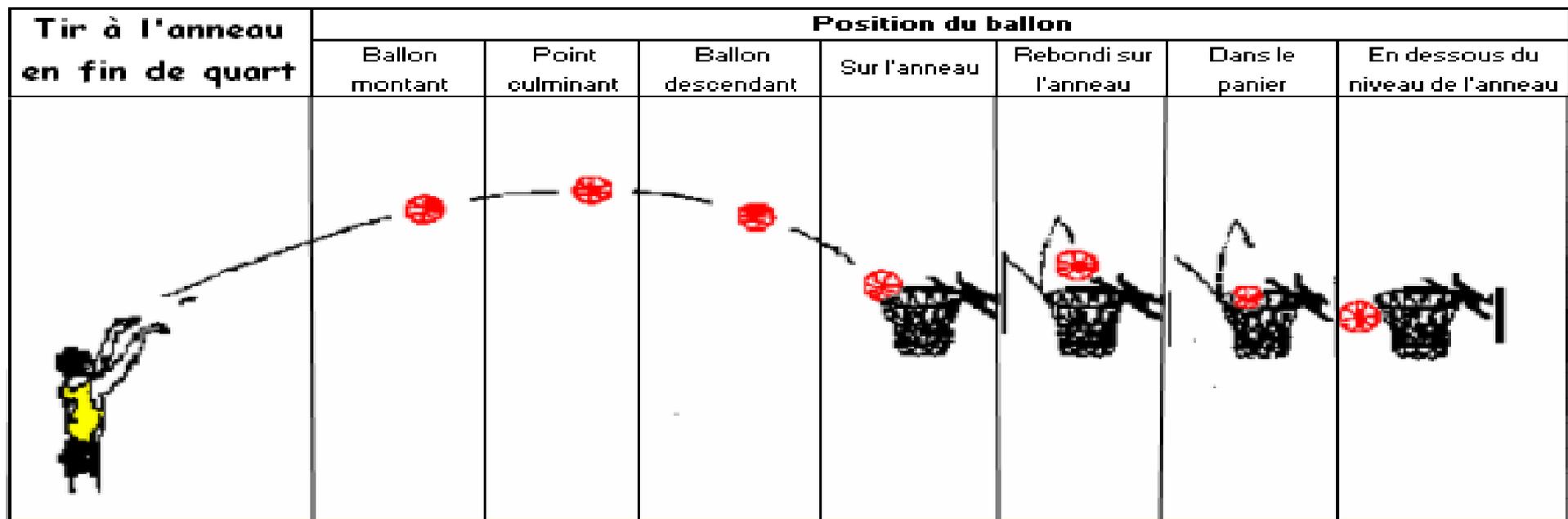
Action tolérée



Le Ballon est touché	Par le défenseur	Violation le tir compte pour un point et une faute technique est infligée au défenseur s'il touche le ballon! Si l'attaquant touche le ballon aucun point ne compte et rentrée à l'advesaire	Action tolérée Si le panier est marqué deux points seront accordés!		Violation un point sera accordé	Action tolérée
	Par l'attaquant				Action tolérée 2 pts accordés	
Le panier ou le panneau est touché	Par le défenseur	Action tolérée*	Violation un point accordé	Action tolérée*	Violation un point sera accordé	Action tolérée
	Par l'attaquant	Action tolérée**	Violation pas de point accordé	Action tolérée**	Deux points si le ballon est dans le panier	

* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 1 pt accordé

** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le point n'est pas accordé.

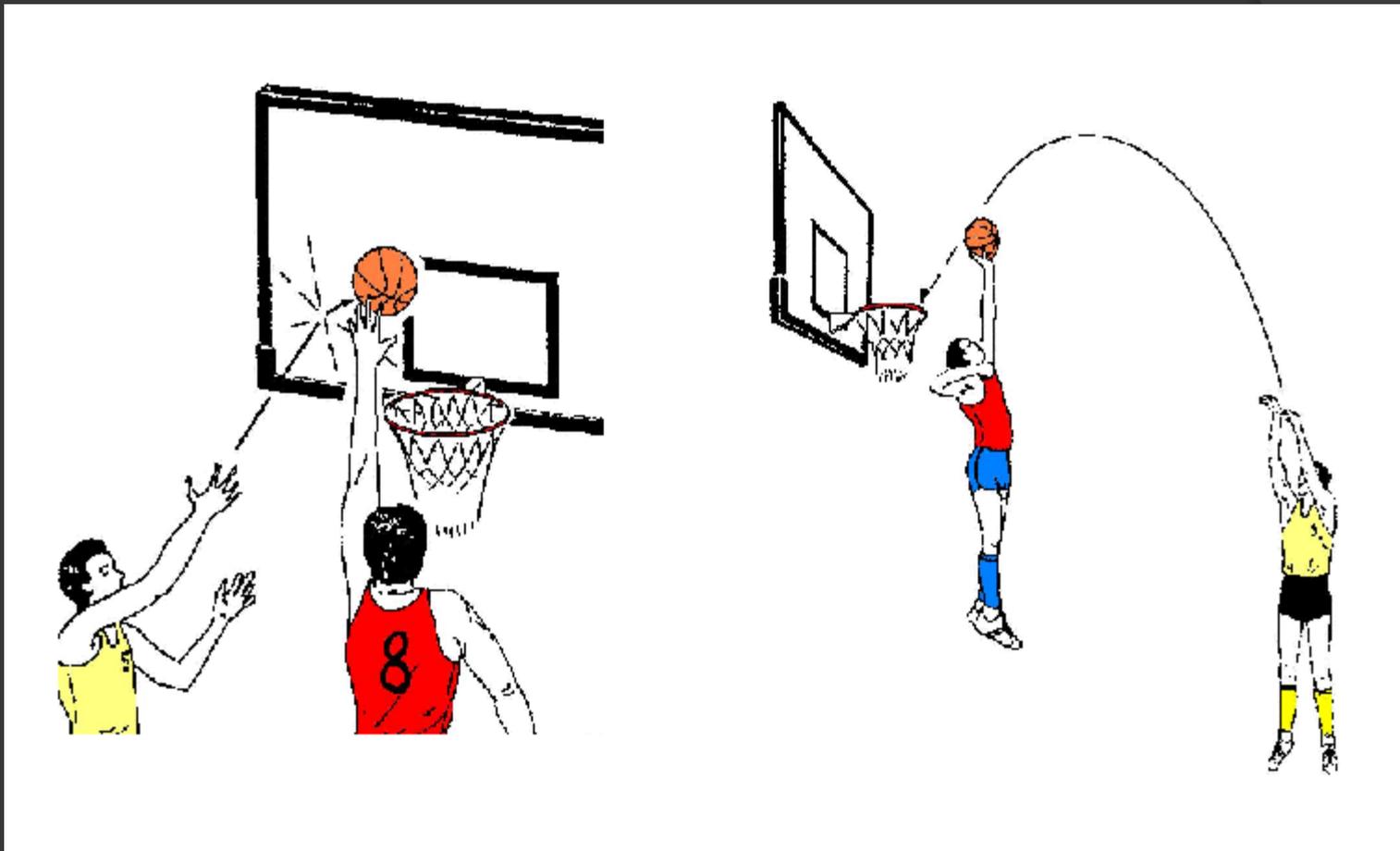


Le Ballon est touché	Par le défenseur	Action tolérée le ballon devient mort, si le ballon entre dans le panier, celui-ci ne compte pas!!!!	Violation 2 ou 3 points accordés				Action tolérée fin de la période
	Par l'attaquant		Violation le ballon est mort, si le ballon est dans le panier aucun point ne compte				

Le panier ou le panneau est touché	Par le défenseur	Action tolérée*	violation deux ou trois points accordés	Action tolérée*	Violation deux ou trois points accordés	Action tolérée
	Par l'attaquant	Action tolérée**	Violation le panier ne compte pas	Action tolérée**	Action tolérée 2 ou 3 pts accordés	

* Si un défenseur fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela empêche le ballon de pénétrer dans le panier. = violation 2 ou 3 pts accordés

** Si un attaquant fait vibrer le panneau ou le panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, il a fait pénétrer le ballon dans le panier. Le panier n'est pas accordé.

