

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

F I B A

**REGLEMENT OFFICIEL
DE BASKETBALL**

Pour Hommes et Femmes



adopté par le **BUREAU CENTRAL**
Munich/Allemagne, le 5 mai 2000



**TABLE DES MATIERES**

REGLE UN – LE JEU	7
Art. 1 Définitions.....	7
REGLE DEUX - DIMENSIONS ET EQUIPEMENT	7
Art. 2 Terrain de jeu – lignes et dimensions	7
Art. 3 Equipement.....	12
REGLE TROIS – LES ARBITRES, LES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE ET LE COMMISSAIRE: FONCTIONS.....	21
Art. 4 Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire	21
Art. 5 L'arbitre: devoirs et pouvoirs	21
Art. 6 Les arbitres: moment et lieu des décisions	22
Art. 7 Arbitres: devoirs lorsqu'une infraction a été commise.....	23
Art. 8 Arbitres: blessure.....	23
Art. 9 Marqueur et aide marqueur: fonctions.....	23
Art. 10 Chronométrateur: fonctions.....	24
Art. 11 L'opérateur des 24 secondes: fonctions.....	25
REGLE QUATRE – EQUIPES	27
Art. 12 Equipes	27
Art. 13 Joueurs et remplaçants	27
Art. 14 Joueurs: blessure.....	29
Art. 15 Capitaine: fonctions et pouvoirs	30
Art. 16 Entraîneurs: fonctions et pouvoirs.....	30
REGLE CINQ – REGLEMENT DE JEU	32
Art. 17 Temps de jeu, résultat nul et prolongations.....	32
Art. 18 Commencement de la rencontre	32
Art. 19 Statut du ballon	32
Art. 20 Position d'un joueur et d'un arbitre	33
Art. 21 Entre-deux	33
Art. 22 Comment jouer le ballon	34
Art. 23 Contrôle du ballon.....	35
Art. 24 Joueur tirant au panier	35
Art. 25 Panier - réussi et sa valeur	36
Art. 26 Remise en jeu de l'extérieur du terrain	36
Art. 27 Temps-mort d'équipe	38
Art. 28 Remplacements	39
Art. 29 Fin de période ou de rencontre	42
Art. 30 Rencontre perdue par forfait.....	42
Art. 31 Rencontre perdue par défaut.....	42
REGLE SIX - VIOLATIONS	43
Art. 32 Violations	43
Art. 33 Joueur hors des limites du terrain – ballon hors des limites du terrain.....	43



Art. 34 Dribble44
Art. 35 Le marcher44
Art. 36 Trois secondes46
Art. 37 Joueur étroitement marqué46
Art. 38 Huit secondes46
Art. 39 Vingt-quatre secondes.....47
Art. 40 Ballon retournant en zone arrière47
Art. 41 Intervention sur le panier et intervention sur le ballon48

REGLE SEPT - FAUTES..... 50

Art. 42 Fautes50
Art. 43 Contact50
Art. 44 Faute personnelle50
Art. 45 Double faute.....56
Art. 46 Faute antisportive57
Art. 47 Faute disqualifiante57
Art. 48 Règles de conduite.....58
Art. 49 Faute technique d'un joueur59
Art. 50 Fautes techniques d'entraîneurs, d'entraîneurs adjoints, de
remplaçants ou d'accompagnateurs.....60
Art. 51 Faute technique pendant un intervalle de jeu.....61
Art. 52 Bagarre62

REGLE HUIT – DISPOSITIONS GENERALES 63

Art. 53 Principe de base.....63
Art. 54 Cinq fautes de joueur63
Art. 55 Fautes d'équipe – Sanctions.....63
Art. 56 Situations spéciales63
Art. 57 Lancers francs64
Art. 58 Erreurs rectifiables67

A - SIGNAUX DES ARBITRES 70

B - FEUILLE DE MARQUE 76

C - RECLAMATION - PROCEDURE 83

D - CLASSEMENT DES EQUIPES..... 84

E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV) 87

INDEX DU REGLEMENT..... 89

**TABLEAU DES FIGURES**

Figure 1	Terrain réglementaire.....	8
Figure 2	Couloir de lancer franc	10
Figure 3	Zone de panier à deux points/trois points	10
Figure 4	Table de marque et sièges des remplaçants.....	11
Figure 5	Marquage réglementaire des panneaux	12
Figure 6	Support réglementaire du panneau	13
Figure 7	Capitonnage du panneau.....	13
Figure 8	Anneau réglementaire	15
Figure 9	Emplacement des appareils des 24 secondes	16
Figure 10	Terrain de jeu pour les grandes compétitions officielles de la FIBA.....	18
Figure 11	Tableau de marque pour les grandes compétitions officielles de la FIBA	19
Figure 12	Chronomètre de jeu et appareil des 24 secondes pour les grandes compétitions officielles de la FIBA	20
Figure 13	Principe du cylindre.....	52
Figure 14	Alignement des joueurs pendant les lancers francs.....	66
Figure 15	Signaux des arbitres.....	75
Figure 16	Feuille de marque	76
Figure 17	En-tête de la feuille de marque	77
Figure 18	Equipes sur la feuille de marque	78
Figure 19	Progression du score	81
Figure 20	Totalisation.....	82
Figure 21	Partie inférieure de la feuille de marque	82





