



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
F I B A

FIBA

Commission Technique Mondiale



**Interprétation
du règlement de jeu 2000,
Septembre 2000**

Les règles de jeu officielles de la FIBA sont périodiquement revues par la Commission technique mondiale et approuvées par le Bureau Central.

Les règles sont maintenues aussi claires et complètes que possible, mais elles exposent des principes plutôt que des situations de jeu. Par conséquent, elles ne peuvent pas couvrir l'abondante variété des cas particuliers qui pourraient se produire pendant une rencontre de basketball.

Le but de ce document est de transformer les principes et concepts du règlement de jeu en des situations particulières pratiques telles qu'elles peuvent survenir dans une rencontre normale de basketball.

L'interprétation des différentes situations peut stimuler la mémoire des arbitres et doit compléter une première étude détaillée des règles elles mêmes.

Cependant, le principal document régissant le basketball de la FIBA doit demeurer le règlement de jeu officiel de la FIBA et l'arbitre doit avoir plein pouvoir pour prendre des décisions sur tout point non spécialement couvert par les règles.

Art. 9 Marqueur et aide marqueur: fonctions

Situation 1:

Lorsqu'un joueur ayant commis sa 5^{ème} faute n'est pas informé du fait, reste sur le terrain et continue à prendre part au jeu ou reprend le jeu plus tard, un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement dès la découverte à condition que cela ne place aucune équipe en position défavorable. Si l'erreur est découverte par le marqueur, il doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal et attirer l'attention des arbitres dans le but d'arrêter le jeu.

La situation décrite ci-dessus est une application incorrecte des règles par les arbitres et les officiels de table. De ce fait, le joueur avec cinq (5) fautes n'est pas pénalisé. Toutes les décisions prises avant la découverte de l'erreur et l'interruption consécutive du jeu, (ex. paniers réussis, fautes sifflées, temps consommé) restent valables. Dans cette situation particulière, toute faute supplémentaire sifflée contre le joueur ayant déjà cinq (5) fautes doit être enregistrée comme faute de joueur, elle compte comme l'une des fautes d'équipe et doit être sanctionnée en conséquence.

Exemples:

A4 commet une faute sur B4. C'est la 5^{ème} faute de A4 et la 2^{ème} faute de l'équipe A. Le marqueur réagit trop lentement pour lever le signal. L'arbitre, sans établir de contact visuel avec le marqueur, laisse le ballon devenir vivant trop rapidement et le jeu reprend. Quelques instants plus tard, les situations suivantes peuvent se produire:

- a. A4 marque un panier.
- b. B4 marque un panier.
- c. A4 tente un panier du terrain, faute de B4. Le panier est manqué.
- d. A4 tente un panier du terrain, faute de B4. Le panier est réussi.
- e. A4 commet une faute sur B4, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe A.
- f. A4 commet une faute sur B4, c'est la 3^{ème} faute de l'équipe A.
- g. A4 commet une faute sur B4 qui tire au panier et le tir est manqué.
- h. A4 commet une faute sur B4 qui tire au panier et le tir est réussi.

Interprétation:

Dans tous les cas, au moment où l'erreur est découverte et le jeu ensuite arrêté, A4 doit immédiatement quitter le terrain, mais sans être sanctionné. Le jeu reprend comme suit:

- a. Le panier réussi par A4 est accordé.
- b. Le panier réussi par B4 est accordé.
- c. Le remplaçant de A4 tire deux/trois lancers francs et le jeu continue.
- d. Le remplaçant de A4 tire un lancer franc et le jeu continue.
- e. Deux lancers francs sont attribués à B4 et le jeu continue.
- f. Remise en jeu hors des limites du terrain par l'équipe B.
- g. B4 tire deux/trois lancers francs et le jeu continue.
- h. B4 tire un lancer franc et le jeu continue.

Situation 2:

Si un joueur déjà exclu du terrain pour cinq (5) fautes revient sur le terrain comme remplaçant et prend part au jeu, ceci est considéré comme faute technique enregistrée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe.

De plus, toute faute sifflée contre le joueur ayant cinq (5) fautes doit être considérée comme faute de joueur et sanctionnée en conséquence.

Exemples:

A4 a 5 fautes et quitte le terrain. Quelques instants plus tard, à l'occasion d'un temps-mort, A4 revient sur le terrain comme remplaçant. Ceci est découvert:

- a. avant la reprise du jeu,
- b. après la reprise du jeu lorsque A4 commet une faute sur B4 dans l'action de tirer et le panier est manqué.

Interprétation:

Dans les deux cas, dès que l'infraction est découverte, A4 doit être remplacé et quitter immédiatement le jeu. Une faute technique est inscrite au compte de l'entraîneur de l'équipe A ("C").

