



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
F I B A

FIBA

Commission Technique Mondiale



**Interprétation
du règlement de jeu 2000,
mars 2001**

Table des matières

1. Instructions pour maintenir un bon équilibre entre la rapidité du jeu et les arrêts de jeu.....	3
2. Arbitres – déplacements sur le terrain	4
3. Mécanique 2000 – Clarifications.....	5
4. Règlement 2000 – Clarifications et interprétations	6

1. Instructions pour maintenir un bon équilibre entre la rapidité du jeu et les arrêts de jeu

Le nouveau règlement de jeu de basketball 2000 a été reçu très positivement, car le jeu est devenu plus rapide et plus attrayant. Malgré les arrêts supplémentaires, le jeu n'est pas devenu tellement plus long comme certains s'y attendaient. Cependant, l'expérience nous a maintenant montré qu'il reste encore de la place pour maintenir un bon équilibre entre la rapidité du jeu et les arrêts de jeu.

Par conséquent, nous vous prions de bien vouloir vous adapter aux instructions suivantes :

Pour un intervalle de jeu, le chronographe doit être déclenché pratiquement en même temps que le signal de la fin de période après la 1ère, la 2ème et la 3^{ème} période.

- Pour démarrer la 2ème et la 4ème période :

Dès que 1 minute et 30 secondes se sont écoulées sur le chronographe, le chronométrateur doit faire retentir son signal pour informer les équipes et les arbitres qu'il reste encore 30 secondes. L'arbitre doit siffler et en même temps les arbitres doivent demander aux équipes de revenir sur le terrain afin de reprendre le jeu à temps.

- Pour démarrer la 3ème période :

Dès que 12 minutes se sont écoulées sur le chronographe, le chronométrateur doit aviser les équipes et les arbitres, ou faire en sorte qu'ils soient informés, qu'il ne reste que 3 minutes.

Dès que 13 minutes et 30 secondes se sont écoulées sur le chronographe, le chronométrateur doit faire retentir son signal pour informer les équipes et les arbitres qu'il ne reste que 1 minute et 30 secondes. A cet instant, l'arbitre doit siffler et les équipes doivent mettre fin à leur échauffement et rejoindre leur banc d'équipe.

Lorsque 14 minutes et 30 secondes se sont écoulées sur le chronographe, l'arbitre doit siffler et les arbitres doivent demander aux équipes de revenir sur le terrain afin de reprendre le jeu à temps.

2. Arbitres – déplacements sur le terrain

Le règlement officiel de jeu 2000 occasionne plus d'arrêts et par conséquent les rencontres peuvent durer plus longtemps. Ceci peut être évité si les arbitres accomplissent leur tâche correctement en ce qui concerne leurs déplacements sur le terrain.

Le jeu doit maintenir sa rapidité et par conséquent :

- a) Sous aucun prétexte il ne peut y avoir de retard de jeu à cause de faibles et incorrects déplacements des arbitres sur le terrain, particulièrement après que le chronomètre de jeu a été arrêté et que le ballon est mort.
- b) Sous aucun prétexte il ne pourrait y avoir de situation où les joueurs sont prêts à reprendre le jeu (remises en jeu, lancers francs) et que les arbitres ne sont toujours pas en mesure de rejoindre la position requise pour reprendre le jeu.

Dans le but de reprendre le jeu le plus rapidement possible, les déplacements suivants sont une **obligation** pour les arbitres :

Chaque fois qu'une faute est sifflée, l'arbitre responsable de la décision **doit** :

- **Courir** vers la table de marque et prendre une position à environ 6 – 8 m de la table.
- Faire tous les signaux requis alors qu'il est **arrêté**.
- Une fois les signaux terminés, **courir** à la position requise suivante.