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 dans un souci de simplicité.

REGLE UN – LE JEU

Art. 1 Définitions

1.1. Le jeu de basketball

Une rencontre de basketball se dispute entre deux (2) équipes de cinq (5) joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon ou de marquer.

1.2. Le panier: son propre panier et celui de l'adversaire

Une équipe attaque le panier de l'adversaire et défend son propre panier.

1.3. Circulation du ballon

Le ballon peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction dans les limites fixées par les articles des règles s'y rapportant.

1.4. Vainqueur de la rencontre

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période ou, si nécessaire à la fin de toute prolongation.

REGLE DEUX - DIMENSIONS ET EQUIPEMENT

Art. 2 Terrain de jeu – lignes et dimensions

2.1. Terrain de jeu

Le terrain de jeu est une surface rectangulaire, plane et dure, libre de tout obstacle (Figure 1).

Pour les grandes compétitions officielles de la FIBA, ainsi que pour tous les terrains nouvellement construits, les dimensions doivent être de 28 m de long sur 15 m de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain.

Pour toutes les autres compétitions, l'instance appropriée de la FIBA, telle que la commission de zone ou la fédération nationale, a le pouvoir d'approuver les terrains de jeu existants ayant les dimensions minimales de 26 m de long et 14 m de large.

2.2. Plafond

Le plafond ou l'obstacle le plus bas, doit être à une hauteur minimum de 7 m.



2.3. Eclairage

La surface de jeu doit être uniformément et suffisamment éclairée. Les lampes doivent être placées de façon à ne pas gêner la vision des joueurs et des arbitres.

