Fédération Internationale de Basketball

FIBA

We Are Basketball

International Basketball Federation

REGLEMENT OFFICIEL DE BASKETBALL

Version Française

Basée sur la version FIBA du 28 janvier 2019

Approuvé par

le Bureau Central de la FIBA

Mies, Suisse, 16 juin 2018

Traduction française : FFBB

En vigueur à compter de la saison 2018-2019

(à compter du 1er octobre 2018 pour les compétitions FIBA)

Version avec

Modifications 2018 en surligné jaune

Cette version française contient des notes, dans un encadré vert, renvoyant aux règlements spécifiques de la FFBB quand les règles sont appliquées différemment dans des championnats sur le territoire français.

Lien vers sommaire

AVERTISSEMENT

Cette version du règlement officiel de Basketball en langue française est une traduction par la Fédération Française de Basketball du règlement officiel du Basketball 2018 de la FIBA.

Elle ne saurait suppléer la version anglaise de la FIBA qui fera foi en cas de litige.

Note FFBB :
Quelques règles ne sont pas applicables en France, d'autres parfois adaptées pour la France et certaines applicables avec des restrictions éventuelles dans quelques championnats spécifiques.
Les informations sur l'application de la règle d'usage en France sont détaillées dans un cadre vert de ce type au bas des articles concernés.

TABLE DES MATIERES

REGLE UN – LA RENCONTRE 6

ART. 1 DEFINITIONS 6

REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT 6

ART. 2 LE TERRAIN DE JEU 6
ART. 3 EQUIPEMENT 11

REGLE TROIS - LES EQUIPES 13

ART. 4 LES EQUIPES 13
ART. 5 JOUEURS : BLESSURES 15
ART. 6 CAPITAINE : FONCTIONS ET POUVOIRS 16
ART. 7 ENTRAINEURS : FONCTIONS ET POUVOIRS 16

REGLE QUATRE - REGLES DE JEU 18

ART. 8 TEMPS DE JEU, SCORE NUL ET PROLONGATIONS 18
ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE 19
ART. 10 STATUTS DU BALLON 19
ART. 11 POSITION D'UN JOUEUR ET D'UN ARBITRE 20
ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE 20
ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON 22
ART. 14 CONTROLE DU BALLON 22
ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR 23
ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR 24
ART. 17 REMISE EN JEU 25
ART. 18 TEMPS-MORT 27
ART. 19 REMPLACEMENT 29
ART. 20 RENCONTRE PERDUE PAR FORFAIT 31
ART. 21 RENCONTRE PERDUE PAR DEFAUT 31

REGLE CINQ - VIOLATIONS 32

ART. 22 VIOLATIONS 32
ART. 23 JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN 32
ART. 24 DRIBBLE 32
ART. 25 LE MARCHER 33
ART. 26 3 SECONDES 34
ART. 27 JOUEUR ETROITEMENT MARQUE 34
ART. 28 8 SECONDES 35
ART. 29 24 SECONDES 35
ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE 39
ART. 31 « GOALTENDING » ET INTERVENTION ILLEGALE 40

REGLE SIX - FAUTES 42

ART. 32 FAUTES 42
ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX 42
ART. 34 FAUTE PERSONNELLE 47
ART. 35 DOUBLE FAUTE 48
ART. 36 FAUTE TECHNIQUE 48

ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE 50
ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE 51
ART. 39 BAGARRE 53

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES 54

ART. 40 5 FAUTES D'UN JOUEUR 54
ART. 41 SANCTION DE FAUTES D'EQUIPE 54
ART. 42 SITUATIONS SPECIALES 55
ART. 43 LANCERS-FRANCS 55
ART. 44 ERREURS RECTIFIABLES 57

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS 59

ART. 45 ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE ET COMMISSAIRE 59
ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS 59
ART. 47 LES ARBITRES : DEVOIRS ET POUVOIRS 62
ART. 48 MARQUEUR ET AIDE MARQUEUR : DEVOIRS 63
ART. 49 CHRONOMETREUR : DEVOIRS 64
ART. 50 L'OPERATEUR DU CHRONOMETRE DES TIRS : DEVOIRS 65

A - SIGNAUX DES ARBITRES 67

B - LA FEUILLE DE MARQUE 76

C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION 85

D - CLASSEMENT DES EQUIPES 86

E - TEMPS-MORTS MEDIA 96

INDEX DU REGLEMENT 98

TABLE DES FIGURES

FIGURE 1 – TERRAIN DE JEU REGLEMENTAIRE 8
FIGURE 2 – ZONE RESTRICTIVE 9
FIGURE 3 – ZONES DE PANIER A 2 OU 3 POINTS 10
FIGURE 4 – LA TABLE DE MARQUE ET LES SIEGES DES REMPLAÇANTS 10
FIGURE 5 – PRINCIPE DU CYLINDRE 42
FIGURE 6 – POSITION DES JOUEURS PENDANT LES LANCERS-FRANCS 56
FIGURE 7 – SIGNAUX DES ARBITRES 75
FIGURE 8 – LA FEUILLE DE MARQUE 76
FIGURE 9 – EN-TETE DE LA FEUILLE DE MARQUE 77
FIGURE 10 – EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (AVANT LA RENCONTRE) 78
FIGURE 11 – EQUIPES SUR LA FEUILLE DE MARQUE (APRES LA RENCONTRE) 78
FIGURE 12 – PROGRESSION DU SCORE 83
FIGURE 13 –TOTALISATION 84
FIGURE 14 – PARTIE INFERIEURE DE LA FEUILLE DE MARQUE 84

Tout au long de ce texte du “Règlement officiel de Basketball”, toute référence à l’entraîneur, au joueur, à l’arbitre etc. exprimée au genre masculin doit, évidemment, être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité.

REGLE UN – LA RENCONTRE

Art. 1 Définitions

1.1 La rencontre de basketball

Une rencontre de Basketball se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L’objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l’adversaire et d’empêcher l’autre équipe de marquer.

Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s’il y en a un.

1.2 Le panier : son propre panier et celui de l’adversaire

Le panier attaqué par une équipe est le panier de l’adversaire et le panier défendu par une équipe est son propre panier.

1.3 Vainqueur d'une rencontre

Une rencontre est gagnée par l’équipe qui a marqué le plus grand nombre de points au score à l’expiration du temps de jeu.

REGLE DEUX - TERRAIN DE JEU ET EQUIPEMENT

Art. 2 Le terrain de jeu

2.1 Le terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1) aux dimensions de 28 mètres de long sur 15 mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain.

2.2 Zone arrière

La zone arrière d’une équipe est constituée de son propre panier, de la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

2.3 Zone avant

La zone avant d’une équipe est constituée du panier de l’adversaire, de la face interne du panneau de l’adversaire ainsi que de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panneau de l’adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l’adversaire.

2.4 **Les lignes**

Toutes les lignes doivent être tracées en blanc ou d'une autre couleur contrastée, Elles doivent avoir une largeur de 5 centimètres et doivent être clairement visibles.

2.4.1 Lignes délimitant le terrain de jeu

Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes consistant en lignes de fond et en lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Aucun obstacle, y compris les coaches, assistant coaches, remplaçants joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation assis sur le banc d'équipe, ne doit être à moins de deux (2) mètres du terrain de jeu.

2.4.2 Ligne médiane, cercle central et demi-cercles

La ligne médiane doit être tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le milieu des lignes de touche. Elle est prolongée de quinze (15) cm au-delà de chaque ligne de touche. La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Le cercle central doit être tracé au centre du terrain et avoir un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence.

Les demi-cercles doivent être tracés sur le terrain, d'un rayon de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence et leur centre doit se situer au milieu des lignes de lancer-franc (Figure 2).

2.4.3 Lignes de lancer-franc, zones restrictives et places de rebond pour lancer-franc.

La ligne de lancer-franc doit être tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur est à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle mesure 3,60 m de long. Son milieu est situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des 2 lignes de fond.

Les zones restrictives sont les zones rectangulaires marquées sur le terrain, délimitées par les lignes de fond, les lignes de lancer-franc prolongées et les lignes partant des lignes de fond – leur bord extérieur se situe à 2,45 m du point central des lignes de fond – et se terminant sur le bord extérieur du prolongement de la ligne de lancer-francs. Ces lignes, à l'exclusion de la ligne de fond, font partie de la zone restrictive.

Des places de rebond pour les lancers-francs, réservées aux joueurs lors des lancers-francs, doivent être tracées conformément à la Figure 2.

2.4.4 Zone de panier à 3 points

La zone du panier à 3 points d'une équipe (Figure 1 et Figure 3) est toute la zone du terrain de jeu à l'exception de la zone près du panier de l'adversaire délimitée par et comprenant :

- Les 2 lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond et perpendiculaires à celle-ci à une distance de quatre-vingt-dix centimètres (0,90 m) des lignes de touche,
- Un demi-cercle de 6,75 m de rayon extérieur, distance mesurée à partir de la projection au sol du centre exact du panier de l'adversaire. Ce point se trouve à 1,575 m du milieu de la ligne de fond, mesure prise du bord intérieur de cette ligne. Le demi-cercle rejoint les lignes parallèles.

La ligne à trois points ne fait pas partie de la zone de panier à 3 points.

Note FFBB : En France, une ligne de tir à 3 points doit être tracée en pointillé à 6,25 m en plus de la ligne pleine tracée à 6,75 m. Cette ligne doit servir pour les tirs à 3 points dans les catégories de compétition U 15 et moins (sauf championnats de France Nationaux U15, TIC et TIL).

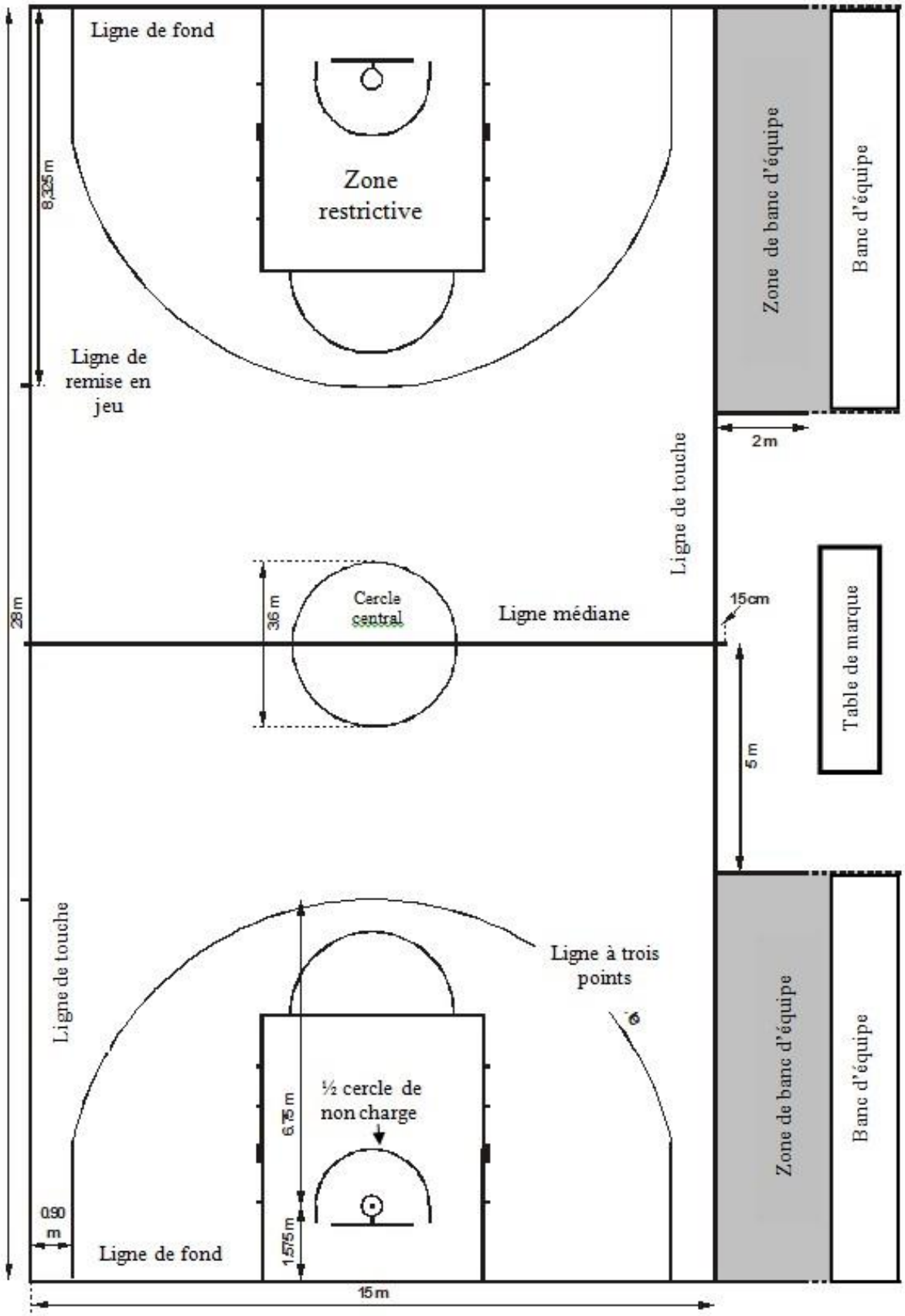


Figure 1 – Terrain de jeu réglementaire

2.4.5 Les zones des bancs d'équipe

Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme dans la figure 1.

Il doit y avoir 16 sièges disponibles dans chaque zone de banc d'équipe pour entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs.

Toutes autre personne doit être à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe.

2.4.6 Lignes de remise en jeu

Les 2 lignes de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne de la ligne de fond la plus proche.

2.4.7 Zones des demi-cercles de non-charge

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

- Un demi-cercle d'un rayon d'1,25 m, mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord intérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord intérieur se situe à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond.

Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux.

Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

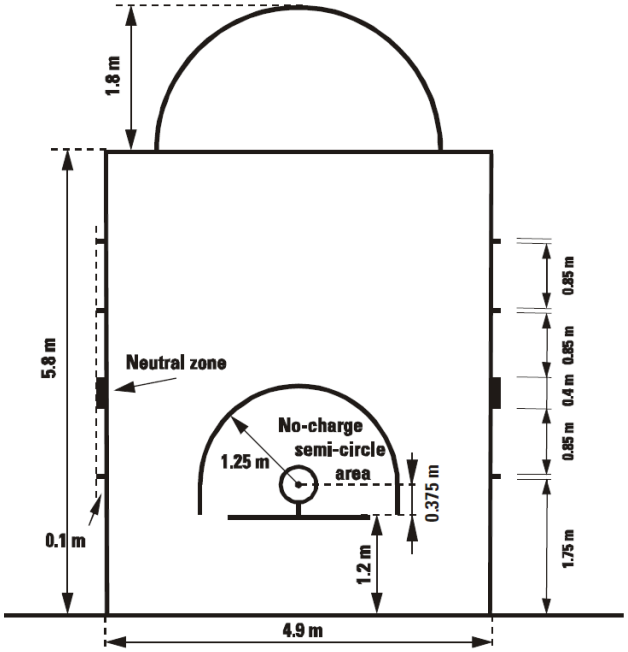


Figure 2 – Zone restrictive

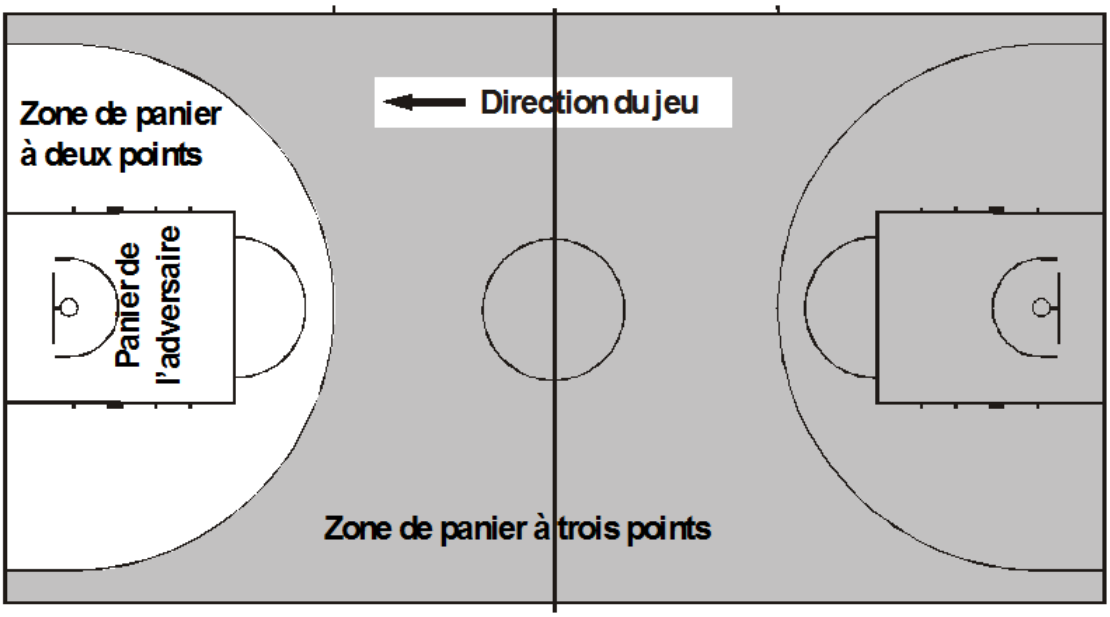


Figure 3 – Zones de panier à 2 ou 3 points

2.5 Position de la table de marque et des sièges des remplaçants

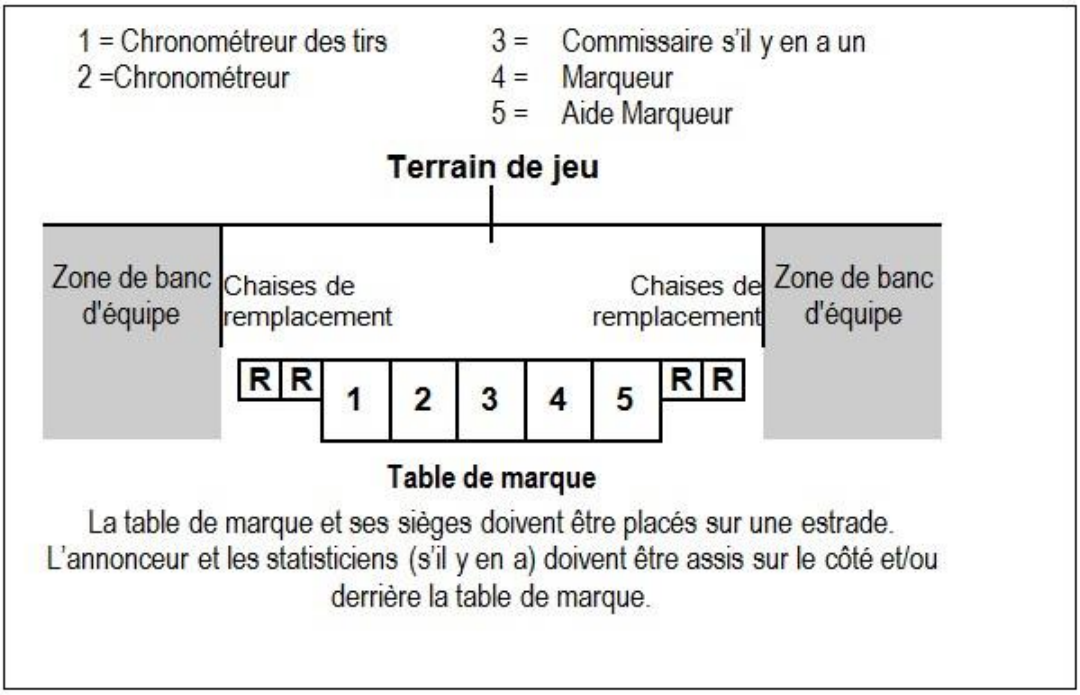


Figure 4 – La table de marque et les sièges des remplaçants

Art. 3 Equipement

L'équipement suivant doit être exigé :

- Modules support des paniers comprenant :
  - Panneaux,
  - Paniers, y compris les anneaux (avec déclenchement sous tension) et filets,
  - Structures supportant les panneaux y compris le capitonnage.
- Ballons
- Chronomètre de jeu
- Tableau de marque
- Chronomètre de tir
- Chronomètre des temps-morts ou appareil (visible) approprié (mais différent du chronomètre de jeu) pour mesurer les temps-morts
- 2 signaux sonores séparés, distincts et différents, à la sonorité puissante, affectés l'un et l'autre :
  - Au chronométreur de tir,
  - Au marqueur et au chronométreur
- Feuille de marque
- Plaquettes pour fautes de joueur
- Signaux pour faute d'équipe
- Flèche de possession alternée
- Surface de jeu
- Terrain de jeu
- Eclairage approprié

Pour une description plus détaillée de l'équipement de basketball, voir l'annexe sur l'équipement.

REGLE TROIS - LES EQUIPES

Art. 4 Les équipes

4.1 Définition

4.1.1 Un membre d'équipe a le droit de jouer lorsqu'il est autorisé à jouer pour une équipe en conformité avec les règlements (y compris la réglementation régissant la limite d'âge) de l'instance organisatrice de la compétition.

4.1.2 Un membre d'équipe est autorisé à jouer lorsque son nom est inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre et aussi longtemps qu'il n'a pas été disqualifié ou n'a pas commis 5 fautes.

4.1.3 Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est :

- Un joueur lorsqu'il est sur le terrain de jeu et autorisé à jouer,
- Un remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain de jeu mais autorisé à jouer,
- Un joueur éliminé lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer,

4.1.4 Pendant un intervalle de jeu, tous les membres d'équipe autorisés à jouer sont considérés comme joueurs.

4.2 Règle

4.2.1 Chaque équipe est composée de :

- Pas plus de 12 membres de l'équipe autorisés à jouer, incluant le capitaine,
- Un entraîneur et, si une équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- Un maximum de 7 membres accompagnant la délégation ayant des responsabilités spéciales tels que : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète etc… qui doivent rester assis sur le banc d'équipe.

4.2.2 Pendant le temps de jeu, 5 membres de l'équipe doivent être sur le terrain de jeu et peuvent être remplacés.

4.2.3 Un remplaçant devient joueur et un joueur devient remplaçant lorsque :

- L'arbitre fait signe au remplaçant de pénétrer sur le terrain de jeu,
- Pendant un temps-mort ou un intervalle de jeu, le remplaçant demande un remplacement au marqueur.

4.3 Tenues

4.3.1 La tenue des membres de l'équipe se compose de :

- Maillots d'une même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des shorts. Si les maillots ont des manches, celles-ci doivent se terminer au-dessus du coude. Les manches longues ne sont pas permises.
  Tous les joueurs doivent rentrer leur maillot dans le short pendant le jeu. Les tenues " tout en un " sont autorisées.
  Il n'est pas permis de porter un tee-shirt sous le maillot quel qu'en soit le style.
- Shorts de la même couleur dominante devant et derrière, identique à celle des maillots. Le short doit se terminer au-dessus du genou.

- Des chaussettes de la même couleur dominante pour tous les membres de l'équipe. Les chaussettes doivent être visibles.

4.3.2 Chaque membre d'équipe doit porter un maillot numéroté devant et derrière avec des chiffres pleins, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles et :

- Ceux qui sont dans le dos doivent avoir une hauteur d'au moins 20 cm,
- Ceux qui sont sur le devant doivent avoir une hauteur d'au moins 10 cm,
- Les chiffres ne doivent pas avoir moins de 2 cm de largeur,
- Les équipes peuvent seulement utiliser des numéros entre 1 à 99, ou 0 et 00.
- Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros,
- Toute publicité ou tout logo doit être à au moins 5 cm des numéros.

4.3.3 Les équipes doivent avoir au minimum 2 jeux de maillots :

- L'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit revêtir des maillots de couleur claire (de préférence blancs),
- La seconde équipe nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des maillots de couleur foncée,
- Cependant, si les 2 équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent inter changer la couleur de leurs maillots.

4.4 Autres équipements

4.4.1 Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au jeu. Tout équipement conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre façon, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.

4.4.2 Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

- Ne sont pas permis :
  - Les protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,
  - Les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
  - Les accessoires de cheveux et les bijoux,
- Sont permis :
  - Les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient suffisamment capitonnées.
  - Des manchettes de compression de bras ou jambe.
  - Les couvre-tête. Ces accessoires ne peuvent couvrir - même partiellement - aucune partie du visage (ni les yeux, ni le nez, ni les lèvres, …) et ne peuvent pas être dangereux ni pour le joueur/la joueuse qui le porte, ni pour les autres joueurs/joueuses de l'équipe. Ils ne peuvent comporter aucun système d'ouverture/fermeture autour du visage ou du cou. Aucun élément ne peut dépasser de sa surface.
  - Les genouillères si elles sont convenablement couvertes,
  - Les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
  - Les protections de dents incolores et transparentes,
  - Les lunettes si elles ne présentent aucun danger pour les autres joueurs,
  - Les bandeaux de poignet ou de tête d'une largeur maximum de 10 cm.
  - Les bandages pour les bras, épaules, jambes, etc.
  - Les chevillières.

Tous les joueurs de l'équipe doivent avoir tous leurs manchettes de compression de bras et jambe, couvre tête, bandeau de tête ou de poignet et bandages de la même couleur unie.

Note FFBB : En France, cette règle d'obligation d'uniformité de couleur de tous les accessoires de tous les joueurs de l'équipe ne s'applique qu'aux championnats de haut-niveau : Jeep Elite, Pro B, NM1 et LFB (hors LF2).
Une tolérance sur la couleur des accessoires est acceptée dans les autres divisions sur l'ensemble du territoire.
Par ailleurs une tolérance est également apportée sur la couleur des shorts qui peut être différente de celle des maillots dans les championnats autres que ceux de haut-niveau cités ci-dessus, avec préconisation pour la même couleur de maillot et de short.

S'agissant des accessoires couvrant la tête, ceux-ci sont considérés par la Fédération comme « inappropriés au jeu » sont donc interdits et le joueur ne doit pas être autorisé à participer à la rencontre au même titre que s'il porte l'un des équipements suivants :

- **« Protections, casques, armatures ou moulures pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouverte d'un capitonnage mou,**
- **Objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),**
- **Accessoires de cheveux et les bijoux ».**

4.4.3 Pendant la rencontre, un joueur peut porter des chaussures de n'importe quelle combinaison couleur pour autant que la chaussure droite et la gauche correspondent. Aucune lumière clignotante, ni matériaux réfléchissants ni autres ornements ne sont permis.

4.4.4 Lors d'une rencontre, les joueurs ne sont pas autorisés à exposer sur leur corps ou dans leurs cheveux (ou ailleurs) tout nom, marque ou logo publicitaire, caritatif ou autre signe particulier.

4.4.5 Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ce règlement doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique de la FIBA.

Art. 5 Joueurs : blessures

5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

5.4 Les entraineurs, entraineurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.

5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

5.7 Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.

5.8 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent

Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs

6.1 Le capitaine (CAP) est un joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain de jeu. Il peut s'adresser aux arbitres de manière courtoise pendant le jeu pour obtenir des informations seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre arrêté.

6.2 Le capitaine doit informer le crew chief pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre si son équipe conteste le résultat de la rencontre et signer la feuille de marque dans la colonne marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs

7.1 40 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.

7.2 10 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Il indique en même temps les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

7.3 Les entraineurs, entraineurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et les membres accompagnant la délégation sont les seules personnes autorisées à s'assoir sur le banc de l'équipe et à demeurer dans leur zone de banc d'équipe. Pendant le temps de jeu, tous les remplaçants, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation doivent rester assis.

7.4 L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint peuvent se rendre à la table de marque pour obtenir des informations statistiques mais seulement lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

7.5 L'entraineur peut communiquer de façon courtoise avec les arbitres pendant la rencontre pour obtenir une information seulement lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté.

7.6 Soit l'entraîneur ou bien l'entraineur adjoint, mais uniquement l'un des deux, est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment. Ils peuvent s'adresser verbalement aux

joueurs pendant le jeu pourvu qu'ils demeurent à l'intérieur de leur zone de banc d'équipe. L'entraineur-adjoint ne doit pas communiquer avec les arbitres.

7.7 S'il y a un entraîneur-adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le commencement de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera les fonctions et les pouvoirs de l'entraîneur si, pour une raison quelconque, ce dernier ne peut pas continuer.

7.8 Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu, l'entraîneur doit informer un arbitre du numéro du joueur qui remplira les fonctions de capitaine sur le terrain de jeu.

7.9 Le capitaine peut remplir la fonction de joueur-entraîneur s'il n'y a pas d'entraîneur ou si l'entraîneur ne peut pas continuer et s'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque (ou que ce dernier ne peut pas continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu, il peut continuer à remplir la fonction d'entraîneur. Cependant, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer la fonction d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine peut le remplacer comme entraîneur.

7.10 L'entraîneur doit désigner le tireur de lancer-franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer-franc n'est pas déterminé par le règlement.

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 7ème 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.

Art. 9 Commencement et fin de quart-temps, de prolongation ou de rencontre

9.1 Le premier quart-temps commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief lors du lancer de l'entre-deux initial.

9.2 Tous les autres quart-temps commencent lorsque le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

9.3 La rencontre ne peut pas commencer si l'une des équipes n'est pas présente sur le terrain de jeu avec 5 joueurs prêts à jouer.

9.4 Pour toutes les rencontres, l'équipe nommée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir son banc d'équipe et son propre panier du côté gauche de la table de marque, faisant face au terrain de jeu.

9.5 Cependant, si les 2 équipes sont d'accord, elles peuvent interchanger les bancs d'équipe et/ou les paniers.

9.6 Avant le premier et le troisième quart-temps, les équipes sont autorisées à s'échauffer dans la moitié du terrain de jeu dans laquelle est situé le panier de leur adversaire.

9.7 Les équipes doivent changer de panier pour la seconde mi-temps.

9.8 Dans toutes les prolongations, les équipes doivent continuer à jouer vers le même panier que celui du quatrième quart-temps.

9.9 Un quart-temps, une prolongation ou une rencontre doivent prendre fin lorsque le signal sonore du chronomètre signalant la fin du temps de jeu retentit. Lorsque le panneau est équipé d'un signal lumineux autour de son périmètre, la lumière devient prioritaire sur le signal sonore de fin de temps de jeu.

Art. 10 Statuts du ballon

10.1 **Le ballon peut être vivant ou mort.**

10.2 **Le ballon devient vivant lorsque :**

- Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la ou les main(s) du crew chief,
- Lors d'un lancer-franc, il est à la disposition du tireur de lancer-franc,
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

10.3 **Le ballon devient mort lorsque :**

- Tout panier du terrain ou lancer-franc est réussi,
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui doit être suivi par :
  - D'autre(s) lancer(s) francs,
  - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin du quart-temps,
- Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
- Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que :
  Un arbitre a sifflé,
  Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps,

Le signal de du chronomètre des tirs a retenti.

10.4 **Le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :**

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
  Un arbitre a sifflé,
  Le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du quart-temps,
  Le signal du chronomètre des tirs retentit.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer-franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer-franc,
- Le ballon est contrôlé par un joueur en action de tir au panier qui termine son tir dans un mouvement continu ayant commencé avant qu'une faute soit sifflée à un joueur adverse ou toute personne autorisée à s'assoir sur le banc de l'équipe adverse.
- Cette disposition ne s'applique pas et le panier ne doit pas compter si :
  Après qu'un arbitre a sifflé et qu'une action de tir complètement nouvelle est effectuée,
  Pendant le mouvement continu du joueur dans l'action de tir, le signal du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps ou le signal du chronomètre des tirs retentit.

Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre

11.1 La position d'un joueur

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des 3 points, la ligne de lancer-franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

11.2 La position d'un arbitre

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

Art. 12 Entre-deux et possession alternée

12.1 Définition de l'entre-deux

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires dans le cercle central au commencement du premier quart-temps.

12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.

12.2 Procédure de l'entre-deux

12.2.1 Chaque sauteur doit se tenir debout, les pieds dans la moitié du cercle central la plus proche de son propre panier avec un pied près de la ligne médiane.

12.2.2 Les coéquipiers ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.

12.2.3 L'arbitre devra alors lancer le ballon verticalement vers le haut entre les 2 adversaires à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.

12.2.4 Le ballon doit être frappé avec une ou les deux mains par l'un ou les deux sauteurs après qu'il a atteint son point culminant.

12.2.5 Aucun sauteur ne doit quitter sa position avant que le ballon ait été légalement frappé.

12.2.6 Aucun sauteur ne peut attraper ou frapper le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs ou le sol.

12.2.7 Si le ballon n'est pas frappé par au moins l'un des sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.

12.2.8 Les non-sauteurs ne doivent avoir aucune partie du corps sur ou au-dessus de la ligne du cercle (cylindre) avant que le ballon ait été frappé.

Une infraction aux Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 et 12.2.8 est une violation.

12.3 Situations d'entre-deux

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :
  Entre des lancers-francs
  Après un dernier tir lancers-francs suivis d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- Au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps.

12.4 Définition de la possession alternée

12.4.1 La possession alternée est une méthode pour rendre le ballon vivant par une remise en jeu plutôt que par un entre-deux,

12.4.2 La possession alternée :

- **Commence** lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour la remise en jeu,
- **Prend fin** lorsque :
  Le ballon touche un joueur ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
  L'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation.
  Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau lors d'une remise en jeu.

12.5 Procédure de la possession alternée

12.5.1 Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes doivent alterner la possession du ballon pour les remises en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite,

12.5.2 L'équipe qui n'a pas pris le contrôle du ballon vivant sur le terrain de jeu lors de l'entre-deux initial aura droit à la première possession alternée.

12.5.3 L'équipe qui avait droit à la possession alternée suivante à la fin de n'importe quel quart-temps ou prolongation, devra commencer le quart-temps ou la prolongation suivante par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne médiane faisant face à la table de marque sauf si d'autres lancers-francs et/ou possession doivent être exécutés.

12.5.4 L'équipe ayant droit à la possession alternée doit être indiquée par la flèche de possession alternée pointée vers le panier de l'adversaire. La direction de la flèche devra être inversée immédiatement après que la remise en jeu a pris fin.

12.5.5 Une violation par une équipe durant sa remise en jeu de possession alternée fera perdre à cette équipe le bénéfice de sa possession. La flèche de possession devra être immédiatement inversée pour indiquer que l'équipe adverse à l'équipe ayant commis la violation devra bénéficier de la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la situation d'entre-deux suivante. Le jeu doit alors reprendre en accordant le ballon à l'adversaire de l'équipe fautive pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu originelle.

12.5.6 Une faute commise par l'une des équipes :

- Avant le commencement de tout quart-temps ou toute prolongation autre que le premier quart-temps,
- Pendant la remise en jeu de possession alternée,

ne fait pas perdre le bénéfice de cette possession alternée à l'équipe qui a droit à la remise en jeu.

Art. 13 Comment jouer le ballon

13.1 Définition

Pendant le jeu, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s) et peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites de ce règlement.

13.2 Règle

13.2.1 Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, ni le frapper avec le poing.

13.2.2 Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

Une infraction à l'Art. 13.2 est une violation.

Art. 14 Contrôle du ballon

14.1 Définition

14.1.1 Le contrôle par une équipe commence lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant :

- En le tenant,
- En le dribblant ou
- En l'ayant à sa disposition.

14.1.2 Le contrôle d'équipe continue lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant,
- Le ballon est passé entre les co-équipiers.

14.1.3 Le contrôle d'équipe prend fin lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon,
- Le ballon devient mort,
- Le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier ou d'un lancer-franc.

Art. 15 Joueur en action de tir

15.1 Définition

15.1.1 Il y a tir au panier ou lancer-franc lorsqu'un joueur tient le ballon dans la ou les main (s) et le lance en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a claquette quand le ballon est tapé avec la ou les main(s) en direction du panier de l'adversaire.

Il y a smash lorsque le joueur fait pénétrer ou tente de faire pénétrer en force le ballon dans le panier de l'adversaire de haut en bas avec une ou deux mains.

Une claquette et un smash sont également considérés comme des tirs au panier.

15.1.2 L'action de tir :

- **Commence** lorsque le joueur débute le mouvement continu précédant normalement le lâcher du ballon et que, selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant, effectuant une claquette ou smashant le ballon vers le panier de l'adversaire,
- **Prend fin** lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.

Pendant son action de tir, il se peut que le joueur qui essaie de marquer ait son ou ses bras retenu(s) par un adversaire l'empêchant ainsi de marquer. Dans ce cas, il n'est pas essentiel que le ballon quitte la ou les main(s) du joueur.

Quand un joueur est en action de tir et qu'après avoir subi une faute il effectue une passe avec le ballon, il n'est plus considéré avoir été en action de tir.

Il n'y a aucun rapport entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.

15.1.3 Le mouvement continu de l'action de tir :

- Commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur et que le mouvement de tir, habituellement vers le haut, a commencé,
- Peut inclure le mouvement du ou des bras et/ou du corps du joueur dans sa tentative de tir au panier,
- Se termine lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur ou si une action de tir complètement nouvelle est effectuée.

Art. 16 Panier réussi et sa valeur

16.1 Définition

16.1.1 Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers entièrement.

16.1.2 Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de son volume se trouve à l'intérieur du panier et au-dessous du niveau de l'anneau.

16.2 Règle

16.2.1 Un panier est crédité pour l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon a pénétré. Sa valeur est la suivante :

- Un tir lâché d'un lancer-franc compte 1 point,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 2 points compte 2 points,
- Un tir lâché depuis la zone de panier à 3 points compte 3 points,
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un dernier lancer-franc et qu'il a été légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, le panier compte 2 points.

16.2.2 Si un joueur marque accidentellement un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, le panier compte 2 points et doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine en jeu de l'équipe adverse.

16.2.3 Si un joueur marque délibérément un panier depuis le terrain dans le panier de son équipe, c'est une violation et le panier ne compte pas.

16.2.4 Si un joueur fait passer le ballon complètement à travers le panier par dessous, c'est une violation.

16.2.5 Le chronomètre de jeu doit indiquer 0 :00,3 (3 dixièmes de seconde) ou plus pour qu'un joueur puisse prendre le contrôle du ballon lors d'une remise en jeu ou d'un rebond qui suit le dernier lancer-franc dans le but de tenter un panier. Si le chronomètre de jeu indique 0 :00,2 ou 0 :00,1, seul un panier marqué en effectuant une claquette ou en smashant le ballon directement sera valable.

Art. 17 Remise en jeu

17.1 Définition

17.1.1 Il y a remise en jeu lorsque le ballon est passé sur le terrain de jeu par un joueur se trouvant à l'extérieur des limites du terrain.

17.2 Procédure

17.2.1 Un arbitre doit donner le ballon ou le mettre à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Il peut aussi le lancer ou le faire rebondir à condition que :

- L'arbitre ne soit pas à plus de 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
- Le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct désigné par l'arbitre.

Note FFBB : En France, dans les championnats de jeunes jusqu'à la catégorie de compétition U15 inclus, pour favoriser le jeu rapide, l'arbitre ne doit pas remettre le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu, à moins qu'une faute soit sifflée ou qu'un remplacement ou un temps-mort ait été demandé. De même, aucun remplacement peut avoir lieu en zone arrière sauf si une faute a été commise ou si un temps-mort a été demandé.

17.2.2 Le joueur doit effectuer la remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou à l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

17.2.3 Au commencement de tout quart-temps ou toute prolongation autre que le premier quart-temps, la remise en jeu doit être effectuée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

Le joueur effectuant la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée, à l'opposé de la table de marque, et il doit être autorisé à passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain.

17.2.4 Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, et qu'un temps-mort est accordé à l'équipe bénéficiant de la possession du ballon dans sa zone arrière, l'entraineur de cette équipe a le droit de décider si le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe ou, en zone arrière, au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

17.2.5 A la suite d'une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant ou de l'équipe qui a droit au ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'infraction.

17.2.6 A la suite d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.7 A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point de remise en jeu dans la zone avant de cette équipe, à moins qu'établi autrement dans ces règles.

17.2.8 A la suite d'une bagarre, la remise en jeu qui suit doit être administrée conformément à l'Art.39.

17.2.9 Chaque fois que le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier ou le lancer-franc n'est pas valable, le jeu doit reprendre par une remise en jeu effectuée à hauteur de la ligne de lancer-franc prolongée.

17.2.10 A la suite d'un panier réussi du terrain ou d'un dernier lancer-franc réussi :

- Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer doit effectuer la remise en jeu depuis n'importe quel endroit, derrière la ligne de fond de son équipe.
  Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon ou l'a mis à la disposition d'un joueur pour effectuer la remise en jeu après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc réussi,
- Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et le ballon peut être passé entre des coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond mais le délai de 5 secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

17.3 Règle

17.3.1 Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas :

- Mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon,
- Pénétrer sur le terrain de jeu alors qu'il a le ballon dans la ou les mains,
- Faire en sorte que le ballon touche le sol hors des limites après qu'il a été lâché lors de la remise en jeu,
- Toucher le ballon sur le terrain de jeu avant qu'il ait touché un autre joueur,
- Faire en sorte que le ballon pénètre directement dans le panier,
- Se déplacer latéralement depuis le point indiqué pour la remise en jeu sur une distance totale excédant plus d'un mètre dans une ou les deux directions avant de lâcher le ballon.
- Il est toutefois permis au joueur de se déplacer vers l'arrière, aussi loin que les conditions le permettent.