- a. Deux lancers francs et la possession du ballon pour une remise en jeu sont attribués à l'équipe B.
- b. Le joueur B4 tire deux/trois lancers francs et ensuite l'équipe B bénéficie de deux lancers francs et de la possession du ballon pour une remise en jeu.

Art.14 Joueurs: Blessure

Exposé:

Un joueur est considéré comme ayant reçu des soins lorsque ce joueur est blessé et une personne du banc d'équipe (docteur, entraîneur, entraîneur adjoint, remplaçant ou accompagnateur) pénètre sur le terrain.

Situation 1:

Lorsqu'un joueur blessé reçoit des soins ou récupère dans le délai d'une (1) minute, il peut rester dans le jeu mais son équipe sera créditée d'un temps-mort. **Ce temps-mort doit avoir une durée d'une (1) minute.** Il commence lorsque l'arbitre fait le signal approprié du temps-mort et peut être utilisé par l'entraîneur comme un temps-mort normal.

Situation 2:

Lorsqu'un joueur saigne pendant le jeu, il doit quitter le terrain de jeu et être remplacé. **Mais**, si son entraîneur prend un temps-mort pendant lequel le saignement est arrêté et la blessure solidement recouverte, le joueur peut rester dans le jeu et n'a pas besoin d'être remplacé.

Situation 3:

Si un joueur est si sérieusement blessé que l'intervention d'un médecin est nécessaire, le traitement doit être appliqué le plus rapidement possible. Cependant il n'y a pas de limite de temps pour évacuer le joueur du terrain de jeu.

Art. 16 Entraîneurs: fonctions et pouvoirs**Situation:**

Si l'on découvre que l'un des joueurs sur le terrain n'est pas l'un des cinq joueurs devant commencer la rencontre et que cela se produit:

- a. avant le commencement de la rencontre,
- b. après le commencement de la rencontre.

Interprétation:

- a. le joueur non inscrit doit être remplacé par le joueur initialement inscrit parmi les cinq devant commencer la rencontre.
- b. L'erreur est négligée et le jeu continue.

Art. 18 Commencement de la rencontre**Exposé 1:**

La rencontre commence officiellement lorsque le ballon est légalement frappé par l'un des sauteurs de l'entre-deux dans le cercle central.

Situation 1:

Si une faute est sifflée avant que le ballon soit légalement frappé par l'un des sauteurs, elle est sanctionnée comme une faute commise pendant un intervalle de jeu. Si la faute est commise après, elle est considérée comme une faute commise pendant le temps de jeu.

Exemples:

L'arbitre vient juste de lancer le ballon entre A4 et B4 lors du premier entre-deux lorsque:

- a. une faute personnelle est sifflée contre B4,
- b. une faute technique est sifflée contre B5,
- c. une faute antisportive de B6 contre A6 est sifflée.

Dans tous les cas les fautes ont été sifflées:

- 1) Avant que le ballon soit frappé par l'un des sauteurs,
- 2) Après que le ballon soit frappé par l'un des sauteurs.

Interprétation:

- a.1 A4 bénéficie de deux lancers francs et le jeu reprend par un entre-deux dans le cercle central,
- a.2 l'équipe A remet le ballon en jeu de l'extérieur du terrain,
- b.1 L'équipe A bénéficie de deux lancers francs et le jeu reprend par un entre-deux dans le cercle central,
- b.2 l'équipe A bénéficie d'un lancer franc suivi d'une remise en jeu par l'équipe A,
- c.1 l'équipe A bénéficie de deux lancers francs et le jeu reprend par un entre-deux dans le cercle central,
- c.2 le joueur A6 bénéficie de deux lancers francs suivis d'une remise en jeu par l'équipe A.

Situation 2:

Si une violation est sifflée pendant l'exécution de l'entre-deux initial elle est sanctionnée comme si elle s'était produite durant le temps de jeu. Les principes sanctionnant les infractions pendant un intervalle de jeu sont valables seulement pour les fautes mais pas pour les violations.

Exemple:

Lors du premier entre-deux, A4 saute et touche le ballon avant qu'il ait atteint son point culminant.

Interprétation:

Violation de A4. Le jeu reprend par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe B.

Situation 3:

La troisième période de la rencontre vient juste de commencer lorsque l'on s'aperçoit que les équipes jouent dans la mauvaise direction.

Interprétation:

L'erreur est négligée. Les équipes continuent à jouer dans la même direction qui est considérée comme légale dès que le ballon est devenu vivant au commencement de la troisième période.

Exposé 2:

Pour toutes les rencontres, l'équipe mentionnée en premier sur le programme (équipe locale) doit avoir le choix du panier et du banc d'équipe. Ce choix doit être porté à la connaissance de l'arbitre 20 minutes au moins avant le commencement de la rencontre.