Chaque fois qu'une faute est sifflée, l'arbitre **non** responsable de la décision **doit** :

- Rester **sur place** à partir de l'instant où la faute est sifflée jusqu'au moment où son partenaire **commence** à signaler la faute aux officiels de la table.
- **Se déplacer rapidement** vers sa nouvelle position.
- Avoir **toujours** le regard tourné vers les joueurs.

Chaque fois que le premier lancer franc est sur le point d'être tiré, l'arbitre (de queue) actif, qui est à la gauche du tireur, **doit** :

- **S'arrêter** avant de pénétrer dans la zone restrictive.
- **Regarder** vers la table de marque pour vérifier si un temps-mort ou un remplacement a été demandé au dernier moment.

Chaque fois qu'un (1) seul lancer franc doit être tiré, l'arbitre (de tête) actif, qui est derrière la ligne de fond **doit** :

- **S'arrêter** avant de pénétrer dans la zone restrictive.
- **Regarder** vers la table de marque pour vérifier si un temps-mort ou un remplacement a été demandé au dernier moment.

Dans toutes les situations, chaque fois que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort, si les arbitres doivent se déplacer, ils doivent le faire **rapidement**.

3. Mécanique 2000 – Clarifications

Situation 1 :

Après le dernier ou unique lancer franc, l'arbitre de tête devrait faire un pas vers la droite. Pourquoi ?

Interprétation :

En conclusion de nombreuses discussions avec les entraîneurs, les joueurs et les arbitres, il a été constaté que de nombreuses fautes ne sont pas sifflées lors des rebonds à la suite du dernier ou unique lancer franc. En se déplaçant vers la droite et en retrait de la ligne de fond, les arbitres ont une meilleure vision de ce genre de situations. Les arbitres doivent aller là où ils ont besoin d'aller dans le but de voir ce qu'ils ont besoin de voir.

Situation 2 :

Quelle est la mécanique dans le cas de séries consécutives de lancers francs ?

Interprétation :

Pour toutes les séries de lancers francs à l'exception d'une dernière série qui doit être suivie de la possession du ballon dans le prolongement de la ligne médiane :

L'arbitre de queue fait exécuter le **premier** lancer franc de toute sanction multiple de lancers francs. L'arbitre de tête fait exécuter tous les lancers francs restant de la série en question.

Pour une dernière série qui doit être suivie de la possession du ballon dans le prolongement de la ligne médiane :

L'arbitre de tête doit se rendre au point central de la ligne de touche à l'opposé de la table de marque. L'arbitre de queue fait exécuter tous les lancers francs de cette série finale et passera ensuite le ballon à son partenaire après le dernier lancer franc avant de prendre la position de nouvel arbitre de tête.

Situation 3 :

Lors de l'entre deux au commencement de chaque période ou prolongation, qui doit donner le signal " pouce levé " pour informer les arbitres que tous les officiels de table sont prêts ?

Interprétation :

Le seul officiel de la table autorisé à faire des signaux aux arbitres est le marqueur.

4. Règlement 2000 – Clarifications et interprétations

Art. 5 L'arbitre : Devoirs et pouvoirs

Situation :

Si le ballon roule loin du terrain à la suite d'un panier dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou de toute prolongation, l'arbitre le plus proche devrait-il siffler pour indiquer au chronométreur d'arrêter le chronomètre de jeu ?

Interprétation :

L'arbitre le plus proche ne doit pas siffler mais laisser le jeu continuer pour la simple raison que le ballon devient mort et le chronomètre de jeu est arrêté lorsqu'un panier du terrain est réussi dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou de toute prolongation. L'équipe contre laquelle le panier a été marqué peut effectuer un remplacement ou demander un temps mort. Cependant, si l'arbitre avait sifflé, les deux équipes auraient pu effectuer un remplacement ou demander un temps mort, ce qui ne correspond pas à l'esprit de cette règle.