17.3.2 Pendant la remise en jeu les autres joueurs ne doivent pas :

- Avoir une partie quelconque du corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- Se tenir à moins d'1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu lorsque l'espace de remise en jeu entre la ligne de touche et le premier obstacle hors du terrain est inférieur à 2 mètres.

17.3.3 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou lors d'une prolongation, et qu'il y a une remise en jeu, l'arbitre doit utiliser le signal de dépassement illégal de la ligne de touche ce qui consititue un avertissement lors l'administration de la remise en jeu.

Si un joueur défenseur :

- Déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche pour gêner la remise en jeu ou,
- Se place à moins d'un mètre du joueur effectuant la remise en jeu alors que l'espace pour effectuer la remise en jeu de la remise est inférieur à 2 mètres,
- c'est une violation et cela doit conduire à une faute technique.

Une infraction à l'Art. 17.3 est une violation.

17.4 Sanction

Le ballon est donné aux adversaires pour une remise en jeu depuis le point de la remise en jeu initiale.

Art. 18 Temps-mort

18.1 Définition

Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint.

18.2 Règle

18.2.1 Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

18.2.2 Un temps-mort peut être accordé pendant une occasion de temps-mort.

18.2.3 Une occasion de temps-mort commence lorsque :

- Pour les deux équipes le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes le ballon devient mort à la suite du dernier lancer-franc réussi,
- Un panier est réussi, seulement pour l'équipe adverse de celle qui a marqué le panier.

18.2.4 Une occasion de temps-mort prend fin lorsque le ballon est à la disposition du joueur pour une remise en jeu ou un premier lancer-franc.

18.2.5 Chaque équipe peut bénéficier de :

- 2 temps-morts pendant la première mi-temps,
- 3 temps-morts pendant la seconde mi-temps, avec un maximum de 2 de ces temps morts à prendre quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps,
- 1 temps-mort pendant chaque prolongation.

18.2.6 Les temps-morts non utilisés ne peuvent pas être reportés à la mi-temps ou à la prolongation suivante.

18.2.7 Un temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier à moins que le temps-mort soit accordé à la suite d'un panier réussi du terrain par les adversaires et sans qu'aucune infraction n'ait été sifflée.

18.2.8 Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps ou chaque prolongation à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

18.3 Procédure

18.3.1 Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort. Il doit, pour cela, établir un contact visuel avec le marqueur ou se rendre à la table de marque et demander clairement un temps-mort en faisant avec ses mains, le signe conventionnel approprié.

18.3.2 Une demande de temps-mort peut être retirée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

18.3.3 La période de temps-mort :

- Commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal du temps-mort,
- Prend fin lorsque l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de revenir sur le terrain de jeu.

18.3.4 Dès qu'une occasion de temps-mort commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour informer les arbitres qu'une équipe a demandé un temps-mort.

Si un panier a été marqué contre l'équipe qui a demandé le temps-mort, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.

18.3.5 Pendant un temps-mort et pendant un intervalle de jeu avant le commencement du second, du quatrième quart-temps ou de chaque prolongation, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et toute personne autorisée à s'asseoir sur le banc d'équipe peut pénétrer sur le terrain de jeu à condition de demeurer à proximité de sa zone de banc d'équipe.

18.3.6 Si la demande de temps-mort est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le temps-mort doit être accordé à l'une ou l'autre équipe si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc, n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu,
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) doit/doivent être terminé(s) et le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute, à moins que cela soit prévu autrement dans ces règles.
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant l'exécution de la nouvelle sanction
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le temps-mort devra être permis avant la remise en jeu.

18.3.7 Dans le cas de plusieurs séries de lancers-francs et/ou de la possession du ballon consécutifs à une sanction de plus d'1 faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 19 Remplacement

19.1 Définition

Un remplacement est une interruption du jeu demandé par le remplaçant pour devenir joueur.

19.2 Règle

19.2.1 Une équipe peut remplacer un ou des joueurs pendant une occasion de remplacement.

19.2.2 Une occasion de remplacement commence lorsque :

- Pour les deux équipes, le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque,
- Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite d'un dernier lancer-franc réussi,
- Pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier du terrain est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations

19.2.3 Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier lancer-franc,

19.2.4 Un joueur qui est devenu remplaçant et le remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain de jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu à moins que :

- L'équipe soit réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu,
- Le joueur ayant droit à des lancers-francs résultant de la rectification d'une erreur soit sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.

19.2.5 Aucun remplacement ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

19.3 Procédure

19.3.1 Seul un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit se rendre lui-même (non pas l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint) à la table de marque et demander clairement un remplacement en faisant correctement le geste conventionnel avec ses mains ou s'assoir sur le siège de remplaçant. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

19.3.2 Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ait retenti pour cette demande.

19.3.3 Dès que l'occasion de remplacement commence, le marqueur doit faire retentir son signal pour indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite.

19.3.4 Le remplaçant doit rester à l'extérieur des lignes délimitant le terrain jusqu'à ce que l'arbitre siffle, fasse le signal de remplacement et lui fasse signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

19.3.5 Le joueur qui a été remplacé peut se rendre directement à son banc d'équipe sans se présenter à l'arbitre ou au marqueur.

19.3.6 Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement (sans prendre plus de 30 secondes). Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort

disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

19.3.7 Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort ou pendant un intervalle de jeu autre que l'intervalle de la mi-temps, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.

19.3.8 Si le tireur de lancer-franc doit être remplacé parce que :

- Il est blessé,
- Il a commis 5 fautes, ou
- Il a été disqualifié,

le ou les lancer(s) franc(s) doit/doivent être tirés par son remplaçant qui ne peut être remplacé qu'après avoir joué pendant la phase de marche du chronomètre de jeu suivante.

19.3.9 Si la demande de remplacement est faite par l'une ou l'autre équipe après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier lancer-franc, le remplacement doit être permis si :

- Le dernier lancer-franc est réussi,
- Le dernier lancer-franc n'est pas réussi et qu'il est suivi par une remise en jeu
- Une faute est sifflée entre des lancers-francs. Dans ce cas, le(s) lancer(s) franc(s) sera/seront achevé(s) et le remplacement autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- Une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc. Dans ce cas, le remplacement sera autorisé avant que la remise en jeu soit effectuée.

Dans le cas de séries consécutives de lancers-francs occasionnés par plus d'1 sanction de faute, chaque série sera traitée séparément.

Art. 20 Rencontre perdue par forfait

20.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si :

- Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure programmée pour le commencement de la rencontre.
- Ses actions empêchent la rencontre de se jouer,
- Elle refuse de jouer malgré les injonctions du crew chief.

20.2 Sanction

20.2.1 La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de 20 à 0. De plus, l'équipe déclarée forfait recevra 0 point au classement.

20.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) et pour les rencontres de play-offs au meilleur des trois matches, l'équipe qui perd par forfait la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série ou les play-offs par " forfait ". Ceci ne s'applique pas aux play-offs au meilleur des cinq ou au meilleurs des 7 matches.

20.2.3 Si, lors d'un tournoi, une équipe déclare forfait une seconde fois, l'équipe doit être exclue du tournoi et les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

Art. 21 Rencontre perdue par défaut

21.1 Règle

Une équipe perd la rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain de jeu, prêts à jouer, est inférieur à 2.

21.2 Sanction

21.2.1 Si l'équipe qui bénéficie du gain de la rencontre mène à la marque, le score au moment de l'arrêt reste acquis. Si cette équipe ne mène pas à la marque, le score sera de 2 à 0 en sa faveur. De plus, l'équipe ayant perdu par défaut, recevra 1 point au classement.

21.2.2 Pour les séries de 2 rencontres (à domicile et à l'extérieur) pour lesquelles les points sont totalisés (agrégation des scores) l'équipe qui perd par défaut la première, la seconde ou la troisième rencontre perd la série par défaut.

REGLE CINQ - VIOLATIONS

Art. 22 Violations

22.1 Définition

Une violation est une infraction aux règles.

22.2 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.

Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain

23.1 Définition

23.1.1 Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le sol ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

23.1.2 Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau

23.2 Règle

23.2.1 Le responsable d'un ballon qui sort des limites du terrain est le dernier joueur qui a touché ou été touché par le ballon avant qu'il sorte des limites, même si ensuite, le ballon sort en touchant tout élément autre qu'un joueur.

23.2.2 Si le ballon sort des limites du terrain pour avoir touché ou avoir été touché par un joueur qui est sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain, ce joueur est responsable de la sortie du ballon hors des limites du terrain

23.2.3 Si un/des joueur(s) se déplace(nt) à l'extérieur des limites du terrain ou dans sa/leur zone arrière pendant un ballon tenu, il y a situation d'entre-deux

Art. 24 Dribble

24.1 Définition

24.1.1 Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le sol.

24.1.2 Un dribble commence lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le fait rouler ou rebondir sur le sol et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

Un dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains.

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur qui l'a lancé ne le retouche avec la main.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

24.1.3 On considère que le ballon vivant a échappé au joueur ('fumble') lorsqu'il le perd maladroitement et qu'il en reprend le contrôle sur le terrain.

24.1.4 Les actes suivants ne sont pas des dribbles :

- Tirs successifs au panier du terrain,
- Ballon qui échappe maladroitement des mains au commencement ou à la fin d'un dribble ('fumble')
- Tentatives pour prendre le contrôle du ballon en le frappant pour l'éloigner des autres joueurs,
- Taper le ballon contrôlé par un autre joueur,
- Dévier une passe et prendre le contrôle du ballon,
- Taper le ballon en l'air de main à main et l'immobiliser avant qu'il touche le sol à condition de ne pas violer la règle du marcher.
- Lancer le ballon contre le panneau et reprendre le contrôle du ballon.

24.2 Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'entre les 2 dribbles il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir au panier,
- D'un ballon touché par un adversaire,
- D'une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur

Art. 25 Le marcher

25.1 Définition

25.1.1 Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

25.1.2 Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

25.2 Règle

25.2.1 Etablissement du pied de pivot par un joueur qui attrape un ballon vivant sur le terrain de jeu:

- Quand un joueur attrape le ballon debout et à l'arrêt avec les deux pieds au sol :
  Dès qu'un pied est levé l'autre pied devient le pied de pivot,
  Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
  Pour passer ou tirer au panier le joueur peut sauter et lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les main(s),
- Quand un joueur attrape le ballon alors qu'il se déplace ou termine un dribble, il peut faire 2 pas pour s'arrêter, passer le ballon ou tirer :
  Après avoir reçu le ballon, un joueur doit lâcher le ballon pour commencer son dribble avant de faire son 2ème pas
  Le premier pas est fait quand un ou deux pieds touche(nt) le sol après que le joueur a pris le contrôle du ballon

Le second pas est fait quand, après le premier pas un pied touche le sol ou les deux pieds touchent le sol simultanément.
Si un joueur qui s'arrête sur son premier pas a les deux pieds au sol, ou que ses deux pieds touchent le sol simultanément, il peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. S'il saute alors avec les deux pieds, aucun ne peut retourner au sol avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
Si un joueur atterrit au sol sur un pied, il ne peut pivoter que sur ce pied.
Si un joueur saute avec un pied sur son premier pas, il peut atterrir au sol sur deux pieds pour son second pas. Dans cette situation, le joueur ne peut pivoter sur aucun pied. Si un ou les deux pieds sont alors décollés du sol, aucun d'entre eux ne peut retourner au sol avant que le ballon n'ait été lâché de sa ou ses mains.
Si les deux pieds sont en l'air et que le joueur atterrit au sol sur les deux pieds simultanément, au moment où l'un des deux pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.
Un joueur ne peut pas toucher le sol consécutivement avec le même pied ou les deux pieds après avoir terminé un dribble ou pris le contrôle du ballon.

25.2.2 Joueur tombant au sol, s'allongeant ou s'asseyant :

- Il est légal pour un joueur qui tient le ballon de tomber au sol ou de prendre le contrôle du ballon alors qu'il est allongé ou assis sur le sol,
- C'est une violation si ensuite le joueur roule ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon.

Art. 26 3 secondes

26.1 Règle

26.1.1 Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

26.1.2 Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

26.1.3 Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds au sol hors de la zone restrictive.

Art. 27 Joueur étroitement marqué

27.1 Définition

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre.

27.2 Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

Art. 28 8 secondes

28.1 Règle

28.1.1 Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

28.1.2 L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant.
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière.
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon.
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en entièrement contact avec la zone avant.

28.1.3 La même période de 8 secondes doit continuer 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 :

- Un ballon sorti des limites du terrain.
- Un joueur blessé de la même équipe.
- Une faute technique commise par cette équipe
- Une situation d'entre-deux.
- Une double faute.
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.

Art. 29 24 secondes

29.1 Règle

29.1.1 Chaque fois que :

- Un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,
  cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

  Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :
- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

29.1.2 Lorsqu'un tir au panier est tenté près de la fin de la période des 24 secondes et que le signal du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,

- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.

Quand le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre supérieur, l'éclairage doit primer sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

Toutes les restrictions relatives au "Goaltending" et aux interventions illégales doivent s'appliquer.

29.2 Procédure

29.2.1 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si le jeu est arrêté par un arbitre :

- Pour une faute ou violation (mais pas pour le ballon sorti des limites du terrain) par l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable concernant l'équipe ne contrôlant pas le ballon,
- Pour toute raison valable ne concernant aucune des deux équipes,

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée **à la même équipe** qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une remise en jeu est accordée dans la zone arrière de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.
- Si une telle remise en jeu est effectuée en zone avant de cette équipe, le chronomètre des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :
  Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé,
  Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à **14 secondes**.

Cependant, si le jeu est arrêté par un arbitre pour une raison liée à aucune des deux équipes, et que selon le jugement de l'arbitre une réinitialisation du chronomètre des tirs placerait l'adversaire en situation désavantageuse, le chronomètre des tirs devra continuer à partir du temps où il a été stoppé.

29.2.2 Le chronomètre des tirs doit être réinitialisé si une remise en jeu est accordée à l'équipe adverse après que le jeu a été arrêté par un arbitre pour **une faute ou une violation** (y compris pour une sortie du ballon hors des limites du terrain) **de l'équipe en contrôle du ballon.**

Le chronomètre des tirs doit aussi être réinitialisé si la nouvelle équipe attaquante bénéficie d'une remise en jeu accordée à la suite d'une **procédure de possession alternée**.

Le chronomètre des tirs doit alors être réinitialisé à :

- 24 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone arrière de cette équipe
- 14 secondes si la remise en jeu est administrée dans la zone avant de cette équipe

29.2.3 Quand le jeu est arrêté par un arbitre pour une faute technique commise par l'équipe en contrôle du ballon, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche du lieu où le jeu a été interrompu. Le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer à partir de là où il a été stoppé.

29.2.4 Quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps ou en prolongation, à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu dans sa zone arrière, l'entraineur de cette équipe a le droit de décider si le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe, ou bien dans la zone arrière de cette équipe depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Après le temps-mort, la remise en jeu doit être administrée comme suit :

- Si la remise en jeu résulte d'un ballon sorti des limites du terrain, et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Si le chronomètre des tirs indique 13 secondes ou moins, le chronomètre des tirs doit continuer à partir de là où il a été stoppé.
    - Si le chronomètre des tirs indique 14 secondes ou plus, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si la remise en jeu résulte d'une violation ou d'une faute (mais pas d'un ballon sorti des limites du terrain), et qu'elle est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si le temps-mort est pris par l'équipe qui obtient un nouveau contrôle du ballon et que la remise en jeu est administrée :
  - Dans la zone arrière de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.
  - Dans la zone avant de cette équipe :
    - Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29.2.5 Quand l'équipe qui bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et que cette remise en jeu fait partie d'une sanction de faute antisportive ou disqualifiante, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29.2.6 Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à :

- 24 secondes si l'équipe adverse prend le contrôle du ballon.
- 14 secondes si l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

Note FFBB : Cet article 29.2.6-2ème point ne s'applique en France que dans les championnats de France de Haut-Niveau (Jeep Elite, Pro B, NM1, Espoirs, LFB et LF2)

Dans tous les autres championnats, du fait que certains chronomètres des tirs ne peuvent pas effectuer de reset 14 secondes en cours de jeu, la règle suivante s'applique :

« A chaque fois que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, et que le ballon est ensuite contrôlé par la même équipe que celle qui en avait le contrôle précédemment, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé de la façon suivante :

- **Si le ballon est contrôlé sur le terrain (le chronomètre de jeu tourne) : remise à 24 secondes**
- **Si le ballon revient à cette équipe sur une remise en jeu (le chronomètre est arrêté) : remise à 14 secondes. »**

29.2.7 Si le chronomètre des tirs retentit par erreur alors qu'une équipe contrôle le ballon ou qu'aucune équipe ne contrôle le ballon, le signal sera ignoré et le jeu doit continuer.

Cependant, si selon le jugement des arbitres, l'équipe qui contrôle le ballon a été désavantagée, le jeu doit être arrêté, le chronomètre des tirs doit être corrigé et la possession du ballon redonnée à la cette équipe.

Note FFBB : En France, certains championnats se jouent sans obligation de chronomètre des tirs. Dans ce cas, ce sont les arbitres qui prennent en charge le décompte de la période de tir. Ils annoncent à voix haute « 8 secondes » pour prévenir les équipes quand il ne reste plus que 8 secondes pour tenter un tir, et sifflent une violation quand la période de tir est échue. A chaque remise en jeu, le temps restant pour la période de tir doit être annoncé par l'arbitre avant de donner le ballon au joueur remettant en jeu.

Art. 30 Ballon retournant en zone arrière

30.1 Définition

30.1.1 Une équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant quand :

- Un joueur de cette équipe touche la zone avant avec ses deux pieds en tenant, attrapant ou dribblant le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe en zone avant.

30.1.2 Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant a amené illégalement le ballon dans sa zone arrière si un joueur de cette équipe est le dernier a avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière, ou
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

Cette restriction s'applique à **toutes** les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu.

Cependant, cela ne s'applique pas à un joueur qui saute depuis sa zone avant, prend un nouveau contrôle du ballon alors qu'il est encore en l'air et qui retombe ensuite avec le ballon dans la zone arrière de son équipe.

30.2 Règle

Une équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

30.3 Sanction

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu dans sa zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau

Art. 31 « Goaltending » et intervention illégale

31.1 Définition

31.1.1 Un tir au panier ou un lancer-franc :

- Commence lorsque le ballon quitte la ou les main(s) du joueur dans l'action de tir,
- Prend fin lorsque le ballon :
  Pénètre dans le panier directement par le haut, reste dans le panier ou passe à travers celui-ci,
  N'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
  Touche l'anneau,
  Touche le sol,
  Devient mort.

31.2 Règle

31.2.1 **Un « Goaltending »** (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) est commis lors d'un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

- Qu'il est dans sa phase descendante vers le panier, ou
- Après qu'il a touché le panneau.

31.2.2 **Un « Goaltending »** (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) est commis lors d'un lancer-franc lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.

31.2.3 Les restrictions relatives au « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier), s'appliquent jusqu'à ce que :

- Le ballon n'ait plus la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Le ballon touche l'anneau.

31.2.4 **Une intervention illégale** se produit lorsque :

- Lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- Après un lancer-franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier,
- Un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon.
- Un défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est à l'intérieur du panier, l'empêchant ainsi de passer à travers le panier,
- Un joueur fait vibrer le panier ou s'accroche au panier de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou a fait pénétrer le ballon dans le panier,
- Un joueur s'accroche au panier et joue le ballon.

31.2.5 Lorsque :

- Un arbitre a sifflé alors que :
- Le ballon était entre les mains d'un joueur qui tirait au panier, ou
- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier ou d'un dernier lancer-franc,
- Le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du quart-temps ou de la prolongation alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier,

  aucun joueur ne doit toucher le ballon après qu'il a touché l'anneau alors qu'il a encore la possibilité de pénétrer dans le panier.

Toutes les restrictions relatives au « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) et à l'intervention illégale doivent s'appliquer.

31.3 **Sanction**

31.3.1 Si la violation est commise par un attaquant, aucun point ne peut être accordé. Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cela soit spécifié autrement dans ces règles.

31.3.2 Si la violation est commise par un défenseur, l'équipe attaquante est créditée de :

- 1 point, s'il s'agit d'un tir de lancer-franc,
- 2 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 2 points,
- 3 points, si le tir du terrain a été lâché depuis la zone de panier à 3 points.

L'attribution des points se fait comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

31.3.3 Si une violation de « goaltending » est commise par un défenseur pendant un dernier lancer-franc, 1 point doit être accordé à l'équipe attaquante suivi d'une faute technique à l'encontre du joueur défenseur.

REGLE SIX - FAUTES

Art. 32 Fautes

32.1 Définition

32.1.1 Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

32.1.2 N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée selon ces règles.

Art. 33 Contact : principes généraux

33.1 Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés**,** par la face externe des bras et des jambes.

Les mains et les bras peuvent être étendus devant la poitrine sans pour autant être au-delà de la position des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille.

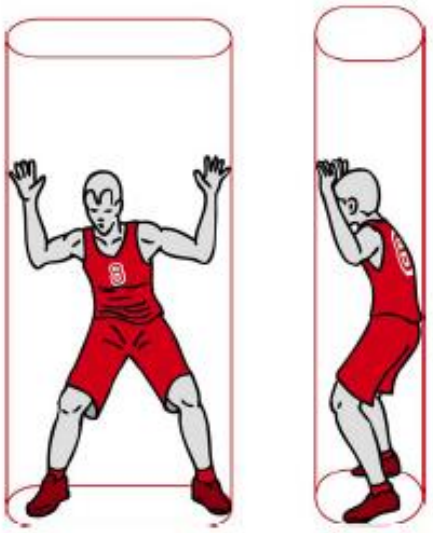


Figure 5 – Principe du cylindre

33.2 Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de cet espace.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

33.3 Position légale de défense

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

33.4 Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), **les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.**

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace pour maintenir sa position initiale légale de défense, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas **en direction** du joueur porteur du ballon,
- Le contact doit avoir lieu sur le torse, dans ce cas le défenseur serait considéré comme étant arrivé le premier sur le point de contact,
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, le contact doit être considéré comme ayant été commis par le joueur porteur du ballon.

33.5 Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain de jeu et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

Lors du marquage d'un joueur qui ne contrôle pas le ballon, **les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer.** Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou trop rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement si ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour s'arrêter ou changer de direction.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais moins d'1 pas normal.

Si le défenseur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire. Il ne peut pas l'empêcher de le passer en étendant ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes sur son chemin. Il peut se tourner ou mettre son/ses bras devant et près du corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter une blessure.

33.6 Joueur en l'air

Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain de jeu a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain de jeu à condition que le point de chute et le chemin direct entre le point de saut et le point de chute, ne soit pas déjà occupé par un adversaire au moment où il quitte le sol.

Si, après avoir sauté, un joueur emporté par son élan provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, le sauteur est alors responsable du contact.

Un joueur ne peut pas se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier ait sauté.

Se placer sous un joueur en l'air et provoquer un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

33.7 Ecran – Légal et illégal

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.

L'écran est **légal** lorsque le joueur qui fait un écran sur un adversaire :

- Est **stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) lorsque le contact se produit,
- A les deux pieds au sol lorsque le contact se produit.

L'écran est **illégal** lorsque le joueur qui fait l'écran sur un adversaire :

- **Était en déplacement** lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas laissé une distance suffisante en faisant l'écran hors du champ visuel d'un adversaire **stationnaire** lorsque le contact s'est produit,
- N'a pas respecté les éléments de temps et de distance sur un adversaire en **déplacement** lorsque le contact s'est produit.

Si l'écran est fait **dans** le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition qu'il n'y ait pas de contact.

Si l'écran est fait **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

Si l'adversaire est **en déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent s'appliquer. Le joueur qui fait l'écran doit laisser assez d'espace pour permettre au joueur sur lequel l'écran a été fait d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction.

La distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.

Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a fait l'écran.

33.8 Charge (passage en force)

La charge (passage en force) est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire.

33.9 Obstruction

L'obstruction est un contact personnel illégal qui entrave ou ralentit la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

Un joueur qui essaie de faire un écran commet une obstruction si un contact se produit lorsqu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

Si un joueur, ne tenant pas compte du ballon, fait face à un adversaire et change de position lorsque l'adversaire en change, ce joueur est alors principalement responsable de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent.

L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

Il est légal pour un joueur, d'écarter le ou les bras ou le ou les coude(s) hors de son cylindre en prenant une position sur le terrain mais ils doivent être ramenés à l'intérieur du cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coude(s) est/sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

33.10 Zones des demi-cercles de non-charge

Des zones des demi-cercles de non-charge sont tracées sur le terrain de jeu dans le but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations d'obstruction / charge (passage en force) sous le panier.

Dans toute situation de pénétration vers la zone de non-charge, tout contact provoqué par un joueur attaquant en l'air contre un défenseur à l'intérieur du demi-cercle de non-charge ne doit pas être sifflé comme une faute offensive, à moins que l'attaquant n'utilise illégalement ses mains, bras, jambes ou son corps. Cette règle s'applique lorsque :

- Le joueur attaquant contrôle le ballon alors qu'il est en l'air, **et …**
- Il tente un tir du terrain ou passe le ballon à un coéquipier, **et …**
- Le joueur défenseur a **un ou les deux pieds en contact avec** la zone de demi-cercle de non-charge.

33.11 Toucher un adversaire avec la /les main(s) et/ou le ou les bras

Toucher un adversaire avec la ou les main(s) n'est pas nécessairement en soi une infraction.

Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact avec un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire **avec ou sans** le ballon pour empêcher sa progression.

Toucher de la main ou du bout des doigts un adversaire de façon répétitive avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à un jeu plus rude.

Un attaquant porteur du ballon commet une faute :

- S'il crochète ou enveloppe un adversaire avec le bras ou le coude dans le but d'obtenir un avantage,
- S'il repousse un adversaire pour l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou pour créer plus d'espace entre lui et le défenseur,
- Si, lors d'un dribble, il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

Un attaquant sans ballon commet une faute s'il repousse un adversaire pour :

- Se libérer pour attraper le ballon,
- Empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- Se créer davantage d'espace.

33.12 Jeu posté

Le principe de la verticalité (principe du cylindre) s'applique au jeu posté.

L'attaquant en position postée et le défenseur qui le marque doivent respecter leur droit respectif à une position verticale (cylindre).

Un attaquant ou un défenseur en position postée commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide des épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire en utilisant bras étendus, épaules, hanches, jambes ou toute autre partie du corps.

Marquage illégal par derrière

Le marquage illégal par derrière est un contact personnel par derrière d'un défenseur sur un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de jouer le ballon ne justifie pas un contact par derrière avec un adversaire.

33.13 Tenir

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

33.14 Pousser

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer par la force (avec énergie) un adversaire avec ou sans le ballon.

33.15 **Simuler d'avoir subi une faute**

Une simulation consiste en toute action d'un joueur simulant d'avoir été victime d'une faute ou faisant des gestes exagérément théâtraux exécutés dans le but de laisser penser qu'il a été victime d'une faute et en conséquence d'obtenir un avantage.

Art. 34 Faute personnelle

34.1 Définition

34.1.1 Une faute personnelle est un contact illégal avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre) ou en jouant de façon rude ou brutale.

34.2 Sanction

Une faute personnelle doit être infligée au joueur fautif.

34.2.1 Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe, alors l'Art.41 doit s'appliquer.

34.2.2 Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancer(s) franc(s) comme suit :

- Si le tir lâché depuis l'intérieur du terrain est réussi, le panier doit compter et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 2 points est manqué, 2 lancers-francs sont accordés,
- Si le tir lâché depuis la zone de panier à 3 points est manqué, 3 lancers-francs sont accordés,
- Si la faute est commise sur le joueur alors que, ou juste avant que le signal sonore du chronomètre de jeu signalant la fin du quart-temps ou de la prolongation retentisse, et que le ballon est encore entre les mains du joueur et que le panier est réussi, le panier ne doit pas compter et 2 ou 3 lancers-francs seront accordés.

Art. 35 Double faute

35.1 Définition

35.1.1 Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.

35.1.2 Pour considérer 2 fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes concernent 2 adversaires commettant une faute l'un sur l'autre
- Les deux fautes ont la même sanction

35.2 Sanction

35.2.1 Une faute personnelle sera infligée à chaque fautif. Aucun lancer-franc ne doit être accordé et le jeu doit reprendre comme suit :

35.2.2 Si approximativement en même temps que la double faute :

- Un panier du terrain ou un dernier lancer-franc est marqué, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de celle qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.
-

Art. 36 Faute technique

36.1 Règles de conduite

36.1.1 Le bon déroulement du jeu exige une entière et loyale collaboration des joueurs, des entraineurs, des aide-entraineurs, des remplaçants, des joueurs éliminés et des membres accompagnateurs de la délégation avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire, s'il y en a un.

36.1.2 Chaque équipe doit faire de son mieux pour s'assurer de la victoire mais cela doit être fait dans un esprit de sportivité et de fair-play.

36.1.3 Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque de conformité à l'esprit et l'intention de cette règle doit être considéré comme une faute technique.

36.1.4 L'arbitre peut éviter des fautes techniques par des avertissements ou même ignorer des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucun effet direct sur le jeu à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après avertissement.

36.1.5 Si une infraction est découverte après que le ballon devient vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique infligée. La sanction doit être appliquée comme si la faute technique s'était produite au moment où elle a été infligée. Tout ce qui s'est passé dans l'intervalle entre l'infraction et l'arrêt du jeu reste valable.

36.2 Définition

36.2.1 Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact comprenant mais non limitée aux faits de :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres.
- S'adresser et/ou communiquer de façon irrespectueuse avec les arbitres, le commissaire, les officiels de table, les adversaires ou les personnes autorisées à s'assoir sur les bancs d'équipe.
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs.
- Agacer ou narguer un adversaire.
- Obstruer la vision du jeu d'un adversaire en agitant/maintenant ses propres mains devant ses yeux.
- Balancer des coudes avec excès.
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu rapide du ballon.
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.
- S'accrocher à l'anneau de telle façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau à moins que le joueur s'accroche à l'anneau momentanément après un smash ou, selon le jugement de l'arbitre, il essaie d'éviter une blessure ou de blesser un autre joueur.
- Pour un défenseur, commettre un « Goaltending » (empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) lors du dernier lancer-franc. L'équipe attaquante se verra accorder 1 point, suivi de la sanction de faute technique sifflée contre le joueur défenseur.

36.2.2 Une faute technique commise par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe est une faute qui consiste à commettre une infraction de procédure, de nature administrative, ou qui consiste à toucher les arbitres, commissaire, officiels de table ou adversaires, ou à s'adresser à eux de manière irrespectueuse.

36.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes techniques, soit de 2 fautes antisportives, soit d'une faute antisportive et d'une faute technique

36.2.4 Un entraîneur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsque :

- Il est sanctionné de 2 fautes techniques de type " C " résultant de son propre comportement antisportif,
- Il est sanctionné de 3 fautes techniques, soit toutes de type "B", soit l'une d'entre elles de type "C", résultant du comportement antisportif par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe

36.2.5 Si un joueur ou un entraîneur est disqualifié selon l'Art.36.2.3 ou selon l'Art.36.2.4, cette faute technique doit être la seule faute à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

36.3 **Sanction**

36.3.1 Si une faute technique est commise :

- Par un joueur, une faute technique doit lui être alors infligée en tant que faute de joueur et doit compter comme une faute d'équipe,
- Par toute personne autorisée à s'assoir sur le banc d'équipe, une faute technique sera alors infligée à l'entraîneur et ne comptera pas comme une faute d'équipe.

36.3.2 L'adversaire devra bénéficier d'1 lancer-franc. Le jeu reprendra comme suit :

- Le lancer-franc devra être administré immédiatement. Après le lancer-franc, la remise en jeu doit être administrée par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, depuis l'endroit le plus proche de celui où était le ballon au moment où le jeu a été stoppé.
- Le lancer-franc devra aussi être administré immédiatement, même si l'ordre de toutes sanctions possibles issues de toutes autres fautes commises a déjà été établi, ou même si l'administration d'une sanction a déjà commencé. Après le lancer-franc d'une faute technique, le jeu doit être repris par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou devait en bénéficier quand la faute technique a été sifflée, à partir du moment où le jeu a été stoppé pour la sanction de la faute technique.
- Après un panier valable ou un dernier lancer-franc marqué, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis n'importe quel point situé derrière la ligne de fond.
- Si aucune équipe n'avait ou ne devait bénéficier du ballon, il se produit une situation d'entre deux.
- Un entre-deux dans le cercle central commencera le premier quart-temps.

Art. 37 Faute antisportive

37.1 **Définition**

37.1.1 Une faute antisportive est une faute de joueur impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre est :

- Une absence de tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.
- Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire.
- Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.
- Un contact latéral ou par derrière commis sur le terrain de jeu sur un adversaire par un défenseur tentant d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir.
- Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant quand le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

37.1.2 Les arbitres doivent interpréter la faute antisportive de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action.

37.2 **Sanction**

37.2.1 Une faute antisportive doit être infligée au fautif.

37.2.2 Un ou des lancer(s)-franc(s) seront accordés au joueur sur lequel la faute a été commise, suivis de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux dans le cercle central pour commencer le premier quart-temps.

Le nombre de lancers-francs accordés doit être comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et il est accordé 1 lancer-franc en supplément.
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir et que le panier est n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs.

37.2.3 Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné soit de 2 fautes antisportives, soit de 2 fautes techniques, soit d'une faute antisportive et d'une et d'une faute technique.

37.2.4 Si un joueur est disqualifié selon l'Art.37.2.3, la faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée.

Art. 38 Faute disqualifiante

38.1 **Définition**

38.1.1 Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueurs, remplaçants, entraineurs, entraineurs adjoints, joueurs éliminés et membres acompagnant la délégation.

38.1.2 Un entraîneur qui a été disqualifié doit être remplacé par l'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque. S'il n'y a pas d'entraîneur adjoint inscrit sur la feuille de marque, il doit être remplacé par le capitaine (CAP).

38.2 **Violence**

38.2.1 Des actes de violence contraires à l'esprit sportif et au fair-play peuvent se produire pendant le jeu. Ces actes doivent être immédiatement arrêtés par les arbitres et, au nécessaire, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

38.2.2 Chaque fois que des actes de violence se produisent impliquant des joueurs sur le terrain de jeu ou ses environs, les arbitres doivent prendre les dispositions nécessaires pour les arrêter.

38.2.3 Toute personne citée ci-dessus coupable d'agression flagrante contre des adversaires ou des arbitres doit être disqualifiée. Le crew chief doit rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

38.2.4 Les forces chargées du maintien de l'ordre public peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement à la requête des arbitres. Cependant, si des spectateurs pénètrent sur le terrain de jeu avec l'intention manifeste de commettre des actes de violence, les forces de l'ordre public doivent immédiatement intervenir pour protéger les équipes et les arbitres.

38.2.5 Toutes les zones au-delà du terrain de jeu ou de sa proximité, y compris les entrées, les sorties, les couloirs, les vestiaires, etc, sont placées sous la juridiction de l'instance responsable de la compétition et des forces responsables du maintien de l'ordre public.

38.2.6 Toute action physique commise par les joueurs ou toute personne autorisée à à s'assoir sur le banc d'équipe, qui pourrait conduire à endommager l'équipement de jeu, ne doit pas être permise par les arbitres.

38.2.7 Lorsqu'un comportement de cette nature est observé par les arbitres, l'entraîneur de l'équipe fautive doit immédiatement recevoir un avertissement.

38.2.8 Si cette action se reproduit, une faute technique voire disqualifiante doit être immédiatement infligée à la ou aux personne(s) impliquées.

38.3 **Sanction**

38.3.1 Une faute disqualifiante doit être infligée au joueur fautif.

38.3.2 Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou il peut quitter le bâtiment si cela est son choix.

38.3.3 Un ou des lancer(s)-franc(s) doivent être accordés :

- A tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

Suivi(s) de :

- Une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe,
- Un entre-deux pour commencer le premier quart-temps.

38.3.4 Le nombre de lancers-francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute commise est une faute sans contact : 2 lancers-francs
- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir : 2 lancers-francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi et 1 lancer-franc est accordé en supplément,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 lancers-francs sont accordés.
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur : 2 lancers-francs
- Si la faute est une disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation, cette faute doit être inscrite au compte de l'entraineur en tant que faute technique : 2 lancers-francs.
- De plus, si la disqualification d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant, d'un joueur éliminé ou d'un membre accompagnant la délégation consiste à avoir quitté la zone de banc et avoir participé activement à une bagarre :
  Pour chacune des fautes disqualifiantes d'un entraineur adjoint, d'un remplaçant ou d'un joueur éliminé : 2 lancers-francs. Chaque faute disqualifiante doit être inscrite au compte de chaque fautif.
  Pour chacune des fautes disqualifiante de tout accompagnateur de la délégation : 2 lancers-francs. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites au compte de l'entraineur.
  Toutes les sanctions de lancer-franc doivent être exécutées à moins qu'il y ait des sanctions identiques contre les deux équipes adverses qui s'annulent.

Art. 39 Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre 2 ou plusieurs adversaires (joueurs, remplaçants, entraineurs, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraineurs, entraîneurs adjoints, joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2 Règle

39.2.1 Tout remplaçant, joueur exclu ou membres accompagnant la délégation qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

39.2.2 Seuls l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint sont autorisés à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, ils ne doit/doivent pas être disqualifiés.

39.2.3 Si l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaie/n'essaient pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, ils doivent être disqualifiés.

39.3 Sanction

39.3.1 Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

39.3.2 Si des personnes du banc d'équipe de chacune des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- Un panier ou un dernier lancer-franc est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe.
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

39.3.3 Toutes les fautes disqualifiante doivent être inscrites comme décrites dans l'Art. B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

39.3.4 Toutes les fautes éventuelles sanctionnant les joueurs sur le terrain impliqués dans une bagarre ou une situation menant à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

39.3.5 Toute faute de disqualification éventuelles sanctionnant entraineur adjoint, remplaçants, joueurs éliminés ou membre accompagnant la délégation impliqués activement dans une bagarre ou n'importe quelle situation pouvant mener à une bagarre, doit être pénalisé conformément à l'article 38.3.4, 6ème point.

REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES

Art. 40 5 fautes d'un joueur

40.1.1 Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.

40.1.2 Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis 5 fautes est considérée comme étant une faute de joueur éliminé. Elle doit être infligée et être inscrite sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur ("B").

Art. 41 Sanction de fautes d'équipe

41.1 Définition

41.1.1 Une faute d'équipe est une faute personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante commise par un joueur. L'équipe est en situation de sanction de faute d'équipe après qu'elle a commis 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.

41.1.2 Toutes les fautes d'équipe commises pendant un intervalle de jeu doivent être considérées comme étant commise au cours du quart-temps suivant ou de la prolongation suivante.

41.1.3 Toutes les fautes d'équipe commises pendant chaque prolongation doivent être considérées comme étant commise au cours du quatrième quart-temps.

41.2 Règle

41.2.1 Lorsqu'une équipe est en situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles de joueur à suivre commises sur un joueur qui n'est pas en action de tir doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs à la place d'une remise en jeu. Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tirer les lancers-francs.

41.2.2 Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou par un joueur de l'équipe ayant droit au ballon, une telle faute doit être sanctionnée par une remise en jeu pour les adversaires.

Note FFBB : Dans les rencontres jouées en 2x20 minutes, la règle de sanction des fautes d'équipe s'applique dans ce cas après la 7ème faute d'équipe dans la mi-temps.
Se référer également aux règlements sportifs de la compétition concernée.

Art. 42 Situations spéciales

42.1 Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des infractions supplémentaires sont commises.

42.2 Procédure

42.2.1 Toutes les fautes doivent être infligées et toutes les sanctions doivent être identifiées.

42.2.2 L'ordre dans lequel toutes les infractions ont été commises doit être déterminé.

42.2.3 Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions de double faute doivent être annulées dans l'ordre où elles ont été sifflées. Une fois les sanctions enregistrées et annulées, elles sont considérées comme ne s'étant jamais produites.

42.2.4 Si une faute technique est sifflée, sa sanction doit être administrée en premier, même si l'ordre des sanctions a déjà été determiné ou même si l'administration de sanction a déjà commencé.

42.2.5 Le droit à la possession faisant partie de la dernière sanction à être administrée annule tout droit antérieur à une possession.

42.2.6 Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier lancer-franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.

42.2.7 Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.

42.2.8 Si, après l'annulation des sanctions égales à l'encontre des deux équipes, il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu doit reprendre comme suit.

Si à peu près en même temps que la première infraction :

- Un panier du terrain est réussi, le ballon doit être remis à l'équipe adverse de l'équipe qui a marqué, pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe,
- Une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, ce dernier doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de la première infraction,
- Aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.

Art. 43 Lancers-francs

43.1 Définition

43.1.1 Un lancer-franc est une occasion donnée à un joueur de marquer 1 point par un tir au panier, sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle.

43.1.2 Une série de lancers-francs est définie par tous les lancers-francs et la possible possession du ballon qui les suivent résultant de la sanction d'une seule faute.