Situation 1:

L'équipe A (équipe locale) est sur le terrain plus de 20 minutes avant le commencement de la rencontre et s'échauffe sur l'un des paniers.

Interprétation:

L'équipe A a déjà fait son choix du panier et du banc. Ce choix est définitif et ne peut pas être changé.

Situation 2:

L'équipe B (équipe visiteuse) est sur le terrain plus de 20 minutes avant le commencement de la rencontre et s'échauffe sur l'un des paniers. L'équipe A (équipe locale) arrive sur le terrain plus de 20 minutes avant le commencement de la rencontre et demande à s'échauffer sur le même panier.

Interprétation:

La demande de l'équipe A est légitime et doit être acceptée par les arbitres.

Situation 3:

L'équipe B (équipe visiteuse) est sur le terrain plus de 20 minutes avant le commencement de la rencontre et s'échauffe sur l'un des paniers. L'équipe A (équipe locale) arrive sur le terrain moins de 20 minutes avant le commencement de la rencontre et demande à s'échauffer sur le même panier.

Interprétation:

La demande est refusée car l'équipe A a perdu sa priorité de choix.

Art. 21 Entre-deux**Situation:**

Le jeu a été interrompu et doit reprendre par un entre-deux. Une équipe a demandé le remplacement de ses cinq joueurs.

Interprétation:

Un joueur doit rester sur le terrain pour prendre part à l'entre-deux.

Art. 23 Contrôle du ballon

Situation 1:

Lors d'une remise en jeu ou d'un lancer franc un joueur, selon le jugement de l'arbitre, perd intentionnellement du temps pour prendre le ballon.

Interprétation:

Le ballon est à la disposition du joueur (c'est-à-dire, que le ballon devient vivant) dès que l'arbitre pose le ballon au sol.

Situation 2:

Lors de la remise en jeu après un panier ou un dernier lancer franc réussis, le joueur, selon le jugement de l'arbitre, perd intentionnellement du temps pour prendre le ballon.

Interprétation:

L'arbitre doit suivre la même procédure soulignée dans l'interprétation de la situation 1 (prendre le ballon et le poser au sol).

Art. 24 Joueur dans l'action de tirer

Situation 1:

Lors d'un entre-deux entre A4 et B4 dans le cercle de lancer franc, A4 frappe le ballon en direction du panier adverse. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore de fin de cette période retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation:

Le panier est accordé à l'équipe A, la frappe étant considérée comme tir au panier du terrain.

Situation 2:

Lors d'un entre-deux entre A4 et B4 dans le cercle de lancer franc, A4 frappe le ballon en direction du panier adverse et B4 commet une faute sur lui. Le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation:

Le panier est accordé à l'équipe A et A4 bénéficie d'un lancer-franc, la frappe étant considérée comme tir au panier du terrain.

Art. 25: Panier réussi et sa valeur

Exposé 1:

La valeur d'un panier réussi du terrain est déterminée par la place du joueur ou l'emplacement sur le terrain où le ballon a été touché en dernier ou a touché le sol avant de pénétrer dans le panier, que ce soit une passe, un tir ou une frappe.

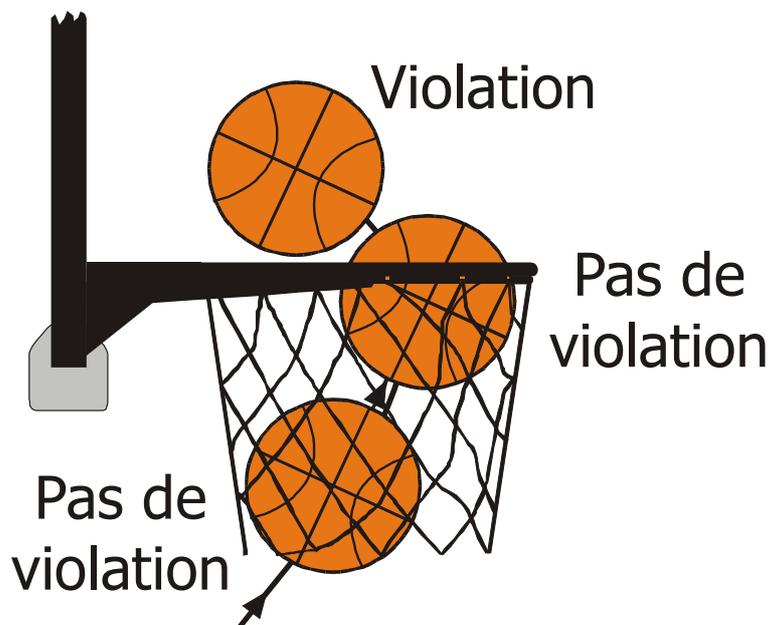
Exposé 2:

Une tentative de tir à trois points change de statut et devient une tentative de tir à deux points après que le ballon:

- a touché un joueur ou le terrain dans la zone à deux points,
- a touché l'anneau et qu'il est ensuite légalement touché par n'importe quel joueur avant de pénétrer dans le panier.