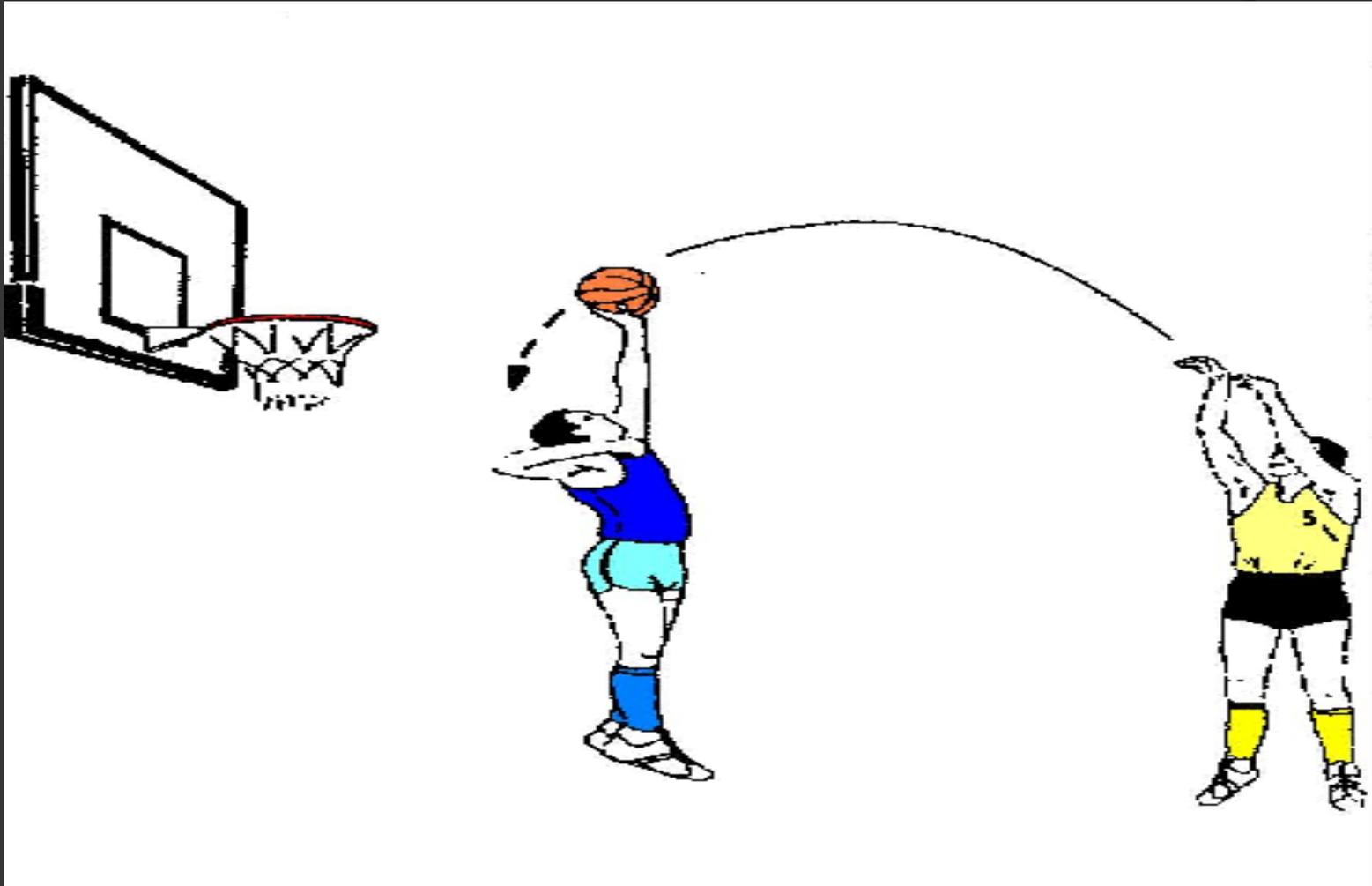


Ballon en
phase

descendante

=

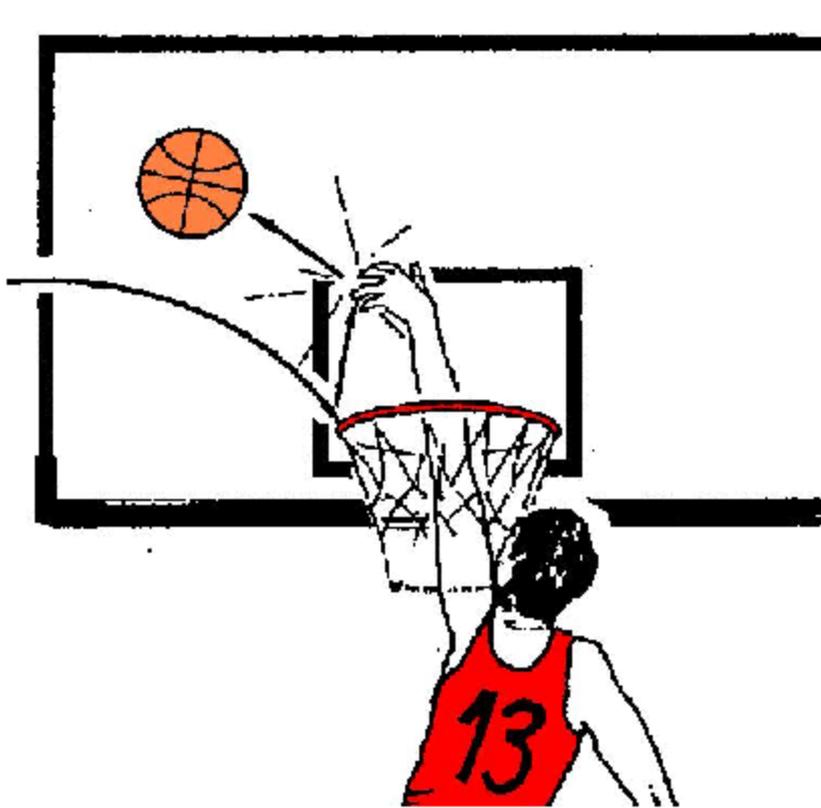
Violation



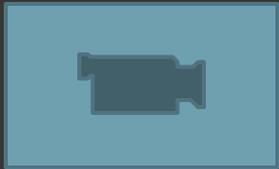