Art. 6 Les arbitres : Moment et place des décisions

Situation 1 :

Une faute est commise sur A4 dans l'action de tirer et en même temps le signal de fin de quatrième période retentit. Le panier n'est pas réussi. A4 bénéficie de deux (2) lancers francs alors qu'il ne reste plus de temps de jeu. Juste avant de tirer le premier lancer franc, A4 insulte l'arbitre de manière flagrante. A cet instant, le score est de : A 60 – B 70. A4 doit-il être sanctionné d'une faute disqualifiante et les lancers francs accordés à son remplaçant ?

Interprétation :

Le pouvoir des arbitres se termine avec la fin du temps de jeu. Par conséquent aucune autre faute disqualifiante ou technique ne peut être infligée. A4 doit tirer ses deux (2) lancers francs. L'incident doit être rapporté à l'autorité responsable de la compétition.

Situation 2 :

Une faute est commise sur A4 dans l'action de tirer et en même temps le signal de fin de quatrième période retentit. Le panier n'est pas réussi. A4 bénéficie de deux (2) lancers francs alors qu'il ne reste plus de temps de jeu. Juste avant de tirer le premier lancer franc, A4 insulte l'arbitre de manière flagrante. A cet instant, le score est de : A 68 – B 70. A4 doit-il être sanctionné d'une faute disqualifiante et les lancers francs accordés à son remplaçant ?

Interprétation :

A4 doit tirer ses deux (2) lancers francs. Si les deux lancers francs sont réussis, A4 doit alors être disqualifié car la faute de A4 s'est produite pendant un intervalle de jeu. L'équipe B doit tirer deux (2) lancers francs avant l'entre deux commençant la prolongation.

Art. 8 Les arbitres : Blessures

Situation :

Un arbitre se blesse et il n'y a pas de possibilité de le remplacer.

Interprétation :

L'autre arbitre doit officier seul. Si l'arbitre blessé récupère, il peut reprendre l'arbitrage à n'importe quel moment.

Art. 18 Commencement de la rencontre

Situation :

L'arbitre pénètre dans le cercle central pour effectuer l'entre deux au commencement de la rencontre. Après avoir lancé le ballon, mais avant que ce dernier soit légalement frappé, l'aide arbitre siffle pour refaire l'entre deux parce qu'il n'a pas été correctement effectué. Pendant ce temps, A6 pousse brutalement B6, ce qui est sanctionné d'une faute antisportive à l'encontre de A6.

Interprétation :

Ceci est une faute technique pendant un intervalle de jeu. Elle est inscrite au compte de A6 comme faute de joueur et compte parmi les fautes de l'équipe A pour la première période. La faute est sanctionnée de deux (2) lancers francs pour l'équipe B suivis par l'entre deux pour commencer la première période.

Art. 20 Emplacement d'un joueur et d'un arbitre

Situation 1 :

A4 est en l'air avec le ballon et il est légalement contré par B4. Les deux joueurs retombent au sol tout en tenant fermement le ballon avec leurs mains.

Interprétation :

Ceci doit être sanctionné comme ballon tenu et un entre deux aura lieu entre A4 et B4 dans le cercle le plus proche.

Situation 2 :

A5 et B5 sautent pour s'emparer du ballon. Les deux joueurs tiennent fermement le ballon avec leurs mains lorsqu'ils retombent au sol, mais A5 retombe avec son/ses pied(s) hors du terrain.

Interprétation :

Ceci doit être sanctionné comme ballon tenu et un entre deux aura lieu entre A5 et B5 dans le cercle le plus proche parce que le ballon tenu s'est produit en premier.

Art. 21 Entre deux

Situation 1 :

Un entre deux doit avoir lieu entre A4 (1,75 mètre) et B4 (2,05 m). A4 simule une blessure et il est remplacé par A10 (2,06 m), qui était alors assis sur son banc d'équipe.

Situation 2 :

B4 commet une faute sur A4 dans l'action de tirer. Etant donné que A4 est un faible tireur de lancer franc, il feint d'être blessé et il est remplacé par A10, le meilleur tireur de lancer franc de l'équipe A assis sur son banc d'équipe.