Exposé 3:

Si le ballon pénètre dans le panier par en-dessous, ceci est considéré comme violation seulement si le ballon tout entier passe à travers et au-dessus de l'anneau.



Situation 1:

Dans les dernières secondes du jeu, A4 tire au panier depuis sa zone arrière. Le tir est trop court et le ballon touche le sol:

- a. à l'intérieur de la zone à trois points,
 - b. à l'intérieur de la zone à deux points
- et pénètre ensuite dans le panier avant que le signal sonore retentisse.

Interprétation:

- a. Trois points sont crédités à l'équipe A.
- b. Deux points sont crédités à l'équipe A.

Situation 2:

Le joueur A4 tente un panier du terrain ou une passe depuis la zone de panier à trois points. Dans sa phase ascendante, le ballon est légalement touché par un joueur,

- a. à l'intérieur de la zone à trois points,
 - b. à l'intérieur de la zone à deux points
- et pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation:

- a. Trois points sont crédités à l'équipe A.
- b. Deux points sont crédités à l'équipe A.

Situation 3:

Le joueur A4 tente un tir au panier du terrain depuis la zone de panier à deux points. Dans sa phase ascendante le ballon est légalement touché par un joueur qui se trouve dans la zone à trois points. Le ballon pénètre ensuite dans le panier.

Interprétation:

Trois points sont accordés à l'équipe A.

Art. 26 Remise en jeu

Interprétation:

Il n'y a aucune limite quant au nombre de coéquipiers ou de passes entre eux sur ou derrière la ligne de fond après un panier ou un dernier lancer franc réussi. Ceci s'applique également lorsque le ballon est remis par un arbitre.

Art. 28: Remplacements

Situation 1:

Une équipe a plus de cinq (5) joueurs sur le terrain.

Interprétation:

Si l'équipe qui a seulement cinq (5) joueurs sur le terrain contrôle le ballon, possibilité doit être donnée aux joueurs de terminer l'action (c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils aient tiré au panier, perdu le contrôle du ballon, retenu le ballon sans le jouer ou que le ballon soit devenu mort) avant que l'arbitre puisse arrêter le jeu ou que le marqueur puisse faire retentir son signal pour attirer l'attention des arbitres vers la table de marque.

Si l'équipe qui a six (6) joueurs sur le terrain contrôle le ballon, le jeu doit être arrêté immédiatement. Si l'on suppose que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, un joueur a dû entrer ou rester sur le terrain illégalement. Les arbitres devront, par conséquent, donner l'ordre à un joueur de quitter le terrain immédiatement et infliger une faute technique à l'entraîneur de cette équipe ('B'). Il est de la responsabilité de l'entraîneur de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé a immédiatement quitté le terrain.

Tous les points marqués par le joueur en excédent sont valides. Toutes les fautes commises par le joueur en excédent restent également et sont considérées comme fautes de joueur.

Situation 2:

Lors d'un tir au panier du terrain, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore de l'appareil des 24 secondes retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. Est-ce une occasion pour les deux équipes de remplacer un nombre quelconque de joueurs?

Interprétation:

Oui, c'est une occasion de remplacement pour les deux équipes, car le ballon est mort et le chronomètre de jeu est arrêté pour une raison valable sans rapport avec les équipes.

Situation 3:

Pendant le dernier lancer franc, le tireur commet une violation. Est-ce une occasion de remplacement pour le tireur de lancer franc même si la demande en a été faite légalement avant le premier lancer franc?

Interprétation:

Non, seule l'équipe devant effectuer la remise en jeu peut effectuer un remplacement. La violation du tireur annule son droit légal de demande de remplacement.

Art. 33 Joueur hors des limites du terrain et ballon hors des limites

Situation 1

Un joueur avec le ballon sur le terrain est touché par un joueur qui se trouve à l'extérieur du terrain.

Interprétation:

Le ballon n'est pas hors des limites du terrain.

Situation 2

Le ballon entre les mains d'un joueur sur le terrain est touché par un autre joueur qui se trouve hors des limites.

Interprétation:

Le ballon est considéré comme étant sorti du terrain par le joueur qui se trouve hors des limites du terrain.

Art. 39 24 secondes

Exposé 1:

Lorsqu'un arbitre arrête le jeu pour toute raison qui n'a aucun rapport avec les équipes, l'appareil des 24 secondes doit être remis à 24.

