

REGLE QUATRE - REGLES DE JEU

Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations

8.1 La rencontre doit consister en 4 **quart-temps** de 10 minutes.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent encore en 2 mi-temps de 20 minutes. La durée de l'intervalle peut être limitée à 10 minutes.

Les règles de temps-morts sont les mêmes (art.18).

La règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7^{ème} faute d'équipe dans la mi-temps (art.41).

Se référer également aux règlements sportifs de la compétition concernée.

8.2 Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

8.3 Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre **le premier et le second quart-temps** (première mi-temps), entre **le troisième et le quatrième quart-temps** (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

8.4 Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes à la mi-temps.

8.5 Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre,
- Lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin **du quart-temps**.

Un intervalle de jeu prend fin :

- Au commencement **du premier quart-temps** lorsque le ballon quitte les mains du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial,
- Au commencement de toutes les autres **quart-temps** lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

8.6 Si le score est à égalité à l'expiration du la quatrième **quart-temps**, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.

8.7 Si le score agrégé des deux rencontres d'un match joué en système de compétition avec total des points de la série des rencontres aller et retour est une égalité à l'issue du match retour, la rencontre retour continuera avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaires pour casser l'égalité.

8.8 Si une faute est commise lorsque ou juste avant que le signal du chronomètre signalant la fin d'un **quart-temps** retentisse, tout lancer-franc éventuel doit être tenté après la fin **du quart-temps**.

8.9 Si une prolongation résultant de ces lancers-francs est nécessaire, alors toutes les fautes commises après la fin du **quart-temps** doivent être considérées comme ayant été commises pendant un intervalle de jeu et les lancers-francs doivent être exécutés avant le commencement de la prolongation.