43.2 Règle

43.2.1 Lorsqu'une faute personnelle, une faute antisportive ou une faute disqualifiante avec contact est sifflée, les lancers-francs doivent être accordés comme suit :

- Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancer(s) franc(s),
- Il doit tirer les lancers-francs avant de quitter le jeu si son remplacement a été demandé,

- S'il doit quitter le terrain pour cause de blessure, après avoir commis 5 fautes ou avoir été disqualifié, son remplaçant doit tirer les lancers-francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout coéquipier désigné par l'entraîneur peut tirer les lancers-francs.

43.2.2 Lorsqu'une faute technique ou une faute disqualifiante sans contact est sifflée, n'importe quel membre de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur doit tirer les lancers-francs.

43.2.3 Le tireur de lancer-franc :

- Doit se placer derrière la ligne de lancer-franc, à l'intérieur du demi-cercle,
- Peut utiliser toute méthode pour tirer un lancer-franc de telle façon que le ballon pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,
- Doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,
- Ne doit pas toucher la ligne de lancer-franc ou pénétrer dans la zone restrictive jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,
- Ne doit pas feinter le lancer-franc.

43.2.4 Les joueurs occupant les places de rebond doivent prendre des positions alternées dans ces places qui sont considérées comme ayant une profondeur d'1 mètre (figure 6).

Pendant les lancers-francs ces joueurs ne doivent pas :

- Occuper des places de rebond auxquelles ils n'ont pas droit,
- Pénétrer dans la zone restrictive, la zone neutre ou quitter la place de rebond avant que le ballon ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer-franc,
- Distraire le tireur de lancer-franc par leurs actions.

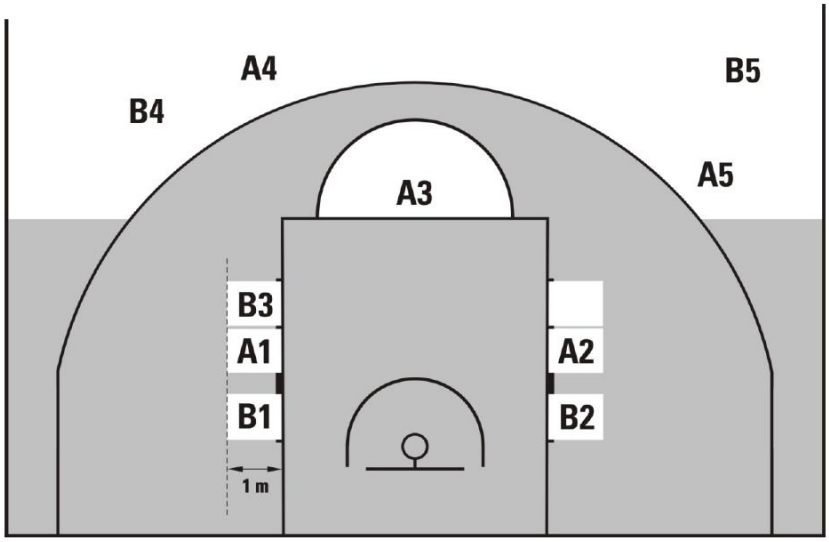


Figure 6 – Position des joueurs pendant les lancers-francs

43.2.5 Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond doivent rester derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points jusqu'à ce que le lancer-franc ait pris fin.

43.2.6 Pendant un ou des lancer(s) franc(s) qui doit/doivent être suivi(s) d'une autre série de lancers-francs ou par une remise en jeu, tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne de panier à 3 points.

Une infraction aux Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 et 43.2.6 est une violation.

43.3 Sanction

43.3.1 Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par le tireur de lancer-franc, le point ne doit pas compter.

Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins qu'il y ait d'autre(s) lancer(s) franc(s) ou une sanction de possession à administrer.

43.3.2 Si un lancer-franc est réussi et que la violation est commise par tout joueur autre que le tireur de lancer-franc :

- Le point doit compter.
- La ou les violation(s) doit(vent) être ignorée(s).

Dans le cas d'un dernier tir de lancer-franc, le ballon doit être accordé à l'adversaire pour une remise en jeu depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond de cette équipe.

43.3.3 Si un lancer-franc n'est pas réussi, et si la violation est commise par :

- **Un tireur de lancer-franc** ou un de ses **coéquipiers** lors du dernier lancer-franc, le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que cette équipe ait le droit à une possession ultérieure,
- Un **adversaire** au tireur de lancer-franc, un lancer-franc de remplacement doit être accordé au tireur de lancer-franc,
- **Les deux équipes,** lors du dernier lancer-franc, il y a situation d'entre-deux.

Art. 44 Erreurs rectifiables

44.1 Définition

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde dans les situations suivantes seulement :

- Accord de lancer(s) franc(s) immérité(s),
- Défaut d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s),
- Accord ou annulation erronée de point(s),
- Permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) (francs).

44.2 Procédure générale

44.2.1 Pour être rectifiées, les erreurs ci-dessus mentionnées doivent être reconnues par les arbitres, le commissaire, s'il en a un, ou les officiels de la table avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

44.2.2 Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte d'une erreur rectifiable tant qu'aucune équipe n'est désavantagée.

44.2.3 Toute faute commise, tout point marqué, tout temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire après que l'erreur se soit produite et avant sa reconnaissance restent valables.

44.2.4 Après la correction de l'erreur et sauf si cela est indiqué différemment dans ces règles, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur. Le ballon doit être remis à l'équipe y ayant droit au moment où le jeu a été arrêté pour la correction de l'erreur.

44.2.5 Une fois que l'erreur qui demeure rectifiable a été découverte et :

- Si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé, il doit **revenir** sur le terrain de jeu pour participer à la correction de l'erreur, et à ce moment il devient joueur.
- Une fois l'erreur corrigée, il peut rester en jeu **à moins qu'un** remplacement réglementaire ait été encore demandé ; dans ce cas, le joueur peut quitter le terrain de jeu.
- Si le joueur avait été remplacé parce qu'il était blessé, qu'il avait commis 5 fautes ou qu'il avait été disqualifié, son remplaçant doit prendre part à la correction de l'erreur.

44.2.6 Les erreurs rectifiables ne peuvent plus être corrigées après que le crew chief a signé la feuille de marque.

44.2.7 Une erreur de marquage, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs impliquant le score, le nombre de fautes, le nombre de temps-morts, le temps consommé ou oublié aux chronomètre de jeu et chronomètre des tirs peut être corrigée par les arbitres quel qu'en soit le moment avant que le crew chief ait signé la feuille de marque.

44.3 Procédure spéciale

44.3.1 Accorder un ou des lancer(s) franc(s) immérité(s) :

Le(les) lancer(s) franc(s) tenté(s) à cause de l'erreur doit/doivent être annulé(s) et le jeu doit reprendre comme suit :

- Si le chronomètre de jeu n'a pas démarré, le ballon doit être attribué pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc pour l'équipe dont le ou les lancer(s) franc(s) a/ont été annulé(s)
- Si le chronomètre de jeu a démarré et que :
  - L'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) au moment où l'erreur a été découverte est la même qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite,
  - Aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment de la découverte de l'erreur,

  le ballon doit être attribué à l'équipe ayant droit à la remise en jeu au moment de l'erreur.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, l'équipe qui contrôlait le ballon (ou y avait droit) est l'équipe adverse à celle qui contrôlait le ballon au moment de l'erreur, c'est une situation d'entre-deux.
- Si le chronomètre de jeu a démarré et, qu'au moment où l'erreur a été découverte, une sanction pour faute impliquant des lancers-francs a été accordée, les lancers-francs doivent être exécutés et le ballon attribué pour une remise en jeu à l'équipe qui contrôlait le ballon au moment où l'erreur s'est produite.

44.3.2 Manquer d'accorder un ou des lancer(s) franc(s) mérité(s).

- S'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre après la correction de l'erreur comme après tout lancer-franc normal,
- Si la même équipe marque un panier après avoir bénéficié du ballon par erreur pour une remise en jeu, l'erreur doit être négligée.

44.3.3 Permettre à un joueur non bénéficiaire de tirer un ou des lancer(s) franc(s).

Le ou les lancer(s) franc(s) tiré(s) résultant de l'erreur et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doit/doivent être annulé(s) et le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc à moins que d'autres sanctions pour des infractions ultérieures soient à exécuter.

REGLE HUIT - ARBITRES, OFFICIELS DE TABLE, COMMISSAIRE : FONCTIONS ET POUVOIRS

Art. 45 Arbitres, officiels de table de marque et commissaire

45.1 Les officiels sont crew chief et 1 ou 2 arbitre(s). Ils sont aidés par les officiels de table de marque et par un commissaire.

45.2 Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs.

45.3 Un commissaire doit s'assoir entre le marqueur et le chronométreur. Sa tâche principale pendant le jeu est de superviser le travail des officiels de table et d'aider le crew chief et les arbitres pour le déroulement sans heurts de la rencontre.

45.4 Les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des équipes sur le terrain de jeu.

45.5 Les arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément aux présentes règles et n'ont aucune autorité pour y apporter des changements.

45.6 La tenue des arbitres comprend une chemise d'arbitre, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.

45.7 Les arbitres et les officiels de la table de marque doivent être habillés de manière uniforme.

Art. 46 Le Crew Chief : Devoirs et pouvoirs

46.1 Le Crew Chief doit vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre.

46.2 Le Crew Chief doit désigner le chronomètre de jeu officiel, le chronomètre des tirs, le chronomètre des temps morts et agréer les officiels de la table de marque.

46.3 Le Crew Chief doit choisir le ballon de jeu parmi 2 ballons usagés au moins, fournis par l'équipe locale. Si aucun de ces ballons ne convient comme ballon de jeu, il peut choisir le ballon de meilleure qualité disponible.

46.4 Le Crew Chief ne doit pas permettre aux joueurs de porter des objets pouvant blesser les autres joueurs.

46.5 Le Crew Chief doit effectuer l'entre-deux pour commencer le premier quart-temps et la remise en jeu de possession alternée pour commencer tous les autres quart-temps et prolongations.

46.6 Le Crew Chief a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.

46.7 Le Crew Chief a le pouvoir de déclarer une équipe forfait.

46.8 Le Crew Chief doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu ou à tout moment qu'il estimera nécessaire.

46.9 Le Crew Chief doit approuver et signer la feuille de marque à la fin du temps de jeu, ceci mettant fin à la tâche des arbitres et à leur relation avec la rencontre. Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et prend fin quand le signal du chronométreur retentit pour signaler la fin de la rencontre tel qu'approuvé par les arbitres.

46.10 Le Crew Chief doit inscrire au verso de la feuille de marque, dans le vestiaire avant de la signer la feuille de marque :

- Tout forfait ou faute disqualifiante,
- Tout comportement antisportif de la part de membres de l'équipe, entraineurs-adjoints et membres accompagnant la délégation du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre, ou bien entre la fin de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque,

Dans ce cas le crew chief (le commissaire s'il y en a un) doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.

46.11 Le Crew Chief doit prendre la décision finale chaque fois que nécessaire ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision il peut consulter le(s) autre(s) arbitre(s), le commissaire s'il y en a un et/ou les officiels de la table.

46.12 Le Crew Chief est autorisé à approuver avant la rencontre un Système de Visionnage Vidéo Instantané (SRI), si disponible, et à l'utiliser avant de signer la feuille de marque pour décider :

- A la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation,
  Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de quart-temps ou prolongation.
  S'il reste du temps de jeu, et le cas échéant, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu, si :
  - Une violation de sortie des limites du terrain du tireur a eu lieu.
  - Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.
  - Une violation des 8 secondes a eu lieu.
  - Une faute a été commise avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.
- Lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :
  Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
  Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant qu'une faute ait été commise
  Si une violation de goaltending ou d'intervention illégale sur le panier a été sifflée correctement.
  Pour identifier le joueur ayant fait sortir le ballon du terrain.
  - A n'importe quel moment de la rencontre :
  - Si un tir réussi doit compter à 2 ou 3 points.
  - Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés après qu'une faute a été sifflée sur un joueur en action de tir manqué.
  - Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante correspond bien aux critères d'une telle faute ou si sa nature doit être corrigée à la hausse ou à la baisse ou doit être considérée comme une faute technique.
  - S'il s'est produit un dysfonctionnement des chronomètres de jeu ou des tirs, de combien de temps chacun des chronomètres doit être corrigé.
  - D'identifier le tireur de lancer-franc correct.
  - D'identifier l'implication des membres de l'équipe, des entraineurs, des entraineurs adjoint et des membres accompagnant la délégation lors de tout acte de violence.

<u>Note FFBB</u> : En France, cet article 45.12 ne s'applique pas dans les championnats de France, régionaux et territoriaux. L'usage de l'arbitrage vidéo est permis uniquement dans les Championnats Jeep Elite et Pro B dans les conditions restrictives des statuts et règlements de la LNB, art.312.6 des règlements 2018-2019.

46.13 Quand le panneau est équipé de bandes lumineuses jaunes ou rouges, autour et sur le haut de son périmètre, l'allumage de ces bandes prend le pas sur les signaux sonores des chronomètres de jeu et de tir.

46.14 Après en avoir été notifié par le chronométreur, le crew chief doit siffler avant le premier et le troisième quart-temps quand il reste 3 minutes et 1 minute 30 secondes avant le début du quart-temps. Il doit aussi siffler avant le second et le quatrième quart-temps, et chaque prolongation quand il reste 30 secondes avant le début du quart-temps ou de la prolongation.

46.15 L'arbitre a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifiquement couvert par ce règlement.

Art. 47 Les arbitres : Devoirs et pouvoirs

47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, lorsqu'un quart-temps ou une prolongation prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer-franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- Consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
- Consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- Consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.4 Si une réclamation était déposée par une des équipes, le crew chief (le commissaire s'il y en a) doit, lors de la réception des motifs de la réclamation, signaler par écrit l'incident à l'instance organisatrice de la compétition.

47.5 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) autre(s) arbitre(s) devra(devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) arbitre(s) restant(s) devra(devront) décider du possible remplacement.

47.6 Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.

47.7 Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

47.8 La mise en œuvre et l'interprétation des règles officielles de basket-ball par les arbitres, qu'une décision explicite ait été prise ou non, est définitive et ne peut être contestée ou ignorée, sauf dans les cas où une réclamation est autorisée (voir l'annexe C).

Art. 48 Marqueur et aide marqueur : Devoirs

48.1 **Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :**

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes sont infligées à tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive,
- Temps-morts d'équipe : Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 **Le marqueur doit aussi :**

- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- Placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant après la quatrième faute de l'équipe dans un quart-temps,
- Effectuer les remplacements,
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

48.3 **L'aide marqueur** doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.4 **Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :**

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par le crew chief, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par crew chief, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le crew chief ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition

Art. 49 Chronométreur : Devoirs

49.1 **Le chronométreur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit :**

- Mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu,
- S'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation,
- Utiliser tous les moyens possibles pour avertir immédiatement les arbitres en cas de défaillance de son signal ou si ce dernier n'est pas entendu,

49.2 **Le chronométreur doit mesurer le temps de jeu de la manière suivante :**

- Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :
  Lors d'un entre-deux, le ballon est légalement touché par un sauteur,
  Après un dernier lancer-franc manqué et que le ballon continue à être vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu,
  Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.
- Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :
  Le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin, si le chronomètre de jeu ne s'est pas arrêté automatiquement
  Un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
  Un panier est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps-mort,
  Un panier est marqué lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chacune des prolongations,
  Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

49.3 **Le chronométreur doit mesurer un temps-mort comme suit :**

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps-mort,
- Faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
- Faire retentir son signal lorsque le temps-mort a pris fin.

49.4 **Le chronométreur doit mesurer un intervalle de jeu comme suit :**

- Déclencher le chronomètre des temps morts immédiatement à la fin d'un quart-temps ou de la prolongation précédente,
- Avertir les arbitres lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes avant le commencement du premier et du troisième quart-temps,
- Faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement des second et quatrième quart-temps, et de chaque prolongation.
- Faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre des temps morts immédiatement dès qu'un intervalle de jeu a pris fin.

Art. 50 L'opérateur du chronomètre des tirs : Devoirs

L'opérateur du chronomètre des tirs doit disposer d'un chronomètre des tirs qui doit être :

50.1 **Démarré ou remis en marche quand :**

- Sur le terrain de jeu une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant. Après quoi, le simple toucher du ballon par un adversaire ne doit pas démarrer une nouvelle période du chronomètre des tirs si la même équipe reste en contrôle du ballon.
- Sur une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu.

50.2 **Stoppé, mais pas réinitialisé, en maintenant visible le temps restant, quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu due à :**

- Un ballon sorti du terrain.
- Une blessure d'un joueur de la même équipe.
- Une faute technique.
- Une situation d'entre deux.
- Une double faute
- Une annulation de sanctions égales contre les deux équipes

Stoppé, mais aussi non réinitialisé, en maintenant visible le temps affiché, quand la même équipe que celle qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu en zone avant et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute ou violation.

50.3 **Arrêté et remis à 24 secondes, sans affichage apparent, dès que :**

- Le ballon pénètre légalement dans le panier,
- Le ballon touche le panier de l'adversaire et qu'il est contrôlé par l'équipe qui n'était pas en contrôle du ballon avant qu'il touche l'anneau
- L'équipe bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière :
  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain)

  A la suite d'une situation d'entre deux, bénéficiant à l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon.
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- L'équipe bénéficie de lancer(s) franc(s).

50.4 **Arrêté et remis à 14 secondes, avec 14 secondes visible, lorsque :**

- Quand la même équipe qui contrôlait précédemment le ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs :
  - A la suite d'une faute ou d'une violation (sauf pour avoir sorti le ballon des limites du terrain).
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action non liée à l'équipe en contrôle du ballon.
  - Le jeu étant stoppé à cause d'une action liée à aucune des deux équipes, à moins que les adversaires ne soient placés en situation de désavantage.
- Quand l'équipe qui n'avait pas précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant à la suite :
  - D'une faute personnelle ou d'une violation (y compris pour une sortie du ballon des limites du terrain)

- D'une situation d'entre-deux

- Une équipe bénéficie d'une remise en jeu au point de remise en jeu dans sa zone avant à la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante
- Après que le ballon a touché l'anneau lors d'un tir manqué, d'un dernier tir de lancer-franc, ou lors d'une passe, et que l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même que celle qui était en contrôle du ballon avant que le ballon touche l'anneau.
- Le chronomètre de jeu indique 2 :00 ou moins dans le dernier quart-temps ou dans chaque prolongation à la suite d'un temps-mort pris par l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon pour une remise en jeu en zone arrière et que l'entraineur de cette équipe décide que le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour cette équipe depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de cette équipe et que 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs quand le jeu a été stoppé.

50.5 **Eteint**, après que le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté dans n'importe quel quart-temps ou prolongation alors qu'il y a un nouveau contrôle du ballon pour l'une ou l'autre des équipes et qu'il reste moins de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

Le signal sonore du chronomètre des tirs n'arrête ni le chronomètre de jeu, ni le jeu, ni ne rend le ballon mort, à moins qu'une équipe soit en contrôle du ballon.

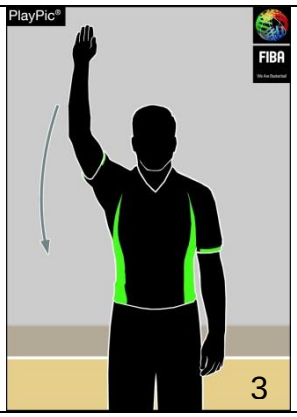
A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et officiels.

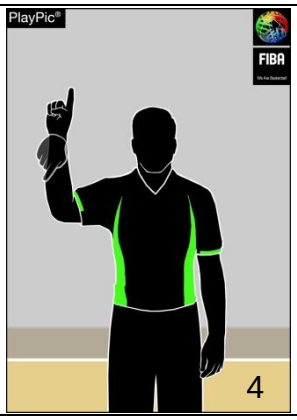
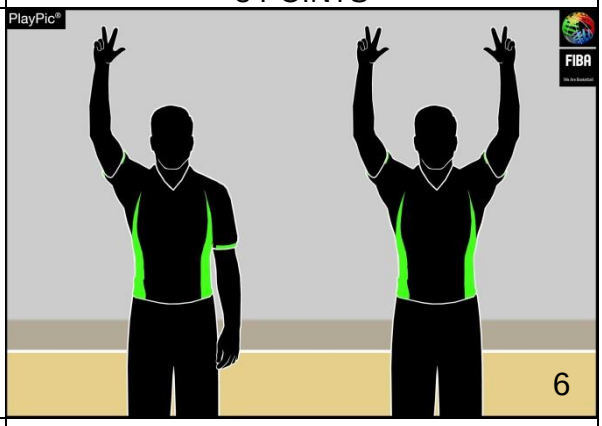
A.2 Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

A.3 Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

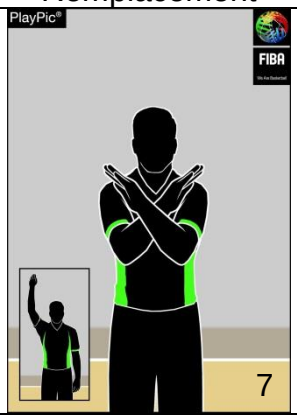
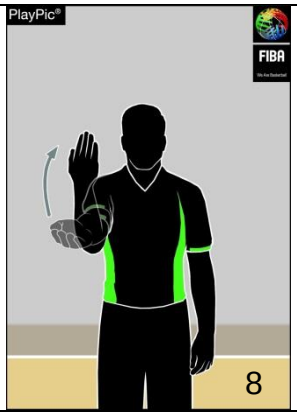
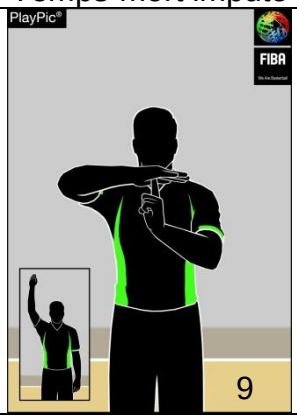
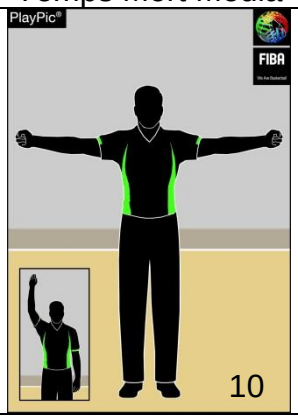
Signaux de chronométrage

Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
		
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

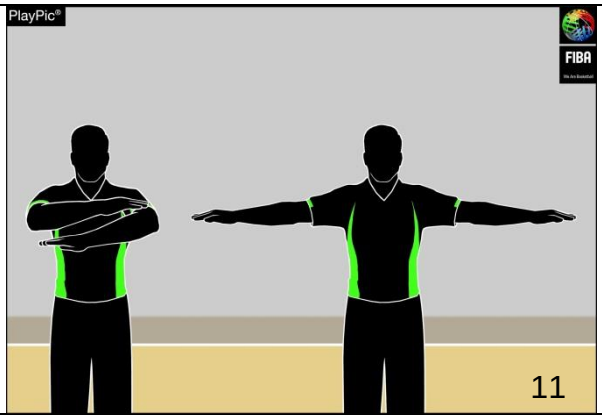
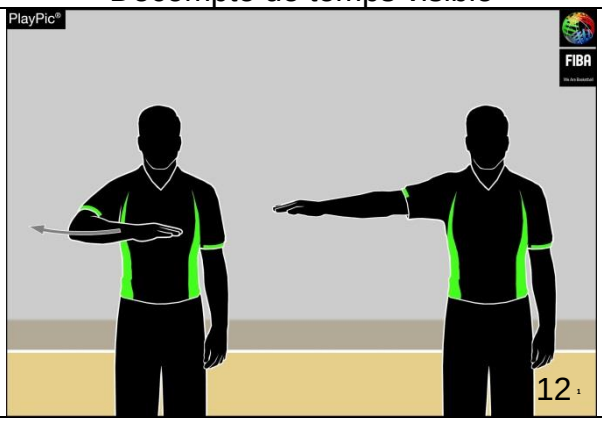
Gestion du score

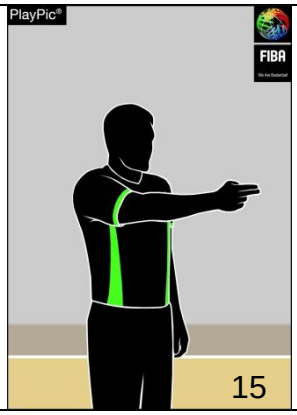
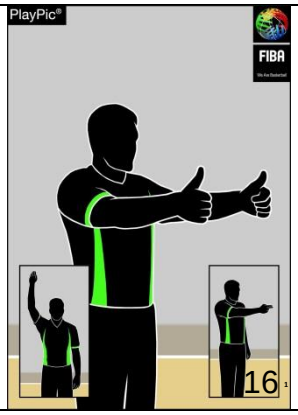
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

Remplacement et Temps-mort

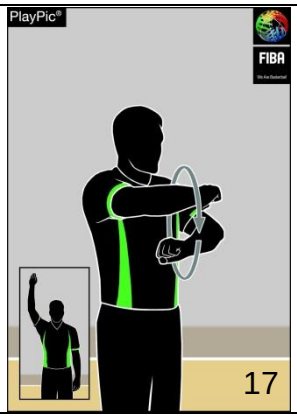
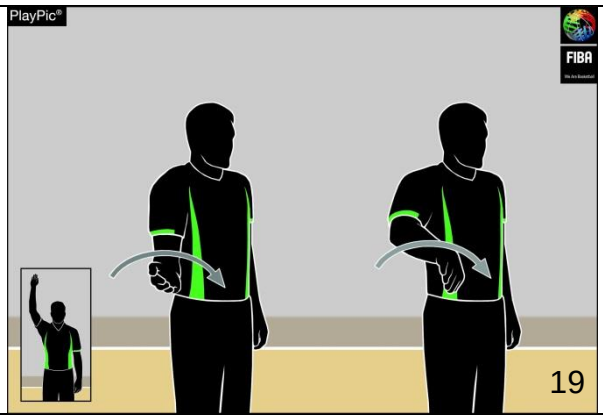
Remplacement	Autorisation de rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

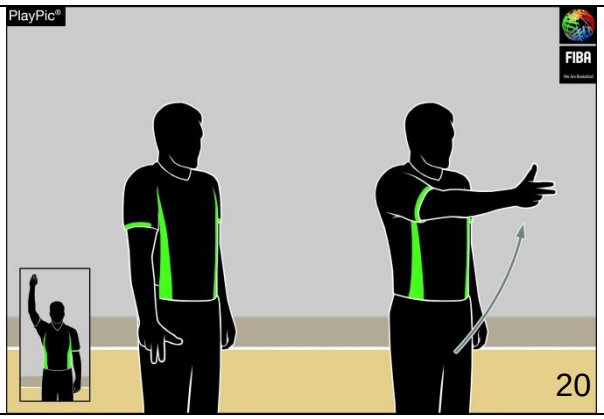
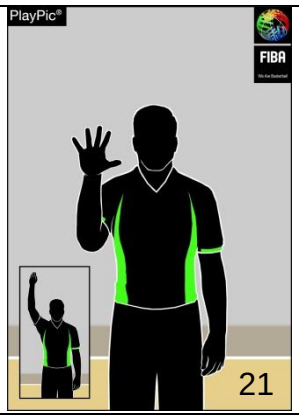
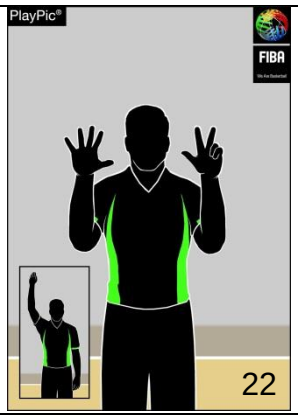
Gestuelle informative

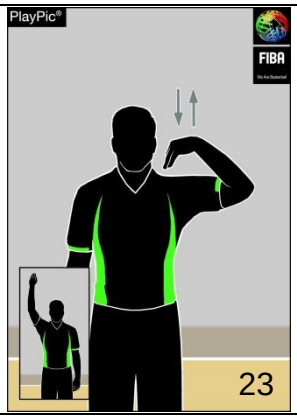
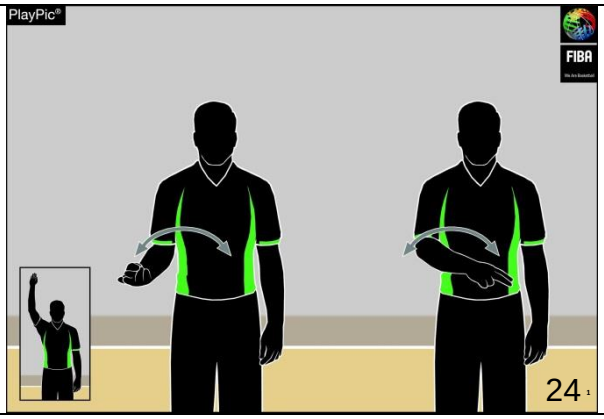
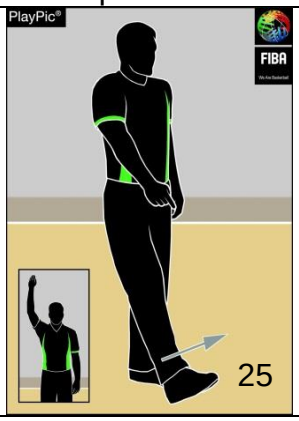
Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
	
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
			
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche	Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

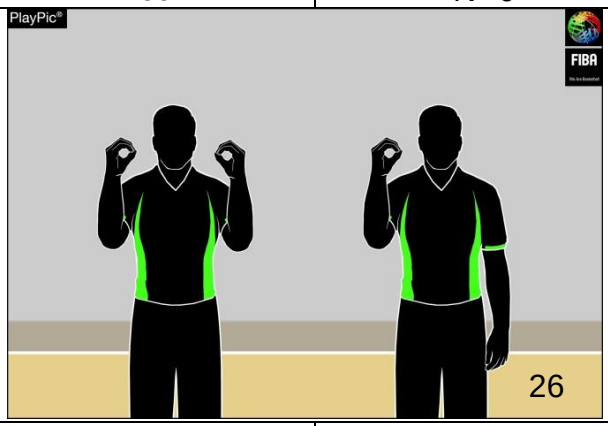
Violations

Marcher	Dribble irrégulier / Reprise de dribble	Dribble irrégulier : Porter de balle
		
Rotation des poings	Battement alternatif	Demi-rotation de la paume

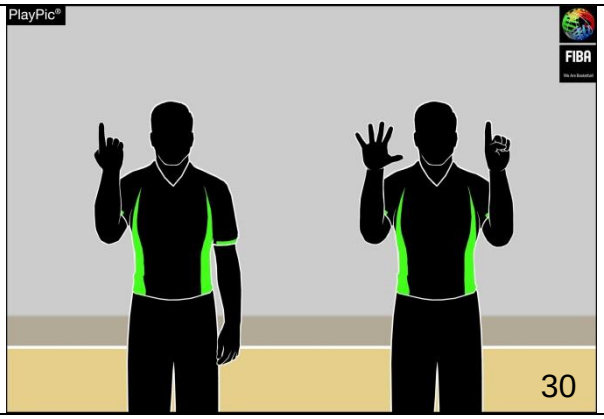
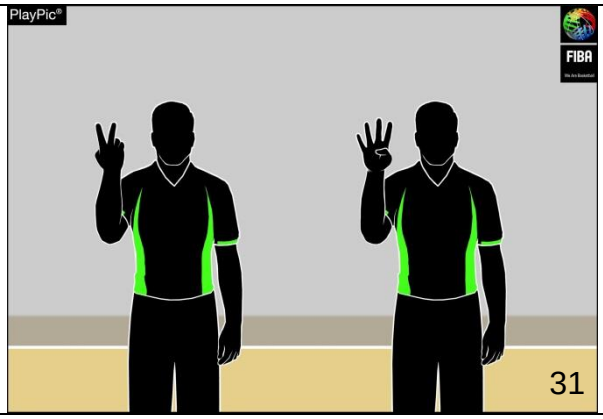
3 secondes	5 secondes	8 secondes
		
Bras tendu montrant trois doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts

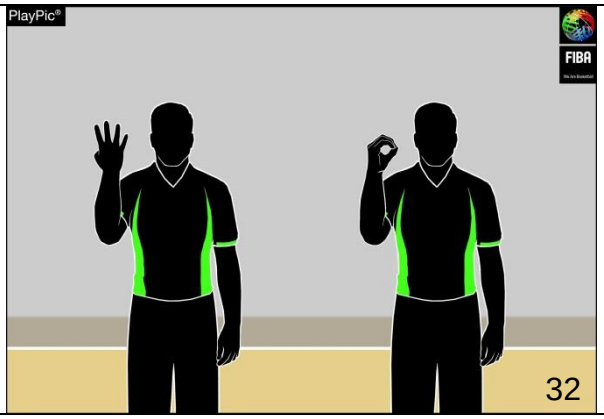
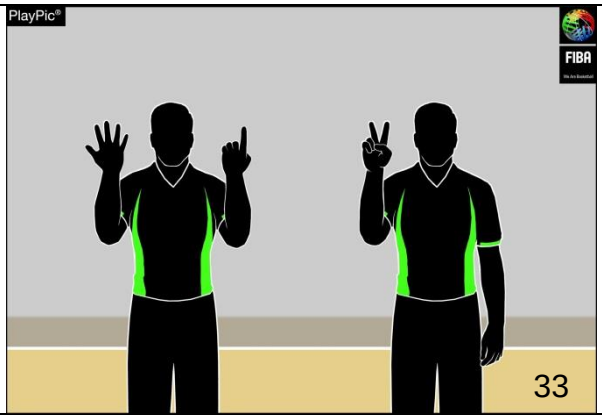
24 secondes	Retour en zone arrière	Jeu au pied volontaire
		
Toucher l'épaule des doigts	Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied

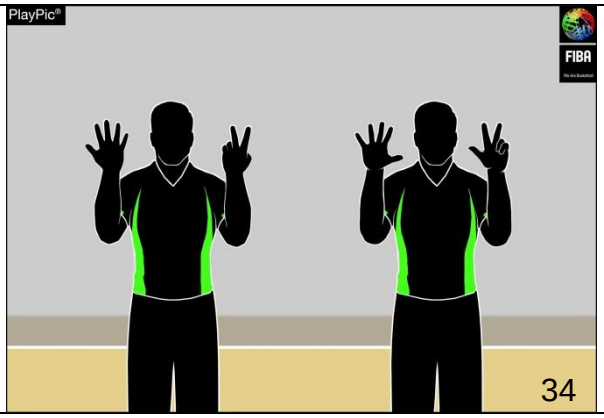
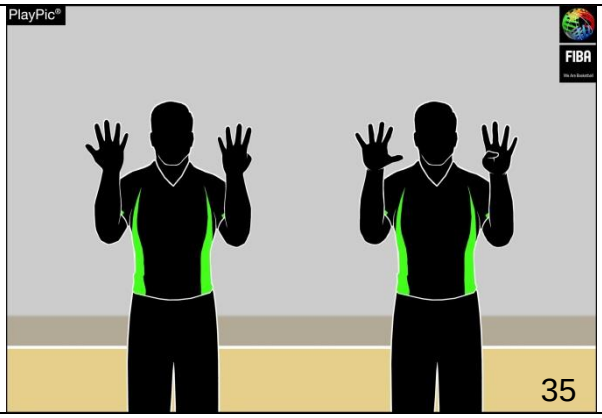
Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
Chaque main montrent ‘’0’’	La main droite montre ‘’0’’

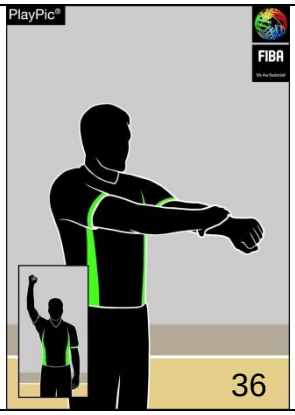
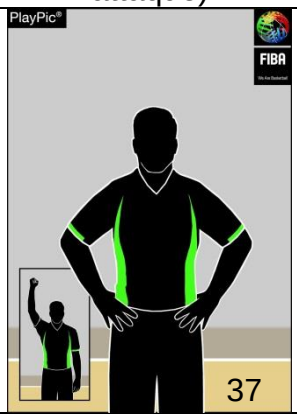
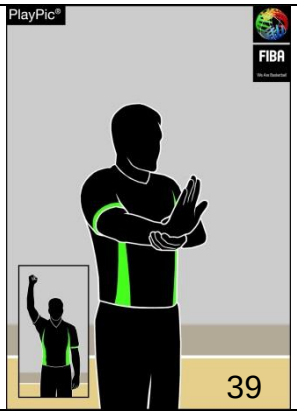
N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

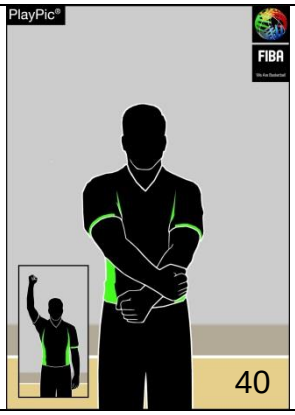
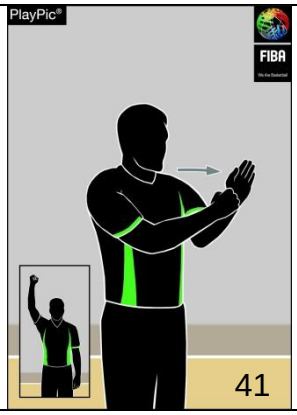
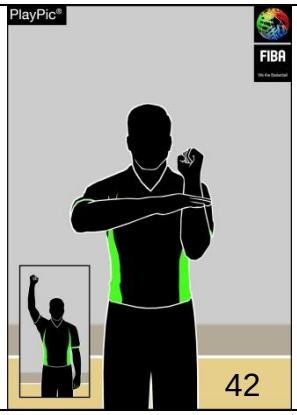
N° 16	N° 24
	
D’abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D’abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

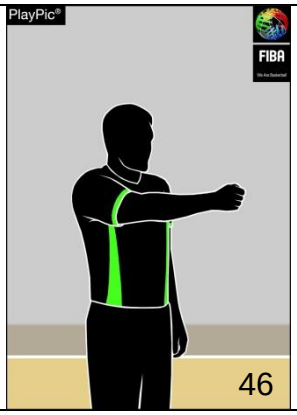
N° 40	N° 62
	
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

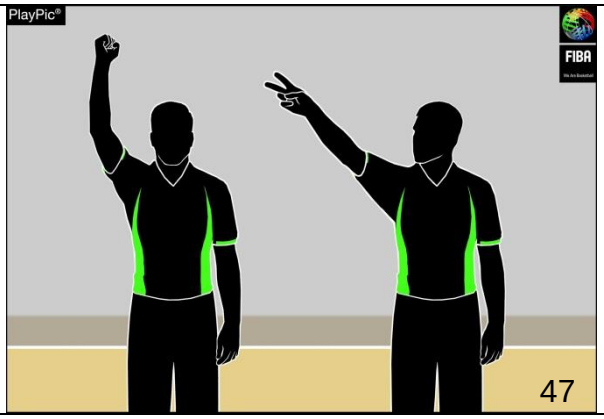
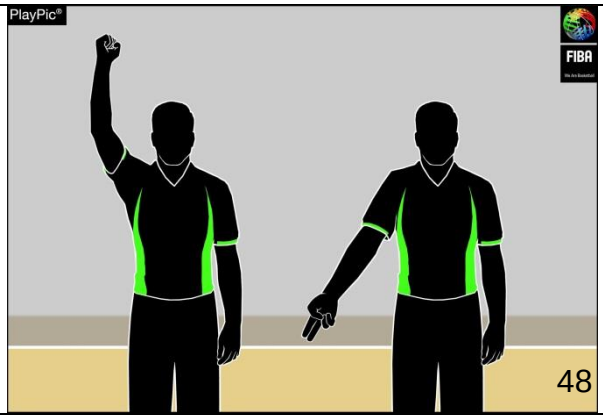
N° 78	N° 99
	
D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Types de fautes

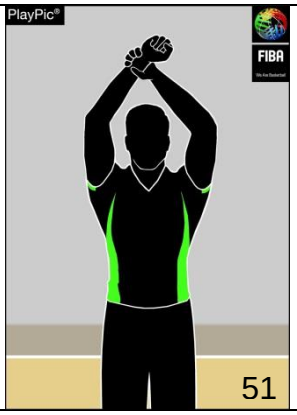
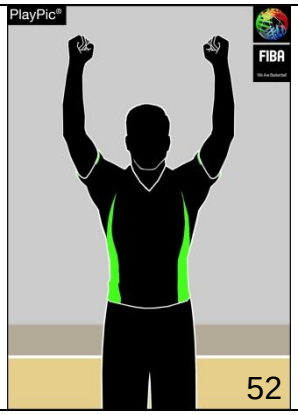
Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

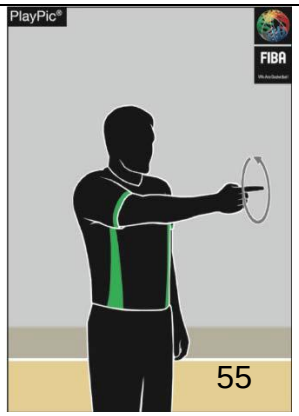
Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Crocheter un adversaire
			
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Déplacer l'avant-bras vers l'arrière

Usage excessif des coudes	Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
		
Balancer le coude vers l'arrière	Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

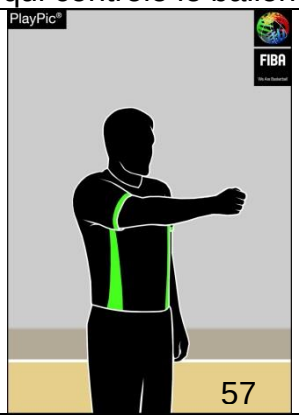
Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
	
Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers-francs	Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol

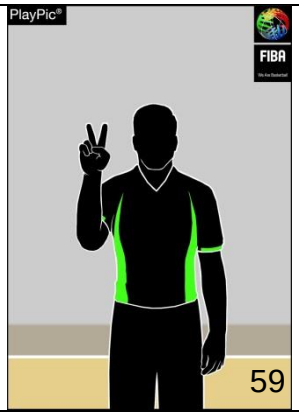
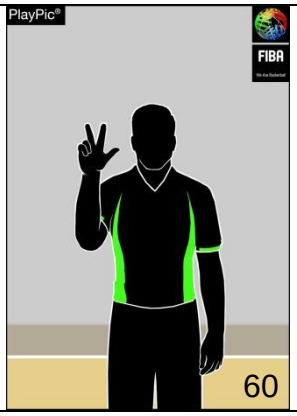
Situations spéciales

Double faute	Faute technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un ‘’T’’ avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

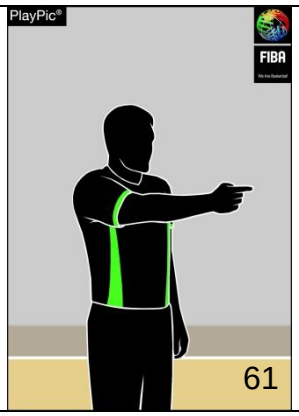
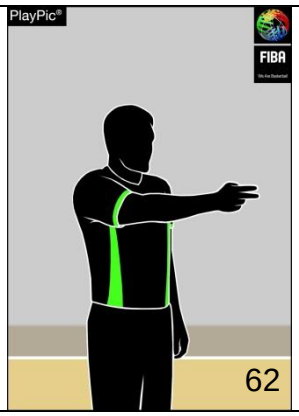
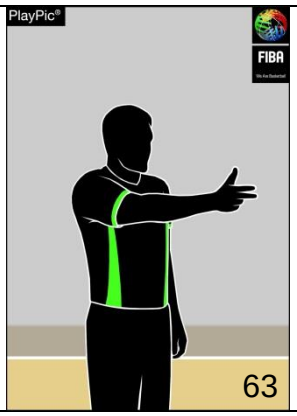
Simulation de faute	Franchissement illégal de la ligne de touche sur remise en jeu	Usage de la Vidéo
		
Relever deux fois l’avant-bras	Geste du bras parallèle à la ligne de touche (lors des 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de prolongation)	Rotation de la main horizontale avec l’index étendu

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administrer les lancers-francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

Administrer les lancers-francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

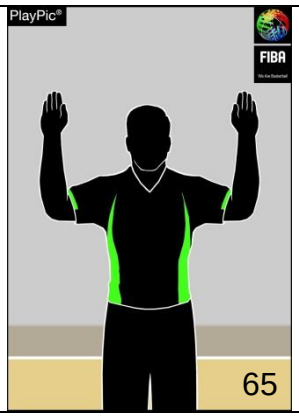
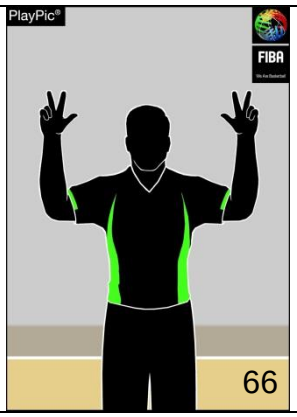
1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

Figure 7 – Signaux des arbitres

B - LA FEUILLE DE MARQUE

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Referee _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____

Time-outs: ☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Team fouls: Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4; Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4; Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

Team B _____

Time-outs: ☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Team fouls: Period ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4; Period ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4; Extra periods

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

RUNNING SCORE

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores: Period ① A ____ B ____; Period ② A ____ B ____; Period ③ A ____ B ____; Period ④ A ____ B ____; Extra periods A ____ B ____

Referee _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____

Captain's signature in case of protest _____

Name of winning team _____

Figure 8 – La feuille de marque

B.1 **La feuille de marque officielle** illustrée à la figure 8 est celle approuvée par la Commission Technique de la FIBA.

