

**Joueurs** : Une équipe comprend 10 joueurs au maximum dont 5 sur le terrain.

**Engagement** : Après un panier, l'équipe adverse effectue l'engagement derrière la ligne de fond.

**Dribble** : Si le joueur veut avancer avec la balle, il doit obligatoirement la faire rebondir d'une seule main. Il peut changer de main pendant ce dribble.

**Marcher** : Pour s'arrêter, le joueur porteur du ballon dispose de 2 temps. Il peut également pivoter autour d'un pied qui reste au sol.

**5 secondes** : Le joueur a 5 secondes pour mettre la balle en jeu et également pour effectuer une passe ou un tir s'il est étroitement marqué.

**Sortie** : Un joueur est hors-jeu lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain. Le ballon sort dès qu'il est en contact avec le sol sur ou en dehors des lignes du terrain. Après une sortie en touche, la remise en jeu se fait à l'extérieur du terrain ( derrière la ligne ), à l'endroit le plus proche de l'action.

**Retour en zone** : Quand le ballon passe la ligne médiane, il ne peut plus revenir en arrière de cette ligne tant que la balle reste sous le contrôle des attaquants.

**3 secondes dans la raquette** : Un attaquant ne peut rester plus de 3 secondes avec ou sans ballon dans la raquette près du panier adverse. Un tir interrompt ce décompte.

**Entre deux** : Un défenseur peut disputer le ballon dans les mains d'un attaquant. Si l'issue est incertaine, l'arbitre fait procéder à un entre-deux qui arrête le jeu. L'arbitre lance la balle entre les 2 joueurs qui tentent de pousser la balle vers leurs partenaires.

**Contact** : Tout contact volontaire ou non est interdit.

**Lancer-franc** : Quand un tireur subit une faute, il bénéficie de lancers-francs. Il en obtient 2 pour un tir à 2 points, 3 pour un tir à 3 points.

**Faute** : Après une faute, la remise en jeu se fait à l'extérieur du terrain ( derrière la ligne ), à l'endroit le plus proche de l'action.

**Changements** : Chacun des 10 joueurs peut entrer et sortir plusieurs fois pendant le match. Les changements ont lieu pendant un arrêt de jeu.