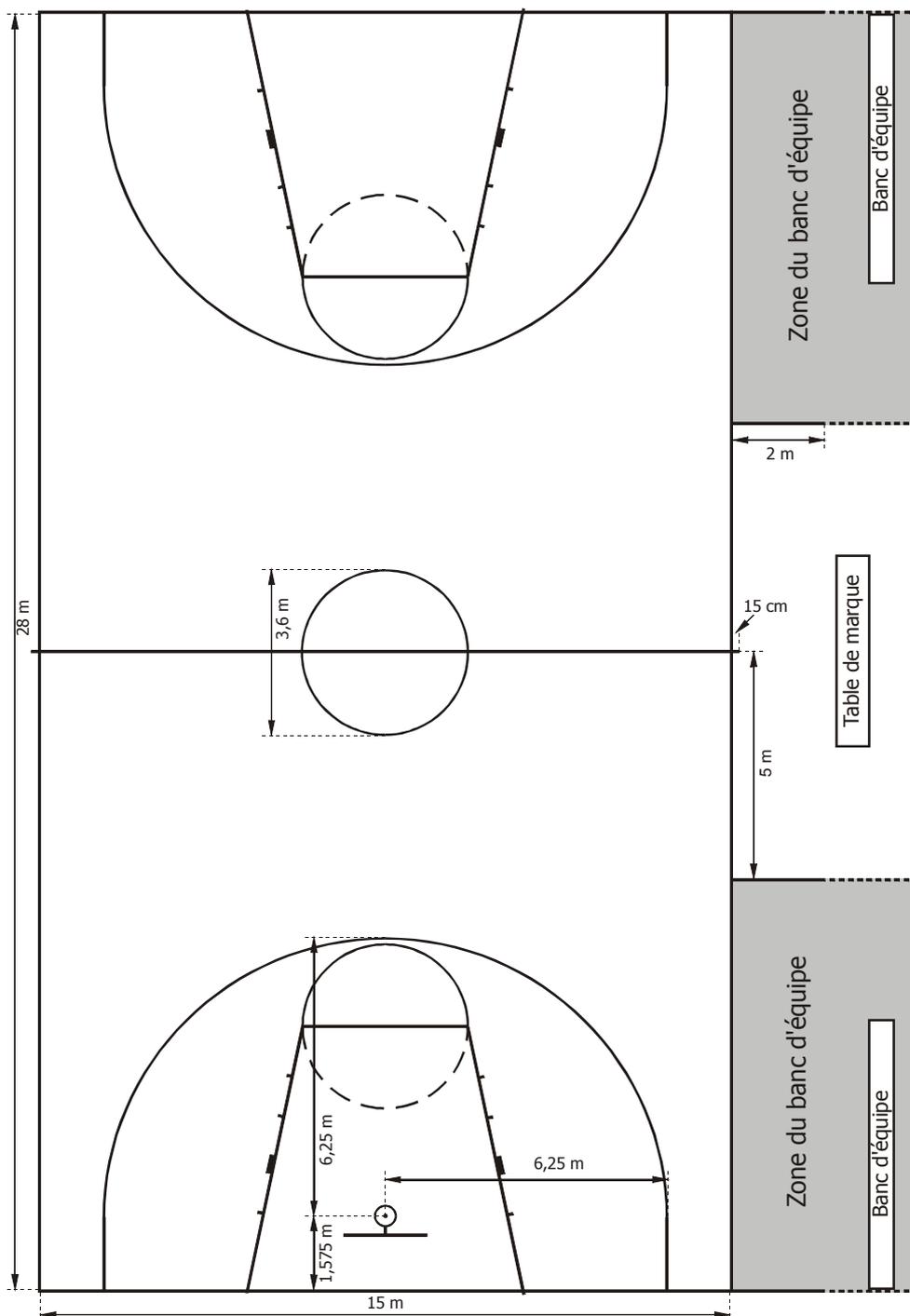


Figure 1 Terrain réglementaire



2.4. Lignes

Toutes les lignes doivent être tracées de la même couleur (de préférence blanche), avoir une largeur de 5 cm et être parfaitement visibles.

2.4.1. Lignes de fond et lignes de touche

Le terrain de jeu doit être délimité à la fois par les lignes de fond (dans le sens de la largeur du terrain) et par les lignes de touche (dans le sens de la longueur du terrain). Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

Le terrain de jeu doit être distant de deux (2) mètres au moins de tout obstacle, y compris des personnes assises sur le banc d'équipe.

2.4.2. Ligne médiane

La ligne médiane est la ligne tracée parallèlement aux lignes de fond depuis le point central des lignes de touche. Elle est prolongée de 15 cm au-delà de chaque ligne de touche.

2.4.3. Lignes de lancer franc, zones restrictives et couloirs de lancer franc

Une ligne de lancer franc est tracée parallèlement à chaque ligne de fond. Son bord extérieur est à 5,80 m du bord intérieur de la ligne de fond. Elle a 3,60 m de long et son milieu est situé sur la ligne imaginaire joignant le milieu des deux lignes de fond.

Les zones restrictives sont les espaces délimités sur le terrain par les lignes de fond, les lignes de lancer franc et les lignes joignant les extrémités des lignes de lancer franc aux points de la ligne de fond situés à 3 m de chaque côté du milieu de celles-ci, mesures prises du bord externe de ces lignes. Ces lignes, à l'exclusion des lignes de fond, font partie de la zone restrictive. L'intérieur des zones restrictives peut être peint, mais la couleur doit être la même que celle du cercle central.

Les couloirs de lancer franc comprennent les zones restrictives prolongées à l'intérieur du terrain par un demi-cercle de 1,80 m de rayon dont le centre est situé au milieu de la ligne des lancers francs. Un demi-cercle identique est tracé en pointillé à l'intérieur de chaque zone restrictive.

Des espaces, le long des couloirs de lancer franc, utilisés par les joueurs à l'occasion d'un lancer franc, sont marqués comme dans la Figure 2.

2.4.4. Cercle central

Le cercle central doit être tracé au centre du terrain. Son rayon est de 1,80 m mesuré du bord extérieur de la circonférence. Si la surface du cercle central est peinte, la couleur devra être la même que celle des zones restrictives.

2.4.5. Zone de panier à trois points (Figure 1 et Figure 3)

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



- deux lignes parallèles tracées depuis la ligne de fond à 6,25 m, 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,
- un demi-cercle de 6,25 m de rayon extérieur (à partir du même point, comme défini ci-dessus) rejoignant les lignes parallèles.