B.2 Celle-ci comprend **1 original et 3 copies** sur papier de différentes couleurs. L'original, sur papier blanc est pour la FIBA. La première copie, sur papier bleu, est destinée à l'instance responsable de la compétition, la seconde copie, sur papier rose, est pour l'équipe victorieuse et la dernière copie, sur papier jaune, est pour l'équipe perdante.

Notes :

1. Le marqueur doit utiliser deux stylos de couleurs différentes, ROUGE pour le premier et le troisième quart-temps et BLEUE OU NOIRE pour le second et le quatrième quart-temps. Tous les enregistrements doivent être faits en BLEU ou NOIR (de la même couleur que le second et le quatrième quart-temps)

2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.

B.3 **Au moins 40 minutes avant l'heure** programmée pour débuter la rencontre, le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante :

B.3.1 Il doit inscrire le nom des 2 équipes dans l'espace en haut de la feuille de marque. L'équipe "A" doit toujours être l'équipe locale, ou pour les tournois ou les rencontres jouées sur terrain neutre, la première équipe mentionnée sur le programme. L'autre équipe doit être l'équipe "B".

B.3.2 Il doit ensuite inscrire :

- Le nom de la compétition,
- Le numéro de la rencontre,
- La date, l'heure et le lieu de la rencontre,
- Les noms du crew chief et des arbitres et leur nationalité (IOC).

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A HOOPERS Team B POINTERS

Competition WCM Date 20. 11. 2014 Time 20:00 Referee WALTON, M.
Game No. 5 Place GENEVA Umpire 1 CHANG, Y. Umpire 2 BARTOK, K.

Figure 9 – En-tête de la feuille de marque

B.3.3 L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque, l'équipe "B" dans la partie inférieure.

B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les 3 derniers chiffres) de la licence de chaque joueur, entraineur et aide entraineur. Dans le cas de tournoi, les numéros de licence doivent seulement être indiqués lors de la première rencontre jouée par les équipes.

B.3.3.2 Dans la seconde colonne, le marqueur inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, dans l'ordre des numéros de maillot le tout en LETTRES MAJUSCULES, en utilisant la liste des membres de l'équipe fournie par l'entraineur ou son représentant. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.

B.3.3.3 Si une équipe présente moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne au travers des cases laissées vides en dessous du dernier joueur enregistré. S'il y a moins de 11 joueurs, la

ligne horizontale doit être tracée jusqu'à atteindre la section de fautes des joueurs puis se poursuivre en diagonale vers le bas.

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	5						
002	JONES, M.	8						
003	SMITH, E.	9						
004	FRANK, Y.	12						
010	NANCE, L.	18						
012	KING, H. (CAP)	22						
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25						
021	MARTINEZ, M.	33						
022	SANCHES, N.	42						
Coach	LOOR, A.							
Assistant Coach	MONTA, B.							

Figure 10 – Equipes sur la feuille de marque (avant la rencontre)

B.3.4 En bas de l'encadré de chaque équipe, le marqueur devra inscrire (en LETTRES MAJUSCULES) le nom de l'entraîneur de l'équipe et de l'entraîneur adjoint.

B.4 Au moins 10 minutes avant l'heure programmée pour débuter la rencontre, chaque entraîneur doit :

B.4.1 Confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondant aux membres de son équipe,

B.4.2 Confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint, S'il n'y a ni entraineur ni d'entraineur adjoint, le capitaine doit agir comme entraineur et doit être inscrit comme tel et la mention (CAP) doit apparaitre derrière son nom.

Coach	KING, H. (CAP)			
Assistant Coach				

B.4.3 Indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre en marquant une petite croix (x) à côté du numéro du joueur dans la colonne "en jeu",

B.4.4 Signer la feuille de marque.

L'entraîneur de l'équipe "A" doit être le premier à fournir ces informations.

B.5 Au commencement de la rencontre, le marqueur doit encercler la petite croix derrière les noms des cinq (5) joueurs de chaque équipe qui commencent la rencontre.

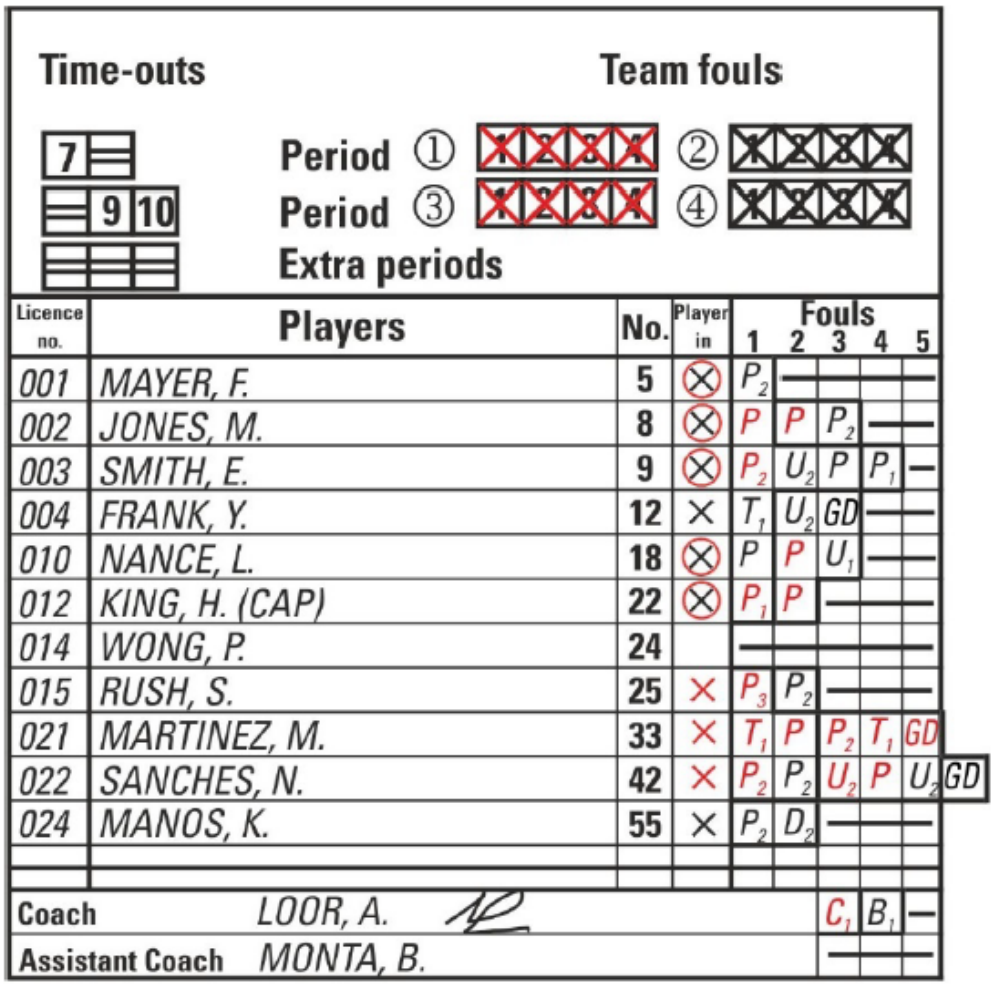
B.6 Pendant la rencontre, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur doit inscrire une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "en jeu".

Figure 11 – Equipes sur la feuille de marque (après la rencontre)

B.7 Temps-morts

B.7.1 L'enregistrement des temps-morts accordés pendant chaque quart-temps et chaque prolongation se fait en inscrivant la minute de jeu du quart-temps à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.

B.7.2 A la fin de chaque mi-temps et de toute prolongation, les cases non utilisées seront barrées par 2 lignes parallèles horizontales. Au cas où l'équipe n'aurait pas bénéficié de son premier temps mort avant que le chronomètre de jeu affiche dans le quatrième quart-temps, le marqueur devra barrer de 2 traits horizontaux la première case des temps-morts de cette équipe pour la deuxième mi-temps.



B.8 Fautes

B.8.1 Les fautes de joueur peuvent être personnelles, techniques, antisportives ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte du joueur.

B.8.2 Les fautes commises à l'encontre des entraineurs, entraineurs adjoints, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnant la délégation peuvent être techniques ou disqualifiantes et doivent être inscrites au compte de l'entraîneur.

B.8.3 Toutes les fautes devront être inscrites comme suit :

B.8.3.1 Une faute personnelle doit être indiquée en inscrivant un "P".

B.8.3.2 Une faute technique de joueur doit être indiquée en inscrivant un "T". Une seconde faute technique doit aussi être indiquée en entrant un "T", suivi dans l'espace suivant d'un "GD" (Game Disqualification) pour la disqualification pour le reste de la rencontre.

B.8.3.3 Une faute technique de l'entraîneur pour comportement personnel antisportif doit être indiquée en inscrivant un "C". Une seconde faute technique similaire doit aussi être indiquée en inscrivant un "C" suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.4 Une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison doit être indiquée en inscrivant un "B". Une troisième faute technique (l'une d'entre elles pouvant être un "C") doit être indiquée en entrant un "B" ou un "C", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.5 Une faute antisportive de joueur doit être indiquée en inscrivant un "U" (Unsportsmanlike). Une seconde faute antisportive doit aussi indiquée par un "U" (Unsportsmanlike) suivi par un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.6 Une faute technique contre un joueur faisant suite à une faute antisportive précédente ou une faute antisportive contre un joueur faisant suite à une faute technique précédente doit être indiquée "U" ou "T", suivi d'un "GD" (Game Disqualification) dans l'espace suivant.

B.8.3.7 Une faute disqualifiante doit être indiquée en inscrivant un "D".

B.8.3.8 Toute faute entraînant des lancers-francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers-francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.9 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en vertu de l'Art. 42 (situations spéciales) doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté du "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".

B.8.3.10 Une faute disqualifiante contre un entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou un membre accompagnant la délégation, y compris pour avoir quitté la zone de banc d'équipe dans une situation de bagarre, doit être inscrite au compte de l'entraineur en inscrivant'B2'.

B.8.3.11 A la fin du second quart-temps et à la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer une ligne épaisse entre les espaces qui ont été utilisés et ceux qui ne l'ont pas été.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit annuler les cases non utilisées en traçant une ligne horizontale épaisse.

B.8.3.12 **Exemples pour des fautes disqualifiantes d'entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnant la délégation.**

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un entraineur adjoint doit être inscrite comme suit :

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Une faute disqualifiante à l'encontre d'un remplaçant doit être inscrite comme suit :

001	MAYER, F.	5	⊗	D				

et

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante d'un joueur éliminé après sa cinquième faute doit être inscrite comme suit :

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

et

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation doit être enregistré comme suit :

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.10 **Exemples pour des fautes disqualifiantes pour bagarre à l'encontre des par les entraineurs, entraineurs adjoint, remplaçants, joueur éliminés et membres accompagnateurs de la délégation.**

Quel que soit le nombre de personnes disqualifiées pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique ('B') doit être inscrite au compte de l'entraineur comme suit :

Coach	788	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Une faute disqualifiante contre un entraineur et un entraineur-adjoint doit être enregistrée comme suit :

Si seul l'entraîneur est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :

Coach	LOOR, A.	B_2		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Si à la fois l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont disqualifiés :

Coach	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Dans toutes les cases de fautes restant vides, des 'F' doivent être inscrits.

Une faute disqualifiante contre un remplaçant doit être enregistrée comme suit :

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	F	F	F	

Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	F	

Une faute disqualifiante contre un remplaçant qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit :

001	MAYER, F.	5	⊗	P_2	P_2	D_2	F	F	

Une faute disqualifiante contre un joueur éliminé doit être enregistrée comme suit :

Comme un joueur éliminé n'a plus de cases vides, un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	F

Une faute disqualifiante contre un joueur éliminé qui a participé activement à la bagarre doit être enregistrée comme suit doit être enregistrée comme suit :

015	RUSH,	S.	25	X	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D_2 F	

Une faute disqualifiante contre un membre accompagnateur de la délégation qui a participé activement à la bagarre doit être imputée à l'entraineur et être enregistrée comme suit :

Coach	788	LOOR, A.	B_2	B_2	
Assistant Coach	555	MONTA, B.			

Chaque faute disqualifiante d'un accompagnateur de la délégation doit être imputée à l'entraineur et être enregistrée' B2 ' mais ne dois pas compter dans les 3 fautes techniques amenant à sa disqualification.

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes concernant l'Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

B.9 Fautes d'équipe

B.9.1 Pour chaque quart-temps, 4 espaces (situées immédiatement en dessous du nom de l'équipe et au-dessus des noms des joueurs) sont prévus sur la feuille de marque pour inscrire les fautes d'équipe.

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit enregistrer la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant à chaque fois un grand "X" dans les cases prévues.

B.10 La marque courante

B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte courant et chronologique des points marqués par chaque équipe.

B.10.2 Il y a 4 colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.

B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en 4 colonnes. Les 4 colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les 4 colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe.

Le marqueur doit :

- d'abord tracer une ligne diagonale (/ pour les droitiers, \ pour les gauchers) pour chaque panier accordé et un cercle plein (●) pour tout lancer-franc réussi, par-dessus le nouveau total de points cumulés par l'équipe qui vient de marquer,

- inscrire ensuite dans l'espace vierge du même côté que le nouveau total de points (à côté du nouveau / ou\ ou●), le numéro du joueur qui a marqué le panier ou le lancer-franc.

B.11 La marque courante : instructions supplémentaires

B.11.1 Un panier à 3 points réussi par un joueur doit être inscrit en traçant un cercle autour du numéro du joueur.

B.11.2 Un panier du terrain marqué accidentellement par un joueur dans son propre panier doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse sur le terrain de jeu.

B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art.31 – "Goaltending" et intervention illégale) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.

B.11.4 A la fin de chaque quart-temps ou prolongation, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "O" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points.

B.11.5 Au commencement de chaque quart-temps ou prolongation le marqueur doit continuer à enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.

B.11.6 Chaque fois qu'il lui sera possible, le marqueur devra vérifier son score avec celui du tableau d'affichage. S'il y a une différence et que son score est correct, il doit immédiatement prendre les mesures nécessaires à la rectification du tableau d'affichage. En cas de doute ou si l'une des équipes soulève des objections quant à la rectification, il doit en informer le crew chief dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

B.11.7 Les arbitres peuvent corriger toute erreur de tenue de score, de nombre de fautes ou de nombre de temps-morts comme prévu dans les règles. Le crew chief doit signer les corrections. Dans le cas de vastes corrections, celles-ci doivent être détaillées au verso de la feuille de marque.

Figure 12 – Progression du score

B.12 La marque courante - Totalisation

B.12.1 A la fin de chaque quart-temps et de la dernière prolongation, le marqueur doit inscrire le score de ce quart-temps ou prolongation dans l'espace correspondant dans la partie basse de la feuille de marque.

B.12.2 Immédiatement à la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire l'heure de fin de rencontre dans la colonne « Rencontre terminée à (hh :mm) »

B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer 2 traits épais horizontaux sous le nombre final des points marqués par chaque équipe et numéros de chaque joueur ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour annuler les nombres restants dans les colonnes de score courant de chaque équipe.

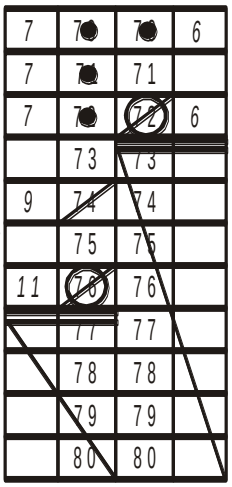


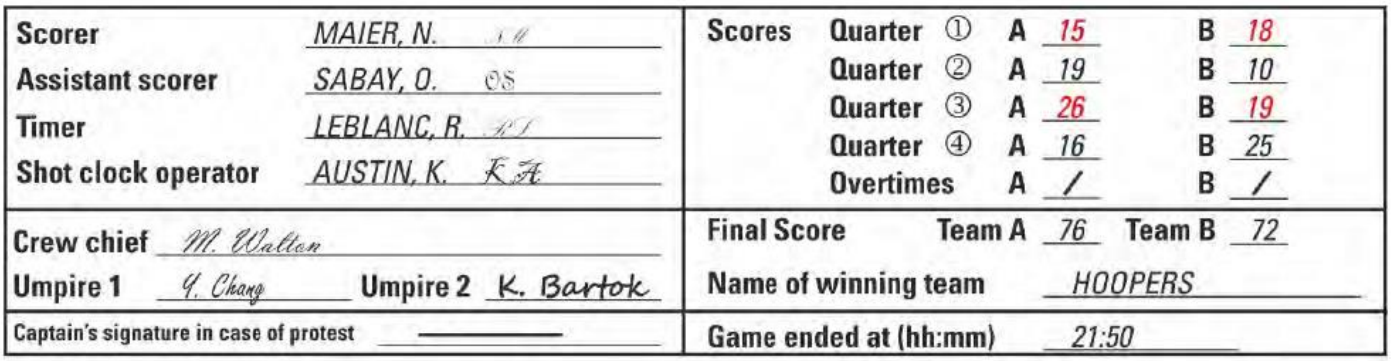
Figure 13 –Totalisation

B.12.4 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe vainqueur.

B.12.5 Le marqueur doit ensuite inscrire son nom, en lettres majuscules, sur la feuille de marque après que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur du chronomètre des tirs ont fait de même. Les officiels de table doivent alors tous signer la feuille de marque en face de leur nom.

B.12.6 Après que le(s) aide(s) arbitre(s) a(ont) signé, le crew chief doit être le dernier à approuver et signer la feuille de marque. Cet acte met fin, pour les arbitres, à l'administration de la rencontre et à leur rapport avec elle.

Note : Si le capitaine (CAP) signait la feuille de marque pour déposer une réclamation (en utilisant la case marqué "signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et le(s) arbitre(s) doivent rester à la disposition du crew chief jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.



Scorer	MAIER, N.	Scores	Quarter ①	A 15	B 18
Assistant scorer	SABAY, O.		Quarter ②	A 19	B 10
Timer	LEBLANC, R.		Quarter ③	A 26	B 19
Shot clock operator	AUSTIN, K.		Quarter ④	A 16	B 25
			Overtimes	A /	B /
Crew chief	M. Walton	Final Score	Team A 76	Team B 72	
Umpire 1	Y. Chang	Umpire 2	K. Bartok	Name of winning team	HOOPERS
Captain's signature in case of protest		Game ended at (hh:mm)	21:50		

Figure 14 – Partie inférieure de la feuille de marque

C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION

C.1 Une équipe peut poser une réclamation si ses intérêts ont été lésés par :

a) Une erreur de tenue du score, de chronométrage ou de gestion du chronomètre des tirs qui n'a pas été corrigée par les arbitres.
b) Une décision de forfait, d'annulation, report ou non reprise de la rencontre
c) Une violation des règles d'éligibilité.

C.2 Pour être recevable, une réclamation doit se conformer aux procédures suivantes :

a) Le capitaine (CAP) de cette équipe doit informer le crew chief, pas plus tard que 15 minutes après la fin de la rencontre, que son équipe dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans la case marquée "signature du capitaine en cas de réclamation".
b) L'équipe doit ensuite soumettre au crew chief par écrit les raisons de sa réclamation pas plus tard qu'une heure après la fin de la rencontre.
c) Des frais d'un montant de 1.500 CHF devront être appliqués pour chaque réclamation et seront payés en cas de rejet de la réclamation

C.3 A la suite de la réception des motifs de la réclamation, le crew chief doit établir un rapport par écrit sur l'incident qui a conduit à la réclamation et le transmettre au représentant de la FIBA ou à l'instance compétente.

C.4 L'organisme compétent doit traiter toute procédure qu'il juge recevable et se prononcer sur la réclamation le plus tôt possible et, en tout cas, au plus tard 24 heures après la fin de la rencontre. L'organisme compétent doit utiliser toute preuve ou témoignage fiable. Il peut prendre toute décision appropriée, y compris, sans s'y limiter, de rejouer partiellement ou totalement la rencontre. L'organisme compétent ne peut pas décider de modifier le résultat de la rencontre, à moins qu'il n'y ait des preuves claires et concluantes que, si l'erreur qui a fait l'objet de la réclamation ne s'était pas produite, le nouveau résultat se serait certainement matérialisé.

C.5 La décision de l'organe compétent est également considérée comme une décision du domaine des règles du jeu et ne pourra être soumise à un nouvel examen ou à un appel. Exceptionnellement, les décisions relatives à l'éligibilité peuvent faire l'objet d'un appel conformément à la réglementation en vigueur.

C.6 Règles spéciales pour les compétitions FIBA ou les compétitions qui ne prévoient pas d'autres dispositions dans leur règlement :

a) Dans le cas où la compétition est en format de tournoi, l'organe compétent pour toutes les réclamations est le « Technical Committee » (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).
b) En cas de rencontres aller et retour, l'organe compétent pour les réclamations relatives aux questions d'éligibilité est le « FIBA Disciplinary Panel ». Pour toutes les autres questions qui engendrent une réclamation, l'organisme compétent doit être la FIBA agissant par l'intermédiaire d'une ou de plusieurs personnes ayant une expertise sur la mise en œuvre et l'interprétation des Règles Officielles de Basketball (voir Règlement Internes de la FIBA, livre 2).

Note FFBB : Cet article C ne s'applique pas dans les championnats de France (LNB inclus). Il fait l'objet d'une procédure spéciale appelée « Procédure de Traitement des Réclamations » insérée dans les « règlements sportifs généraux de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

D - CLASSEMENT DES EQUIPES

Note FFBB : Cet article D ne s'applique pas strictement dans les championnats de France. Il fait l'objet parfois d'aménagements. Consulter pour plus de détails les Règlements sportifs généraux et règlements sportifs particuliers de la FFBB » : http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

D.1 Procédure

D.1.1 Le classement des équipes doit se faire sur la base des victoires - défaites enregistrés pour chacune des équipes, à savoir 2 points au classement pour chaque victoire, 1 point au classement pour chaque défaite (y compris les rencontres perdues par défaut) et 0 point au classement pour une rencontre *perdue* par forfait.

D 1.2 La procédure doit être appliquée pour chaque équipe ayant joué seulement un match contre chaque adversaire dans le groupe (tournoi simple), de même que pour toutes les équipes ayant joué deux ou davantage de rencontres contre chaque adversaire (championnat de ligue avec match aller et retour, ou davantage).

D.1.3 Si 2 ou plusieurs équipes possèdent le même rapport victoires - défaites enregistré sur **l'ensemble des rencontres du groupe**, la(les) rencontre(s) jouée(s) entre ces 2 ou plusieurs équipes décideront du classement.

Si 2 ou plusieurs équipes ont le même rapport victoires - défaites enregistré sur l'ensemble des **rencontres entre elles**, les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

- Plus grande différence de points de score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur les rencontres jouées entre elles.
- Plus grande différence de points au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.
- Plus grand nombre de points marqués au score sur l'ensemble des rencontres du groupe.

Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, un tirage au sort décidera du classement final.

D.1.4 Si à n'importe quelle étape de l'application de ces critères une ou plusieurs équipes peuvent être classées, la procédure D.1.3 devra être répétée depuis le début pour classer les équipes restant à classer.

D.2 Exemples

D.2.1 Exemple 1

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 95

A vs. C 90 – 85 B vs. D 80 – 75

A vs. D 75 – 80 C vs. D 60 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

En conséquence : 1er A-vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème C-vainqueur de D ; 4ème DD.2.2 Exemple 2

A vs. B 100 – 55 B vs. C 100 – 85

A vs. C 90 – 85 B vs. D 75 – 80

A vs. D 120 – 75 C vs. D 65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

En conséquence : 1er A

Classement des matches entre B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

En conséquence : 2ème B ; 3ème C - vainqueur de D ; 4ème D

D.2.3 Exemple 3

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 95

A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85

A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

En conséquence : 4ème A. Classement des matches entre B, C, D.

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

En conséquence :1er C ; 2ème D ; 3ème BD.2.4 Exemple 4

A vs. B 85 – 90 B vs. C 100 – 90

A vs. C 55 – 100 B vs. D 75 – 85

A vs. D 75 – 120 C vs. D 65 – 55

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

En conséquence : 4ème A.

Classement des matches entre B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

En conséquence : 1er B ; 2ème C ; 3ème D

D.2.5 Exemple 5

A vs. B	100 – 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 – 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 – 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 – 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 – 95	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	75 – 80
B vs. E	75 – 80		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

En conséquence : 5ème E ; 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

En conséquence : 1er A - vainqueur de B ; 2ème B ; 3ème D - vainqueur de C ; 4ème C

D.2.6 Exemple 6

A vs. B	71 – 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 – 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	65 – 60
B vs. D	80 – 75	E vs. F	80 – 75
B vs. E	75 – 76		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

En conséquence : 6ème F ;

Classement des matches entre A, B, C, D, E.

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

En conséquence :1er C ; 2ème A.

Classement des matches entre B, D, E :

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

En conséquence : 3ème B ; 4ème E ; 5ème D

D.2.7 Exemple 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

En conséquence : 6ème F

Classement des matches entre A, B, C, D, E:

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

En conséquence: 1er C ; 5ème A.

Classement des matches entre B, D, E:

Equipes	Matches joués	Victoires	Défaites	Points au classement	Points scorés	Différence de points scorés
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

En conséquence : 2ème B , 3ème D – Vainqueur de E , 4ème E

D.3 Forfait

D.3.1 Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas pour une rencontre programmée ou se retire du terrain avant la fin de la rencontre doit perdre la rencontre par forfait et marque 0 point au classement.

D.3.2 Si une équipe fait forfait pour la seconde fois, les résultats de toutes les rencontres jouées par cette équipe doivent être annulés.

D.3.3 Si une équipe fait forfait pour la seconde fois dans une compétition jouée en groupes, et que les équipes les mieux classées doivent être qualifiées pour le prochain tour de la compétition, Les résultats de toutes les rencontres jouées par l'équipe classée dernière dans le groupe croisant avec ce groupe doivent aussi être annulés.

Exemple :

L'équipe A4 fait forfait à 2 reprises dans le groupe A, donc tous ses matches doivent être annulés.

Classement final :

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe A1	4	0	8
Equipe A2	2	2	6
Equipe A3	0	4	4
Equipe A4			

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe B1	6	0	12
Equipe B2	4	2	10
Equipe B3	1	5	7
Equipe B4	1	5	7

Résultats des rencontres jouées entre les équipes B3 et B4

B3 vs B4 : 88-71

B4 vs B3 : 76-75

Par conséquent :

3ème B3 ; 4ème B4

Classement final révisé du groupe B :

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe B1	4	0	8
Equipe B2	2	2	6
Equipe B3	0	4	2

D.3.4 Si une équipe fait forfait pour la seconde fois dans une compétition jouée en groupes, et que pour le classement final du groupe les équipes doivent avoir le même nombre de rencontres jouées, les résultats de toutes les rencontres jouées par l'équipe classée dernière dans chaque groupe doivent aussi être annulés.

Exemple :

L'équipe B6 fait forfait à 2 reprises dans le groupe B, et tous ses matches doivent donc être annulés.

Classement final :

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe A1	10	0	20
Equipe A2	8	2	18
Equipe A3	6	4	16
Equipe A4	4	6	14
Equipe A5	2	8	12
Equipe A6	0	10	10

Groupe B	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe B1	8	0	16
Equipe B2	6	2	14
Equipe B3	4	4	12
Equipe B4	2	6	10
Equipe B5	0	8	8
Equipe B6			

Groupe C	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe C1	10	0	20
Equipe C2	8	2	18
Equipe C3	5	5	15
Equipe C4	5	5	15
Equipe C5	2	8	12
Equipe C6	0	10	10

Groupe D	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe D1	9	1	19
Equipe D2	9	1	19
Equipe D3	6	4	16
Equipe D4	4	6	14
Equipe D5	1	9	11
Equipe D6	1	9	11

Résultats des rencontres jouées entre les équipes D5 et D6

D5 vs D6 : 83 – 81

D6 vs D5 : 92 - 91

En conséquence : 5ème D5 ; 6ème D6

Classement final révisé des groupes A, C et D :

Groupe A	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe A1	8	0	16
Equipe A2	6	2	14
Equipe A3	4	4	12
Equipe A4	2	6	10
Equipe A5	0	8	8

Groupe C	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe C1	8	0	16
Equipe C2	6	2	14
Equipe C3	3	5	11
Equipe C4	3	5	11
Equipe C5	0	8	8

Groupe D	Victoires	Défaites	Points au classement
Equipe D1	7	1	15
Equipe D2	7	1	15
Equipe D3	4	4	12
Equipe D4	2	6	10
Equipe D5	0	8	8

Note :

Si un classement comparatif doit être établi entre des équipes classées à la même position dans chacun des groupes, un groupe de toutes les équipes concernées doit être établi. Les critères suivants doivent être appliqués selon l'ordre qui suit :

1. Meilleur rapport victoires-défaites de tous les matches joués pris en compte dans le classement final révisé de leur groupe
2. Plus grande différence de points au score de tous les matches joués pris en compte dans le classement final révisé de leur groupe
3. Plus grand nombre de points marqués au score de tous les matches joués pris en compte dans le classement final révisé de leur groupe
4. Si ces critères ne sont toujours pas suffisants, un tirage au sort doit décider du classement final.

Exemple pour les équipes classées secondes au classement final révisé d'un groupe.

Groupe X	Victoires	Défaites	Points scorés	Différence de points scorés
Equipe D2	7	1	628 – 521	
Equipe B2	6	2	551 - 488	+63
Equipe A2	6	2	631 - 506	+ 25
Equipe C2	6	2	525 - 500	+ 25

En conséquence :

1ère : Equipe D2 (Meilleur rapport victoire - défaite)

2ème : Equipe B2 (Plus grande différence de points que A2 et C2)

3ème : Equipe A2 (Même différence de point que C2 mais plus grand nombre de points scorés que C2)

4ème : Equipe C2 (Même différence de point que A2 mais moins grand nombre de points scorés que A2)

D.4 Matches aller-retour (avec cumul des scores)

D.4.1 Pour un système de compétition sous forme d'une série de matches aller et retour avec cumul des points marqués, les 2 rencontres seront considérées comme une seule rencontre de 80 minutes.

D.4.2 Si le score est égal à la fin de la première rencontre, aucune prolongation ne doit être jouée.

D.4.3 Si le score cumulé des deux rencontres est égal pour les deux équipes à la fin de la 2ème rencontre, la seconde rencontre doit continuer avec autant de prolongations de 5 minutes que nécessaire pour casser l'égalité.

D.4.4 Le vainqueur de la série sera :

1. L'équipe qui a gagné les deux rencontres.
2. L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points cumulés à la fin de la seconde rencontre au cas où les deux équipes ont gagné 1 match.

D.5 Exemples

D.5.1 Exemple 1

A vs B 80 - 75
B vs A 72 - 73

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (vainqueur des deux rencontres)

D.5.2 Exemple 2

A vs B 80 - 75
B vs A 73 - 72

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 152 - B 148)

D.5.3 Exemple 3

A vs B 80 - 80
B vs A 92 - 85

L'équipe A est l'équipe vainqueur de la série (score cumulé : A 165 - B 172). Aucune prolongation pour le premier match.

D.5.4 Exemple 4

A vs B 80 - 85
B vs A 75 - 75

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 155 - B 160). Aucune prolongation pour la seconde rencontre.

D.5.5 Exemple 5

A vs B 83 - 81
B vs A 79 - 77
Score cumulé : A 160 - B 160.

Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :
B vs A 95 - 88

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 171 - B 176).

D.5.6 Exemple 6

A vs B 76 - 76
B vs A 84 - 84
Score cumulé : A 160 - B 160.

Après la (les) prolongations (s) de la seconde rencontre :
B vs A 94 - 91

L'équipe B est le vainqueur de la série (score cumulé : A 167 - B 170).

E - TEMPS-MORTS MEDIA

E.1 Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider par elle-même si des temps-morts Media doivent être utilisés et, si c'est le cas, quelle doit être leur durée (60, 75, 90 ou 100 secondes).

E.2 Règle

E.2.1 Dans chaque quart-temps, 1 temps-mort Media est possible en plus des temps-morts réglementaires. Les temps-morts Media ne sont pas autorisés pendant les prolongations.

E.2.2 Le premier temps-mort de chaque quart-temps (Equipe ou Media) aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

E.2.3 La durée de tous les autres temps-morts dans un quart-temps sera de 60 secondes.

E.2.4 Les deux équipes doivent avoir droit à 2 temps-morts pendant la première mi-temps et 3 temps-morts d'équipe pendant la seconde mi-temps.

Ces temps-morts peuvent être demandés à tout instant pendant le jeu et peuvent avoir une durée de :

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'ils sont considérés comme un temps-mort Media, c'est-à-dire le premier d'un quart-temps,
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort Media, c'est-à-dire demandés par l'une des équipes après que le temps-mort Media a été accordé.

E.3 Procédure

E.3.1 Idéalement, le temps-mort Media devra être pris avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer jusqu'à la fin du quart-temps. Cependant, il n'y a aucune garantie que ce sera le cas.

E.3.2 Si aucune équipe n'a demandé de temps-mort avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer dans un quart-temps, un temps-mort Media doit être accordé à la première occasion lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce temps-mort ne doit être imputé à aucune équipe.

E.3.3 Si un temps-mort a été accordé à l'une des équipes avant qu'il ne reste 5 minutes à jouer dans un quart-temps, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort Media.

Ce temps-mort comptera à la fois comme temps-mort Media et comme temps-mort pour l'équipe qui l'a demandé.

E.3.4 Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'1 temps-mort dans chaque quart-temps et un maximum de 6 temps-morts au cours de la première mi-temps et un maximum de 8 temps-morts au cours de la seconde mi-temps.

FIN DU REGLEMENT DE JEU
ET
DES PROCEDURES DE RENCONTRE

INDEX DU REGLEMENT

A

Action de tir 23
Arbitre
Lieux et moment des décisions 62
Signaux 67

B

Bagarre 53
Ballon
Ballon mort 20
Ballon vivant 19
Statuts du ballon 20
Blessure
Arbitre 62
Entraineur Joueur 17
Joueurs 16
Tireur de lancer franc 56

C

Capitaine
Fonctions et pouvoirs 16
Charge
Charge du porteur du ballon (passage en force) 45
Chronométreur
fonctions 66
Classement des équipes 86, 91
Commencement d'une periode 19
Commencement d'une rencontre 19
Contrôle du ballon 23

D

Dribble 32

E

Ecran 45
Entraineur
Fonctions et pouvoirs 17
Entre-deux 21
Equipement des joueurs et tenue 15
Equipement technique 11
Erreurs rectifiables 58

F

Faute
Cinq fautes de joueurs 54
Définition 42
Double faute 48
Faute antisportive 51
Faute disqualifiante 53
Faute personnelle 47
Faute technique 49

Sanction pour faute d'équipe 54
Sanction pour faute de joueur 50
Situations spéciales 55
Feuille de marque 76
Fautes 79
Modèle 84
Score et marque courante 83

J

Jeu du poste 46
Jouer le ballon du pied 22
Jouer le ballon du poing 22
Joueur
Joueur en l'air 44
Joueur étroitement marqué 34

L

Lancers-francs
Définition 55
Position de joueurs 56
Violation 57

M

Mains
usage illégal, contact avec l'adversaire 46
Marcher 34
Marquage illégal par derrière 46
Marquer un joueur qui contrôle/ ne contrôle pas le ballon 44

O

Obstruction 45

P

Panier
Ballon à l'intérieur du panier 24
Definition 24
Marquer accidentellement dans son propre panier 24
Marquer délibérément dans son propre panier 24
Règle 24
Tir au panier 41
Valeur du panier 24
Position
D'un arbitre 20
D'un joueur 20
Position légale de défense 43
Possession alternée 22
Pousser 47
Procédure
Forfait 31, 94
Réclamation 85

R

Réclamations 85
Remise en jeu
Définition, procédure 26
violation 26
Remplacement
Définition 29

Joueur devient remplacant 30
Occasion de remplacement 30
Sièges des remplaçants 30
Rencontre
Définition 6
Rencontre perdue par défaut 31
Rencontre perdue par forfait 31

S

Signaux des arbitres 67
Signaux administratifs 67
Signaux pour fautes 70
Signaux pour violations 68

T

Temps de jeu 18
Temps-mort
Occasion de temps mort 28
Procédure 27
Rôle du chronometreur 64
Rôle du marqueur 63
Temps mort d'équipe 28
Temps-morts media 96
Tenir 46
Terrain de jeu
Dimentions 6
Les lignes 10

V

Verticalité
Définition 43
Violations 32
24 secondes 38
3 secondes 34
5 secondes sur joueur étroitement marqué 34
5 secondes sur lancer-franc 56
5 secondes sur remise en jeu 26
8 secondes 35
Ballon retournant en zone arrière 39
Dribble 32
Entre deux 20
Goaltending et intervention illégale 40
Joueur étroitement marqué 34
Joueurs et ballon hors des limites du terrain 32
Marcher 33
Remises en jeu 25
Tirs de lancers francs 56

FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

Fédération Internationale de Basketball

FIBA

We Are Basketball

International Basketball Federation

Interprétations Officielles

Règles Officielles du Basketball 2018

Valide à compter de la saison 2018-2019

Modifications de la version d'Aout 2018 en surligné jaune
Modifications de la version de Septembre 2018 en surligné bleu
Modifications de la version de Janvier 2019 en surligné vert

FFBB

Lien vers sommaire

Lien vers sommaire

AVERTISSEMENT

Cette version en langue française des Interprétations Officielles du Règlement du Basketball de la FIBA est une traduction réalisée par la Fédération Française de Basketball.
Elle ne saurait se substituer à la version anglaise officielle de la FIBA qui seule fait foi en cas de litige.
Le texte original en anglais est disponible sur le site internet de la FFBB, dans l'onglet FFBB / Officiels / Arbitres / Règlement de jeu.