Dans ces deux situations, est-il possible à l'arbitre d'empêcher ce genre d'action déloyale?

Interprétation :

La seule action possible pour l'arbitre est de s'assurer lui-même par tous les moyens, que la blessure de A4 est authentique.

Art. 26 Remise en jeu

Situation :

A 4 effectue une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon, ses mains sont au-dessus de la ligne. B4 qui est sur le terrain de jeu saisit le ballon des mains de A4 sans causer de contact physique.

Interprétation :

Ceci est une violation par B4. Après un avertissement, une faute technique doit être sifflée pour "retard de jeu" empêchant le jeu de reprendre rapidement.

Art. 27 Temps-mort**Situation 1 :**

Un joueur-entraîneur en train de jouer sur le terrain de jeu demande un temps-mort directement à un arbitre. Un temps-mort doit-il être accordé à la prochaine occasion?

Interprétation :

Non, la demande doit être faite au marqueur.

Situation 2 :

Un joueur-entraîneur étant en train de jouer sur le terrain de jeu, l'aide entraîneur peut-il rester debout pendant le jeu?

Interprétation :

Oui.

Art. 27 Temps-mort / Art. 28 Remplacements**Situation 1 :**

Lors de l'entre deux au commencement de la rencontre, mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A5 commet une violation et le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, l'entraîneur B demande un remplacement ou un temps mort.

Interprétation :

Le remplacement ou le temps mort ne peuvent être accordés à cet instant car le temps de jeu n'a pas encore démarré.

Situation 2 :

Simultanément avec le signal de fin de période ou de prolongation, une faute est sifflée et A4 bénéficie de deux (2) lancers francs. A cet instant, l'entraîneur A ou B demande un remplacement ou un temps mort.

Interprétation :

Le remplacement ou le temps mort ne peuvent être accordés à cet instant car le temps de jeu est terminé.

Situation 3 :

Si un remplacement est effectué pendant un temps mort, quand le remplaçant devient-il joueur et quand le joueur devient-il remplaçant ?

Interprétation :

Dès que le remplaçant signale le remplacement au marqueur.

Art. 39 Vingt quatre secondes**Situation :**

L'équipe A contrôle le ballon depuis 20 secondes lorsqu' une faute technique est sifflée à l'encontre de A5 suivie d'une autre faute technique contre B5.

Interprétation :

Ceci est une situation spéciale. Les sanctions des fautes sont annulées. Le ballon est attribué à l'équipe A avec **seulement 4 secondes** restant sur l'appareil des 24 secondes.

Correction :

Veuillez corriger s'il vous plaît, l'interprétation faite en septembre 2000 de l'exemple 6 du tableau de l'Art. 39 de l'interprétation du règlement de jeu 2000, comme suit:

6.	Tir, signal, Intervention illégale sur le tir au panier (goal tending) par un joueur A:	Violation pour intervention illégale sur tir au panier, panier refusé, ballon à l'équipe B de l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée, indépendant du fait que le ballon soit entré, nouvelle période de 24 secondes.
----	---	---

Art. 41 Intervention illégale sur tir au panier(Goal tending) et intervention sur le ballon

Situation :

Après le dernier ou unique lancer franc de A4 le ballon touche l'anneau, rebondit en l'air et a encore la possibilité de pénétrer dans le panier. B4 passe la main à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation :

Un (1) point est accordé à l'équipe A car le lancer franc n'est pas encore terminé.

Remarque :

A la suite du dernier ou unique lancer franc, après que le ballon a touché l'anneau et qu'il est légalement touché par un joueur attaquant ou défenseur avant qu'il pénètre dans le panier, le lancer franc change de statut et devient un panier à deux points.

Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe B derrière la ligne de fond comme après un panier normal.