Exemples:

L'équipe A détient le ballon depuis 15 secondes lorsque l'arbitre arrête le jeu:

- a) pour faire nettoyer le parquet,
- b) parce que le chronomètre de jeu ne fonctionne pas,
- c) parce qu'un spectateur a pénétré sur le terrain.

Interprétation:

Dans tous les cas, le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe A avec une nouvelle période de 24 secondes.

Exposé 2:

Lorsqu'un tir au panier du terrain est tenté près de la fin de la période des 24 secondes et que le signal retentit alors que le ballon est en l'air après avoir quitté la/les mains du tireur et que le ballon pénètre dans le panier, ce dernier doit compter.

Toutes les restrictions relatives aux interventions sur le panier et sur le ballon doivent s'appliquer.

Afin de rester constant, l'équipe attaquante est appelée "équipe A" et l'équipe en défense est appelée "équipe B".

	Exemples:	Interprétations:
1.	Tir, signal, ballon pénètre dans le panier:	Le panier compte, Ballon à l'équipe B derrière la ligne de fond.
2.	Tir, signal, le ballon touche l'anneau, ballon ne pénètre pas dans le panier:	Violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
3.	Tir, signal, le ballon touche anneau/panneau ballon pénètre dans le panier:	Le panier compte, le jeu continue.
4.	Tir, signal, le ballon en phase ascendante touché par joueur B:	ballon mort, violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
5.	Tir, signal, le ballon en phase ascendante touché par joueur A:	Ballon mort, violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.

6.	Tir, signal, Intervention sur le panier par un joueur A:	Violation pour intervention sur le panier, panier refusé, ballon à l'équipe B derrière la ligne de fond si le ballon pénètre dans panier, sinon ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
7.	Tir, signal, intervention sur le panier par un joueur B:	Violation pour intervention sur le panier, panier compte, ballon à l'équipe B, ligne de fond, nouvelle période de 24 secondes.
8.	Tir, signal, le ballon rebondit sur l'anneau, ballon touché par joueur A:	Ballon mort, violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
9.	Tir, signal, le ballon rebondit sur l'anneau, ballon touché par joueur B:	Ballon mort, violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
10.	Tir, signal, le ballon manque l'anneau:	violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
11.	Tir, le ballon touche l'anneau pas de signal:	Le jeu continue avec une nouvelle période de 24 secondes pour l'équipe qui contrôle le ballon.
12.	Tir, le ballon touche l'anneau, signal, le ballon pénètre dans le panier:	Signal erroné, Le panier compte.
13.	Tir, le ballon touche l'anneau, signal, le ballon ne pénètre pas dans le panier:	Signal erroné, entre-deux.
14.	Tir, le ballon manque l'anneau, pas de signal:	Rebond par équipe A: 24 secondes continuent. Rebond par équipe B: nouvelle période de 24 secondes.
15.	Tir, le ballon manque l'anneau, signal:	violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
16.	Tir, tir contré par joueur B, signal, le ballon pénètre dans le panier:	le panier compte le jeu continue.

17.	Tir, tir contré par joueur B, signal, le ballon ne pénètre pas dans le panier:	violation des 24 secondes, ballon à l'équipe B du point le plus proche de l'endroit où le tir a été tenté, nouvelle période de 24 secondes.
18.	Tir, tir contré par joueur B, le ballon sort des limites:	Ballon à l'équipe A au point le plus proche de la sortie, temps restant des 24 secondes.
19.	Tir, tir contré par joueur B, l'équipe B gagne le contrôle, signal:	Signal erroné, ballon à l'équipe B nouvelle période de 24 secondes.
20.	Tir, tir contré par joueur B, l'équipe A regagne le ballon:	Le jeu continue avec le temps restant des 24 secondes.
21.	Passe du joueur A, ballon dévié par l'une ou l'autre équipe, le ballon touche l'anneau:	Le jeu continue avec le temps restant des 24 secondes.
22.	Tir, tir contré par B4, faute de B4 sur le tireur, signal:	Signal erroné, sanctionner la faute, pas de violation des 24 secondes.
23.	Tir, tir contré par B4, signal, faute de B4 sur le tireur:	Violation des 24 secondes, faute négligée (à moins qu'elle soit technique, antisportive ou disqualifiante), ballon à l'équipe B du point le plus proche d'où le tir a été tenté, Nouvelle période de 24 secondes.

Art. 40 Retour du ballon en zone arrière

Situation:

Le joueur A4 contrôle un ballon vivant dans sa zone arrière et le passe ensuite dans sa zone avant. Le ballon est dévié par son coéquipier A5 ou un arbitre et il est ensuite touché en premier par A6 qui est dans sa zone arrière.