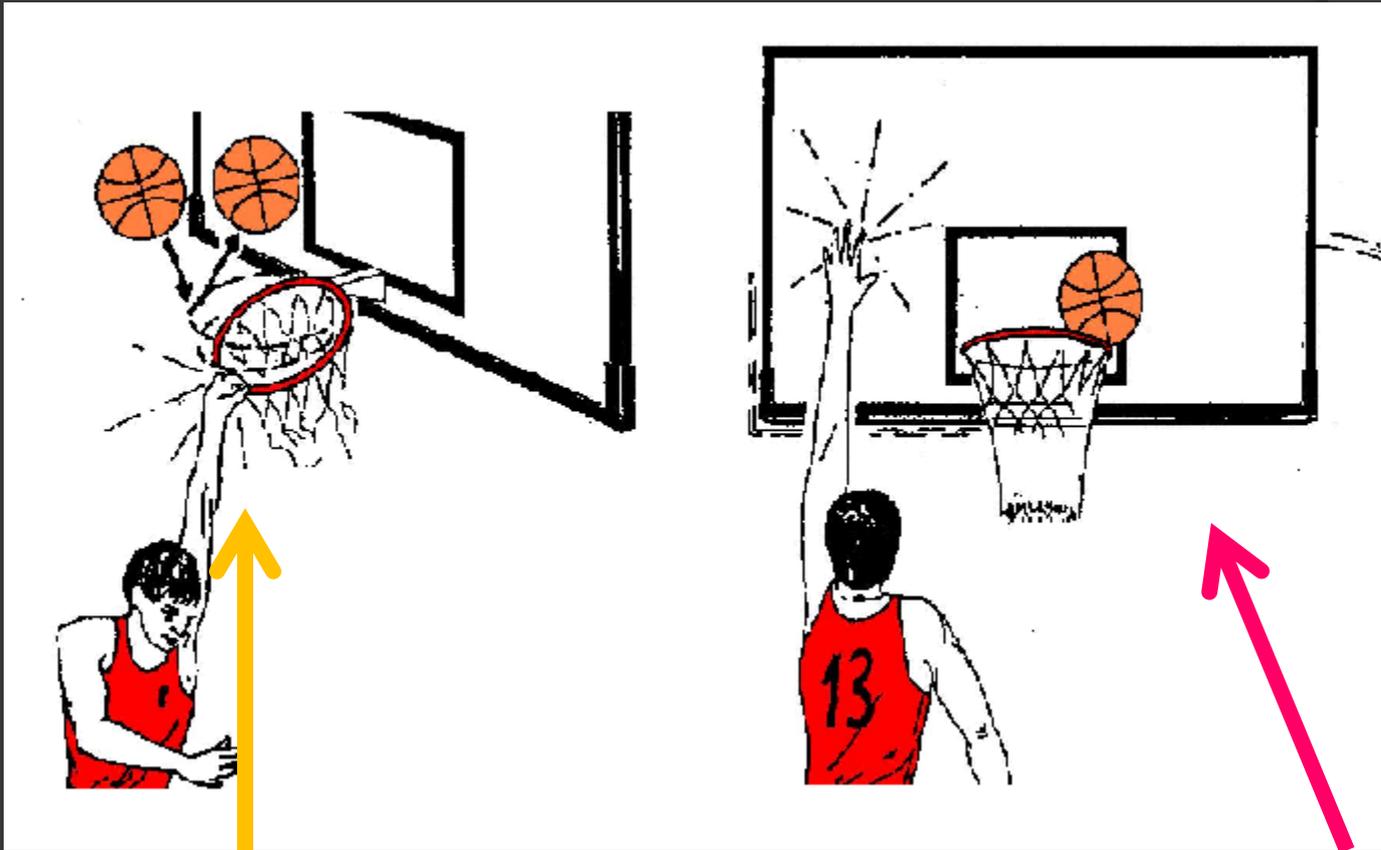
Ballon trop
court

=

JOUER



VIOLATION



Violation

Si d'après vous, il y a influence :

Violation