Art. 44 Faute personnelle

Situation :

A4 saute depuis la zone de panier à trois points et tire au panier. Le ballon est touché dans sa phase ascendante par B4 qui saute depuis la zone de panier à deux points et commet ensuite une faute sur A4 avant que les pieds de ce dernier soient retournés au sol.

- a) Le tir est réussi.
- b) Le tir est manqué.

Interprétation :

- a) Le panier compte deux points en vertu du statut du ballon et A4 bénéficie d'un (1) lancer franc.
- b) A4 bénéficie de trois (3) lancers francs en vertu du statut du joueur.

Art. 45 Double faute

Situation :

A4 doit tirer deux (2) lancers francs. Après le premier lancer franc, une double faute ou une faute technique est sifflée contre A5 et B5.

Interprétation :

Ceci est une situation spéciale. La sanction des fautes est annulée. A4 tire son second lancer franc et le jeu reprend comme après tout dernier ou unique lancer franc.

Art. 49 Faute technique de joueur

Situation :

A4 tire au panier du terrain alors que B4 essaie de le déconcerter en criant ou en frappant violemment le sol avec ses pieds.

- a) Le tir est réussi.
- b) Le tir est manqué.

Interprétation :

- a) Le panier est accordé et B4 reçoit un avertissement .
- b) Une faute technique est infligée à B4.

Art. 51 Faute technique pendant un intervalle de jeu

Situation 1 :

Pendant un intervalle de jeu, une faute technique est infligée au joueur-entraîneur A4 pour :

- a) S'accrocher à l'anneau à maintes reprises durant l'échauffement.
- b) Comportement personnel antisportif.

Interprétation :

- a) La faute est inscrite au compte de A4 en tant que membre d'équipe et doit compter parmi l'une des fautes d'équipe pour la période suivante.
- b) La faute est inscrite à l'encontre de A4 en tant que joueur-entraîneur et ne doit pas compter parmi l'une des fautes d'équipe pour la période suivante.

Dans les deux cas, les deux (2) lancers francs doivent être exécutés et la rencontre, la période ou la prolongation doit commencer par un entre deux dans le cercle central.

Situation 2 :

Pendant les deux (2) premières périodes cinq (5) fautes sont sifflées contre A4 et il quitte le terrain de jeu. Pendant l'intervalle de la mi-temps, alors qu'il se dirige vers le vestiaire de son équipe, il insulte les arbitres et il est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

Après avoir commis cinq (5) fautes A4 devient accompagnateur. Par conséquent, cette faute sera inscrite au compte de son entraîneur en tant que "B" et ne comptera pas comme l'une des fautes d'équipe.

Art. 52 Bagarre

Situation 1 :

L'équipe A est en possession du ballon lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient les personnes suivantes pour avoir quitté les limites de la zone de banc d'équipe :

- a) De l'équipe A : le remplaçant A10
De l'équipe B : le remplaçant B10 et l'entraîneur B.
- b) De l'équipe A : le remplaçant A10
De l'équipe B : le remplaçant B10

Interprétation :

Dans les deux cas le jeu doit reprendre par un entre deux (voir Art. 52.3.2).

Art. 56 Situations spéciales

Situation 1 :

B4 commet une faute sur A4 dans l'action de tirer et par conséquent A4 bénéficie de deux (2) lancers francs. A5 commet ensuite une faute personnelle sur B5. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe A dans cette période. La faute de A5 se produit lorsque :

- a) L'arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire tirer le premier lancer franc.
- b) Le ballon est à la disposition de A4 pour le premier lancer franc.
- c) Le ballon touche le sol après le premier lancer franc.
- d) Le ballon est à la disposition A4 pour le second lancer franc.