Les textes surlignés en jaune sont les ajouts et modifications apportées par la FIBA dans sa version applicable à compter de la saison 2018-2019, les ajouts et modifications de la version de Septembre 2018 figurent en surligné bleu, les ajouts et modifications de la version de Janvier 2019 en surligné vert

Les titres surlignés en gris ont été rajoutés à chaque article par la FFBB. Ils ne constituent que des repères pour faciliter la recherche et la navigation dans l'ouvrage, ne sont pas présent dans la version anglaise et ne constituent aucunement une interprétation officielle.

INTRODUCTION

Tout au long des Interprétation des Règles Officielles du Basketball, toute référence au genre masculin concernant un joueur, un entraîneur, un officiel, etc., doit être comprise également au genre féminin. Il faut comprendre que cela n'est fait que pour des raisons pratiques.

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles des Règles Officielles du Basketball 2014 et sont effectives à compter de la saison 2018-2019. Ce document annule et remplace toute Interprétations Officielles de la FIBA précédemment publiées.

Le Règlement Officiel de Basketball est approuvé par le bureau Central de la FIBA et il est périodiquement révisé par la Commission Technique de la FIBA.
Les règles sont tenues aussi claires et compréhensibles que possible mais elles expriment les principes plutôt que les situations de jeu. Elles ne peuvent cependant pas couvrir la riche variété des cas spécifiques qui peuvent se produire pendant une rencontre de Basketball.
L'objectif de ce document est de convertir les principes et les concepts du règlement de jeu FIBA en situations pratiques et spécifiques telles qu'elles peuvent surgir pendant une rencontre normale de Basketball.
Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler l'esprit des arbitres et compléteront une étude préalable et détaillée des règles elles-mêmes.
Le Règlement Officiel de Basketball de la FIBA doit rester le document principal régissant le Basketball de la FIBA. Cependant, les arbitres doivent avoir les pleins pouvoirs et l'autorité de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par les Règles Officielles du Basketball ou par ces interprétations officielles de la FIBA.
Dans un souci de cohérence de ces interprétations, "l'équipe A" est l'équipe attaquante (initialement), et "l'équipe B" l'équipe en défense. A1 à A5, et B1 à B5 sont des joueurs tandis que A6 à A10, et B6 à B10 sont des remplaçants.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 3
TABLE DES MATIÈRES 4
TABLE DES ILLUSTRATIONS 4
ART. 5 JOUEURS - BLESSURE 5
ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS 7
ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION 8
ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE 9
ART. 10 STATUT DU BALLON 11
ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE 12
ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON 16
ART. 14 CONTROLE DU BALLON 17
ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR 18
ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR 19
ART. 17 REMISE EN JEU 22
ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT 32
ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN 37
ART. 24 LE DRIBBLE 38
ART. 25 LE MARCHER 39
ART. 28 8 SECONDES 40
ART. 29/50 24 SECONDES 43
ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE 53
ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE 56
ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX 60
ART. 35 DOUBLE FAUTE 62
ART. 36 FAUTE TECHNIQUE 63
ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE 73
ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE 76
ART. 39 BAGARRE 78
ART. 42 SITUATIONS SPECIALES 80
ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE 84
ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS 87

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Un panier est marqué 20
Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau 58
Figure 3 : Ballon dans le panier 59
Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge 61

ART. 5 JOUEURS - BLESSURE

5-1 Principe Joueur blessé et membre accompagnateur d'équipe pénétrant sur le terrain

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant, joueur éliminé ou tout membre accompagnateur de la délégation de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que des soins aient été ou non prodigués.

5-2 Exemple : Entrée sur le terrain lors d'une blessure

A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.
(a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée d'A1,
(b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
(c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et s'occupe de son joueur blessé,
(d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant ou tout membre accompagnateur de la délégation de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne s'occupe pas de A1.
Interprétation : Dans tous ces cas, A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

5.3 Principe Limite pour évacuer un joueur blessé

Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur.

5-4 Exemple

A1 est sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.
Interprétation : L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans qu'aucune sanction ne soit infligée.

5-5 Principe Joueur blessé et temps-mort

Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte, et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est accordé à l'une ou l'autre équipe pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu et que le joueur récupère pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour la demande de temps-mort retentit avant que l'arbitre ne fasse signe à un remplaçant de rentrer pour devenir joueur.

5-6 Exemple Sortie et entrée de joueur blessé

A1 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A1 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. Chaque équipe demande un temps-mort :
(a) avant que le remplaçant d'A1 soit entré en jeu,
(b) après que le remplaçant d'A1 est entré en jeu.
A la fin du temps-mort, A1 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu.

Interprétation :
(a) si A1 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer
(b) le remplaçant d'A1 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A1 ne peut pas revenir en jeu avant que la prochaine période de marche du chronomètre de jeu ne soit terminée.

5-7 Principe Nombre de remplacements autorisés pour chaque équipe en cas de blessure

Les joueurs qui ont été désignés par leur entraineur pour débuter la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers-francs peuvent être remplacés en cas de blessure. Dans ce cas, les adversaires sont également autorisés, s'ils le souhaitent, à remplacer le même nombre de joueurs.

5-8 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent qu'A1 saigne. A1 est remplacé par A6 qui doit tirer le second lancer-franc. L'équipe B demande à remplacer 2 joueurs.

Interprétation: L'équipe B est autorisée à remplacer 1 joueur.

5-9 Exemple

A1 est victime d'une faute et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les arbitres découvrent que B3 saigne. B3 est remplacé par B6. L'équipe A demande alors à remplacer 1 joueur.

Interprétation: L'équipe A est autorisée à remplacer 1 joueur.

ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS

7-1 Principe Erreur ou oubli sur la liste des joueurs

Au moins 40 minutes avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit donner au marqueur une **liste avec les noms et les numéros correspondants** des membres d'équipe qui sont qualifiés pour jouer la rencontre, de même que les noms du capitaine, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.

L'entraîneur est personnellement responsable de faire en sorte que les numéros de la liste correspondent bien à ceux qui sont inscrits sur le maillot des joueurs. 10 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre, l'entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que sur les noms de l'entraîneur, de l'entraîneur adjoint et du capitaine en signant la feuille de marque.

7-2 Exemple

L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de 2 joueurs ne sont pas les mêmes que ceux inscrits sur leur maillot ou le nom d'un joueur est oublié sur la feuille de marque. Ceci est découvert :

(a) avant le commencement de la rencontre,

(b) après le commencement de la rencontre.

Interprétation :

(a) Les numéros incorrects doivent être corrigés ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.

(b) L'arbitre arrête le jeu au moment opportun afin de ne désavantager aucune équipe. Les numéros incorrects sont corrigés sans aucune sanction. Cependant, le nom du joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque.

7-3 Principe Erreur sur le 5 de départ

Au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraineur doit indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. Avant que la rencontre ne débute, le marqueur doit vérifier s'il n'y a pas d'erreur concernant les 5 joueurs commençant la rencontre et, si cela est le cas, il doit en avertir dès que possible l'arbitre le plus proche. Si cela est découvert avant le début de la rencontre, les joueurs du cinq de départ doivent être modifiés. Si cela est découvert après le début de la rencontre, cela doit être ignoré.

7-4 Exemple : on découvre qu'un des joueurs sur le terrain n'est pas un du cinq de départ confirmé. Cela se produit :

(a) Avant le début du match

(b) Après le début du match

Interprétation :

(a) Le joueur doit être remplacé sans aucune sanction par le joueur du 5 de départ qui devait commencer la rencontre.

(b) L'erreur est ignorée et le jeu continue sans aucune sanction

7-5 Exemple : **L'entraineur doit cocher lui-même les entrées en jeu**

L'entraineur demande au marqueur de cocher d'un petit « x » sur la feuille de marque les 5 joueurs de son équipe qui doivent débuter la rencontre.

Interprétation :

L'entraîneur doit personnellement indiquer les 5 joueurs qui doivent commencer la rencontre en marquant lui-même un petit « x » à côté du numéro du joueur dans la colonne « joueur en jeu » de la feuille de marque.

ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION

8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre.
- Dès que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation retentit.
- En cas de visionnage vidéo à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation : après que le crew chief a communiqué la décision finale

8-2 Exemple Début de l'intervalle après une faute au buzzer

A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps. A1 bénéficie de 2 lancers-francs.

Interprétation : Les lancers francs doivent être administrés immédiatement. Le chronométreur doit démarrer son chronomètre pour mesurer la durée de l'intervalle après que les lancers-francs ont été terminés.

8-3 Exemple Début de l'intervalle après visionnage vidéo

A1 en action de tir est victime d'une faute, simultanément avec le signal sonore du chronomètre de jeu annonçant la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont pas sûrs de savoir si A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs. Les arbitres décident d'utiliser le visionnage vidéo.

Interprétation :

Le chronométreur doit démarrer le chronomètre des temps-morts pour mesurer la durée de l'intervalle une fois le visionnage vidéo et les lancers-francs terminés.

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE QUART-TEMPS, DE PROLONGATION OU DE RENCONTRE

9-1 Principe Retard des joueurs et forfait

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins 5 joueurs qualifiés sur le terrain prêt à jouer. Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment où la rencontre doit commencer, les arbitres doivent être sensibles au fait que des circonstances imprévisibles peuvent expliquer le retard. Si une explication raisonnable du retard est donnée, une faute technique ne doit pas être infligée. Cependant, si une telle explication n'est pas fournie, une faute technique enregistrée 'B1' à l'entraineur et/ou le forfait de la rencontre peuvent en résulter au moment de l'arrivée d'autres joueurs qualifiés.

9-2 Exemple Moins de 5 joueurs, délai d'attente avant forfait

Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe B a moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer.
(a) Le représentant de l'équipe B est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.
(b) Le représentant de l'équipe B est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation :

Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes :
(a) La rencontre doit commencer sans aucune sanction
(b) Une faute technique de type « B » peut être infligée à l'entraîneur de l'équipe B. N'importe quel joueur de l'équipe A devra tirer 1 lancer-franc sans alignement de joueurs. La rencontre commencera par un entre deux.
Dans les deux cas, si les joueurs absents n'arrivent pas sur le terrain de jeu, prêts à jouer, avant l'expiration des 15 minutes, la rencontre peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe A et le score de 20 à 0 sera enregistré. Le crew chief doit rapporter cela au verso de la feuille de marque à destination de l'organisme en charge de la compétition.

9-3 Exemple Moins de 5 joueurs à la mi-temps

Au début de la 2ème mi-temps, l'équipe A ne peut pas présenter 5 joueurs sur le terrain du fait de blessure, disqualification, etc…

Interprétation : L'obligation de présenter 5 joueurs n'est valide que pour le commencement de la rencontre. L'équipe A peut continuer à jouer avec moins de 5 joueurs.

9-4 Exemple Choisir de jouer avec moins de 5 joueurs

A l'approche de la fin de la rencontre, A1 commet sa 5ème faute et quitte le terrain. L'équipe A devra continuer à jouer avec moins de 5 joueurs si elle n'a plus de remplaçant disponible. Comme l'équipe B mène de plus de 15 points, l'entraineur B montrant du fair-play veut retirer du jeu un de ses joueurs dans le but de jouer aussi avec 4 joueurs.

Interprétation : La requête de jouer avec moins de 5 joueurs doit être refusée. Aussi longtemps qu'une équipe a suffisamment de remplaçants disponibles, 5 joueurs doivent être sur le terrain de jeu.

9-5 Principe Erreur de panier

L'Art. 9 précise quel panier une équipe doit défendre et quel panier une équipe doit attaquer. Si, par confusion, un quart-temps ou une prolongation commence alors que les deux équipes attaquent/défendent le panier incorrect, la situation doit être corrigée dès sa découverte sans placer l'une ou l'autre équipe en position de désavantage. Tout point marqué, temps écoulé, faute infligée, etc. avant l'arrêt du jeu demeure valable.

9-6 Exemple Erreur de panier des 2 équipes

Après le commencement de la rencontre, les arbitres découvrent que les équipes jouent dans la mauvaise direction.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté dès que possible sans mettre l'une ou l'autre équipe en position défavorable. Les équipes doivent changer de panier. Le jeu doit reprendre depuis le point le plus proche de l'endroit diamétralement opposé au point où le jeu a été arrêté.

9-7 Principe La rencontre doit débuter par un entre-deux

La rencontre doit débuter par un entre-deux dans le cercle central.

9-8 Exemple Le tireur du LF d'une faute technique avant la rencontre doit débuter la rencontre

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, une faute technique est sifflée à A1. Avant le début de la rencontre l'entraineur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc, cependant B1 n'est pas un des cinq joueurs de l'équipe B débutant la rencontre.

Interprétation : un des joueurs de l'équipe B désigné pour commencer la rencontre doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être autorisé avant que le temps de jeu ait débuté.

La rencontre devra commencer en suite par un entre deux.

9-9 Exemple Tireur de LF remplacé, si pas dans le 5 en cas de faute antisportive avant la rencontre.

Pendant l'intervalle de jeu précédent la rencontre, un membre de l'équipe A commet une faute antisportive contre un membre de l'équipe B.

Interprétation : ce membre de l'équipe B doit tenter les 2 lancers-francs avant le début de la rencontre. Si ce membre de l'équipe B fait partie du 5 de départ, il doit rester sur le terrain de jeu.

S'il ne fait pas partie des 5 joueurs devant commencer la rencontre, il ne doit pas rester sur le terrain de jeu et doit être remplacé par 1 des 5 joueurs désignés pour commencer la rencontre.

La rencontre devra commencer par un entre deux.

ART. 10 STATUT DU BALLON

10-1 Principe **Faute sur un autre joueur pendant une action de tir**
Lors d'une action de tir, le ballon ne devient pas mort et le panier compte s'il a été marqué, quand un joueur défenseur commet une faute sur n'importe quel adversaire après que le mouvement continu du tireur a déjà commencé et que le tireur termine son tir d'un mouvement continu commencé avant que la faute se produise. Cette disposition s'applique également quand n'importe quel joueur, entraineur, entraineur adjoint, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation de l'équipe en défense commet une faute technique.

10-2 Exemple : **Faute d'un défenseur sur un autre attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)**
A1 a commencé son action de tir au panier quand B2 commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu.
Interprétation :
Le panier, s'il est réussi, doit compter.
Le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

10-3 Exemple : **Faute d'un défenseur sur un attaquant pendant une action de tir (5ème faute d'équipe)**
A1 a commencé son action de tir au panier quand B1 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que B1 commette la faute.

Interprétation :

Le panier, s'il est réussi, doit compter. A2 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

10-4 Exemple : **Faute d'un attaquant sur un défenseur pendant une action de tir**
A1 a commencé son action de tir au panier quand A2 commet une faute sur B2. A1 termine son action de tir dans un mouvement continu commencé avant que A2 commette la faute.

Interprétation :

Le ballon devient mort quand A2 commet une faute. Le panier, s'il est réussi, ne doit pas compter.
Quel que soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans le quart-temps, le jeu doit reprendre par une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

12-1 Principe Premier contrôle de ballon vivant sur le terrain
L'équipe qui ne gagne pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** après l'entre-deux de début de rencontre doit obtenir le ballon pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produira.

12-2 Exemple : Entre deux - ballon tenu / double faute
Le crew chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A1 :
(a) Un ballon tenu entre A2 et B2 est sifflé :
(b) Une double faute entre A2 et B2 est sifflée.
Interprétation : Etant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la procédure de possession alternée. Le Crew Chief doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A2 et B2. Quel que soit le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu entre le moment où le ballon a été légalement frappé et celui où la situation de ballon tenu/double faute a été sifflé, ce temps demeure consommé.

12-3 Exemple : Entre deux et violation
Le crew chief lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis :
(a) Le ballon sort directement des limites du terrain
(b) Le ballon est attrapé par A1 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le sol.
Interprétation : Dans les deux cas, l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A1. L'équipe B doit bénéficier de 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs si la remise en jeu est attribuée en zone arrière et de 14 secondes sur le chronomètre des tirs si celle-ci est administrée en zone avant. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** devra bénéficier de la première possession alternée depuis le point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre deux.

12-4 Exemple : Erreur de possession alternée
L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le marqueur commet une erreur et le ballon est attribué par erreur à l'équipe A pour la remise en jeu.

Interprétation : Dès que le ballon touche ou a été légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'équipe B ne doit pas perdre le bénéfice de la prochaine possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux du fait de cette erreur.

12-5 Exemple : Faute antisportive en fin de quart-temps
En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin au premier quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A bénéficie de la possession alternée pour débuter le 2ème quart-temps.

Interprétation : A1 doit tenter les 2 lancers-francs sans alignement de joueurs et sans plus aucun temps de jeu restant. Après les deux minutes d'intervalle de jeu, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de sa zone avant, avec14 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée pour la prochaine situation d'entre-deux.

12-6 Exemple Reprise de jeu après faute antisportive juste après le signal de fin de quart-temps.
Après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour annoncer la fin du 3ème quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. L'équipe A bénéficie du droit à la possession alternée pour débuter le 4ème quart-temps.
Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs avant le début du 4ème quart-temps, sans alignement. Le 4ème quart-temps doit commencer par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée lors de la prochaine situation d'entre-deux.

12-7 Exemple Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon
A1 saute avec le ballon et il est contré par B1. Les deux joueurs reviennent au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon.
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-8 Exemple Joueur contré et joueurs retombant en touche avec les mains sur le ballon
A1 et B1 sont en l'air et ont les deux mains fermement posées sur le ballon. En retombant au sol dans le terrain de jeu, A1 atterrit avec un pied sur la ligne de touche.
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-9 Exemple Joueur contré et retombant en zone arrière
A1 saute avec le ballon de sa zone avant et il est légalement contré par B1. Les deux joueurs reviennent alors au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon. A1 atterrit avec un pied en zone arrière.
Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12–10 Exemple Violation du sauteur sur entre deux
Exemple : Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait atteint son point le plus haut, le sauteur A1 touche le ballon.
Interprétation : A1 a commis une violation d'entre-deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant à proximité de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–11 Exemple Violation en zone arrière d'un non sauteur sur entre deux
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone arrière.
Interprétation : A2 a commis une violation d'entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone avant, proche de la ligne médiane, à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–12 Exemple Violation en zone avant d'un non sauteur sur entre deux
Le Crew Chief lance le ballon pour l'entre-deux initial. Avant que le ballon ait été légalement touché, le non sauteur A2 entre dans le cercle depuis sa zone avant.
Interprétation : A2 a commis une violation sur entre deux. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, proche de la ligne médiane à l'endroit le plus proche d'où la violation a été commise, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-13 Principe Ballon coincé en cours de jeu
A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou qu'une possession du ballon faisant partie de la sanction de faute fasse suite au dernier lancer-franc, si le ballon se coince entre l'anneau et le panneau, cela constitue une situation d'entre-deux donnant lieu à une remise en jeu de possession alternée. En vertu de la procédure

de possession alternée, le chronomètre de tir doit être remis à 14 secondes si l'équipe en attaque bénéficie de la remise en jeu, ou de 24 nouvelles secondes si l'équipe adverse bénéficie de cette remise en jeu.

12-14 Exemple Ballon coincé sur tir de A1

Lors d'un tir au panier d'A1, le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau.

a) L'équipe A
b) L'équipe B

bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond :

a) L'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) L'équipe B devra bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-15 Exemple Ballon coincé après signal des 24"

Le ballon est en l'air sur un tir au panier d'A1, quand le signal du chronomètre des tirs retentit, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. L'équipe A bénéficie de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Après la remise en jeu depuis la ligne de fond, l'équipe A devra bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12-16 Exemple Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive

A1 est victime d'une faute de B2 pendant son action de tir à 2 points. L'arbitre siffle une faute antisportive à B2. Au cours du dernier lancer-franc :

(a) Le ballon se coince entre le panneau et l'anneau.
(b) A1 marche sur la ligne de lancer-franc au moment où il lâche le ballon
(c) Le ballon ne touche pas l'anneau

Interprétation : Dans tous les cas, le lancer-franc doit être considéré comme manqué. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–17 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.

Après la remise en jeu depuis la ligne médiane par A1 pour commencer le second quart-temps, le ballon se coince entre l'anneau et le panneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.

Interprétation : La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement en faveur de l'équipe B. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

12–18 Exemple Ballon coincé sur remise en jeu de début de quart-temps.

La flèche de possession alternée est en faveur de l'équipe A. Pendant l'intervalle de jeu qui suit le 1er quart-temps, B1 commet une faute antisportive sur A1. A1 tente 2 lancers-francs sans alignement suivi d'une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. La flèche de possession alternée en faveur de l'équipe A doit rester inchangée. Après la remise en jeu, le ballon se coince entre le panneau et l'anneau en zone avant de l'équipe A. Les arbitres sifflent une situation d'entre-deux.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée pour l'équipe A depuis la ligne de fond, mais pas derrière le panneau, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée immédiatement dès que l'équipe A a effectué la remise en jeu.

12-19 Principe Ballon tenu et rudesse excessive

Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent suffisamment fermement le ballon d'une ou des deux mains de sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse prendre le contrôle du ballon sans faire usage d'une rudesse excessive.

12-20 Exemple Ballon tenu sur marcher quand deux joueurs tiennent le ballon

A1 est engagé dans un mouvement continu vers le panier pour marquer en tenant le ballon à deux mains. B1 pose alors fermement ses mains sur le ballon et A1 fait alors plusieurs pas qui l'exposent à une violation de marcher.

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-21 Principe Violation au cours d'une possession alternée

Lorsqu'une équipe commet une violation pendant sa possession alternée, cette équipe perd la remise en jeu liée à cette possession alternée.

12-22 Exemple

Avec 4'17'' restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps pendant une possession alternée :

(a) A1 qui effectue la remise en jeu met le pied dans le terrain
(b) A2 touche le ballon au-dessus de la ligne de touche alors que le ballon remis en jeu n'a pas encore franchi la ligne de touche
(c) A1 qui effectue la remise en jeu met plus de 5 secondes pour relâcher le ballon

Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe qui effectue la remise en jeu commet une violation. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu depuis le lieu de la remise en jeu initiale. La direction de la flèche de possession alternée doit être immédiatement inversée.

ART. 13 COMMENT JOUER LE BALLON

13-1 Principe **Placer le ballon entre ses jambes**

Placer le ballon entre ses jambes pour feinter une passe est une violation.

13-2 Exemple **Retarder la prise de possession du ballon**

A1 a terminé son dribble. Avant de passer le ballon, il place le ballon entre ses jambes et fait une feinte de passe.
Interprétation : C'est une violation.

ART. 14 CONTROLE DU BALLON

14-1 Principe **Début du contrôle du ballon**

Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.

14-2 Exemple **Retarder la prise de possession du ballon**

Selon le jugement de l'arbitre et indépendamment du fait que le chronomètre de jeu soit arrêté ou pas, un joueur retarde délibérément la prise de possession du ballon.
Interprétation : le ballon devient vivant lorsque l'arbitre place le ballon sur le sol près du lieu de la remise en jeu ou près de la ligne de lancer-franc.

14-3 Exemple **Contrôle du ballon sur tentative de sauver un ballon d'une sortie**

L'équipe A a eu le contrôle du ballon pendant 15 secondes. A1 tente de passer le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 est encore en l'air quand :
(a) Il tape le ballon avec une ou les deux main(s),
(b) Il attrape le ballon à deux mains ou que le ballon vient reposer dans une de ses mains
et le ballon revient dans le terrain de jeu attrapé par A2.
Interprétation :
(a) L'équipe A reste en contrôle du ballon et le chronomètre des tirs continue.
(b) L'équipe B a gagné le contrôle du ballon et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 24 secondes.

ART. 15 JOUEUR EN ACTION DE TIR

15-1 Principe **Joueur en action de tir victime d'une faute et passant le ballon**
Quand un joueur en action de tir est victime d'une faute et qu'après avoir subi la faute il passe ensuite le ballon, il n'est plus considéré comme étant en action de tir.

15-2 Exemple
Pendant une action de tir, A1 a le ballon dans les mains quand il est victime d'une faute de B1. Après la faute, A1 passe le ballon à A2.
Interprétation : A1 n'est plus considéré comme étant en action de tir.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

16-1 Principe Valeur d'un tir contré
La valeur d'un panier est définie par l'endroit au sol d'où a été lâché le ballon lors du tir. Un tir lâché depuis la zone à 2 points compte 2 points, un tir lâché depuis la zone de tir à 3 points compte 3 points. Un panier est crédité au profit de l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

16-2 Exemple Valeur d'un tir à 3 point contré dans la zone à 2 points
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par n'importe quel joueur qui se trouve dans la zone de tir à 2 points. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.
Interprétation : Un panier à 3 points doit être accordé à l'équipe A puisque A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 3 points

16-3 Exemple Valeur d'un tir à 2 point contré depuis la zone à 3 points
A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 2 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par B1 qui a sauté depuis la zone de tir à 3 points d'A1. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.
Interprétation : L'équipe A doit être créditée d'un panier à 2 points car A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 2 points.

16-4 Principe Cas particuliers de la valeur d'un panier

Si le ballon entre dans le panier, la valeur du panier est définie selon :
(a) Que le ballon est entré directement ou non dans le panier, ou
(b) Que, sur une passe, le ballon a été touché par n'importe quel joueur ou qu'il a rebondi au sol avant de pénétrer dans le panier.

16-5 Exemple Valeur du panier si le ballon entre directement dans le panier lors d'une passe
A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3points et le ballon pénètre directement dans le panier
Interprétation : 3 points sont accordés car A1 a lâché le ballon depuis la zone de tir à 3 points.

16-6 Exemple Valeur du panier si le ballon entre dans le panier lors d'une passe déviée
A1 fait une passe depuis sa zone de tir à 3points et le ballon est touché par n'importe quel joueur ou le ballon touche le sol :
(a) Dans la zone de tir à 2 points de l'équipe A, ou
(b) Dans la zone de tir à 3 points de l'équipe A
avant de pénétrer dans le panier.
Interprétation : Dans les deux cas, 2 points doivent être accordés à l'équipe A car le ballon n'est pas rentré directement dans le panier

16-7 Principe Tir alors qu'il reste 0,3 secondes ou plus à jouer dans le quart-temps

Lors d'une situation de remise en jeu ou de rebond après le dernier ou unique tir de lancer-franc, il y a toujours une période de temps qui s'écoule entre le moment où un joueur touche le ballon sur le terrain et celui où ce joueur relâchera le ballon sur un tir. Ceci est à prendre particulièrement en compte en toute fin de quart-temps ou de prolongation. Il doit y avoir un minimum de temps disponible pour qu'un tel tir ait lieu avant que le temps de jeu expire.
Si 0,3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu, il est du devoir des arbitres de juger si le tireur a lâché ou non le ballon avant que le signal sonore de fin de quart-temps ou de prolongation ait retenti.
Cependant, si 0,2 seconde (2/10 de seconde) ou 0,1 seconde (1/10 de seconde) est affiché au chronomètre de jeu, le seul type de panier qui puisse être validé doit être marqué d'une claquette ou d'un smash direct.

16-8 Exemple Remise en jeu et 0,2"à jouer

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu avec :
(a) 0.3 seconde,
(b) 0.2 ou 0.1 seconde,
au chronomètre de jeu.

Interprétation :

(a) Si un tir au panier est tenté et que le signal de fin de temps de quart-temps ou de prolongation retentit pendant cette tentative, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a quitté les mains du tireur avant que le signal de fin de quart-temps ou de prolongation ait retenti.
(b) Le panier peut être accordé uniquement si le ballon, en l'air sur la passe de remise en jeu, est tapé (claquette) ou smashé directement dans le panier.

16-9 Principe Arrêt du chrono après panier marqué (2 dernières minutes ou sur temps mort):

Un panier est marqué quand le ballon entre dans le panier par le dessus et reste dedans ou le traverse complètement.
Quand :

a) Une équipe en défense demande un temps-mort à n'importe quel moment du match après qu'un panier a été marqué, ou
b) Le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans le 4ème quart-temps ou une prolongation,

le chronomètre de jeu doit être arrêté quand le ballon a entièrement traversé le panier comme l'indique la figure 1 ci-dessous

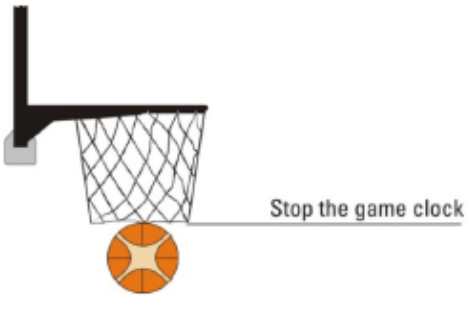


Figure 1 : Un panier est marqué

16-10 Exemple B1 marque dans son propre panier

Au début d'un quart-temps, l'équipe A défend son propre panier quand B1 dribble par erreur vers son propre panier et réussit un tir du terrain.
Interprétation :
2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A

16-11 Exemple Violation si un défenseur touche le ballon partiellement dans le panier

A1 tire au panier et B1 touche le ballon qui est dans la panier mais n'a pas encore complètement traversé le panier.
Interprétation :
C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon. Le panier doit compter 2 ou 3 points.

ART. 17 REMISE EN JEU

17-1 Principe Franchissement de la ligne par le défenseur sur remise en jeu
Avant que le joueur effectuant la remise en jeu ait relâché le ballon lors de la remise en jeu, il est possible que le mouvement de lancer fasse que les mains du joueur coupent le plan vertical de la ligne de touche séparant les zones intérieures et extérieures du terrain de jeu. Dans de telles situations, il est toujours de la responsabilité du joueur défenseur d'éviter d'intervenir sur la remise en jeu en touchant le ballon lorsqu'il est encore entre les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

17-2 Exemple : Avec 4:37 restant au chronomètre de jeu dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon :

a) Les mains d'A1 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains d'A1 ou le frappe hors des mains d'A1 sans provoquer de contact physique avec A1.
b) B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche pour stopper sa passe vers A2 situé sur le terrain de jeu.

Interprétation : Dans les 2 cas, B1 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. L'arbitre doit siffler une violation. De plus, un avertissement verbal doit être donné à B1 et communiqué à l'entraîneur B. Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.

17-3 Principe Franchissement de la ligne de touche dans les 2 dernières minutes après signal d'avertissement
Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation sur une remise en jeu, le joueur de l'équipe en défense ne doit pas franchir la ligne de touche avec une partie quelconque de son corps dans le but de gêner la remise en jeu.

17-4 Exemple :
Avec 0:54 restants sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu. Avant de donner le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre montre le geste d'avertissement de dépassement illégal de la ligne de touche. Après cela, B1 déplace sa main vers A1 au-delà de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi la ligne de touche.

Interprétation : B1 doit être sanctionné d'une faute technique.

17-5 Principe Remise en jeu effectuée de main à main
Lors d'une remise en jeu, le joueur effectuant la remise en jeu doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.

17-6 Exemple : Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu remet le ballon de main à main à A2 qui est sur le terrain de jeu.
Interprétation : Une violation de remise en jeu a été commise par A1. Le ballon doit quitter les mains du joueur afin que la remise en jeu soit considérée comme valide. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu initiale.

17-7 Principe
Sur une remise en jeu, le(s) autre(s) joueur(s) ne doivent avoir aucune partie de leur corps au-dessus de la ligne de touche avant que le ballon ait été passé, au travers de la ligne de touche.

17-8 Exemple Permutation de joueur interdite pour effectuer la remise en jeu

Le joueur A1 qui effectue la remise en jeu a reçu le ballon de la part de l'arbitre et :
(a) A1 place le ballon au sol après quoi A2 reprend le ballon.
(b) A1 remet le ballon de main à main à A2 à l'extérieur du terrain
Interprétation :

Dans les deux cas, une violation de A2 doit être sifflée dans la mesure où il franchit la ligne de touche avant qu'A1 ait passé le ballon, au travers la ligne de touche.

17-9 Exemple Permutation autorisée pour remise en jeu sur panier marqué
Après un panier réussi par l'équipe A ou un dernier ou unique lancer-franc réussi, un temps-mort est accordé à l'équipe B. A la suite du temps-mort, B1 reçoit le ballon de l'arbitre pour la remise en jeu en ligne de fond
(a) B1 place le ballon au sol après quoi B2 s'empare du ballon.
(b) B1 remet le ballon de main à main à B2 qui se trouve également derrière la ligne de fond.
Interprétation : Action légale dans les 2 cas. La seule restriction pour l'équipe B réside dans le fait que ses joueurs doivent passer le ballon dans le terrain dans le délai de 5 secondes.

17-10 Principe
Si un temps-mort est accordé à une équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation, l'entraineur, après le temps-mort, a le droit de décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, ou depuis la ligne de touche dans la zone arrière de son équipe.

Après que l'entraineur A a pris sa décision, celle-ci est définitive et irrévocable. Toute requête ultérieure de l'un ou l'autre entraineur après des temps-morts supplémentaires accordés au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu ne doit pas conduire à un changement de la décision initiale.

Après un temps-mort faisant suite à une faute antisportive ou disqualifiante, ou à une situation de bagarre, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe l'effectuant.

17-11 Exemple Choix de lieu de remise en jeu si temps-mort dans les deux dernières minutes
Dans la dernière minute de la rencontre, A1 dribble dans sa zone arrière quand un joueur de l'équipe B tape le ballon en dehors des limites du terrain au niveau de la ligne des lancers francs prolongé. Un temps mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : Au plus tard après le temps mort le Crew Chief doit demander à l'entraineur A sa décision sur l'endroit d'où doit être administrée la remise en jeu. L'entraineur doit annoncer à voix haute « zone avant » ou « zone arrière » et au même moment il doit montrer de la main l'endroit d'où la remise en jeu doit être administrée (en zone avant ou en zone arrière). La décision de l'entraîneur est finale et irrévocable. Le Crew Chief doit alors informer l'entraineur B de la décision de l'entraîneur A.

Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe A, seulement si la position des joueurs des 2 équipes indique clairement qu'ils ont compris d'où reprendra le jeu.

17-12 Exemple Ballon hors limite et temps-mort dans les deux dernières minutes
Lors de la dernière minute de jeu, avec 17 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain de jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. A la suite de cela :
a) un temps-mort est accordé à l'équipe B,
b) un temps-mort est accordé à l'équipe A,
c) un temps-mort est accordé d'abord à l'équipe B et immédiatement après à l'équipe A (ou vice versa).

Interprétation :

a) le jeu doit reprendre par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc de sa zone arrière, avec 17 secondes au chronomètre des tirs.

b) et c) :

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de son équipe, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, le jeu reprendra par une remise en jeu en zone arrière, l'équipe A devant avoir 17 secondes au chronomètre des tirs.

17-13 Exemple Violation sur LF puis temps-mort dans les deux dernières minutes

Avec 0'57" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2ème lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.

Interprétation : Après le temps-mort de l'équipe B, si l'entraineur B décide de reprendre le jeu par :

a) Une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

b) Une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe B doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

17-14 Exemple 24" en cas de faute ou ballon hors limite suivi d'un temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"

Avec 0'26" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a dribblé pendant 6 secondes dans sa zone arrière, lorsque :

(a) B1 frappe le ballon hors des limites du terrain,

(b) B1 commet la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps.

et un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps-mort :

- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes au chronomètre des tirs dans les 2 cas.
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :
  a) 18 secondes
  b) 24 secondes
  au chronomètre des tirs.

17-15 Exemple Ballon hors limite suivi d'un temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"

Avec 1'24" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape alors le ballon et l'envoie hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec :

(a) 6 secondes

(b) 17 secondes

sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

Après le temps-mort,

- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir :
  a) 6 secondes
  b) 14 secondes
  au chronomètre des tirs
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir :

a) 6 secondes
b) 17 secondes
au chronomètre des tirs.

17-16 Exemple Faute et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"
Avec 0'48" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 commet alors la 3ème faute de l'équipe B dans ce quart-temps dans la zone arrière de l'équipe A alors qu'il reste :
a) 6 secondes
b) 17 secondes
sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation :
Après le temps-mort :
a) Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-17 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24" en cas temps-mort après bagarre de joueurs dans les 2 dernières minutes,
Avec 1'32" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A est en contrôle du ballon depuis 5 secondes en zone arrière quand A1 et B1 sont disqualifiés pour s'être battus. Les sanctions des fautes disqualifiantes de A1 et B1 s'annulent l'une l'autre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'équipe A se voit accorder un temps-mort.
Interprétation : A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A dans sa zone arrière. A la suite du temps-mort :
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit avoir 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-18 Exemple Lieu de remise en jeu et réglage des 24'' en cas temps-mort après bagarre de remplaçants dans les 2 dernières minutes
Avec 1'29" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 19 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon dans zone avant quand A6 et B6 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain de jeu lors d'une situation de bagarre. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur A obtient un temps-mort.
Interprétation : Les sanctions de fautes disqualifiantes s'annulent l'une l'autre**.** A la suite du temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise jeu en zone avant de l'équipe A avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-19 Exemple **Temps morts successifs et lieu de remise en jeu dans les 2 dernières minutes**
Avec 1'18" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'équipe A bénéficie d'une remise en jeu en zone arrière. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur A obtient un temps-mort.
A la fin du temps-mort, l'entraineur A décide de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe. Avant l'administration de la remise en jeu, l'entraineur B demande à son tour un temps-mort.
Interprétation : la décision initiale.de l'entraineur A de reprendre le jeu par une remise jeu depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de son équipe ne peut être changée au cours de la même période d'arrêt du chronomètre de jeu. Ceci est également valable si l'entraineur A demande un second temps-mort.

17-20 Principe **Violation sur remise en jeu de début de quart-temps et de prolongation**
Au commencement de tous les quart-temps et de toute prolongation (mais pas au commencement du premier quart-temps), une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.
Le joueur effectuant la remise en jeu doit placer un pied de chaque côté de la ligne médiane. Si le joueur effectuant la remise en jeu commet une violation, la remise en jeu qui suivra devra être administrée également dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.
Cependant, si une infraction est commise sur le terrain de jeu, directement sur la ligne médiane, la remise en jeu devra être administrée depuis la zone avant au point le plus proche de la ligne médiane.

17-21 Exemple **Violation de remise en jeu de début de quart-temps**
Au commencement du 2ème quart-temps, le joueur A1 effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane commet une violation.
Interprétation : Le ballon doit être attribué à l'équipe B pour une remise en jeu depuis l'endroit de la remise en jeu initiale, avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs. Le joueur effectuant la remise en jeu est autorisé à passer le ballon à un partenaire situé à n'importe quel endroit sur le terrain de jeu.

17-22 Exemple **Violation de sortie du ballon, touché après remise en jeu de début de quart-temps**
Au commencement du 3ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque passe le ballon à A2 qui touche le ballon avant qu'il sorte des limites du terrain :

a) En zone avant de l'équipe A
b) En zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B au point le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti :

a) En zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) En zone arrière avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs

17-23 Exemple **Violation de remise en jeu sur la REJ de début de quart-temps**
Au commencement du 2ème quart-temps, le joueur A1 qui effectue la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque met le pied à l'intérieur du terrain de jeu.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B au point de la remise en jeu initiale, dans le prolongement de la ligne médiane, avec 10 :00 sur le chronomètre de jeu. La direction de la flèche de possession alternée doit être retournée.

17-24 Exemple **Lieu de remise en jeu en cas de violation ou faute sur le terrain au niveau de la ligne médiane**
Les infractions suivantes peuvent se produire sur la ligne médiane :

a) A1 fait sortir le ballon au niveau de la ligne médiane.
b) A1 commet une faute offensive au niveau de la ligne médiane.
c) A1 commet une violation de marcher au niveau de la ligne médiane.

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis le point le plus proche de la ligne médiane avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

17-25 Principe **Remise en jeu en zone avant après toute faute antisportive ou disqualifiante**
A la suite d'une faute antisportive ou disqualifiante, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe qui l'effectue.

17-26 Exemple **Remise en jeu en zone avant après une faute antisportive pendant un intervalle**
A1 commet une faute antisportive sur B1 pendant l'intervalle de jeu entre le 1er et le 2ème quart-temps.
Interprétation : B1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement avant le début du 2ème quart-temps. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe B doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession alternée doit rester inchangée.

17-27 Principe **Evénements particuliers sur remise en jeu**
Sur une remise en jeu, les situations suivantes peuvent se produire :
(a) Une passe est faite par au-dessus du panier et un joueur de l'une ou de l'autre équipe touche le ballon en passant la main à travers le panier
(b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau
(c) Le ballon est lancé intentionnellement sur l'anneau pour réinitialiser le chronomètre des tirs.