Interprétation:

C'est une violation pour retour illégal en zone arrière.

Art. 41 Intervention sur le panier et sur le ballon

Exposé 1:

Si, après une tentative de tir au panier du terrain, le ballon est touché par un joueur dans sa phase ascendante, toutes les restrictions relatives à l'intervention sur le panier et sur le ballon doivent être appliquées.

Exposé 2:

Si une violation pour intervention sur le panier ou sur le ballon par un défenseur se produit et qu'un panier a été accordé, l'arbitre ne doit pas remettre le ballon pour la remise en jeu derrière la ligne de fond.

Situation:

Après un tir au panier du terrain, le ballon touche l'anneau, rebondit et ensuite un adversaire fait vibrer le panneau ou l'anneau de telle façon que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Interprétation:

Aussi longtemps qu'il est encore possible au ballon de pénétrer dans le panier, c'est une violation pour intervention sur le ballon et deux ou trois points doivent être accordés.

Exposé 3:

A la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation, des situations peuvent survenir lorsqu'un joueur tire au panier du terrain et que le signal sonore de fin de période ou de rencontre retentit alors que le ballon est en l'air (situation 1 ci-dessous). Des situations similaires peuvent aussi se produire alors que le ballon est en l'air après qu'une faute a été sifflée contre un joueur dans l'action de tirer (situation 2 ci-dessous) et que le signal des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air (situation 3 ci-dessous).

Situation 1:

A4 tire au panier du terrain. Alors que le ballon est en l'air **le signal du chronomètre de jeu retentit** et après le signal:

- 1.1 le ballon est touché dans sa phase ascendante par A5 ou B5.

Interprétation:

Action légale. Le ballon devient mort. Aucun point ne peut être accordé. Fin du temps de jeu.

- 1.2 Le ballon est touché dans sa phase descendante par A5.

Interprétation:

Violation pour intervention sur le panier. Aucun point ne peut être accordé. Fin du temps de jeu.

- 1.3 Le ballon est touché dans sa phase descendante par B5.

Interprétation:

Violation pour intervention sur le panier. 2/3 points accordés. Fin du temps de jeu.

- 1.4 Le ballon touche l'anneau, rebondit et il est ensuite touché par A5 ou B5.

Interprétation:

Action légale. Le ballon devient mort. Aucun point ne peut être accordé. Fin du temps de jeu.

- 1.5 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par A5.

Interprétation:

Violation pour intervention. Aucun point ne peut être accordé. Fin du temps de jeu.

- 1.6 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par B5.

Interprétation:

Violation pour intervention. 2/3 points sont accordés. Fin du temps de jeu.

- 1.7 Le ballon est en contact avec l'anneau et A5 passe sa main dans le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau, le filet ou le panneau.

Interprétation:

Violation pour intervention. Aucun point ne peut être accordé. Fin du temps de jeu.

- 1.8 Le ballon est en contact avec l'anneau et B5 passe sa main dans le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau, le filet ou le panneau.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points sont accordés. Fin du temps de jeu.
- 1.9 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par A5.
Interprétation:
Action légale. 2/3 points sont accordés. Fin du temps de jeu.
- 1.10 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points sont accordés. Fin du temps de jeu.

Situation 2:

B4 commet une faute sur A4 qui tire au panier du terrain. Alors que le ballon est en l'air:

- 2.1 Le ballon est touché dans sa phase ascendante par A5 ou B5.
Interprétation:
Action légale. Le ballon devient mort. Aucun point ne peut être accordé. 2/3 lancers francs pour A4.
- 2.2 Le ballon est touché dans sa phase descendante par A5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 lancers francs pour A4.
- 2.3 Le ballon est touché dans sa phase descendante par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points sont accordés et un lancer franc supplémentaire pour A4.
- 2.4 Le ballon touche l'anneau, rebondit et il est ensuite touché par A5 ou B5.
Interprétation:
Action légale. Le ballon devient mort. 2/3 lancers francs pour A4.
- 2.5 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par A5.
Interprétation:
Violation pour intervention. Aucun point n'est accordé. 2/3 lancers francs pour A4.
- 2.6 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points accordés et un lancer franc supplémentaire pour A4.
- 2.7 Le ballon est en contact avec l'anneau, A5 passe la main à travers le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau, le filet ou le panneau.
Interprétation:
Violation pour intervention. Aucun point ne peut être accordé. 2/3 lancers francs pour A4.
- 2.8 Le ballon est en contact avec l'anneau, B5 passe la main à travers le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau, le filet ou le panneau.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points accordés et un lancer franc supplémentaire pour A4.