Interprétation :

- a) Etant donné que le ballon n'est pas encore vivant les deux (2) lancers francs de A4 et B5 s'annulent réciproquement. Le jeu reprend par une remise en jeu par l'équipe A qui avait le contrôle du ballon lorsque la faute sur A4 a été commise.
- b) A4 détient un ballon vivant. Par conséquent la faute de A5 est une faute de l'équipe qui contrôle le ballon. A4 termine ses lancers francs et le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe B.
- c) Etant donné qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon, A4 termine son second lancer franc suivi par deux (2) lancers francs par B5.
- d) A4 détient un ballon vivant. Par conséquent la faute de A5 est une faute de l'équipe qui contrôle le ballon. A4 termine son second lancer franc et le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe B.

Situation 2 :

B4 commet une faute sur A4 dans l'action de tirer après que le ballon a quitté la main. A4 bénéficie par conséquent de deux (2) lancers francs. Lorsque l'arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire tirer le premier lancer franc, A5 commet une faute personnelle sur B5. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe A dans cette période.

Interprétation :

Etant donné que le ballon n'est pas encore vivant, les deux (2) lancers francs de A4 et B5 s'annulent réciproquement. Le jeu reprend par un entre deux puisque aucune équipe n'avait le contrôle du ballon lorsque la faute sur A4 a été commise.

Situation 3 :

Une faute technique est sifflée à l'encontre de l'entraîneur A et par conséquent deux (2) lancers francs suivis de la possession du ballon sont accordés à l'équipe B. B5 commet alors une faute personnelle sur A5. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B dans cette période. La faute de B5 se produit lorsque :

- a) L'arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire tirer le premier lancer franc.
- b) Le ballon est à la disposition du tireur de l'équipe B pour le premier lancer franc
- c) Le ballon touche le sol après le premier lancer franc.
- d) Le ballon est à la disposition du tireur de l'équipe B pour le second lancer franc.
- e) Le second lancer franc a pris fin mais avant que le ballon soit vivant pour la remise en jeu.
- f) Le ballon est vivant pour la remise en jeu mais avant que le ballon quitte la/les main(s) du joueur effectuant la remise en jeu.

Interprétation :

Dans tous les cas, après les deux (2) lancers francs de l'équipe B le ballon est attribué à l'équipe A pour une remise en jeu. L'équipe B avait soit le contrôle du ballon ou soit y avait droit.

Situation 4 :

B4 commet une faute sur A4 dans l'action de tirer et par conséquent A4 bénéficie de deux (2) lancers francs. Une double faute est ensuite sifflée entre A5 et B5 lorsque :

- a) L'arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire tirer le premier lancer franc.
- b) Le ballon est à la disposition de A4 pour le premier lancer franc.
- c) Le ballon touche le sol après le premier lancer franc.
- d) Le ballon est à la disposition A4 pour le second lancer franc.

Interprétation :

Dans tous les cas, après l'exécution des deux (2) lancers francs par A4, le jeu reprend comme après un lancer franc normal.

Situation 5 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la 5^{ème} faute de l'équipe B dans cette période. L'équipe A reçoit la possession du ballon par erreur pour une remise en jeu au lieu de deux (2) lancers francs. Après la remise en jeu, A5 reçoit le ballon, dribble et perd la possession du ballon au profit de B5 sur lequel il commet ensuite une faute, qui est la cinquième faute de l'équipe A.

Interprétation :

L'erreur demeure encore rectifiable, par conséquent le jeu reprend avec deux (2) lancers francs par A4 suivis de deux (2) lancers francs par B5. Ceci n'est pas une situation spéciale parce que aucune faute ne survient pendant la même période de chronomètre arrêté.

Art. 58 Erreurs rectifiables**Situation :**

Si une erreur rectifiable se produit pendant les dernières secondes de jeu, le marqueur doit-il avertir immédiatement les arbitres et ne pas attendre le premier ballon mort?

Interprétation :

Oui, mais seulement si la correction de l'erreur peut avoir une incidence sur le résultat final de la rencontre. Le marqueur doit appliquer le principe de l'avantage/désavantage.