17-28 Exemple **Intervenir sur la remise en jeu en passant la main dans le panier**
Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon par-dessus le panier lorsque le ballon est touché par un des joueurs de l'une ou de l'autre des deux équipes qui passe sa main à travers le panier.
Interprétation : C'est une violation. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par les adversaires depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc. Si la violation est commise par un défenseur, aucun point ne peut être accordé à l'équipe attaquante puisque le ballon ne vient pas de l'intérieur du terrain.

17-29 Exemple **Remise en jeu, ballon coincé et 14/24 "**
Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon en direction du panier de l'équipe B. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau.
Interprétation : C'est une situation d'entre deux. Le jeu reprend par l'application de la procédure de possession alternée.

- Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si l'équipe B bénéficie de la remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond à proximité du panier. Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-30 Exemple **Lancer le ballon sur l'anneau lors d'une remise en jeu et 24"**
Alors qu'il reste 5 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur A1 effectuant la remise en jeu lance le ballon vers le panier et touche l'anneau du panier de l'équipe B.
Interprétation : L'opérateur du chronomètre des tirs ne doit pas réinitialiser son chronomètre des tirs puisque que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le chronomètre des tirs doit être redémarré en même temps que le chronomètre de jeu.

- Si l'équipe A gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
- Si l'équipe B gagne le contrôle du ballon, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

17-31 Principe **Faire rebondir le ballon sur une remise en jeu**
Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, ce joueur ne peut pas faire rebondir le ballon de sorte que le ballon touche l'intérieur des limites du terrain et que le joueur le

retouche avant qu'il ne touche ou n'ait été touché par un autre joueur sur le terrain de jeu.

17-32 Exemple Faire rebondir le ballon lors d'une remise en jeu

Une remise en jeu est accordée à A1. A1 fait rebondir le ballon qui touche :
(a) L'intérieur du terrain,
(b) L'extérieur du terrain,
puis attrape à nouveau le ballon.

Interprétation :
(a) A1 commet une violation de remise en jeu. Une fois que le ballon a quitté les mains du joueur effectuant la remise en jeu, et que le ballon a touché l'intérieur du terrain, le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas toucher le ballon avant que celui-ci ait été touché (ou qu'il ait touché) un autre joueur sur le terrain de jeu.
(b) Si le joueur ne se déplace pas sur un total de plus d'un mètre entre le moment où il fait rebondir le ballon et celui où il l'attrape à nouveau, l'action est légale et la période de 5 secondes doit continuer.

17-33 Principe Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après une remise en jeu

Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après qu'il a été lâché par le joueur effectuant la remise en jeu.

17-34 Exemple Ballon touchant l'extérieur du terrain après la remise en jeu

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 :
a) Depuis sa zone avant
b) Depuis sa zone arrière,
mais le ballon touche l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un joueur quelconque sur le terrain.

Interprétation : Violation d'A1. Le jeu doit reprendre avec une remise en jeu par l'équipe B à l'endroit initial de la remise en jeu :
a) Depuis la zone arrière de l'équipe B avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs,
b) Depuis la zone avant de l'équipe B avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-35 Exemple Ballon touchant un joueur à l'extérieur du terrain après la remise en jeu

Le joueur A1 effectuant la remise en jeu passe le ballon à A2 mais A2 reçoit le ballon en ayant un pied en contact avec la ligne de touche.

Interprétation : Violation d'A2. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où A2 a touché la ligne de touche.

17-36 Exemple Se déplacer depuis le point de remise en jeu près de la ligne médiane

A1 bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de touche.
a) Dans sa zone arrière à proximité de la ligne médiane, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain
b) Dans sa zone avant à proximité de la ligne médiane, A1 n'est autorisé à passer le ballon qu'en zone avant
c) Au commencement du deuxième quart-temps, depuis le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque, A1 est autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain

Après avoir eu le ballon à sa disposition, A1 fait un pas normal sur le côté et change de ce fait sa position au regard de la zone avant ou de la zone arrière.

Interprétation : Dans tous les cas, A1 conserve le droit de passer le ballon soit en zone avant, soit en zone arrière comme il en avait le droit selon sa position initiale.

17-37 Principe Déplacements et passes autorisés sur remise en jeu suite à panier marqué
A la suite d'un panier ou d'un dernier lancer-franc marqué, le joueur effectuant la remise en jeu derrière la ligne de fond peut se déplacer latéralement et/ou en arrière, et le ballon peut être passé entre n'importe quels partenaires derrière la ligne de fond, mais en n'excédant pas 5 secondes. Cela reste également valable quand une violation de l'équipe en défense est sifflée et que la remise en jeu doit être répétée.

17-38 Exemple En cas de violation défensive sur une remise en jeu suite à panier marqué
Au cours du deuxième quart-temps, après qu'A1 a réussi son dernier lancer-franc, B1 a le ballon pour faire la remise en jeu derrière la ligne de fond. A2 étend ses bras au-delà de la ligne de fond avant que le ballon ait franchi celle-ci. L'arbitre siffle une violation.
Interprétation : La remise en jeu doit être répétée. B1 conserve son droit à se déplacer le long de la ligne de fond avant de lâcher le ballon ou de passer le ballon à un partenaire.

17-39 Principe 24''/14'' sur remise en jeu après faute technique
A la suite du dernier lancer-franc résultant d'une faute technique, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la faute technique a été sifflée, à moins qu'il y ait une situation d'entre-deux ou que ce soit avant le début du premier quart-temps.

a) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en défense :
- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone arrière :
  - L'équipe attaquante doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si la remise en jeu est administrée pour l'équipe en attaque depuis sa zone avant :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs continuer depuis là où il a été stoppé.
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

b) Si une faute technique est sifflée à l'équipe en attaque :
  - L'équipe attaquante doit conserver le temps affiché, quel qu'il soit, sur le chronomètre des tirs, que la remise en jeu ait lieu en zone avant comme en zone arrière.

Si un temps mort et une faute technique se produisent pendant la même période d'arrêt du chronomètre de jeu, le temps-mort doit être administré en premier, suivi de l'administration du lancer-franc de la sanction de la faute technique.

A la suite de lancer(s)-franc(s) résultant d'une faute antisportive ou disqualifiante, la remise en jeu doit avoir lieu au point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

17-40 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique d'une équipe qui dribble
Au cours du second quart-temps, A2 dribble
a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,
quand A1 est sanctionné d'une faute technique
Interprétation : Un lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe B sans alignement. Dans les 2 cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit d'où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été interrompu par la faute technique, en conservant le temps affiché sur le chronomètre des tirs.

17-41 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe adverse
Au cours du second quart-temps, A2 dribble
a) Dans sa zone arrière,
b) Dans sa zone avant,

quand A1 est sanctionné d'une faute technique
Interprétation :
Un lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe A sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit d'où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été interrompu par la faute technique. Si cette remise en jeu a lieu :

a) Dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit afficher 24 secondes
b) Dans sa zone avant,
   - Si 14 secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
   - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs continuer depuis là où il a été stoppé.

17-42 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique du dribbleur sen zone avant suivi d'un temps mort de l'équipe A dans les 2 dernières minutes
Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu, A1 dribble dans sa zone avant et commet une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.
Interprétation :
Un lancer-franc doit être tenté par n'importe quel joueur de l'équipe B sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit d'où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été interrompu par la faute technique, en conservant le temps affiché sur le chronomètre des tirs.

17-43 Principe Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique attaquante, suivie d'un TM dans les 2 dernières minutes
Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou toute prolongation, si une faute technique est sifflée contre l'équipe attaquante et que cette équipe se voit accorder un temps-mort,

- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone arrière :
  - L'équipe attaquante doit conserver le temps qui était affiché sur le chronomètre des tirs sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.
- Si la remise en jeu est administrée depuis sa zone avant :
  - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes
  - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit continuer depuis là où il a été stoppé.

17-44 Exemple Réglage des 14/24 secondes en cas de faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM avant les LF
Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. L'équipe A obtient alors un temps mort.
Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après la fin du temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

17-45 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière avec TM après les LF

Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et commet une faute technique. Un joueur de l'équipe B tente un lancer-franc puis l'équipe A obtient alors un temps mort.

Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

17-46 Exemple Réglage 14/24 en cas faute technique de l'équipe qui dribble en zone arrière

Avec 1'47 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 chasse le ballon en touche. L'équipe A obtient alors un temps mort. Immédiatement après A1 commet une faute technique.

Interprétation : Au plus tard à la fin du temps-mort, l'entraineur A doit informer l'arbitre du lieu de la remise en jeu (zone arrière ou zone avant). Après la fin du temps-mort, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A selon la décision de son entraineur.

- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu de la zone avant de son équipe, l'équipe A doit avoir 14 secondes sur le chronomètre des tirs, ou conserver le temps restant si 13 secondes ou moins étaient affichées sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur a décidé d'une remise en jeu depuis la zone arrière de son équipe, l'équipe A doit conserver le temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, quel qu'il soit.

ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT

18/19-1 Principe
Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation ait commencé ou après que le temps de jeu d'un quart-temps ou d'une prolongation a pris fin.
Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour le 1er quart-temps ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. N'importe quel remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu entre les quart-temps et prolongations.

18/19-2 Exemple Temps-mort ou remplacement en début de quart-temps
Après que le ballon a quitté les mains du crew chief lors de l'entre-deux mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A2 commet une violation. Le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, une des deux équipes demande un temps-mort ou un remplacement.
Interprétation : Malgré le fait que le match a déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

18/19-3 Exemple Temps-mort ou remplacement en fin de quart-temps
Approximativement au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, B1 commet une faute sur A1 qui bénéficie de 2 lancers-francs. L'une ou l'autre des équipes demande :

a) Un temps-mort,
b) Un remplacement.

Interprétation :

a) Un temps-mort ne peut pas être accordé parce que le temps de jeu du quart-temps ou de la prolongation est terminé.
b) Un remplacement peut être seulement accordé après que les tentatives des 2 lancers-francs sont terminées et avant que l'intervalle de jeu précédent le quart-temps ou de la prolongation suivante soit terminé.

18/19-4 Principe Occasions de remplacement si les 24" retentissent ou si le tir est réussi
Si le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier, ce n'est pas une violation et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas.
Si le tir au panier est réussi, c'est – sous certaines conditions – une occasion de remplacement et de temps-mort pour les deux équipes.

18/19-5 Exemple Temps-mort et remplacement sur panier marqué
Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A ce moment, l'une ou l'autre ou les deux équipes demande(nt) :

a) Un temps-mort.
b) Un remplacement.

Interprétation :

a) C'est une occasion de temps-mort uniquement pour l'équipe n'ayant pas marqué. Si un temps-mort est accordé à l'équipe qui ne marque pas, les adversaires peuvent également bénéficier d'un temps-mort et les deux équipes bénéficient aussi d'un remplacement si elles le demandent.
b) C'est une opportunité de remplacement uniquement pour l'équipe ne marquant pas le panier et seulement quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps ou dans chaque prolongation. Si un remplacement est accordé à l'équipe n'ayant pas marqué, les adversaires peuvent également bénéficier d'un remplacement et les deux équipes peuvent bénéficier aussi d'un temps-mort si elles le demandent.

18/19-6 Principe Demande de remplacement sur lancer-franc

Si la demande de temps-mort ou de remplacement (pour tout joueur y compris le tireur de lancer-franc) est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le 1er lancer-franc, le temps-mort ou le remplacement est accordé aux deux équipes si :

a) Le dernier lancer-franc est réussi, ou
b) Le dernier lancer-franc est suivi par une remise en jeu, ou
c) Pour toute raison valable, le ballon doit rester mort après le dernier lancer-franc.

18/19-7 Exemple Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Chaque équipe demande un temps-mort ou un remplacement:

a) Avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
b) Après la 1ère tentative de lancer-franc,
c) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu,
d) Après la réussite du 2ème lancer-franc mais après que le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le temps-mort demandé ou le remplacement est-il accordé et si oui, quand ?

Interprétation :

a) Le temps-mort ou le remplacement doit être immédiatement accordé avant la 1ère tentative de lancer-franc.
b) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé après le 1er lancer-franc, même s'il est réussi.
c) Le temps-mort ou le remplacement doit être immédiatement accordé, avant la remise en jeu.
d) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.

18/19-8 Exemple Accord de temps-mort ou de remplacement après lancer-franc

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après la première tentative de lancer-franc, un temps-mort ou un remplacement est demandé par chaque équipe. Pendant la tentative du dernier lancer-franc :

a) Le ballon rebondit sur l'anneau et le jeu continue.
b) Le lancer-franc est réussi.
c) Le ballon ne touche pas l'anneau.
d) A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc en tirant et une violation est sifflée.
e) B1 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer-franc. Une violation est sifflée et le lancer-franc de A1 n'est pas réussi.

Interprétation :

a) Le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé.
b) c) et d) Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.
e) Un lancer-franc de remplacement doit être accordé à A1 et, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement doit être accordé immédiatement.

18/19-9 Principe Moment du début d'un temps-mort

Si, à la suite d'une demande de temps-mort, une faute est commise par une ou l'autre équipe, le temps-mort ne peut pas commencer tant que l'arbitre n'a pas terminé toute communication relative à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une 5ème faute d'un joueur, cette communication inclut la procédure nécessaire au remplacement. Une fois celle-ci terminée, la période de temps-mort doit commencer lorsque l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort.

18/19-10 Exemple Moment du début de temps-mort après 5ème faute
Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort après quoi B1 commet sa cinquième faute.
Interprétation :
L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque relative à la faute a été terminée et que le remplaçant de B1 est devenu joueur.

18/19-11 Exemple Moment du début de temps-mort après faute
Pendant le jeu, l'entraîneur A demande un temps-mort à la suite de quoi une faute est sifflée à un joueur quelconque.
Interprétation : Les équipes doivent être autorisées à rejoindre leur banc d'équipe si elles sont conscientes qu'un temps-mort a été demandé même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

18/19-12 Principe Début et fin des temps-morts
Les Art. 18 et 19 clarifient le moment où une occasion de remplacement ou de temps-mort commence et prend fin. Les équipes demandant un temps-mort ou un remplacement doivent être conscientes de ces limitations, au-delà desquelles le temps-mort ou le remplacement ne devra pas être accordé immédiatement.

18/19-13 Exemple Demande de temps-mort signalée tardivement par erreur
Une occasion de remplacement vient juste de se terminer lorsque le remplaçant A6 se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle et interrompt le jeu.
Interprétation : Du fait de l'interruption du jeu par l'arbitre, le ballon est mort et le chronomètre de jeu demeure arrêté. Il en résulte que cela devrait être une occasion de remplacement. Cependant, parce que la demande a été faite trop tard, le remplacement ne doit pas être accordé. Le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-14 Exemple Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou goaltending
Une violation d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier ou d'intervention illégale se produit à n'importe quel moment de la rencontre. Au moment où la violation se produit, un temps-mort est demandé par une des équipes ou des remplaçant de l'une ou l'autre équipe sont en attente à la table de marque.
Interprétation : La violation fait que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon devient mort. Les temps-morts ou remplacements doivent être autorisés.

18/19-15 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs
B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.
Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter un lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter ensuite son second lancer-franc, et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-16 Exemple Temps-mort/remplacement en cas de faute technique entre 2 lancers-francs
B1 commet une faute sur A1 dans son action de tir à 2 points. Après que A1 a tenté le premier de ses deux lancers-francs, une faute technique est sifflée à A2. N'importe quel joueur de l'équipe B tente 1 lancer-franc, sans alignement. N'importe quelle équipe demande alors un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : A l'issue du temps mort ou du remplacement, A1 doit tenter son 2ème lancer-franc et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc. Le temps-mort ou le remplacement doit être accordé aux deux équipes quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.

18/19-17 Exemple Remplacement pour tirer le LF d'une faute technique
Une faute technique est sifflée à A1. B6 demande alors un remplacement pour tenter le lancer-franc.
Interprétation : C'est une opportunité de remplacement pour les deux équipes. Après être devenu joueur, B6 peut tirer le lancer-franc, mais ne peut pas être remplacé tant que la prochaine période de déroulement du chronomètre de jeu n'est pas terminée.

18/19-18 Principe Sanction pour retour tardif sur le terrain après temps-mort
Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain. Si une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, elle obtient un avantage en prolongeant le temps-mort et provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à l'entraineur de cette équipe par l'un des arbitres. Si cet entraineur ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. Si cette équipe ne dispose plus de temps-mort, l'entraineur peut être pénalisée d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu. Si cette équipe ne revient pas promptement sur le terrain de jeu après l'intervalle de jeu, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Un temps-mort imputé de la sorte ne doit pas durer 1 minute et le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-19 Exemple Ignorer la demande de retour sur le terrain de l'arbitre
La période de temps-mort expire et l'arbitre invite l'équipe A à revenir sur le terrain. L'entraineur A continue de donner des instructions à ses joueurs, qui restent dans la zone de banc. L'arbitre invite à nouveau l'équipe A à revenir sur le terrain et :
(a) L'équipe A revient finalement sur le terrain.
(b) L'équipe A continue à rester dans la zone de banc d'équipe.
Interprétation :
(a) Après que l'équipe a commencé à revenir sur le terrain, l'arbitre donne un avertissement à l'entraîneur, le prévenant que si une telle conduite se reproduit, un temps-mort supplémentaire devra être imputé à l'équipe A
(b) Un temps-mort, sans avertissement, devra être imputé à l'équipe A. Si l'équipe A ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur de l'équipe A devra être pénalisé d'une faute technique inscrite "B1" pour avoir retardé la reprise du jeu

18/19-20 Exemple Retour tardif du vestiaire d'une équipe au début du 3ème quart-temps
Après l'intervalle de jeu de la mi-temps, l'équipe A est toujours dans son vestiaire et le début du 3ème quart-temps est retardé en conséquence.
Interprétation : Après que l'équipe A est finalement revenue sur le terrain, un temps-mort sans avertissement doit être imputé à l'équipe A.

18/19-21 Principe Premier temps-mort non pris à l'entame des 2 dernières minutes
Si une équipe n'a pas bénéficié de temps-mort dans la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 2'00" dans le 4ème quart-temps, le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de cette équipe dans le 2ème quart-temps. Le tableau d'affichage doit afficher le 1er temps-mort comme s'il avait été pris.

18/19-22 Exemple Double barre dans la case du 1er temps-mort à 2'00" dans le 4ème quart-temps
Avec 2'00" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, les deux équipes n'ont pas encore pris

de temps-mort dans la 2ème mi-temps.
Interprétation : le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de chaque équipe. Le tableau d'affichage doit indiquer que le 1er temps-mort a été pris.

18/19-23 Exemple Temps-mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"
Avec 2'09" restant " au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, l'entraineur A demande son 1er temps-mort de la 2ème mi-temps. Il reste 1'58" au chronomètre de jeu quand le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps-mort de l'équipe A est maintenant accordé.
Interprétation : Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la 1ère case des temps-morts de l'équipe du fait que le temps-morts n'a pas été accordé avant que le chronomètre des tirs affiche 2'00'' dans le 4ème quart-temps. Le temps-mort accordé à 1'58'' doit être inscrit dans la 2ème case des temps-morts de l'équipe A et il ne reste plus qu'un temps-mort disponible pour cette équipe. Après le temps-mort, le tableau d'affichage doit indiquer que les 2 temps-morts ont été pris.

18/19-24 Principe Moment du temps-mort en cas de faute Technique, Antisportive ou Disqualifiante
Chaque fois qu'un temps mort est demandé, que ce soit avant ou après une faute technique, antisportive ou disqualifiante, le temps-mort doit être accordé avant le début de l'administration du(des) lancer(s)-franc(s) lancers-francs.
Si pendant un temps-mort, une faute technique, antisportive ou disqualifiante est sifflée, le(s) lancer(s)-franc(s) doit(doivent) être tiré(s) une fois que le temps-mort est terminé.

18/19-25 Exemple Demande de temps-mort puis fautes antisportive, puis technique
L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1, suivie d'une faute technique à A2.
Interprétation :
Le temps-mort doit être accordé à l'équipe B à ce moment-là.
Après le temps-mort, l'équipe B doit alors bénéficier d'1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

18/19-26 Exemple Temps-mort accordé après une faute antisportive, puis technique pendant le temps-mort
L'équipe B a demandé un temps-mort. A1 commet une faute antisportive sur B1. Le temps-mort est alors accordé à l'équipe B. Pendant le temps-mort, une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation :
Après le temps-mort, un joueur de l'équipe B devra tenter 1 lancer-franc pour la faute technique de A2, sans alignement. B1 doit ensuite tenter 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART. 23 JOUEUR ET BALLON SORTANT DU TERRAIN

23-1 Principe Joueur sortant du terrain pour éviter une violation de 3 secondes
C'est une violation quand un joueur quitte le terrain de jeu en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes, et qu'il entre alors à nouveau dans la zone restrictive.

23-2 Exemple :
Dans la zone restrictive depuis moins de 3 secondes, A1 sort du terrain en ligne de fond dans le but d'éviter une violation des 3 secondes et rentre à nouveau dans la zone restrictive.
Interprétation : A1 a commis une violation de 3 secondes

ART. 24 LE DRIBBLE

24-1 Principe
Si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau (sans tenter un tir au panier légitime), ceci ne doit pas être considéré comme un dribble.

24-2 Exemple Lancer le ballon contre le panneau avant un dribble
A1 n'a pas encore dribblé et se tient toujours arrêté quand il lance le ballon contre le panneau de l'adversaire ou de son propre panier, et le reprend à nouveau avant qu'un autre joueur ait touché le ballon
Interprétation :
Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

24-3 Exemple Lancer le ballon contre le panneau après un dribble
Après avoir terminé un dribble, soit dans un mouvement continu soit en restant arrêté, A1 lance le ballon contre le panneau de l'adversaire ou de son propre panier et rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il soit touché par un autre joueur.
Interprétation :
Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

24-4 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble
Le tir au panier de A1 manque l'anneau. A1 récupère le ballon et le lance contre le panneau, après quoi A1 rattrape ou touche à nouveau le ballon avant qu'il soit touché par un autre joueur.
Interprétation : Action légale. Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer, passer ou commencer un dribble.

24-5 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un arrêt à la fin d'un dribble

A1 dribble puis fait un arrêt. Après quoi :
a) A1perd l'équilibre et, sans déplacer son pied de pivot, A1 touche le sol une ou deux fois avec le ballon tout en tenant le ballon dans la ou les main(s).
b) A1 tapote le ballon en l'air d'une main vers l'autre sans déplacer son pied de pivot.
Interprétation : action légale dans les deux cas car A1 ne déplace pas son pied de pivot.

24-6 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble
A1 démarre en dribble en :
a) Lançant son ballon au-dessus de son adversaire.
b) Lançant le ballon plusieurs mètres devant lui.
Le ballon touche le sol sur le terrain après quoi A1 continue son dribble.
Interprétation : Action légale dans les deux cas. Le ballon a touché le sol avant qu'A1 retouche le ballon sur son dribble.

ART. 25 LE MARCHER

25-1 Principe Joueur allongé au sol
Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon. De même, il est légal qu'un joueur détenant le ballon tombe au sol. Il est également légal qu'un joueur, après être tombé au sol avec le ballon glisse brièvement au sol. Toutefois, si ce joueur roule alors au sol dans le but d'échapper à la défense, ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

25-2 Exemple Un joueur tombe au sol avec le ballon
Alors qu'il tient le ballon, A1 perd l'équilibre et tombe au sol.
Interprétation : L'action d'A1 d'être involontairement tombé au sol est légale.

25-3 Exemple Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève
Alors qu'il est allongé au sol, A1 prend le contrôle du ballon. Ensuite A1 :
a) Passe le ballon à A2,
b) Commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol,
c) Tente de se relever tout en dribblant
d) Essaie de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.
Interprétation :
a), b) et c) Action légale
d) Violation de marcher.

25-4 Exemple Un joueur glisse involontairement au sol
Alors qu'il tient le ballon, A1 tombe au sol et, poussé par son élan, glisse au sol.
Interprétation : La glissade involontaire d'A1 ne constitue pas une violation. Cependant, si A1 roule au sol dans le but d'échapper à la défense ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon, une violation de marcher se produit.

25-5 Principe Faute sur l'action de tir suivie d'un marcher
Si un joueur est victime d'une faute en action de tir et qu'ensuite il tire en commettant une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et des lancers-francs doivent être attribués.

25-6 Exemple
A1 a commencé son action de tir à 2 points en s'engageant vers le panier en ayant le ballon dans les mains. Dans son mouvement continu, il est victime d'une faute par B1 après quoi A1 commet un marcher avant que le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Le panier ne doit pas compter. 2 lancers-francs doivent être accordés à A1.

25-7 Principe Soulever un partenaire est une violation
C'est une violation de soulever un partenaire dans le but de lui permettre de jouer le ballon.

25-8 Exemple
A1 attrape son partenaire A2 et et le soulève sous le panier de l'adversaire. A3 passe le ballon à A2 qui smashe alors le ballon dans le panier.
Interprétation : C'est une violation. Le panier ne doit pas compter. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de touche dans le prolongement de la ligne des lancers-francs.

ART. 28 8 SECONDES

28-1 Principe Temps restant sur les 8 secondes en cas de possession alternée
Le chronomètre des tirs est arrêté à cause d'une situation d'entre-deux en zone arrière. Si la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon dans sa zone arrière, cette équipe ne bénéficiera que du temps qui lui restait sur la période des 8 secondes.

28-2 Exemple :
L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.
Interprétation : L'équipe A ne bénéficie que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-3 Principe 8" et franchissement de la ligne médiane
Pendant un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon passe dans la zone avant quand les deux pieds du dribbleur et le ballon sont complètement en contact avec la zone avant.

28-4 Exemple 8" et franchissement incomplet de la ligne médiane
A1 se tient à cheval sur la ligne médiane et reçoit le ballon d'A2 qui se trouve dans la zone arrière de l'équipe A. A1 renvoie ensuite le ballon à A2 qui est toujours dans sa zone arrière.
Interprétation : Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant de l'équipe A, et de ce fait est autorisé à passer le ballon vers la zone arrière. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-5 Exemple 8" et ballon passé entre joueurs à cheval sur ligne médiane
A1dribble depuis sa zone arrière puis s'arrête à cheval sur la ligne médiane en tenant le ballon. A1 passe ensuite le ballon à A2 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane.
Interprétation :
Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-6 Exemple 8" et joueur à cheval sur ligne médiane dribblant en zone arrière
A1 dribble depuis sa zone arrière et a un pied (mais pas les deux) déjà en contact avec sa zone avant. Après qu'A1 a passé le ballon à A2 qui est à cheval sur la ligne médiane, A2 commence à dribbler dans sa zone arrière.
Interprétation :
Action légale. A1 n'a pas les deux pieds au contact de la zone avant, et de ce fait il est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. A2 est donc autorisé à dribbler en zone arrière. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-7 Exemple 8" et dribble à cheval sur la ligne médiane

A1 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression vers l'avant tout en continuant à dribbler alors que :

a) il est à cheval sur la ligne médiane,
b) ses deux pieds sont dans la zone avant mais que le ballon est dribblé dans la zone arrière,
c) ses deux pieds sont dans la zone avant tandis que le ballon est dribblé en zone arrière, après quoi A1 retourne en zone arrière.
d) ses deux pieds sont dans la zone arrière mais que le ballon est dribblé dans la zone avant.

Interprétation : Dans tous les cas, le dribbleur A1 continue à être en zone arrière jusqu'à ce que, à la fois ses deux pieds et le ballon soient complètement en contact avec la zone avant. La période de 8 secondes doit se poursuivre.

28-8 Principe 8" et remise en jeu après annulation de sanction identiques

A chaque fois que la période des 8 secondes se poursuit avec le temps restant et que la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu que ce soit en zone arrière ou dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque, l'arbitre remettant le ballon doit annoncer au joueur effectuant la remise en jeu le temps restant sur la période des 8 secondes.

28-9 Exemple 8" et remise en jeu après double faute

A1 dribble depuis 6 secondes en zone arrière lorsqu'une double faute est sifflée :

a) En zone arrière.
b) En zone avant.

Interprétation :

a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière depuis le point le plus proche du lieu de la double faute avec 2 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
b) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone avant depuis le point le plus proche du lieu de la double faute.

28-10 Exemple 8" et remise en jeu après

A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand le ballon est poussé hors du terrain par B1 dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-11 Principe 8" et jeu stoppé désavantageant une équipe

Si le jeu est interrompu par un arbitre pour n'importe quelle raison valable qui n'est pas en lien avec l'une ou l'autre des équipes et que du jugement de l'arbitre les adversaires seraient placés en situation de désavantage, la période de 8 secondes doit se poursuivre à partir du moment où elle a été arrêtée.

28-12 Exemple 8" et jeu stoppé dans les dernières secondes

Avec 25 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le quatrième quart-temps et alors que le score est de A72-B72, l'équipe A prend le contrôle du ballon et A1 dribble pendant 4 secondes dans sa zone arrière quand le jeu est interrompu parce que :

a) Le chronomètre de jeu ou le chronomètre des tirs a mal fonctionné, n'a pas démarré ou n'a pas été stoppé
b) Une bouteille a été jetée sur le terrain de jeu
c) Le chronomètre des tirs a été réinitialisé par erreur

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone

arrière avec 4 secondes restant au titre de la période des 8 secondes. L'équipe B aurait été placée en situation de désavantage si le jeu avait repris avec une nouvelle période de 8 secondes.

28-13 Principe 8" et lieu de remise en jeu
A la suite d'une violation des 8 secondes, le lieu de la remise en jeu est déterminé par l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la violation s'est produite.

28-14 Exemple
La période de 8 secondes pour l'équipe A expire et une violation doit être sifflée au moment où :
a) L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone arrière
b) Le ballon est en l'air lors d'une passe de A1 depuis sa zone arrière vers la zone avant
Interprétation : La remise en jeu pour l'équipe B doit être effectuée depuis sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs :
a) Depuis le point le plus proche de l'endroit où était le ballon quand la violation des 8 secondes s'est produite, excepté directement derrière le panneau
b) Depuis le point le plus proche de la ligne médiane

ART. 29/50 24 SECONDES

29/50-1 Principe Ballon ne touchant pas l'anneau après un tir suivi du signal des 24"
Un tir au panier est tenté près de la fin de la période du chronomètre des tirs et le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air. Si le ballon ne touche pas l'anneau, une violation a été commise à moins que les adversaires ne prennent immédiatement et clairement le contrôle du ballon. Le ballon doit être attribué aux adversaires pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

29/50-2 Exemple Tir, 24" et non contrôle clair et immédiat du ballon par l'adversaire
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B1 puis par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. Le ballon n'a pas touché l'anneau et il n'y a pas eu alors un contrôle immédiat et clair du ballon par les adversaires.

29/50-3 Exemple Air-ball et non contrôle immédiat
Lors d'un tir d'A1, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est alors touché mais pas contrôlé par B1 après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. Le chronomètre des tirs continue de tourner même lorsque le ballon a manqué l'anneau et que le ballon est à nouveau contrôlé par un joueur de l'équipe A.

29/50-4 Exemple Faute normale, FU, FT ou FD après tir contré et après le signal de 24"
A1 tire au panier à la fin d'une période de vingt-quatre secondes. Le tir est légalement contré par B1 et ensuite le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, B1 commet une faute sur A1.
Interprétation :
Violation du chronomètre des tirs. La faute de B1 sur A1 doit être ignorée sauf si c'est une faute antisportive ou disqualifiante.

29/50-5 Exemple 24", air ball et ballon tenu
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et ensuite un ballon tenu entre A2 et B2 est immédiatement sifflé.
Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon.

29/50-6 Exemple 24", puis ballon sorti
Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et il est ensuite touché par B1 qui provoque la sortie du ballon des limites du terrain.
Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris clairement le contrôle ballon.

29/50-7 **Principe** **24" et futur contrôle clair et immédiat du ballon**
Si le signal du chronomètre des tirs retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, les adversaires gagnent le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.

29/50-8 **Exemple** **24" et interception**
A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, A1 manque sa passe à A2 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B1 s'empare du contrôle du ballon, le chemin du panier étant libre pour lui, le signal du chronomètre des tirs retentit.
Interprétation : Si B1 prend le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

29/50-9 **Principe** **Possession alternée et 24"**
Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps qui était sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

29/50-10 **Exemple** **24" et ballon tenu**
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs lorsqu'un ballon tenu se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :
(a) l'équipe A,
(b) l'équipe B.
Interprétation :
(a) L'équipe A doit seulement bénéficier de 10 secondes sur le chronomètre des tirs
(b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-11 **Exemple** **24" et sortie - arbitres pas d'accord**
L'équipe A contrôle le ballon dans sa zone avant avec 10 secondes au chronomètre des tirs lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A1 ou B1 a touché le ballon en dernier avant que le ballon sorte du terrain. Une situation d'entre deux est sifflée et la remise en jeu de possession alternée est attribué à :
(a) l'équipe A
(b) l'équipe B
Interprétation :
(a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
(b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-12 **Principe** **24" et violation ou faute en zone avant**
Si le jeu est arrêté par un officiel pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (pas pour un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon en zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

- Si 14 secondes ou plus sont affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps qui restait au moment où il a été arrêté.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-13 Exemple 24" et ballon sorti en zone avant
B1 commet une violation en faisant sortir le ballon des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
Interprétation : L'équipe A doit seulement bénéficier de 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-14 Exemple 24" et faute personnelle en zone avant
A1 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B1. C'est la 2ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes.
Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-15 Exemple 24"et blessure en zone avant
Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :
a) A1, ou
b) B1
se blesse. Les arbitres interrompent le jeu.
Interprétation :
L'équipe A doit bénéficier de :
a) 4 secondes
b) 14 secondes
sur le chronomètre des tirs.

29/50-16 Exemple 24" et double faute
Le ballon quitte les mains d'A1 lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, une double faute avec sanctions identiques est sifflée contre A2 et B2 avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon manque l'anneau. La flèche de possession alternée indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.
Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 6 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-17 Exemple 24" et double faute technique
Avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble quand une faute technique est sifflée contre B1, suivie d'une faute technique sifflée contre l'entraineur de l'équipe A.
Interprétation : Après annulation des réparations égales, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-18 Exemple 24" et pied
Alors qu'il reste:
(a) 16 secondes
(b) 12 secondes
sur le chronomètre des tirs, A1 passe le ballon A2 tous deux dans leur zone avant de l'équipe A quand B1 dans sa zone arrière frappe délibérément de ballon du pied ou du poing.
Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :
(a) 16 secondes
(b) 14 secondes
sur le chronomètre des tirs.

29/50-19 Exemple 24" et interférence sur remise en jeu
Pendant une remise en jeu d'A1 au cours du 3ème quart-temps, B1 dans sa propre zone arrière place son bras au-dessus de la ligne de touche et bloque la passe d'A1 avec :
a) 19 secondes,
b) 11 secondes,
sur le chronomètre des tirs.
Interprétation : Dans les 2 cas, violation de B1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec :
a) 19 secondes
b) 14 secondes
sur chronomètre des tirs.

29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant
A1 dribble le ballon en zone avant quand B1 commet une faute antisportive alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.
Interprétation :
Dans tous les cas, que les lancers-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
Cette même interprétation s'applique également aux fautes disqualifiantes.

29/50-21 Principe
Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes et si, selon le jugement des arbitres, les adversaires seraient placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre à partir du moment où il a été arrêté.

29/50-22 Exemple 24" et jeu stoppé dans les dernières secondes
Avec 25'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, alors que le score est de : A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon dans sa zone avant. A1 a dribblé depuis 20 secondes quand le jeu est arrêté par les arbitres du fait que :
(a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté par erreur
(b) Une bouteille a été lancée sur le terrain,
(c) Les vingt-quatre secondes ont été réinitialisées à tort
Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période de 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-23 Exemple 24" retentit par erreur après que le ballon a touché l'anneau
Après un tir au panier d'A1, le ballon rebondit sur l'anneau et A2 en prends le contrôle. 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur.
Interprétation :
L'équipe A serait désavantagée si une violation du chronomètre des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométreur des tirs, les arbitres feront reprendre le jeu par une remise en jeu pour l'équipe A avec 5 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-24 Exemple 24" remis à 24" par erreur, puis panier marqué
Avec 4 secondes restant sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir du terrain. Le ballon ne touche pas l'anneau. L'opérateur du chronomètre des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 s'empare du rebond et après un certain temps A3 tire et marque un panier. A ce moment-là, les arbitres sont avertis de la situation.
Interprétation :
Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, doivent confirmer que le ballon n'a touché l'anneau lors du tir au panier d'A1. Si tel est le cas, ils doivent décider alors si le ballon a quitté ou non les mains d'A3 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été

réinitialisé. Si c'est le cas, le panier doit compter; sinon, une violation du chronomètre des tirs se sera produite et le panier d'A3 ne devra pas compter.

29/50-25 Principe 24" si faute antisportive ou disqualifiante
Une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute antisportive ou disqualifiante doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-26 Exemple 24"si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes
Avec 1'12" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs lorsque B1 commet une faute antisportive sur A1.
Après le premier lancer-franc de A1 un temps-mort est maintenant demandé par l'entraineur A ou l'entraineur B.
Interprétation : A1 doit tenter son second lancer-franc sans alignement. Après le temps-mort, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-27 Principe Réglage des 24 secondes lors d'une faute défensive après tir
Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute est ensuite sifflée à un défenseur dans sa zone arrière, le chronomètre des tirs doit être réglé à 14 secondes.

29/50-28 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 17" restant aux 24"
Avec 17 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau
Interprétation
a) Le panier de A1 compte.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) avec 10" restant aux 24"
Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau
Interprétation
a) Le panier de A1 compte.
Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (2ème faute d'équipe) après signal des 24"
A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre des tirs retentit et B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :
a) Pénètre dans le panier

b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"

Avec 10 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, B2 commet une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

a) Pénètre dans le panier
b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
c) Manque l'anneau

Interprétation :

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-32 Exemple Tir puis faute défensive hors ballon (5ème faute d'équipe) après le signal des 24"

A1 tente un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air le signal du chronomètre des tirs retentit. B2 commet ensuite une faute sur A2. C'est la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Le ballon :

(a) Pénètre dans le panier
(b) Rebondit sur l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier
(c) Manque l'anneau

Interprétation

a) Le panier de A1 compte.

Dans tous les cas, il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. A2 doit tenter 2 lancers-francs.

29/50-33 Principe 14" si le ballon touche l'anneau de l'adversaire

Après que le ballon a touché l'anneau adverse quel qu'en soit la raison, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes si l'équipe qui gagne le contrôle du ballon est la même que celle qui contrôlait auparavant le ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

29/50-34 Exemple 14" si le ballon touche B2 puis l'anneau avant rebond par A3

Sur une passe d'A1 à A2, le ballon touche B2 et ensuite celui-ci touche l'anneau. A3 reprend ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-35 Exemple 14" si ballon gagné par A2 en zone avant ou arrière après tir à 20"

A1 tente un tir au panier avec :

(a) 4 secondes,
(b) 20 secondes

sur le chronomètre des tirs. Le ballon rebondit sur l'anneau, et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Dans tous les cas, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-36 Exemple 14" si ballon touché au rebond par B1 mais gagné par A2
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis A2 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain de jeu.

29/50-37 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau
A1 tente un tir au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-38 Exemple 14"si le ballon revient à A en zone arrière après avoir touché l'anneau
Avec 4 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où est sorti le ballon. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes quel que soit l'endroit où la remise en jeu doit être administrée.

29/50-39 Exemple 14" si ballon tapé puis contrôlé sur rebond après anneau touché

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon quel que soit l'endroit sur le terrain.

29/50-40 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après rebond et anneau touché
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B2 commet alors une faute sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-41 Exemple 14" si 3ème faute d'équipe après panier marqué
A1 tire au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1commet une faute sur A2. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit d'où la faute a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-42 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession est en faveur de l'équipe A.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le ballon tenu a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-43 Exemple Remise à 14'' si le ballon se coince entre l'anneau et le panier de l'adversaire
A1 tire au panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession indique l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A depuis la ligne de fond à proximité du panneau. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-44 Exemple 14" si le ballon touche le panier de l'adversaire sur une passe
A1 dans sa zone avant passe le ballon à A2 pour un alley-hoop. A2 manque le ballon et celui-ci touche l'anneau après quoi A3 gagne le contrôle du ballon.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon. Au cas où A3 touche le ballon en zone arrière, c'est une violation de retour en zone arrière.