- 2.9 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par A5.
Interprétation:
Action légale. 2/3 points accordés et un lancer franc supplémentaire pour A4.
- 2.10 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points accordés et un lancer franc supplémentaire pour A4

Situation 3:

A4 tire au panier du terrain. Alors que le ballon est en l'air, **le signal des 24 secondes retentit** et après le signal:

- 3.1 Le ballon est touché dans sa phase ascendante par A5 ou B5.
Interprétation:
Action légale. Le ballon devient mort. Aucun point n'est accordé. Violation des 24 secondes.
- 3.2 Le ballon est touché dans sa phase descendante par A5.
Interprétation:
Violation pour intervention sur le panier. Aucun point n'est accordé.
- 3.3 Le ballon est touché dans sa phase descendante par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention sur le panier. 2/3 points accordés.
- 3.4 Le ballon touche l'anneau, rebondit et il est touché par A5 ou B5.
Interprétation:
Action légale. Le ballon devient mort. Aucun point accordé. Violation des 24 secondes.
- 3.5 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par A5.
Interprétation:
Violation pour intervention. Aucun point accordé.
- 3.6 Le ballon est en contact avec l'anneau et l'anneau, le filet ou le panneau est touché par B5.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points accordés.
- 3.7 Le ballon est en contact avec l'anneau, A5 passe la main à travers le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau le filet ou le panneau.
Interprétation:
Violation pour intervention. Aucun point accordé.
- 3.8 Le ballon est en contact avec l'anneau, B5 passe la main à travers le panier par en-dessous et touche le ballon, l'anneau le filet ou le panneau.
Interprétation:
Violation pour intervention. 2/3 points accordés.
- 3.9 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par A5.
Interprétation:
Action légale. 2/3 points accordés.
- 3.10 Le ballon est dans le panier et le ballon, l'anneau ou le filet est touché par B5.
Interprétation:
Violation pour interférence. 2/3 points accordés.

Art. 45 Double faute

Situation 1:

A4 commet une violation de "marcher". Avant qu'un joueur de l'équipe B ait le ballon à sa disposition pour la remise en jeu, une double faute se produit entre A5 et B5.

Interprétation:

Remise en jeu par l'équipe B. Bien que l'équipe B n'ait pas encore établi le contrôle d'équipe, elle a droit à ce ballon. Lui refuser le contrôle du ballon serait contraire à l'esprit et à l'intention des règles.

Situation 2:

Faute technique de l'entraîneur B. Le joueur A4 tire deux lancers francs suivis de la possession du ballon pour l'équipe A. Immédiatement après le second lancer franc, une double faute se produit entre A5 et B5.

Interprétation:

Remise en jeu par l'équipe A. Bien que l'équipe A n'ait pas encore établi le contrôle d'équipe, elle a droit à ce ballon.

Art. 55 Fautes d'équipe: sanctions

Situation 1:

A4 commet une violation de "marcher". Avant qu'un joueur de l'équipe B ait le ballon à sa disposition pour la remise en jeu, B5 commet une faute sur A5, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B.

Interprétation:

La faute de B5 n'est pas sanctionnée par deux lancers francs car l'équipe B avait droit au contrôle du ballon au même moment où B5 a commis la faute. Les droits à la remise en jeu des deux équipes s'annulent, par conséquent le jeu reprend par un entre-deux.

Situation 2:

Faute technique de l'entraîneur A. Le joueur B4 tire deux lancers francs suivis de la possession du ballon par l'équipe B. Après le second lancer franc mais avant que le ballon soit à la disposition de l'équipe B pour la remise en jeu, B5 commet une faute sur A5, c'est la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B.

Interprétation:

Aucun lancer franc n'est attribué car au moment où B5 a commis la faute, l'équipe B avait droit au contrôle du ballon. Ce droit à la remise en jeu fait partie de la sanction et ne peut pas être utilisé pour annuler le dernier droit à la remise en jeu de l'équipe A. L'équipe B perd son droit et le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A.

Art. 56 Situations spéciales

Situation 1:

A4 marque un panier et ensuite une faute technique est ensuite sifflée contre A5 suivie d'une faute technique contre B5.

Interprétation:

Les sanctions des deux fautes techniques sont identiques et doivent par conséquent être annulées. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B depuis la ligne de fond comme après un panier normal.

Situation 2:

L'équipe A a droit à la remise en jeu pour une raison quelconque lorsqu'une faute technique est sifflée contre A5 suivie d'une faute technique contre B5.

Interprétation:

Les sanctions pour les deux fautes techniques sont identiques et doivent donc être annulées. La remise en jeu par l'équipe A demeure, sans tenir compte que le ballon était déjà ou non à la disposition du joueur qui devait effectuer la remise en jeu.

