

Edition courte du règlement du Basketball 2006 cf. : Google : FIBA règlement officiel du basketball

1. Une **équipe** = 5 joueurs sur le terrain + 7 remplaçants
2. La balle touche l'arbitre : elle reste vivante.
3. **Balle tenue** plus de 5 sec. : Remise en jeu depuis l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau.
4. Un match/une rencontre se compose de 4 x 10 min de jeu + 2 min. d'intervalle après la 1^o et la 3^o pér., et un intervalle de 15 min. après la 2^o pér.
5. Le début d'une rencontre se fait par un « **entre-deux** »(balle lancée en l'air par l'arbitre) sans coup de sifflet.
6. Un panier compte 2 points, un coup de lancer franc réussi vaut 1 point et un panier depuis derrière la ligne de 3 points vaut 3 points.
7. Un **temps mort** dure toujours 1 min. Chaque équipe a droit à 2 temps-morts pour la première mi-temps du jeu et à 3 temps-morts pour la deuxième mi-temps!
8. « **Ballon tenu** » entre 2 joueurs se disputant la balle exige une remise en jeu pour l'équipe à laquelle est le tour d'avoir la remise en jeu. L'équipe qui fait la première remise en jeu à la place d'un «entre-deux» est celle qui n'a pas eu la balle après l'entre-deux de début.
9. Il y a 2 ou 3 arbitres plus les officiels (le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométrateur, l'opérateur de l'appareil des 24 sec.).
10. Après un tir au panier réussi l'arbitre ne siffle pas, mais il lève la main au-dessus de sa tête et indique avec ses doigts le nombre de points que le panier compte(un, deux ou trois points).
11. Règles des **3 sec.** : Ne pas rester plus de 3 sec. dans la zone adverse, sauf si le ballon est en train de voler vers le panier. **5 sec.** : Ne pas tenir le ballon plus de 5 sec. sans dribbler. **8 sec.** : Le ballon doit avoir franchi la médiane. **24 sec.** : L'équipe en possession du ballon doit avoir essayé de tirer au panier.
12. Après un **retour en zone** arrière il y a un coup de sifflet et une remise en jeu depuis la médiane derrière la ligne de touche dans n'importe quelle direction.
13. Une **violation** est une infraction du règlement qui est sifflée et sanctionnée par une remise en jeu pour les autres, mais qui n'est pas inscrite sur la feuille de marque (ex. : Jouer la balle délibérément du pied ou du poing.).
Une faute est plus grave et est inscrite sur la feuille de marque.
On différencie entre **faute personnelle** (=contact physique trop fort), **faute technique** (= ne pas se comporter correctement, p.ex. : ne pas lever la main quand l'arbitre le demande), **faute antisportive** : de gros mots, frapper la balle ou l'adversaire, p.ex. ; **faute disqualifiante** : p.ex : traiter l'arbitre avec des gros mots ; le joueur doit rentrer au vestiaire !
Double faute : inscription de la faute + remise en jeu (« entre-deux »).
14. Les **fautes techniques** sont sanctionnées par un lancer franc plus une remise en jeu à la hauteur de la médiane.
15. Lorsqu'une équipe a dépassé le nombre de **4 fautes d'équipe**, il y aura à chaque nouvelle faute d'équipe 2 tirs de lancers francs, à moins que le joueur en question soit en possession du ballon et vienne de commettre une faute personnelle. Dans ce cas : remise en jeu depuis derrière la touche. Un joueur qui a commis **5 fautes de joueur** est exclu du jeu et peut être remplacé.
16. Les fautes peuvent – selon le cas – être sanctionnées par des lancers francs. Dans ce cas les joueurs doivent se répartir autour de la zone en se répartissant des deux côtés de la « bouteille » : 1 déf., un attaquant, 1 déf. d'un côté et de l'autre côté : un déf. et un attaquant ; le 3^o att. est le lanceur.