29/50-45 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau
Après un rebond défensif de A1, B1 tape le ballon hors des mains d'A1. Le ballon est alors attrapé par B2.
Interprétation : Comme l'équipe qui a gagné le contrôle du ballon n'est pas la même que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, l'équipe B devra bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-46 Exemple Reprise de contrôle du ballon puis faute en zone arrière après un tir
A1 tente un tir avec 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon touche l'anneau et A2 reprend le contrôle du ballon dans sa zone arrière. A2 est alors victime d'une faute de B1. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière avec une nouvelle période de 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-47 Principe Toujours 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain
Quand le chronomètre de jeu tourne, quelle que soit l'équipe qui gagne une nouvelle possession d'un ballon vivant sur le terrain, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, cette équipe doit bénéficier de 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-48 Exemple 24'' en cas de changement de contrôle sur le terrain en zone avant
Alors que le chronomètre de jeu tourne, A1 gagne la possession du ballon sur le terrain de jeu :
a) Dans sa zone avant.
b) Dans sa zone arrière.
Interprétation : Dans les 2 cas, l'équipe A doit avoir 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-49 Principe Quand éteindre le chronomètre des tirs
Quel que soit le moment où une équipe prend possession d'un ballon vivant, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, et que 14 secondes ou moins restent à jouer sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-50 Exemple Eteindre le chronomètre des tirs quand il reste 12 secondes à jouer
L'équipe A se voit attribuer une nouvelle possession alors qu'il reste 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu.
Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-51 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, violation en zone avant
Avec 18 secondes restant sur le chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-52 Exemple Réglage 24" s'il reste moins de 14" à jouer, violation en zone avant
Avec 7 secondes restant sur le chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.
Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-53 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, un tir touche l'anneau

Avec 23 secondes restant sur le chronomètre de jeu, l'équipe A gagne un nouveau contrôle du ballon. Avec 19 secondes restant sur le chronomètre de jeu, A1 tente un tir. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond.
Interprétation : Le chronomètre des tirs ne doit pas redémarrer initialement quand l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon. Cependant, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 prend le contrôle du ballon au rebond puisqu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-54 Exemple 14'' ou 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 58 secondes au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, B1, situé dans la zone arrière de l'équipe A, frappe délibérément le ballon du pied ou est sanctionné d'une faute sur A1 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-55 Exemple 14" ou 24'' sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend alors le contrôle du ballon. B2 frappe alors délibérément le ballon du pied ou est sanctionné d'une faute sur A2 (3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps). L'équipe A dispose de 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A doit avoir 24 nouvelles secondes au chronomètre des tirs.

29/50-56 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-B lors des 2 dernières minutes
Avec 58 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière. B1 est alors sanctionné d'une faute sur A1 alors qu'il reste 19 secondes au chronomètre des tirs. C'est la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Un temps-mort est accordé à l'équipe B.
Interprétation :
A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu depuis la zone arrière de l'équipe A avec 24 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-57 Exemple 14" ou 24'' sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes
Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone arrière quand B1 tape le ballon hors du terrain avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.
Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière.

- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone avant, l'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
- Si l'entraineur A décide d'une remise en jeu depuis sa zone arrière, l'équipe A aura 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-58 Exemple Cas de temps restant au CT sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Avec 30 secondes restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 dribble dans sa zone avant quand B1 tape le ballon dans la zone arrière de l'équipe A. A2 y prend le contrôle du ballon. B2 tape alors le ballon hors du terrain dans la zone arrière de l'équipe A avec 8 secondes sur le chronomètre des tirs. Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : L'entraineur A doit décider si la remise en jeu doit être administrée depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de son équipe ou depuis sa zone arrière. Dans tous les cas, l'équipe A aura 8 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-59 Exemple Fin de quart-temps après signal sonore des 24 secondes sur air ball

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier.

Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et après 1,2 sec supplémentaire, le signal sonore de fin de quart-temps retentit.

Interprétation : Il n'y a pas de violation du chronomètre des tirs. L'arbitre ne siffle pas en attendant de voir si l'équipe B prend clairement le contrôle du ballon. Le quart-temps est terminé.

29/50-60 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes après le lâcher du ballon sur air ball

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Avec 1 seconde sur le chronomètre des tirs, A1 tente un tir au panier. Le signal sonore retentit lors du tir alors que le ballon est en l'air. Le ballon ne touche pas l'anneau et l'arbitre siffle la violation alors qu'il reste 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu en ligne de fond de l'équipe B avec 0,8 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-61 Exemple Coup de sifflet décalé pour violation des 24 secondes ballon en main

Il reste 25,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu en fin du 2ème quart-temps quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Il reste 1,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu et A1 a le ballon dans les mains quand le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. L'arbitre siffle une violation alors que le chronomètre de jeu indique 0,8 secondes.

Interprétation : Violation du chronomètre des tirs. Le ballon doit être accordé à l'équipe B pour une remise en jeu avec 1,2 secondes au chronomètre de jeu.

29/50-62 Exemple Violation sur REJ en zone arrière : 24'' sur la nouvelle remise en jeu

Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone arrière. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main.

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu avec 24 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-63 Exemple Violation sur REJ en zone avant : réglage des 24'' sur la nouvelle remise en jeu

Dans le 3ème quart-temps, A1 bénéficie d'une remise en jeu dans sa zone avant. Alors qu'A1 a toujours le ballon dans les mains, B1 franchit la verticale de la ligne de touche avec la main avec :

a) 7 secondes sur le chronomètre des tirs
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs

Interprétation : Violation de B1. A1 bénéficie d'une nouvelle remise en jeu. A1 doit avoir :

a) 14 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) 17 secondes sur le chronomètre des tirs.

ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

30-1 Principe Joueur en l'air et retour en zone arrière
Tant qu'il est en l'air, un joueur conserve le statut qu'il avait quant à l'endroit où il touchait le sol avant de sauter en l'air. Toutefois, quand un joueur en l'air saute depuis sa zone avant et prend le contrôle du ballon alors qu'il est toujours en l'air, il est le 1er joueur de son équipe à établir un nouveau contrôle d'équipe du ballon.
Si son élan le pousse à revenir alors en zone arrière, il n'a pas moyen non plus d'éviter d'y revenir avec le ballon. Par conséquent, si un joueur en l'air établit un nouveau contrôle du ballon pour son équipe, la position du joueur relative à la zone avant ou arrière ne doit pas être déterminée tant que le joueur ne sera pas revenu au sol avec les deux pieds.

30-2 Exemple Pas de retour en zone en cas d'interception en sautant de zone avant vers zone arrière
A1 dans sa zone arrière tente une passe de contre-attaque à A2 situé en zone avant. B1 saute depuis la zone avant de l'équipe B, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe au sol :
a) Avec les deux pieds dans sa zone arrière
b) À cheval sur la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon vers sa zone arrière.
Interprétation : Pas de violation. B1 a établi le 1er contrôle d'équipe du ballon alors qu'il était en l'air et sa position relative à la zone avant ou arrière n'a pas été établie tant que B1 n'est pas revenu au sol avec les deux pieds. Dans tous les cas, B1 se trouve légalement en zone arrière.

30-3 Exemple Cas de non-retour en zone sur entre deux
Lors de l'entre-deux entre A1 et B1 qui commence le 1er quart-temps, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.
Interprétation : Pas de violation. A2 établit le 1er contrôle du ballon pour l'équipe A alors qu'il est en l'air. Dans tous les cas A2 se trouve légalement en zone arrière.

30-4 Exemple Retour en zone en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone avant tente une passe à A2. A2 saute en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.
c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.
Interprétation : Violation de l'équipe A. Lors de la remise en jeu de A1, l'équipe A a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant, avant qu'A2 attrape le ballon en l'air et retourne ensuite au sol en zone arrière. Dans tous les cas, A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

30-5 Exemple Retour en zone sur remise en jeu sur la ligne médiane en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu se tient à cheval sur la ligne médiane pour commencer le deuxième quart-temps. A1 passe à A2. A2, en sautant en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Les deux pieds dans sa zone arrière.
b) À cheval sur la ligne médiane.

c) À cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. A1 a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A. Du fait qu'A2 a sauté depuis sa zone avant et attrapé le ballon en l'air, l'équipe A a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant. Dans tous les cas, en atterrissant dans sa zone arrière, A2 a fait revenir illégalement le ballon en zone arrière.

30-6 Exemple Retour en zone arrière en cas d'interception en sautant depuis sa zone avant
Le joueur A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone arrière tente une passe à A2 situé dans sa zone avant. B1 saute depuis sa propre zone avant, attrape le ballon en l'air et, avant de retomber au sol dans sa zone arrière, passe le ballon à B2 dans sa zone arrière.
Interprétation : C'est une violation de l'équipe B qui a retourné illégalement le ballon en zone arrière.

30-7 Principe Toucher le ballon contrôlé en zone avant après qu'il ait rebondi en zone arrière
Un ballon vivant est retourné illégalement en zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone avant amène le ballon à toucher la zone arrière et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.
Cependant, il est légal qu'un joueur de l'équipe A situé complètement en zone arrière amène le ballon à toucher la zone avant et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

30-8 Exemple Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière
A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant. Le ballon rebondit en zone arrière avant de toucher A2.
Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

30-9 Exemple Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière puis rebond en zone avant
A1 et A2 se tiennent tous les deux en zone avant, les deux pieds proches de la ligne médiane, quand A1 tente une passe à rebond à A2. Au cours de la passe, le ballon rebondit d'abord en zone arrière puis en zone avant, avant d'être finalement touché par A2.
Interprétation : Violation de l'équipe A pour retour illégal du ballon en zone arrière

30-10 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant
A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière. Le ballon rebondit en zone avant, avant de toucher A2.
Interprétation : L'action est légale. Il n'y a pas de violation de retour en zone arrière puisqu'aucun joueur avec le ballon de l'équipe A n'était en zone avant. Cependant, comme le ballon a été amené en zone avant, la période de 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché la zone avant. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

30-11 Exemple Retour en zone et 8" sur ballon dévié par un officiel situé en zone avant
A1 est situé en zone arrière passe le ballon en zone avant. Le ballon est dévié par un arbitre situé dans le terrain, les pieds à cheval sur la ligne médiane, puis le ballon est touché par A2 encore situé dans sa zone arrière.
Interprétation : L'action est légale. Pas de violation de retour en zone arrière car aucun joueur de l'équipe A n'a eu le ballon en zone avant. Cependant, comme le ballon a été amené en zone avant, la période des 8 secondes s'est arrêtée au moment où le ballon a touché l'arbitre. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon dans sa zone arrière.

30-12 Exemple Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon
L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1 avant de retourner vers la zone arrière de l'équipe A où le ballon est ensuite touché par A2.
Interprétation : L'équipe A a commis une violation pour avoir retourné illégalement le ballon dans sa zone arrière.

30-13 Exemple Cas du joueur dribblant sur son pied en venant de franchir la ligne médiane
A1 dribble depuis sa zone arrière vers sa zone avant. Ayant les deux pieds en zone avant il continue à dribbler en zone arrière et le ballon touche son pied et rebondit en zone arrière où A2 le récupère et commence à dribbler.
Interprétation: Action légale. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-14 Exemple Cas du ballon seulement touché en zone avant
A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 qui se situe en zone avant. A2 touche le ballon qui retourne vers A1 toujours positionné en zone arrière.
Interprétation: Action légale. A1 n'a pas encore établi le contrôle du ballon dans sa zone avant.

30-15 Exemple Cas de franchissement de la ligne médiane en recevant une passe sur une REJ en zone avant
Lors d'une remise en jeu en zone avant, A1 passe le ballon à A2. A2 saute par-dessus la ligne médiane, attrape le ballon et atterrit sur le terrain de jeu avec le pied droit en zone avant et le pied gauche toujours en l'air. Il pose ensuite le pied gauche dans sa zone arrière.
Interprétation : A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière, puisque A1, qui effectuait la remise en jeu, avait déjà établi le contrôle du ballon dans la zone avant de l'équipe A.

30-16 Exemple Cas du ballon frappé par l'adversaire vers la zone arrière
A1 dribble dans sa zone avant proche de la ligne médiane quand B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A. A1 qui conserve les deux pieds en zone avant continue à dribbler le ballon qui est dans sa zone arrière.
Interprétation : Action légale. A1 n'a pas été le dernier à toucher le ballon dans sa zone avant. A1 pourrait même continuer son dribble complètement en zone arrière avec une nouvelle période de 8 secondes.

30-17 Exemple Passe depuis la zone arrière vers un joueur en zone avant qui retombe en zone arrière
A1, situé dans sa zone arrière, passe le ballon à A2 situé dans sa zone avant. A2 saute, attrape le ballon et retombe au sol :
a) Avec les deux pieds en zone arrière
b) En touchant la ligne médiane
c) À cheval sur la ligne médiane et passe ou dribble ensuite vers sa zone arrière.
Interprétation : Dans tous les cas, l'équipe A a fait revenir illégalement le ballon en zone arrière. A2 a établi le contrôle du ballon en zone avant pour l'équipe A lorsqu'il a attrapé le ballon en l'air.

ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE

31-1 Principe Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'un tir au panier ou un lancer-franc, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par-dessous.

31-2 Exemple
Lors du dernier lancer-franc d'A1,
a) Avant que le ballon touche l'anneau,
b) Après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier,
B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
Interprétation :
Il y a violation de B1 pour avoir illégalement touché le ballon.
a) 1 point est accordé à A1 et une faute technique doit être infligée à B1.
b) 1 point est accordé à A1 mais aucune faute technique n'est sifflée à B1

31-3 Principe Toucher le ballon à travers le panier lors d'une passe ou d'un tir
Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'une passe ou après qu'il a touché l'anneau, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par dessous.

31-4 Exemple
Le ballon est au-dessus de l'anneau à la suite d'une passe d'A1 lorsque B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.
Interprétation : Violation d'intervention illégale de B1. 2 ou 3 points doivent être accordés à l'équipe A

31-5 Principe Toucher le ballon après un dernier lancer-franc
A la suite du dernier lancer-franc et après que le ballon a touché l'anneau, la tentative de lancer-franc change de statut et devient un panier à 2 points si le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur avant de pénétrer dans le panier.

31-6 Exemple
Après le dernier lancer-franc d'A1, le ballon touche l'anneau puis rebondit au-dessus de celui-ci. B1 essaie de le chasser mais le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation :
Le ballon a été légalement touché. La tentative de lancer-franc a changé de statut et 2 points doivent être accordés au capitaine sur le terrain de l'équipe A.

31-7 Principe Toucher le ballon après une faute quand le ballon rebondit sur l'anneau
Une faute est sifflée après que le ballon a touché l'anneau sur une tentative de tir, un dernier tir de lancer-franc ou après que le signal du chronomètre de jeu a retenti pour la fin du 4ème quart-temps ou d'une prolongation. C'est une violation si n'importe quel joueur touche le ballon alors que celui-ci a toujours une chance de pénétrer dans le panier.

31-8 Exemple Tir, 3ème faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer
Après le dernier lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (3ème faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :
a) Par A3
b) Par B3
Interprétation : Violation d'intervention illégale.
a) Aucun point ne doit être accordé. Les deux sanctions s'annulent l'une et l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée en ligne de fond depuis le point le plus proche du lieu où

la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

b) 1 point doit être accordé à A1. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de fond au point le plus proche du lieu où la faute a été commise, à l'exception de directement derrière le panneau.

31-9 Exemple Tir, 5ème faute d'équipe puis ballon touché avec une chance de pénétrer

Après le dernier tir de lancer-franc de A1, le ballon touche l'anneau et rebondit au-dessus de celui-ci quand une faute de B2 sur A2 est sifflée (5ème faute d'équipe). Le ballon a toujours une chance de rentrer et il est touché :

a) Par A3

b) Par B3

Interprétation : Violation d'intervention illégale.

a) Aucun point ne doit être accordé. A2 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

b) 1 point doit être accordé à A1. A2 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

31-10 Exemple Tir, rebond sur l'anneau puis ballon touché avec une chance de pénétrer

A1 tente un tir du terrain. Le ballon touche l'anneau, rebondit au-dessus de celui-ci et a toujours une chance de pénétrer dans le panier quand le signal sonore de fin de quart-temps retentit. Le ballon est touché :

a) Par A2

b) Par B2

Interprétation : Violation d'intervention illégale.

a) Aucun point ne doit être accordé.

b) 2 ou 3 points doivent être accordé à A1.

31-11 Principe Toucher le ballon sur tir et en phase montante puis descendante

Si, pendant un tir au panier, un joueur touche le ballon dans sa phase montante, toutes les restrictions relatives aux règles de goaltending et d'intervention illégale doivent s'appliquer.

31-12 Exemple Lieu de remise en jeu et valeur du tir contré en cas de Goaltending

A1 tente un tir au panier. Le ballon dans sa phase montante est touché par A2 ou B2. Dans sa phase descendante, le ballon est ensuite touché par :

a) A3.

b) B3.

Interprétation : Le contact sur le ballon par A2 ou B2 dans sa phase montante est légal et ne change pas le statut du tir au panier. Cependant, le contact suivant sur le ballon par A3 ou B3 au cours de sa phase descendante est une violation.

a) L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

b) 2 ou 3 points doivent être accordés à A1.

31-13 Principe Faire vibrer le panneau ou le panier

Il y a une violation pour intervention illégale durant un tir au panier si un joueur fait vibrer le panneau ou le panier de telle sorte que, selon le jugement de l'arbitre, il a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou qu'il a permis au ballon de pénétrer dans le panier.

31-14 Exemple Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de quart-temps

A1 tire au panier à 3 points près de la fin de la rencontre. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du temps de jeu. Après le signal, B1 fait vibrer le panneau ou le panier et, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier.

Interprétation : Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant et par conséquent une intervention illégale s'est produite. 3 points

doivent être accordés à A1.

31-15 Principe Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau
Il y a intervention illégale par un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore la possibilité de rentrer dans le panier.

Figure 2 : Ballon en contact avec l'anneau

31-16 Exemple Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau
Après le tir au panier d'A1, le ballon a rebondi sur l'anneau puis retombe à nouveau sur l'anneau. B1 touche le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau.
Interprétation : Violation de B1. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier.

31-17 Exemple Double goaltending par deux adversaires
Lors d'un tir d'A1, A2 et B2 touchent simultanément le ballon lors de sa phase descendante alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau. Le ballon :
a) Pénètre alors dans le panier
b) Ne pénètre pas dans le panier
Interprétation : Intervention illégale commise à la fois de A2 et B2. Dans les deux cas, aucun point ne peut être accordé. C'est une situation d'entre deux.

31-18 Principe Accrocher le panier pour jouer le ballon
C'est une violation pour intervention illégale quand un joueur accroche le panier pour jouer le ballon.

31-19 Exemple Attaquant ou défenseur accrochant le panier pour jouer le ballon
A1 tente un tir à 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau lorsque :
a) A2 accroche le panier, fait une claquette mettant le ballon dans le panier
b) B1 accroche le panier et chasse le ballon loin du panier.
Interprétation :
a) Aucun point ne doit être accordé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.
b) 3 points doivent être accordés à A1.

31-20 Principe Défenseur touchant le ballon à l'intérieur du panier

Il y a violation pour intervention illégale si un joueur défenseur touche le ballon quand il est dans le panier.

Figure 3 : Ballon dans le panier

31-22 Exemple Défenseur touchant le ballon partiellement à l'intérieur du panier

A1 tente un tir au panier. Pendant que le ballon tourne autour de l'anneau et que sa plus petite partie se trouve dans ou en dessous du niveau de l'anneau, B1 touche le ballon.

Interprétation : Intervention illégale de B1. Le ballon est dans le panier, du fait que le ballon est partiellement à l'intérieur de l'anneau ou en dessous du niveau de l'anneau.

ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33.10 ZONES DE DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

33-1 Principe Esprit de la règle de non charge

Le but de la règle du demi-cercle de non-charge est de ne pas récompenser un joueur défenseur qui a pris une position sous son propre panier dans le but d'obtenir une faute offensive d'un joueur attaquant qui est en contrôle du ballon et pénètre vers le panier.

Pour appliquer la règle du demi-cercle de non-charge :

(a) Le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge (voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge **fait partie** de la zone du demi-cercle de non-charge.

(b) Le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en traversant la ligne du demi-cercle de non-charge et tirer ou passer tout en étant en l'air.

La règle du demi-cercle de non-charge **ne doit pas** être appliquée et tout contact doit être jugé selon les règlements habituels (par ex : principe du cylindre, principe de charge/obstruction) :

(a) Pour toutes les situations de jeu se produisant en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour celles se déroulant entre la zone du demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.

(b) Pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit,

(c) Pour tout usage illégal des mains, des bras, des jambes ou du corps que ce soit pour un joueur attaquant ou un joueur défenseur.

33-2 Exemple Tir en suspension depuis l'extérieur du ½ cercle suivi d'une charge sur un joueur en contact avec la zone de non charge

A1 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge puis charge B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge

Interprétation : Action légale d'A1. La règle du demi-cercle de non-charge doit être appliquée.

33-3 Exemple Passage en ligne de fond suivie d'une charge sanctionnée dans le ½ cercle

A1 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier saute en diagonale ou en arrière et charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone de demi-cercle de non-charge.

Interprétation : A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée. A1 est entré dans la zone du demi-cercle de non-charge depuis la partie du terrain de jeu située directement derrière le panier et derrière la ligne imaginaire le prolongeant.

33-4 Exemple Charge sanctionnée sur rebond dans le ½ cercle

Le tir au panier d'A1 rebondit sur l'anneau. A2 saute, attrape le ballon puis charge B1 qui est en position légale de défense en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation : A2 a commis une faute de charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée.

33-5 Exemple Charge sanctionnée sur passe ouvrant un passage dans le ½ cercle

A1 s'engage au panier dans son action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui le suit. A1 charge B1, qui se trouve en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge. Approximativement au même moment, A2 qui a désormais le ballon dans les mains s'est engagé directement vers le panier dans l'intention de marquer.

Interprétation : A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée. A1 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A2.

33-6 Exemple Cas de non charge dans le 1/2 cercle sur passe vers l'extérieur

A1 s'engage au panier dans son action de tir. Alors qu'il est encore en l'air, au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A1 charge alors B1 qui est en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation : L'action d'A1 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge doit être appliquée.

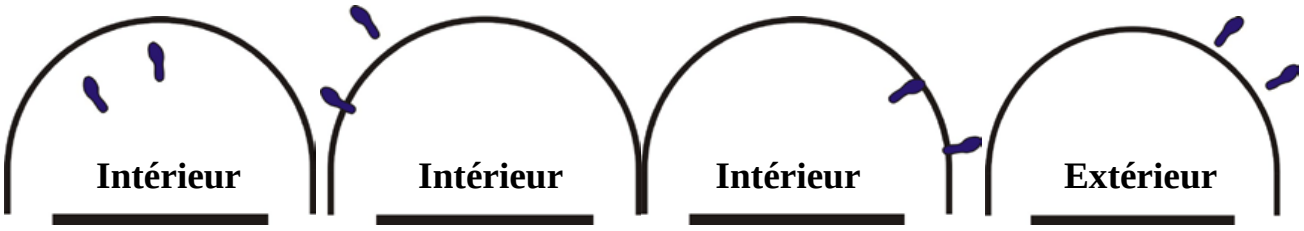


Figure 4 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

ART. 35 DOUBLE FAUTE

35-1 Principe **Double faute implique 2 fautes aux mêmes sanctions**
Pour être considérée comme des doubles fautes, les deux fautes doivent avoir la même sanction.

35-2 Exemple L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.
Interprétation : Comme les sanctions contre les deux équipes sont égales, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe A qui avait le ballon, depuis le point le plus proche de l'endroit où la double faute s'est produite.

35-3 Exemple L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 5 fautes d'équipe dans le quart-temps. Le dribbleur A1 et le joueur B1 commettent maintenant chacun une faute l'un sur l'autre approximativement en même temps.
Interprétation : Les sanctions contre les deux équipes ne sont pas égales, ce n'est pas une double faute. La faute de A1 doit être pénalisé par une remise en jeu pour l'équipe B, la faute de B1 doit être pénalisé par 2 lancers-francs pour A1. Les arbitres doivent appliquer la procédure des situations spéciales et décider laquelle des deux fautes s'est produite la, première.

- Dans le cas où la faute de B1 s'est produite la première, A1 doit tirer 2 lancers-francs sans alignement. Le jeu devra reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
- Dans le cas où la faute de A1 s'est produite la première, la remise en jeu de l'équipe B doit être annulée. A1 doit tirer 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après n'importe quel dernier lancer-franc.

35-4 Exemple **Fautes personnelles entre 2 joueurs**
L'équipe A compte 2 fautes d'équipe et l'équipe B compte 3 fautes d'équipe dans le quart-temps. Puis :
a) En luttant pour la position postée, A1 et B1 se poussent l'un l'autre alors que l'équipe A est en contrôle du ballon.
b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
c) Au cours de la réception d'une passe d'A2, A1 et B1 se poussent l'un l'autre.
Interprétation : Dans tous les cas, c'est une double faute. Le jeu doit reprendre :
a) et c) : Une remise en jeu par l'équipe au point le plus proche de l'endroit où les fautes se sont produites.
b) Une remise en jeu de possession alternée.

ART. 36 FAUTE TECHNIQUE

36-1 Principe Avertissement à communiquer à l'entraîneur = valable pour l'équipe
Un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut conduire à une faute technique. Cet avertissement doit également être communiqué à l'entraîneur de l'équipe en question et s'applique aussi aux membres de l'équipe pour toute action similaire pour le reste de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

36-2 Exemple L'avertissement au joueur doit être répercuté à l'entraîneur
Un joueur de l'équipe A reçoit un avertissement pour :
a) une intervention illégale sur une remise en jeu,
b) son comportement,
c) toute autre action qui, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.
Interprétation :
L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe A pour des actions similaires pour le reste de la rencontre.

36-3 Principe Perturber le tireur sur un tir
Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à perturber ce joueur par des actions telles que placer sa(ses) main(s) à proximité des yeux du tireur, crier fortement, taper lourdement des pieds ou taper des mains près du tireur. Procéder ainsi peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé. Un avertissement peut être donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-4 Exemple Perturber le tireur sur un tir réussi ou raté
A1 est dans l'action de tir au panier lorsque B1 essaie de le déconcentrer en poussant des cris ou en tapant lourdement du pied sur le sol. Le tir au panier est :
a) réussi,
b) manqué.
Interprétation :
a) Le panier de A1 doit compter. B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur B. Si les membres de l'équipe B ont déjà reçu un avertissement pour un comportement similaire, B1 doit être sanctionné d'une faute technique.
b) Une faute technique doit être infligée à B1.

36-5 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain
Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs de la même équipe prennent part au jeu en même temps, l'erreur doit être rectifiée le plus tôt possible sans mettre les adversaires en position désavantageuse.
En présumant que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, un joueur a dû entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner qu'un joueur quitte le terrain de jeu immédiatement et infliger une faute technique, enregistrée "B1", à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

36-6 Exemple Moment de l'arrêt de jeu si plus de 5 joueurs sur le terrain
Alors que le jeu est en cours, il est découvert que l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain de jeu.
a) Au moment de la découverte, l'équipe B (avec 5 joueurs) contrôle le ballon,
b) Au moment de la découverte, l'équipe A (avec plus de 5 joueurs) contrôle le ballon.
Interprétation :
a) Le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que l'équipe B soit mise en position désavantageuse.
b) Le jeu doit être immédiatement arrêté.
Dans les deux cas, le joueur qui est entré ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une faute

technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe A.

36-7 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain et points marqués ou faute commise

Après qu'il est découvert qu'une équipe prend part au jeu avec plus de 5 joueurs, il est également découvert que des points ont été marqués ou que des fautes ont été commises par un joueur de cette équipe pendant qu'elle jouait illégalement. Tous ces points doivent rester valables et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme faute de joueur.

36-8 Exemple Equipe jouant à 6 joueurs

Alors que le chronomètre de jeu tournait, l'équipe A a joué avec 6 joueurs sur le terrain de jeu. Cela est découvert et le jeu est interrompu après que :

a) A1 a commis une faute offensive,
b) A1 a marqué un panier,
c) B1 a commis une faute sur A1 sur un tir manqué par ce dernier.
d) Le 6ème joueur a quitté le terrain de jeu.

Interprétation :

a) la faute de A1 est une faute de joueur
b) le panier de A1 doit compter,
c) A1 doit tenter 2 ou 3 tirs de lancers-francs

Dans les cas a), b), c), le 6ème joueur de l'équipe A doit quitter le terrain de jeu. De plus, dans tous ces cas, l'entraineur A doit également être sanctionné une faute technique enregistrée 'B1'.

d) L'entraineur A doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée 'B1'.

36-9 Principe Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute

Après avoir été avisé de ne plus être autorisé à jouer pour avoir commis sa 5ème faute, un joueur rentre à nouveau sur le terrain. Sa participation illégale doit être pénalisée immédiatement à sa découverte, sans placer les adversaires en position désavantageuse.

36-10 Exemple Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5ème faute

Après avoir commis une 5ème faute, B1 est averti qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de B1 est découverte :

a) avant que le ballon devienne vivant pour la reprise du jeu,
b) après que le ballon est redevenu vivant et alors que l'équipe A contrôle le ballon,
c) après que le ballon est redevenu vivant et alors que l'équipe B contrôle le ballon,
d) après que le ballon est redevenu mort après le retour en jeu de B1.

Interprétation :

a) B1 doit immédiatement être retiré du jeu.
b) Le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe A est désavantagée. B1 doit être retiré du jeu.
c) et d) Le jeu doit immédiatement être arrêté. B1 doit être retiré du jeu.

Dans tous les cas, une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur B.

36-11 Principe Joueur averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute

Après avoir été informé qu'il a commis sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu et, avant que sa participation illégale soit découverte, il marque un panier du terrain, commet une faute ou une faute est commise sur lui par un adversaire. Tout panier marqué doit rester valide et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme une faute de joueur

36-12 Exemple **Joueur averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

Après avoir commis sa cinquième faute, A1 a été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, A1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de A1 est découverte après que :

a) A1 a marqué un panier.
b) A1 a commis une faute.
c) A1, pendant un dribble, est victime d'une faute de B1 (5ème faute d'équipe).

Interprétation :

a) Le panier marqué par A1 doit compter,
b) La faute commise par A1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
c) Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs.

Dans tous les cas, une faute technique, enregistrée "B1", doit être infligée à l'entraîneur A.

36-13 Principe **Joueur non averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

Après ne pas avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa 5ème faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position de désavantage. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

36-14 Exemple **Joueur non averti de sa 5ème faute marquant, commettant ou subissant une faute**

A6 demande à remplacer A1. Peu de temps après le ballon devient mort à la suite d'une faute d'A1 et A6 entre en jeu. Les arbitres manquent à leur devoir d'informer A1 que c'est sa 5ème faute. A1 revient en jeu plus tard après un remplacement. La participation illégale d'A1 est découverte :

a) Après que le chronomètre de jeu a démarré alors qu'A1 prend part au jeu en tant que joueur,
b) Après que A1 a marqué un panier,
c) Après que A1 commet une faute sur B1,
d) Après que B1 commet une faute sur A1 pendant un tir au panier.

Interprétation :

Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale de A1

a) Le jeu doit être arrêté sans placer l'équipe B en situation de désavantage. A1 doit être retiré du jeu immédiatement et remplacé par un coéquipier. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale d'A1.
b) Le panier d'A1 doit compter,
c) La faute commise par A1 est une faute de joueur et sanctionnée en conséquence, Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5ème faute.
d) Le remplaçant d'A1 doit tenter de 2 ou 3 lancers-francs.

36-15 Exemple **Faute technique avant la rencontre : tireur de LF limité au 5 de départ**

10 minutes avant le commencement de la rencontre, une faute technique est sifflée contre A1. Avant le commencement du jeu, l'entraineur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc. Cependant B1 n'est pas un joueur du 5 de départ.

Interprétation : Un des joueurs désignés parmi le 5 de départ doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.

36-16 Principe Avertissement pour simulation

Si un joueur simule une faute, la procédure suivante doit être appliquée :

- Sans interrompre le jeu, l'arbitre doit signaler la simulation en faisant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras"
- Dès que le jeu est à nouveau arrêté, un avertissement doit être communiqué au joueur concerné et à l'entraineur de cette équipe. Chaque équipe ne peut recevoir qu'un avertissement.
- Si n'importe quel joueur de cette équipe simule une faute une prochaine fois, une faute technique devra être sifflée. Cela s'applique également si le jeu n'a pas encore été stoppé plus tôt pour communiquer, au joueur ou à l'entraineur, l'avertissement précédent.
- Si, dans le cas extrême où aucun contact ne s'est produit, une faute technique peut être sifflée immédiatement sans qu'aucun avertissement n'ait été donné.

36-17 Exemple : Simulations successives d'un même joueur

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête, donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, A1 tombe au sol, en donnant l'impression qu'il a été poussé par B1.

Interprétation : L'arbitre donne un avertissement à A1 pour sa première simulation de la tête en lui montrant deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Une faute technique doit ensuite être infligée à A1 pour sa seconde simulation de s'être laissé tomber au sol, même s'il n'y a pas eu d'interruption du jeu pour communiquer l'avertissement pour la 1ère simulation à A1 ou à l'entraineur A.

36-18 Exemple : Simulations successives de deux joueurs différents

A1 dribble. Il est défendu par B1. A1 fait un mouvement subit de la tête en donnant l'impression qu'il a été victime d'une faute de B1. Plus tard dans la rencontre, B2 tombe au sol donnant l'impression qu'il a été poussé par A2.

Interprétation : Les arbitres donnent leurs premiers avertissements à A1 et à B2 pour leur simulation respective en leur montrant à chacun deux fois le geste de "remontée de l'avant-bras". Lors de la prochaine interruption de jeu, les avertissements doivent être communiqués à A1, B2 et chacun des entraineurs.

.

36-19 Principe Faute technique pour attitude théâtrale pour simuler ou exagérer une faute

Lorsqu'un joueur tombe au sol pour simuler une faute dans le but d'obtenir un avantage déloyal en bénéficiant d'une faute injustement sifflée contre un adversaire ou dans le but de créer une atmosphère antisportive parmi les spectateurs envers les arbitres, ce genre de comportement doit être considéré comme étant antisportif.

36-20 Exemple Simulation après avertissement

A1 dribble vers le panier lorsque B1 tombe en arrière sur le sol sans qu'un contact ne se soit produit entre ces joueurs, ou un contact négligeable d'A1 est suivi d'une attitude théâtrale de B1. Un avertissement a déjà été communiqué aux joueurs de l'équipe B par l'intermédiaire de leur entraîneur.

Interprétation : Ce genre de comportement est manifestement antisportif et empoisonne le bon déroulement de la rencontre. Une faute technique doit être sifflée à B1.

36-21 Principe Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes

De sérieuses blessures peuvent se produire suite au balancement excessif des coudes, particulièrement dans les activités de rebond et les situations de joueur étroitement marqué. Si ce genre de situation génère un contact, alors une faute personnelle, antisportive voire disqualifiante peut être sifflée. Si cette action ne génère pas de contact, une faute technique peut être sifflée.

36-22 Exemple Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes

A1 prend un rebond et revient au sol. A1 est immédiatement marqué de près par B1. Sans entrer en contact avec B1, A1 balance excessivement les coudes afin d'intimider B1 ou pour créer assez d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.

Interprétation : L'action d'A1 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. Une faute technique peut être infligée à A1.

36-23 Principe Disqualification pour 2 fautes techniques
Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-24 Exemple Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent
A1 a été sanctionné d'une 1ère faute technique en première mi-temps pour s'être accroché à l'anneau. Une 2ème faute technique est sifflée à son encontre en 2ème mi-temps pour comportement antisportif.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié et doit se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant le reste de la rencontre, ou doit quitter le bâtiment si cela est son choix. La 2ème faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 2 fautes techniques et doit être disqualifié.

36-25 Principe Gestion des fautes techniques après une 5ème faute
Après avoir commis sa 5ème faute, un joueur devient joueur éliminé. Après sa 5ème faute toute faute technique sifflée contre lui doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1 '. Ceci est aussi valable si l'une de ses 5 fautes était une faute technique ou antisportive. Il n'est pas disqualifié et peut rester dans sa zone de banc d'équipe

36-26 Exemple Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute
B1 a commis une faute technique au cours du 1er quart-temps. Dans le 4ème quart-temps, B1 commet sa 5ème faute. C'est la 2ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 est devenu un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1'. B1 ne doit pas être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.

36-27 Exemple Faute technique du joueur juste après sa 5ème faute, dont une antisportive
B1 a commis une faute antisportive au cours du 3ème quart-temps. C'est la 3ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Dans le 4ème quart-temps, B1 commet sa 5ème faute. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute technique ultérieure doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B1'. B1 ne doit pas être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe A pourra tenter 1 lancer-franc. Le jeu devra reprendre avec une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon quand le jeu a été interrompu quand la faute technique a été sifflée.

36-28 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (3ème faute d'équipe)
B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraineur et enregistrée 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le

chronomètre des tirs.

36-29 Exemple Faute disqualifiante du joueur juste après sa 5ème faute (5ème faute de l'équipe)
B1 commet une faute sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute personnelle de B1 et la 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. En se rendant sur le banc d'équipe, B1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation :
En commettant sa 5ème faute, B1 devient un joueur éliminé. Toute faute disqualifiante ultérieure doit être imputée comme faute technique à son entraineur et enregistrée 'B2'. A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Après quoi, n'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-30 Principe Disqualification après une faute technique et une faute antisportive
Un joueur doit être disqualifié lorsqu'il est sanctionné d'une faute technique et d'une faute antisportive.

36-31 Exemple Disqualification après faute technique, puis faute antisportive
A1 a commis une faute technique au cours de la 1ère mi-temps en retardant le jeu. Au cours de la 2ème mi-temps, A1 est sanctionné d'une faute antisportive pour une faute rude sur B1.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive seule doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur a commis 1 faute technique et 1 faute antisportive et qu'il doit être disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe B. L'équipe A aura 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-32 Exemple Disqualification après faute antisportive, puis faute technique
A1 a commis une faute antisportive au cours de la 1ère mi-temps en stoppant d'un contact inutile la progression de l'équipe attaquante sur la transition (montée du ballon). Alors que A2 dribble dans sa zone arrière, A1 est sanctionné en seconde mi-temps d'une faute technique pour avoir simulé une faute en dehors du ballon.
Interprétation :
A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute technique doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre quand un joueur a commis 1 faute antisportive et 1 faute technique et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée, avec le temps restant au chronomètre des tirs.

36-33 Principe Entraineur-joueur : Disqualification après fautes techniques et antisportives
Un joueur-entraineur doit être disqualifié s'il est sanctionné des fautes suivantes :

- 2 fautes techniques en tant que joueur.
- 2 fautes antisportives en tant que joueur.
- 1 faute antisportive et une faute technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' ou 'B2', 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.
- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'et 1 faute antisportive ou technique en tant que joueur.

- 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'C1'
- 1 faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'C1' et 2 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'.
- 3 fautes techniques en tant qu'entraineur enregistrées 'B1' ou 'B2'.

36-34 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'T' + 'C'

Le joueur-entraineur A1 a commis une faute technique en tant que joueur au cours du 1er quart-temps en simulant une faute. Au cours du 4ème quart-temps, A2 est en train de dribbler quand l'entraineur joueur A1 est sanctionné d'une faute technique personnelle enregistrée 'C1' pour sa conduite personnelle antisportive en tant qu'entraineur.

Interprétation : Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit uniquement être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 1 faute technique en tant que joueur et 1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur et qu'il doit être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-35 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'U' + 'B' + 'B'

Au cours du second quart-temps, le joueur-entraineur A1 a commis une faute antisportive sur B1 en tant que joueur au cours du 2ème quart-temps. Au cours du 3ème quart-temps, le joueur-entraineur A1 est sanctionné d'une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive de son kiné. Au cours du 4ème quart-temps, A2 est en train de dribbler lorsque le joueur-entraineur A1 est sanctionné en tant qu'entraineur d'une faute technique en tant qu'entraineur enregistrée 'B1' pour la conduite antisportive du remplaçant A6.

Interprétation :

Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La seconde faute technique doit seule être pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur a commis 1 faute antisportive en tant que joueur et 2 fautes techniques, en tant qu'entraineur, de membres de banc d'équipe et qu'il devrait être disqualifié. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique concernant A6 a été sifflée.

36-36 Exemple Entraineur-joueur : Disqualification pour 'C' + 'U '

Le joueur-entraineur A1 a commis une faute technique enregistrée 'C1' au cours du 2ème quart-temps pour une conduite antisportive personnelle en tant qu'entraineur. Au cours du 4ème quart-temps, il est sanctionné d'une faute antisportive sur B1 en tant que joueur.

Interprétation :

Le joueur-entraineur A1 doit être automatiquement disqualifié. La faute antisportive doit être la seule faute pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. Le marqueur doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur-entraineur a commis 1 faute technique personnelle en tant qu'entraineur et 1 faute antisportive en tant que joueur et qu'il devrait être automatiquement disqualifié. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de remise en jeu en zone avant avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

36-37 Exemple Cas de Faute technique B si l'équipe A a le ballon en zone arrière.

Avec 21 secondes sur le chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et B1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait

le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit bénéficier d'une nouvelle période de 8 secondes et le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes.

36-38 Exemple Cas de Faute technique partenaire si l'équipe A a le ballon en zone arrière
Avec 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 dribble dans sa zone arrière et A2 est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 5 secondes pour amener le ballon en zone avant et 21 secondes au chronomètre des tirs.

36-39 Principe Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche
Quand le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et toute prolongation, et qu'une remise en jeu doit être administrée avec un joueur défendant la remise en jeu, la procédure suivante s'applique :

- L'arbitre doit utiliser le signal de franchissement illégal de la ligne de touche en tant qu'avertissement avant que le ballon soit remis au joueur effectuant la remise en jeu.
- Si alors, le joueur défenseur déplace une partie de son corps au-delà de la ligne de touche, une faute technique doit être sifflée sans autre avertissement.

La même procédure s'applique aussi après un panier marqué ou un lancer-franc réussi, quand le ballon n'est pas encore dans les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

36-40 Exemple Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone avant
Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 11 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone avant. B1 mets ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.
Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 14 secondes au chronomètre des tirs.