Situation 3:

L'équipe A contrôle le ballon sur le terrain. Une double faute entre A5 et B5 est ensuite sifflée, suivie par une faute de A6 sur B6. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation:

Il y a situation spéciale lorsque la faute de A6 est sifflée. Dans les situations spéciales, toutes les sanctions pour double faute doivent être annulées et la sanction pour la faute de A6 demeure et doit être exécutée: remise en jeu de l'équipe B. Puisque l'équipe A avait droit au ballon au moment où la faute contre A6 a été sifflée, la sanction pour cette faute est la possession du ballon pour l'équipe B quel que soit le nombre de fautes commises par l'équipe A dans cette période.

Situation 4:

Une violation de "marcher" est sifflée contre A4 et ensuite une double faute entre A5 et B5 suivie d'une faute de B6 sur A6. Toutes les fautes se sont produites avant que le ballon devienne vivant après la violation. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B.

Interprétation:

Dans les situations spéciales la sanction pour la double faute doit être annulée. La sanction pour la violation est la possession du ballon pour l'équipe B. La sanction pour la faute de B6 est la possession du ballon pour l'équipe A, quel que soit le nombre de fautes commises par l'équipe B dans cette période. Les deux sanctions identiques qui restent s'annulent ce qui donne comme résultat: entre-deux dans le cercle le plus proche.

Situation 5:

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu après une faute ou une violation. Le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu suivie par une faute technique de A5 et de B5. A6 commet ensuite une faute sur B6. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe A.

Interprétation:

Les sanctions pour les deux fautes techniques sont identiques et doivent, par conséquent être annulées. Comme le ballon est déjà devenu vivant pendant la remise en jeu pour la première faute ou violation, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annulation. Par conséquent, le premier droit à la possession du ballon de l'équipe A doit être annulé, ce qui suit doit donc être exécuté: remise en jeu par l'équipe B quel que soit le nombre de fautes d'équipe commises par l'équipe A dans cette période parce que l'équipe A avait le contrôle du ballon lorsque la dernière faute s'est produite.

Si, dans cet exemple, les fautes sont commises avant que le ballon soit placé à la disposition du joueur devant effectuer la remise en jeu, la faute de A6 ne doit pas être sanctionnée par deux lancers francs car l'équipe A avait droit à la remise en jeu lorsque A6 a commis la faute. Le droit initial à la remise en jeu annule la dernière sanction de remise en jeu, ne laissant ainsi aucune sanction à exécuter. Par conséquent, quel que soit le nombre de fautes d'équipe, le jeu doit reprendre par un entre-deux.

Art. 57 Lancers francs

Situation:

Un adversaire du tireur de lancer franc fait vibrer le panneau ou l'anneau alors que le ballon est en l'air durant le dernier ou unique lancer franc de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Interprétation:

Le lancer franc doit être considéré comme réussi, un point est accordé et une faute technique doit être infligée au joueur ayant commis la violation.

Art. 58 Erreurs rectifiables

Situation 1:

B4 commet une faute sur A4, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. L'arbitre remet le ballon par erreur à A5 pour une remise en jeu et le jeu reprend. A4 reçoit le ballon, dribble et, à cet instant, l'erreur est découverte et demeure rectifiable.

Interprétation:

L'erreur a été le manquement d'attribuer deux lancers francs. Etant donné qu'il n'y a pas eu de changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise: A4 tire deux lancers francs et le jeu continue après le dernier lancer franc comme après un dernier lancer franc normal.

Situation 2:

B4 commet une faute sur A4, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B. L'arbitre remet le ballon par erreur à A5 pour une remise en jeu et le jeu reprend. A4 reçoit le ballon, dribble et marque un panier. A cet instant, l'erreur est découverte et demeure rectifiable.

Interprétation:

L'erreur a été le manquement d'attribuer deux lancers francs. La même équipe a marqué un panier après avoir obtenu la possession du ballon par erreur. Par conséquent, le panier est accordé à l'équipe A. Aucun lancer franc n'est tenté par A4 et le jeu reprend par l'équipe B comme après un panier normal.

Situation 3:

L'équipe A bénéficie par erreur de la possession du ballon pour une remise en jeu au lieu de deux lancers francs pour A5. Après la remise en jeu et sans changement de possession du ballon depuis que l'erreur a été commise, le joueur B4 commet une faute sur A4, c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B.

Interprétation:

L'erreur a été le manquement d'attribuer deux lancers francs. Les lancers francs non exécutés par erreur doivent être attribués à A5 sans alignement de joueurs dans les emplacements le long du couloir de lancer franc. Après correction de cette erreur, le jeu doit reprendre à l'endroit où il a été arrêté pour corriger l'erreur: lancers francs pour A4.