36-41 Exemple Avertissement et faute technique au défenseur franchissant la ligne de touche sur remise en jeu en zone arrière
Avec 1 :08 restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps et 21 secondes au chronomètre des tirs, A1 a le ballon dans les mains pour une remise en jeu dans sa zone arrière. B1 mets ses mains par-dessus la ligne de touche pour gêner la passe de A1.
Interprétation : Comme l'arbitre a donné un avertissement officiel avant de remettre le ballon à A1, B1 doit être sanctionné d'une faute technique pour avoir interféré sur la remise en jeu. N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée. L'équipe A doit avoir 24 secondes au chronomètre des tirs.

36-42 Principe Moment du tir de lancer-franc des sanctions de fautes techniques
Quand une faute technique est sifflée, le lancer-franc de sa sanction doit être administré immédiatement, sans alignement. Après que ce lancer-franc a été administré, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-43 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après faute de B1 sur tir de A1

B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. Avant l'administration du premier lancer-franc de A1, une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer ses 2 lancers-francs.

36-44 Exemple Ordre des réparations sur faute technique A2 après un 1er LF de A1
B1 commet une faute sur A1 pendant sa tentative de tir. A1 tire le 1er de ses 2 lancers-francs et une faute technique est sifflée à A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique de A2 par n'importe quel joueur de l'équipe B, A1 doit tirer son 2ème lancer-franc.

36-45 Exemple Faute technique pendant un temps-mort
Pendant un temps-mort, une faute technique est sifflée à A1.
Interprétation : Le temps-mort doit être terminé. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc. Le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu.

36-46 Exemple Faute technique pendant un tir – ballon en l'air
A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée à :
a) B1.
b) A2.
Interprétation :
Après l'administration du lancer-franc par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière sa ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-47 Exemple Faute technique au médecin pendant un tir - ballon en l'air
A1 tente un tir du terrain. Pendant que le ballon est en l'air, une faute technique est sifflée :
a) Au médecin de l'équipe B.
b) Au médecin de l'équipe A.
Interprétation :
Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique du médecin de l'équipe B,
b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique du médecin de l'équipe A,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

36-48 Exemple Faute technique pendant un tir - ballon dans les mains du tireur
A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée à :
a) B1.
b) A2.
Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :
a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en

jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

36-49 Exemple Faute technique au médecin pendant un tir - ballon dans les mains du tireur

A1 a le ballon dans les mains sur son action de tir quand une faute technique est sifflée :

a) Au médecin de l'équipe B.
b) Au médecin de l'équipe A.

Interprétation : Après l'administration du lancer-franc de la faute technique par :

a) N'importe quel joueur de l'équipe A pour la faute technique de B1,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier compte. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe B depuis n'importe quel endroit derrière la ligne de fond.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

b) N'importe quel joueur de l'équipe B pour la faute technique de A2,
- Si le ballon sur le tir de A1 pénètre dans le panier, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.
- Si le ballon sur le tir de A1 ne pénètre pas dans le panier, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE

37-1 Principe **Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes**
Le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation et que le ballon est hors des limites du terrain pour une remise en jeu et toujours dans les mains de l'arbitre ou déjà à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu. Si à ce moment un joueur défenseur provoque un contact sur le terrain de jeu avec un joueur de l'équipe attaquante et qu'une faute est sifflée, c'est une faute antisportive.

37-2 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes**
Avec 0'53" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer une remise en jeu quand **B2** provoque un contact sur A2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre B2.
Interprétation : Il est manifeste que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et a obtenu un avantage en ne permettant pas au chronomètre de jeu de démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans qu'un avertissement ne soit donné.

37-3 Exemple **Faute offensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes**
Avec 0'53" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour une remise en jeu quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre A2.
Interprétation : A2 n'a pas obtenu un avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A2 doit être sifflée, à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude, sanctionné d'une faute antisportive. Le ballon est accordé à l'équipe B pour une remise en jeu depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute a été sifflée.

37-4 Principe **Faute sur remise en jeu (ballon en l'air) dans les dernières minutes**
Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation et qu'après que le ballon a quitté les mains du joueur sur une remise en jeu, un défenseur, dans l'intention de ne pas faire redémarrer ou d'arrêter le chronomètre de jeu, provoque un contact avec un attaquant qui va (ou vient de) recevoir le ballon sur le terrain. Un tel contact est une tentative légitime de jouer directement le ballon, le contact doit être sanctionné immédiatement comme une faute personnelle à moins que ce contact soit rude, sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante.

37-5 Exemple **Faute défensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueurs A1 sur une remise en jeu, quand B2 provoque un contact avec A2, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B2.
Interprétation : Une faute personnelle doit être sifflée immédiatement à B2, à moins que les arbitres jugent que ce n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon ou que la sévérité du contact de B2 exige de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

37-6 Exemple **Faute offensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 sur une remise en jeu, quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée à A2.
Interprétation : A2 n'a pas gagné un avantage en commettant cette faute. Une faute personnelle doit être sifflée à A2 immédiatement**,** à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude. L'équipe B doit bénéficier d'une remise en jeu à l'endroit le plus proche d'où la faute a été sifflée.

37-7 Exemple **Faute défensive loin du ballon sur remise en jeu (balle en l'air)**
Avec 1'02" restant au chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps de la rencontre, le score étant de : A 83

– B 80, le ballon a quitté les mains du joueurs A1 sur une remise en jeu, quand dans un endroit différent du terrain du lieu où la remise en jeu est administrée, B2 provoque un contact avec A2. Une faute est sifflée à B2.
Interprétation : Il est évident que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'il a gagné un avantage en n'autorisant pas le chronomètre à démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans avertissement préalable.

37-8 Principe Faute antisportive sur contre- attaque : uniquement avant le début du tir
Quand un contact latéral ou par derrière est causé sur un adversaire par un défenseur qui tente d'arrêter une contre-attaque alors qu'il n'y a aucun défenseur entre le joueur attaquant et le panier de l'adversaire, une faute antisportive ne doit être sifflée que si le joueur en attaque n'a pas encore commencé son action de tir. Cependant, ne pas tenter légitimement de joueur directement le ballon ou commettre tout contact rude doit être pénalisé d'une faute antisportive à n'importe quel moment de la rencontre.

37-9 Exemple : Faute par derrière pendant le dribble sur contre-attaque
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque et il n'y a aucun défenseur entre A1 et le panier de l'adversaire : B1 crée un contact illégal par derrière sur A1.
Interprétation : Faute antisportive.

37-10 Exemple : Faute par derrière, avant tir sur contre-attaque
Terminant sa contre-attaque, et avant que A1 ait le ballon dans les mains pour commencer son action de tir, B1 crée un contact sur le bras de A1 par derrière :
(a) En essayant d'intercepter le ballon
(b) En créant un contact excessif
Interprétation: Dans les 2 cas, faute antisportive.

37-11 Exemple : Faute sur tir sur contre-attaque
Terminant sa contre-attaque, A1 commence son action de tir lorsque B1 crée un contact sur son bras par derrière.
(c) En essayant de contrer le ballon sur le tir
(d) En créant un contact excessif
Interprétation: Cette faute doit être sifflée comme :
(a) Une faute normale
(b) Une faute antisportive

37-12 Principe Faute technique, antisportive ou disqualifiante après une 5ème faute antisportive de joueur
Après qu'un joueur a commis sa 5ème faute, il devient un joueur éliminé. Toute faute technique, antisportive ou disqualifiante doit être sanctionnée conformément.

37-13 Exemple : Faute antisportive après 5ème faute inscrite comme faute technique B
A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive.
Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute antisportive de A1 a été sifflée.

37-14 Exemple : Faute technique après 5ème faute inscrite comme faute technique B
A1 a commis sa 5ème faute. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute technique doit être enregistrée comme faute

technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où la faute technique a été sifflée.

37-15 Exemple : Faute antisportive A1 après 5ème faute + faute antisportive B1

A1 a commis sa 5ème faute. C'est la 2ème faute d'équipe de l'équipe A dans le quart-temps. En se rendant sur son banc, A1 pousse B1 et il est sanctionné d'une faute antisportive. B1 pousse à son tour A1 et il est aussi sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : A1 est devenu un joueur éliminé. Sa faute antisportive doit être enregistrée comme faute technique à l'entraineur A, inscrite 'B1'. La faute antisportive de B1 doit être inscrite à son compte, enregistrée 'U2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 1 lancer-franc, sans alignement. Le remplaçant de A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

38-1 Principe Plus d'autre sanction possible après une disqualification
Toute personne disqualifiée ne peut plus être membre de l'équipe, ni entraineur, ni entraineur adjoint, ni remplaçant, ni joueur éliminé, ni membre accompagnateur de la délégation. Elle ne peut plus dès lors être sanctionnée pour une conduite antisportive ultérieure.

38-2 Exemple Pas de sanction mais rapport pour des insultes après une faute disqualifiante
A1 est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante. En quittant le terrain, il continue à insulter verbalement un arbitre.
Interprétation : A1 est déjà disqualifié et ne peut plus être sanctionné pour ses insultes verbales. L'arbitre ou le commissaire, si présent, devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

38-3 Principe Même sanction pour faute disqualifiante avec ou sans contact
Si un joueur est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante sans contact, la sanction doit être identique que pour une faute disqualifiante avec contact.

38-4 Exemple Marcher puis faute disqualifiante pour insulte
A1 commet une violation de marcher. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. Il est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée à son compte et inscrite 'D2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B dans sa zone avant depuis la ligne de remise en jeu, avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

38-5 Principe En cas de disqualification d'un membre de banc : réparation uniquement de la faute technique "B"
Quand un entraineur-adjoint, un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre accompagnateur de la délégation est disqualifié, l'entraineur doit être sanctionné d'une faute technique enregistrée "B2", la sanction doit être la même que pour n'importe quelle autre faute disqualifiante.

38-6 Exemple En cas de disqualification d'un joueur après une 5ème faute : réparation uniquement de la faute technique "B"
A1 a été pénalisé de sa 5ème faute personnelle. C'est la 2ème faute de l'équipe A dans le quart-temps. Frustré, A1 insulte verbalement l'arbitre. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante.
Interprétation : A1 est devenu un joueur disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être enregistrée au compte de l'entraineur A et inscrite 'B2'. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

38-7 Principe Fautes disqualifiante résultant d'une conduite antisportive envers adversaire, partenaire, officiels, spectateurs ou matériel
Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, entraineur, entraineur adjoint, remplaçant, joueur éliminé ou membre accompagnateur de la délégation. Elle peut être commise :
a) Contre une personne de l'équipe adverse, un arbitre, un officiel de table ou un commissaire.
b) Contre un membre de sa propre équipe
c) Contre n'importe quelle autre personne présente dans le complexe sportif, incluant les spectateurs
d) Pour toute action physique intentionnelle endommageant l'équipement matériel de la rencontre

38-8 Exemple Sanctions selon le fautif et le type de faute disqualifiante

Une faute disqualifiante consiste en toute action antisportive flagrante de la part d'un joueur, d'un entraineur ou d'un membre du banc d'équipe. Elle peut être commise de différentes façons :

a) Au cours du 3ème quart-temps, A1 frappe son partenaire A2.
b) A1 quitte le terrain de jeu et frappe un spectateur.
c) Le remplaçant A6 frappe son coéquipier A7 dans la zone de banc d'équipe.
d) A6 frappe le chronométreur et endommage le chronomètre de jeu.

Interprétation :

Dans les cas a) et b) : A1 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit lui être imputée et enregistrée 'D2'.

Dans les cas c) et d) : A6 doit être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être imputée à son entraineur et enregistrée 'B2'.

N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART. 39 BAGARRE

39-1 Principe Maintien du temps restant aux 24" en cas de bagarre

Si, après une bagarre, toutes les sanctions se sont annulées l'une l'autre, l'équipe qui était en contrôle du ballon quand la bagarre a commencé devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant et devra avoir sur le chronomètre des tirs uniquement le temps qu'il lui restait quand le jeu a été interrompu.

39-2 Exemple Maintien du temps restant aux CT en cas de bagarre

L'équipe A est en possession du ballon depuis :

a) 20 secondes,
b) 5 secondes,

lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient 2 remplaçants de chaque équipe pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.

Interprétation : L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, devra bénéficier d'une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant avec :

a) 4 secondes sur le chronomètre des tirs.
b) 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

39-3 Principe Sanction lors d'une disqualification d'un membre du banc lors d'une bagarre

Un entraineur doit être sanctionné d'une faute technique pour sa propre disqualification ou celle de son entraineur-adjoint (si l'un d'entre eux ou les deux n'aident pas les arbitres à maintenir l'ordre ou le restaurer), de celle d'un remplaçant, d'un joueur éliminé pour 5 fautes ou d'un membre accompagnant de la délégation quittant la zone de banc d'équipe lors d'une situation de bagarre.

Pour chaque faute disqualifiante supplémentaire, la sanction doit être de 2 lancers-francs et possession du ballon pour l'adversaire.

Toute sanction supplémentaire doit être administrée, à moins qu'il y ait des sanctions égales imputées à l'adversaire leur permettant d'être annulées. Dans ce cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu depuis la ligne de remise en jeu en zone avant de l'équipe. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-4 Exemple Bagarre. Entrée sur le terrain de A6

Lors d'une situation de bagarre, le remplaçant A6 rentre sur le terrain et est donc disqualifié.

Interprétation :

L'entraineur doit être sanctionné d'une faute technique, enregistrée 'B2 '. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tirer 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-5 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et B6 inactifs, et de A7 qui frappe

A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. A ce moment, les remplaçants A6 et B6 entrent sur le terrain sans s'impliquer dans la bagarre. A7 entre également sur le terrain et frappe B1 au visage avec le poing.

Interprétation :

A1 et B1 doivent être disqualifiés et leurs fautes enregistrées 'Dc'.
A7 doit être disqualifié, et sa faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant à A7 doivent être remplies de 'F'.
A6 et B6 doivent être disqualifiés pour être entrés sur le terrain pendant la bagarre. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 et B6 doivent être rempli par des 'F'.
Les entraineurs A et B doivent chacun être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'Bc '. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) et des 2 fautes techniques (A6, B6) s'annulent l'une et

l'autre.
Le remplaçant de B1 doit tenter les 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

39-6 Exemple Bagarre A1-B1. Entrée sur le terrain de A6 et du manager A qui frappent
A1 et B1 commencent à se bagarrer sur le terrain. Le remplaçants A6 et la manager de l'équipe A entrent sur le terrain et participent activement à la bagarre.
Interprétation :
A1 et B1 doivent être disqualifiés, fautes enregistrés 'Dc'. Les sanctions des 2 fautes disqualifiantes (A1, B1) s'annulent l'une et l'autre. L'entraineur A doit être sanctionnés d'une faute technique enregistrée 'B2'. A6 doit être disqualifié, faute enregistrée 'D2'. Sur la feuille de marque, les cases de fautes restant de A6 doivent être remplies par des 'F'. Le manager de l'équipe A doit aussi être disqualifié. Sa faute disqualifiante doit être inscrite 'B2' au compte de l'entraineur A. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter les 6 lancers-francs, sans alignement :

- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraineur A pour l'entrée sur le terrain de A6 et du manager de l'équipe A,
- 2 lancers-francs pour la faute disqualifiante de A6 pour sa participation active à la bagarre,
- 2 lancers-francs pour la faute technique de l'entraineur A relative à la participation active à la bagarre du manager de l'équipe A).

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

ART. 42 SITUATIONS SPECIALES

42-1 Principe Respect de l'ordre des infractions dans l'application de sanctions ou l'annulation de sanctions identiques.
Dans les situations spéciales impliquant un nombre de sanctions à exécuter pendant la même période de chronomètre de jeu arrêté, les arbitres doivent prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel la violation ou la faute a été commise pour déterminer quelles sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

42-2 Exemple Signal des 24"sur tir puis faute antisportive
A1 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, alors que A1 est encore en l'air, B1 commet une faute antisportive sur A1 et :
a) Le ballon manque l'anneau,
b) Le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
c) Le ballon pénètre dans le panier.
Interprétation : Dans tous les cas, la faute antisportive de B1 ne peut pas être ignorée.
a) B1 a commis une faute sur A1 dans l'action de tir. La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A (le ballon a manqué l'anneau) doit être ignorée dans la mesure où elle s'est produite après la faute antisportive. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
b) Pas de violation du chronomètre des tirs. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.
c) 2 ou 3 points sont accordés à A1 et A1 doit tenter en plus 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-3 Exemple Fautes personnelles successives sur tireur
A1 est en action de tir lorsque B2 commet une faute sur A1. Après cela, tandis qu'A1 est toujours en action de tir, B1 commet à son tour une faute sur A1.
Interprétation : La faute de B1 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.

42-4 Exemple Faute antisportive suivie de 2 fautes techniques
B1 commet une faute antisportive sur A1. Après la faute, les coaches A et B commettent chacun une faute technique.
Interprétation :
Les sanctions identiques de fautes doivent être annulées dans l'ordre où elles se sont produites. En conséquence les sanctions des fautes techniques des deux entraineurs doivent être annulées. A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu dans sa zone avant.

42-5 Exemple Faute sur tir réussi suivie d'une faute technique
B1 commet une faute sur A1 sur son action de tir réussi. A1 commet alors une faute technique.
Interprétation :
Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes sont égales et s'annulent l'une l'autre. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu comme tout panier marqué.

42-6 Exemple Faute antisportive sur tir réussi suivie d'une faute technique
B1 commet une faute antisportive sur A1 sur son action de tir réussi. A1 commet alors une faute technique.
Interprétation :
Le panier d'A1 compte. Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe *A* depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-7 Exemple Faute de B1 – 3ème d'équipe - suivie d'une antisportive d'A1

En prenant une position préférentielle, B1 pousse A1, sanctionné pour cela d'une faute personnelle, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. A1 frappe alors du coude B1, sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : Les sanctions des 2 fautes ne sont pas égales et ne peuvent pas s'annuler l'une l'autre. B1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-8 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 3ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute d'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, …).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où la faute de B1 a été sifflée.

42-9 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 5ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur le visage de B1 (tête).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. Le remplaçant de A1 doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Puis, n'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-10 Exemple Faute disqualifiante pour avoir jeté le ballon au visage d'un adversaire après une 3ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, 3ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Après cela, A1 lance le ballon sur au visage de B1 (tête).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute disqualifiante. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant.

42-11 Exemple Faute technique pour avoir jeté le ballon sur un adversaire après une 5ème faute d'équipe

B1 commet une faute sur le dribbleur A1, c'est la 5ème faute de l'équipe B. Après cela, A1 lance le ballon sur le corps de B1 (main, jambe, torse, …).

Interprétation :

B1 est sanctionné d'une faute personnelle. A1 est sanctionné d'une faute technique. N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

42-12 Exemple Faute B1 en zone arrière puis faute technique B2 avec 8 sec au CT

Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute sur A1. Puis B2 est sanctionné d'une faute technique.

a) La faute de B1 est la 4ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 5ème d'équipe du quart-temps.
b) La faute de B1 est la 5ème de l'équipe B, la faute technique de B2 est la 6ème d'équipe du quart-temps.
c) A1 était en action de tir et le ballon n'est pas rentré dans le panier.
d) A1 était en action de tir et le ballon est rentré dans le panier.

Interprétation :
Dans tous les cas, un joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement. Après ce lancer-franc :
a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A au point le plus proche de l'endroit où la faute sur A1 a été sifflée. Le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.
b) A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
c) A1 doit tenter 2 ou 3 lancers-francs et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.
d) Le panier de A1 doit compter. A1 doit tenter 1 lancer-franc et le jeu doit se poursuivre comme après tout dernier lancer-franc.

42-13 Exemple Faute antisportive B1 puis faute technique A1 ou B2 avec 8 sec au CT
Avec 8'' restant au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière commet une faute antisportive sur A1. Puis :
a) A2
b) B2
est sanctionné d'une faute technique.
Interprétation : z
a) N'importe quel joueur de l'équipe B doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement.
b) N'importe quel joueur de l'équipe A doit tenter 1 lancer-franc, sans alignement
Dans les cas, après le lancer-franc de la faute technique, A1 devra tenter 2 lancers-francs, sans alignement. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu dans sa zone avant avec 14 secondes au chronomètre des tirs

42-14 Principe Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs
Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont commises pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées mais aucune sanction ne sera administrée.

42-15 Exemple Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs
A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc :
(a) A2 et B2 commettent une double faute
(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique
Interprétation : Des fautes doivent être enregistrées contre A2 et B2, après quoi A1 doit tenter le 2ème lancer-franc. Le jeu doit reprendre comme après chaque dernier lancer-franc.

42-16 Exemple Double faute ou double fautes techniques après lancers-francs réussis
A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Les 2 lancers-francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc :
(a) A2 et B2 commettent une double faute
(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique
Interprétation : Les fautes doivent être imputées à A2 et B2, après quoi le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond comme après tout dernier lancer-franc réussi.

42-17 Principe Reprise de jeu après annulation de sanctions identiques
En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à exécuter, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.
Dans le cas où aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait droit au ballon avant la première infraction, c'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

42-18 Exemple Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle

Pendant un intervalle de jeu entre le 1ère et le 2ème quart-temps, les joueurs A1 et B1 commettent des fautes disqualifiantes ou les entraineurs A et B commettent des fautes techniques.

La flèche de possession alternée est en faveur de :

a) L'équipe A

b) L'équipe B

Interprétation :

a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. Au moment où le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être tournée en faveur de l'équipe B.

b) Le jeu doit reprendre par une remise enjeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Au moment où le ballon touche légalement ou est touché légalement par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être retournée en faveur de l'équipe A.

ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE

44-1 Principe Limite de temps pour rectifier une erreur

Pour être rectifiable, l'erreur doit être reconnue par les arbitres, les officiels de table de marque ou le commissaire, s'il y en a un, avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu à la suite de l'erreur. Il en est ainsi :

1. L'erreur se produit pendant un ballon mort	L'erreur est rectifiable
2. Le ballon est vivant	L'erreur est rectifiable
3. Le chronomètre de jeu démarre ou continue à courir	L'erreur est rectifiable
4. Le ballon est mort	L'erreur est rectifiable
5. Le ballon est vivant	L'erreur n'est plus rectifiable

Après la correction de l'erreur le jeu reprend et le ballon est accordé à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon au moment où le jeu a été interrompu pour corriger l'erreur.

44-2 Exemple 2 lancers-francs accordés à tort

B1 commet une faute sur A1 et c'est la 4ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. L'arbitre commet une erreur en accordant 2 lancers-francs. Après le dernier lancer-franc réussi, le jeu continue et le chronomètre de jeu démarre. B2 reçoit le ballon, dribble et marque un panier.

L'erreur est découverte :

a) Avant,

b) Après

que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour la remise en jeu depuis la ligne de fond.

Interprétation :

Le panier de B2 compte.

a) L'erreur demeure rectifiable. Tout lancer-franc réussi doit être annulé. L'équipe A doit recevoir le ballon pour une remise en jeu depuis la ligne de fond, là où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

b) L'erreur n'est plus rectifiable et le jeu continue.

44-3 Exemple Reprise de jeu après oubli d'un lancer-franc

B1 commet une faute sur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B. A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le 1er lancer-franc réussi, par erreur, B2 récupère le ballon, remet en jeu en passant le ballon depuis la ligne de fond à B3. Alors que B3 dribble dans sa zone avant et alors que 18 secondes sont affichées au chronomètre des tirs, l'erreur de la non-exécution du 2ème lancer-franc de A1 est découverte.

Interprétation :

Le jeu doit être stoppé immédiatement. A1 doit tenter son 2ème lancer-franc, sans alignement. Le jeu doit ensuite reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone avant depuis le point le plus proche de celui où le jeu a été arrêté, avec 18 secondes sur le chronomètre des tirs.

44-4 Principe Substitution de tireur de lancer-franc

Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc, à moins que le jeu ait repris. Dans ce cas, le ballon doit être donné à l'adversaire pour une remise en jeu depuis le point le plus proche d'où le jeu a été arrêté, à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne soient administrées.

Si les arbitres découvrent, avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le 1er ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), le tireur indu doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

44-5 Exemple **Cas de correction de tireur ou sanction pour substitution de tireur**

B1 commet une faute sur A1 et c'est la sixième faute de l'équipe B dans le quart-temps. 2 lancers-francs sont attribués à A1. C'est A2 qui tire les 2 lancers-francs au lieu d'A1. L'erreur est découverte :
(a) avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,
(b) après que le ballon a quitté les mains d'A2 pour le 1er lancer-franc,
(c) après la réussite du 2ème lancer-franc.

Interprétation :

(a) L'erreur doit être immédiatement corrigée. A1 doit tirer les 2 lancers-francs, sans aucune sanction contre l'équipe A.

(b) et (c) Les 2 lancers-francs sont annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

Substitution de tireur de lancer-franc sur faute antisportive

Si la faute de B1 est antisportive, le droit à la possession du ballon en tant qu'élément de la sanction doit être également annulé. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

44-6 Exemple **Substitution de tireur sur plusieurs séries de lancers-francs**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir à 2 points. Le tir est manqué. Il s'en suit une faute technique de l'entraineur B. Au lieu qu'A1 tente les deux lancers-francs résultant de la faute de B1, c'est A2 qui tente l'ensemble des 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon quitte les mains du joueur A2 lors de son 3ème lancer-franc.

Interprétation : Le lancer-franc de la faute technique tiré en premier a été légalement tiré par A2. Les 2 lancers-francs suivants tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe B en zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc.

44-7 Exemple **Substitution de tireur sur des lancers-francs en fin de quart-temps**

B1 commet une faute sur A1, 6ème faute de l'équipe B dans le quart-temps, quand le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin du 3ème quart-temps. A1 doit tenter 2 lancers-francs. A la place de A1, c'est A2 qui tente les 2 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains de A2 lors du premier lancer-franc.

Interprétation : Les 2 lancers-francs tentés par A2 à la place de A1 doivent être annulés. Le quatrième quart-temps doit commencer par une remise en jeu pour l'équipe B dans sa zone arrière, depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc, avec 24 secondes au chronomètre des tirs. La direction de la flèche de possession doit rester inchangée.

44-8 Principe **Reprise de jeu après lancers-francs oubliés**

Après que l'erreur est rectifiée, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur, à moins que la correction implique d'accorder des lancers-francs mérités et :
(a) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.
(b) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise et que la même équipe marque un panier, l'erreur doit être négligée et le jeu doit reprendre comme après tout panier marqué du terrain.

44-9 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant la première remise en jeu**

B1 commet une faute sur A1, 5ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs. A2 dribble lorsque B2 frappe le ballon hors des limites du terrain. L'entraîneur A demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation : A1 doit tenter 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc.

44-10 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant d'autres lancers-francs à tirer**

B1 commet une faute sur A1, 5ème faute de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs Après la remise en jeu, une faute est commise sur A2 lors d'une tentative de tir ratée et 2 lancers-francs sont accordés. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou bien il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.
Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs, sans alignement. A2 doit ensuite tirer 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout dernier lancer-franc.

44-11 Exemple Ne pas redonner des lancers-francs oubliés si l'équipe marque un panier
B1 commet une faute sur A1, 5ème faute d'équipe de l'équipe B dans le quart-temps. Par erreur, une remise en jeu est accordée à A1 au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, A2 marque un panier. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur.
Interprétation : L'erreur est ignorée. Le jeu doit reprendre comme après tout panier marqué.

ART. 46 LE CREW CHIEF : DEVOIRS ET POUVOIRS

46-1 Principe Procédure pour l'utilisation de l'Arbitrage Vidéo

Procédure à appliquer pour l'utilisation du Système de Visionnage Vidéo Instantané ("Instant Replay System" = "IRS") :

1. L'arbitrage vidéo doit être conduit par les arbitres.
2. Si le coup de sifflet et la décision de l'officiel sont sujets à arbitrage vidéo, la décision initiale des arbitres doit être montrée sur le terrain de jeu.
3. Avant le visionnage vidéo, les arbitres doivent rassembler toutes les informations possibles auprès des officiels de table et du commissaire s'il y en a un.
4. Le crew chief doit décider si le système d'arbitrage vidéo sera utilisé ou non. Si non, la décision initiale de l'arbitre reste valide.
5. A la suite du visionnage vidéo, la décision initiale des arbitres peut être corrigée si le système de visionnage vidéo fournit aux arbitres des preuves visuelles suffisamment claires et concluantes pour établir la correction.
6. Si le système de visionnage vidéo doit être utilisé, il doit être utilisé au plus tard avant le début du quart-temps ou de la prolongation suivante ou avant que le crew chief ait signé la feuille de marque, sauf si stipulé autrement.
7. Les arbitres doivent maintenir les deux équipes sur le terrain de jeu à la fin du 2ème quart-temps dans le cas où un visionnage vidéo instantané doit être effectué pour décider si une faute, une violation de sortie du terrain du tireur, une violation des 8 secondes ou une violation du chronomètre des tirs s'est produite avant la fin du temps de jeu du 2ème quart-temps, ou si du temps de jeu doit être rajouté au chronomètre de jeu.
8. Les arbitres doivent maintenir les équipes sur le terrain de jeu à chaque fois que le système de visionnage vidéo doit être utilisé à la fin du 4ème quart-temps et de chaque prolongation.
9. Un visionnage vidéo instantané doit être mené le plus rapidement possible. Les arbitres peuvent prolonger la durée du visionnage vidéo si des problèmes techniques surviennent avec le système de visionnage vidéo.
10. Si le système de visionnage vidéo ne fonctionne pas et qu'il n'y a pas de système de secours approuvé et disponible, le visionnage vidéo ne peut pas être utilisé.
11. Pendant le visionnage vidéo, les arbitres doivent s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de visionnage vidéo instantané.
12. Une fois le visionnage vidéo terminé, la décision finale doit être clairement annoncée par le crew chief en face de la table de marque, et communiquée aux entraîneurs des 2 équipes.

46-2 Exemple Vidéo et validité du tir à la dernière seconde

A1 tente un tir réussi lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre. Les 2 ou 3 points sont accordés par les arbitres. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon a quitté les mains d'A1 après l'expiration du temps de jeu.

Interprétation : Si le système de visionnage vidéo instantané montre que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu d'un quart-temps ou de la rencontre, le panier est annulé. Si le système de visionnage vidéo instantané montre avec certitude que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu du quart-temps ou de la rencontre, le crew chief confirme les 2 ou 3 points pour l'équipe A.

46-3 Exemple Vidéo et doute sur la valeur à 2 ou 3 points d'un tir réussi

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du quart-temps ou de la rencontre lorsqu'A1 tente un tir réussi, et les arbitres accordent 2 points. Les arbitres deviennent incertains et se demandent s'ils ne devraient pas valider le panier d'A1 à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si un panier réussi du terrain compte 2 ou 3 points.

46-4 Exemple Vidéo et doute sur une violation de sortie lors d'un tir en fin de quart-temps
A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si A1 n'a pas touché la ligne de touche lors de son tir.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si un tir a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé au-delà pour savoir si une violation de sorties des limites du terrain par le tireur a eu lieu, et dans ce cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation de sortie du terrain a eu lieu.

46-5 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute
Avec 1'37'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et B1 est victime d'une faute de A2 sous le panier.
Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier doit compter et la faute de A2 doit être administrée.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne doit pas compter et la faute de A2 doit être ignorée.

46-6 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir réussi suivi d'une faute
Avec 1'37'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps quand le signal du chronomètre des tirs retentit. Au même moment, A1 marque un panier et A2 est victime d'une faute de B1 sous le panier.
Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était encore dans les mains de A1 lorsque la période de tir a expiré.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si le ballon a été lâché sur un tir réussi avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché avant que la période de tir expire, le panier compte et la faute de B1 doit être administrée.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon a été lâché après que la période de tir a expiré, le panier ne compte pas et la faute de B1 doit être ignorée.

46-7 Exemple Vidéo et doute sur une violation de goaltending dans les 2 dernières minutes
Avec 1'16'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Les arbitres sifflent une violation de goaltending. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était bien dans phase descendante vers le panier.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si une violation de goaltending ou d'intervention irrégulière a été sifflée correctement.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon était dans sa phase descendante vers le panier, la violation de goaltending doit être maintenue.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que le ballon n'était pas encore dans sa phase descendante vers le panier, une situation d'entre deux se produit.

46-8 Exemple Vidéo et doute sur goaltending non sifflé
Avec 0'38'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 tente un tir au panier. Le ballon touche le panneau au-dessus du niveau de l'anneau et B1 touche le ballon. Les arbitres décident que B1 a

touché légalement le ballon et ne sifflent pas de violation de goaltending.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané aurait pu être utilisé seulement si les arbitres avaient sifflé.

46-9 Exemple Vidéo et doute sur antisportive peut-être faute personnelle ou disqualifiante
Avec 0'40'' restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer la remise en jeu quand B2 provoque un contact avec A2 sur le terrain de jeu. Une faute antisportive est sifflée à B2. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si le ballon était toujours dans les mains de A1 quand la faute a été sifflée.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que la faute s'est produite alors que A1 avait le ballon dans les mains, la faute de B2 doit rester antisportive et doit être maintenue.
-Si le visionnage vidéo instantané assure que la faute (action de basketball) s'est produite après que le ballon a été lâché et que le ballon était dans les mains de A2, la faute doit être transformée à la baisse en faute personnelle.

46-10 Exemple Vidéo et doute sur faute antisportive ou technique ou disqualifiante (coude)
Une faute antisportive est sifflée à B1 pour avoir frappé A1 avec le coude. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si, en faisant son mouvement de coude, A1 a bien frappé B1.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante doit être considérée comme une faute technique.
-Si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a eu aucun contact, la faute peut être transformée à la baisse en faute technique.

46-11 Exemple Vidéo et doute sur une faute personnelle peut-être antisportive
Une faute personnelle est sifflée à B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si la faute n'était pas antisportive.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse. Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer qu'il n'y a pas eu de faute, la faute ne peut pas être annulée.

46-12 Exemple Après doute sur faute normale, la vidéo montre que c'est une faute offensive
A1 dribble vers le panier sur une contre-attaque avec aucun défenseur entre lui et le panier de l'adversaire. B1 utilise son bras pour tenter d'atteindre le ballon et entre en contact avec A1 en venant sur le côté. Les arbitres sifflent une faute antisportive contre B1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute a été correctement sifflée comme une faute antisportive.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute antisportive doit être revue à la baisse comme faute personnelle ou à la hausse comme faute disqualifiante.
Cependant, si le visionnage vidéo instantané permet d'assurer que A1 est responsable du contact car il a tapé B1 du bras, la faute antisportive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La faute défensive antisportive de B1 doit être maintenue. La décision initiale doit rester valide.

46-13 Exemple Après doute sur antisportive, la vidéo montre que c'est une faute offensive
Les arbitres sifflent une faute de B1 sur le dribbleur A1. Les arbitres deviennent incertains et se demandent si cette faute ne doit pas être revue à la hausse en faute antisportive.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si une faute personnelle doit être revue à la hausse comme faute antisportive.
Cependant, le visionnage vidéo instantané montre que A1 est responsable du contact et qu'il a chargé B1. La faute défensive de B1 ne peut pas être remplacée par une faute offensive de A1. La décision initiale

doit rester valide.

46-14 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir en fin de quart-temps
A1 tente un tir à 3 points réussi au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres, incertains, se demandent une violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation, si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation du chronomètre des tirs a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-15 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 8 secondes avant un tir en fin de quart-temps

A1 tente un tir réussi, et approximativement en même temps, le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation des 8 secondes n'a pas eu lieu.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps pour décider si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin du quart-temps. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation des 8 secondes a eu lieu, et si cela est le cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu.

46-16 Exemple Vidéo et 5ème faute d'équipe à la dernière seconde
L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin d'un quart-temps ou de la rencontre lorsque B1 commet une faute personnelle sur le dribbleur A1. C'est la 5ème faute d'équipe de l'équipe B.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour déterminer si la faute s'est produite avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A1 et dans ce cas le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps de jeu restant.

46-17 Exemple Vidéo et doute sur une faute sifflée après la fin de quart-temps
A1 tente un tir manqué et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin du quart-temps.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation pour décider si la faute de B1 s'est produite avant que le signal du chronomètre de jeu ait retenti.
- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite avant la fin du quart-temps, le chronomètre de jeu sera réglé sur le temps restant et des lancers-francs seront accordés.
- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute s'est produite après la fin du quart-temps, la faute de B1 sera annulée et aucun lancer-franc ne sera accordé à A1, à moins que la faute de B1 ne soit sifflée antisportive ou disqualifiante et qu'un quart-temps soit à suivre.

46-18 Exemple Vidéo et doute sur le responsable de la sortie du ballon du terrain
Avec 5'53" restant au chronomètre de jeu dans le premier quart-temps, le ballon roule sur le terrain de jeu à proximité de la ligne de touche quand A1 et B1 tentent ensemble de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort du terrain et la remise en jeu est accordée à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains du responsable de la sortie du ballon du terrain.
Interprétation : Les arbitres ne peuvent pas utiliser le système de visionnage vidéo instantané à ce moment. Pour pouvoir utiliser le système de visionnage vidéo instantané il faut que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans le 4ème quart-temps et dans chaque prolongation.

46-19 Exemple **Vidéo et doute sur la valeur d'un tir en cours de rencontre**
A1 tente un tir réussi. Les arbitres accordent 3 points. Les arbitres, incertains, se demandent si le ballon a été lâché depuis la zone de tir à 3 points.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour décider si un panier compte 2 ou 3 points. Le visionnage vidéo instantané de la situation de jeu donnée doit être effectué lors de la première opportunité alors que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.
De plus : **Vidéo et annulation de demande de temps-mort ou de remplacement**

1. Quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le quatrième quart-temps ou une prolongation, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé dès que le ballon est entré dans le panier et que le chronomètre de jeu est arrêté.
2. Une demande de temps-mort ou de remplacement peut être annulée une fois que le visionnage vidéo instantané est terminé et que la décision du visionnage a été communiquée.

46-20 Exemple **Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre**
B1 commet une faute sur A1 et 2 lancers-francs sont accordés. Les arbitres ne sont plus certains du bon tireur de lancer-franc.
Interprétation :
Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon ait quitté les mains du tireur pour le premier lancer-franc. Le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon soit à disposition du tireur de lancer-franc pour son 1er tir de lancer-franc. Cependant, le système de visionnage vidéo instantané peut encore être utilisé après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc, mais, si le système de visionnage vidéo instantané montre alors que le tireur de lancer-franc est erroné, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Le(s) lancer(s)-franc(s) tentés et la possession du ballon qui ferait partie de la sanction doivent être annulés. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu par l'adversaire depuis le prolongement de la ligne de lancer-franc dans sa zone arrière.

46-21 Exemple **Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions**
A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.
Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané utilisé à n'importe quel moment de la rencontre pour définir l'implication des membres de l'équipe et des membres accompagnateurs de la délégation lors de tout acte de violence. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par le Crew Chief en face de la table de marque et communiquée aux deux entraineurs.

46-22 Exemple **Vidéo pour juger si le ballon est sorti dans les 2 dernières minutes**
Avec 1'45" restant sur le chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. Lors de la passe, B2 tape le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres, incertains, se demandent si, A1 était déjà sorti des limites du terrain au moment de sa passe à A2.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon était sorti du terrain.

46-23 Exemple **Vidéo et début d'un temps-mort**
Avec 1'37" restant sur le chronomètre de jeu dans le 4ème quart-temps, le ballon sort du terrain. Le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu. Un temps-mort est accordé à l'équipe A. Les arbitres, incertains, se demandent quel joueur a sorti le ballon des limites du terrain.
Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé, quand le chronomètre de jeu indique 2'00'' ou moins dans le 4ème quart-temps, pour identifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain. La période d'une minute de temps-mort doit commencer dès que le visionnage vidéo instantané sera terminé.

46-24 Principe **Le système vidéo doit avoir été approuvé avant la rencontre**

Avant la rencontre, l'arbitre approuve le système de visionnage vidéo instantané et informe les 2 entraîneurs de sa disponibilité. Seul le système de visionnage vidéo instantané approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour le visionnage vidéo instantané.

46-25 Exemple **Pas d'utilisation du matériel vidéo d'une équipe non approuvé**

A1 tente un tir réussi quand le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la rencontre. Il n'y a pas de système de visionnage vidéo instantané approuvé sur le terrain de jeu mais le manager de l'équipe B déclare que la rencontre était filmée par la caméra vidéo de l'équipe depuis une position élevée et présente aux arbitres le matériel vidéo pour un visionnage.

Interprétation : Le visionnage doit être refusé.

46-26 Principe **Usage possible de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs**

Après un mauvais fonctionnement du chronomètre de jeu ou du chronomètre des tirs, le crew chief est autorisé à utiliser le système de visionnage vidéo pour décider de combien de temps les chronomètres doivent être rectifiés.

46-27 Exemple **Modalité d'usage de la vidéo pour corriger les chronomètres de jeu et des tirs**

Il reste 42,2 secondes à jouer au chronomètre de jeu dans le 2ème quart-temps, l'équipe A dribble vers sa zone avant. A ce moment, l'arbitre s'aperçoit que le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs sont arrêtés sans aucun affichage.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté immédiatement. Le système de visionnage vidéo peut être utilisé à tout moment de la rencontre pour décider quel temps doit être affiché sur chacun des chronomètres. Le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

NOTES

NOTES

NOTES

Service Formation des Officiels
sfoff@ffbb.com