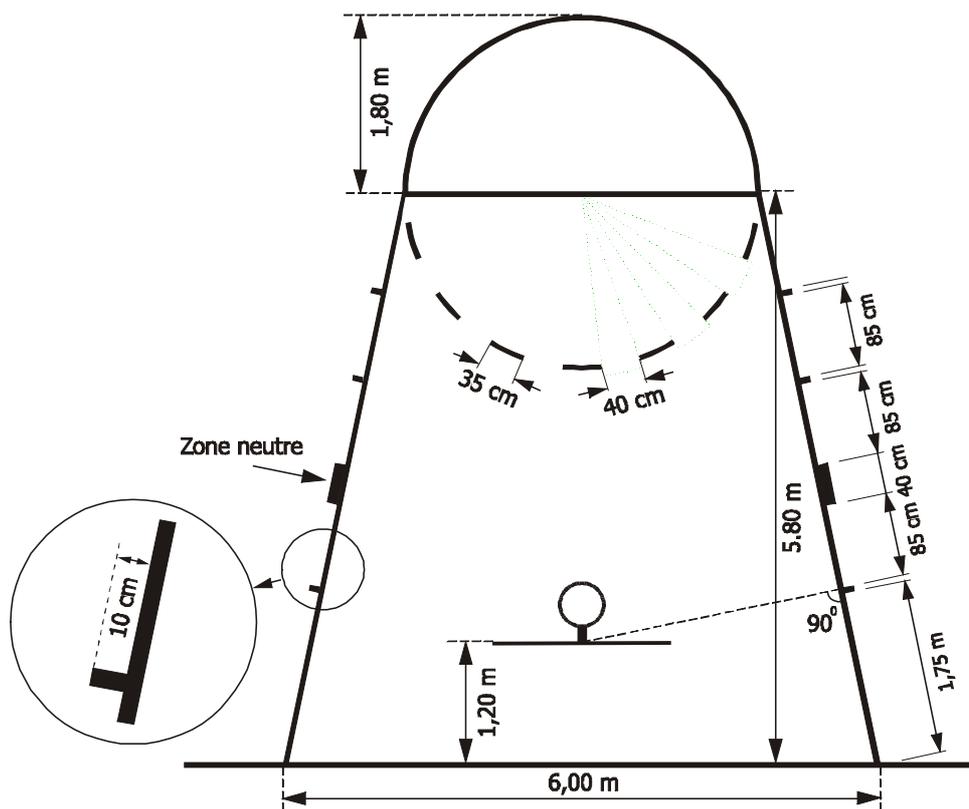


Figure 2 Coulloir de lancer franc

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

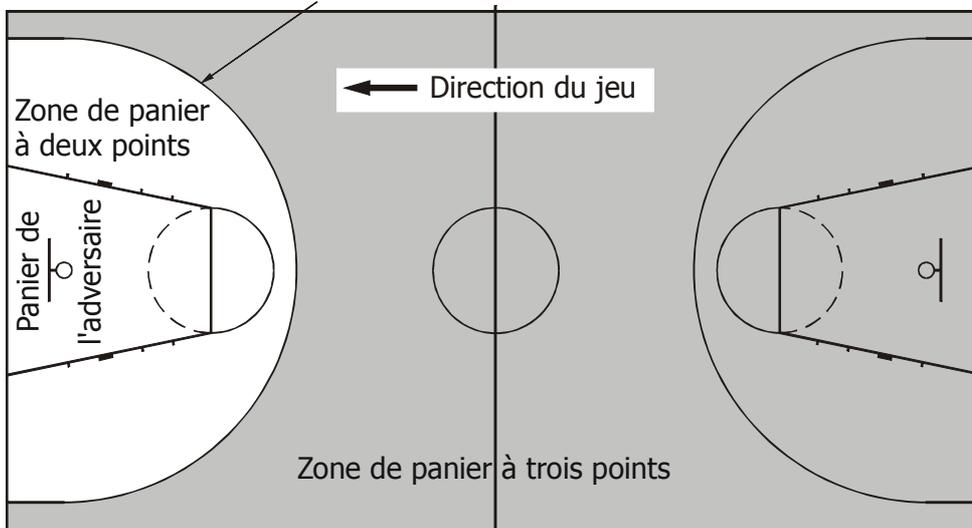


Figure 3 Zone de panier à deux points/trois points

2.4.6. Zones des bancs d'équipe (Figure 1)

Les zones des bancs d'équipe doivent être marquées comme suit à l'extérieur du terrain, du même côté que la table de marque et des bancs des équipes.

Chaque zone sera délimitée par une ligne de 2 m de long au moins, tracée dans le prolongement de la ligne de fond et par une autre ligne de 2 m de long au moins, tracée à 5 m de la ligne médiane et perpendiculaire à la ligne de touche.

2.5. Position de la table de marque et des sièges des remplaçants (Figure 4)

Les aménagements suivants pour les bancs des équipes ainsi que pour les sièges des remplaçants sont obligatoires pour les grandes compétitions officielles de la FIBA et également recommandés pour toutes les autres compétitions.

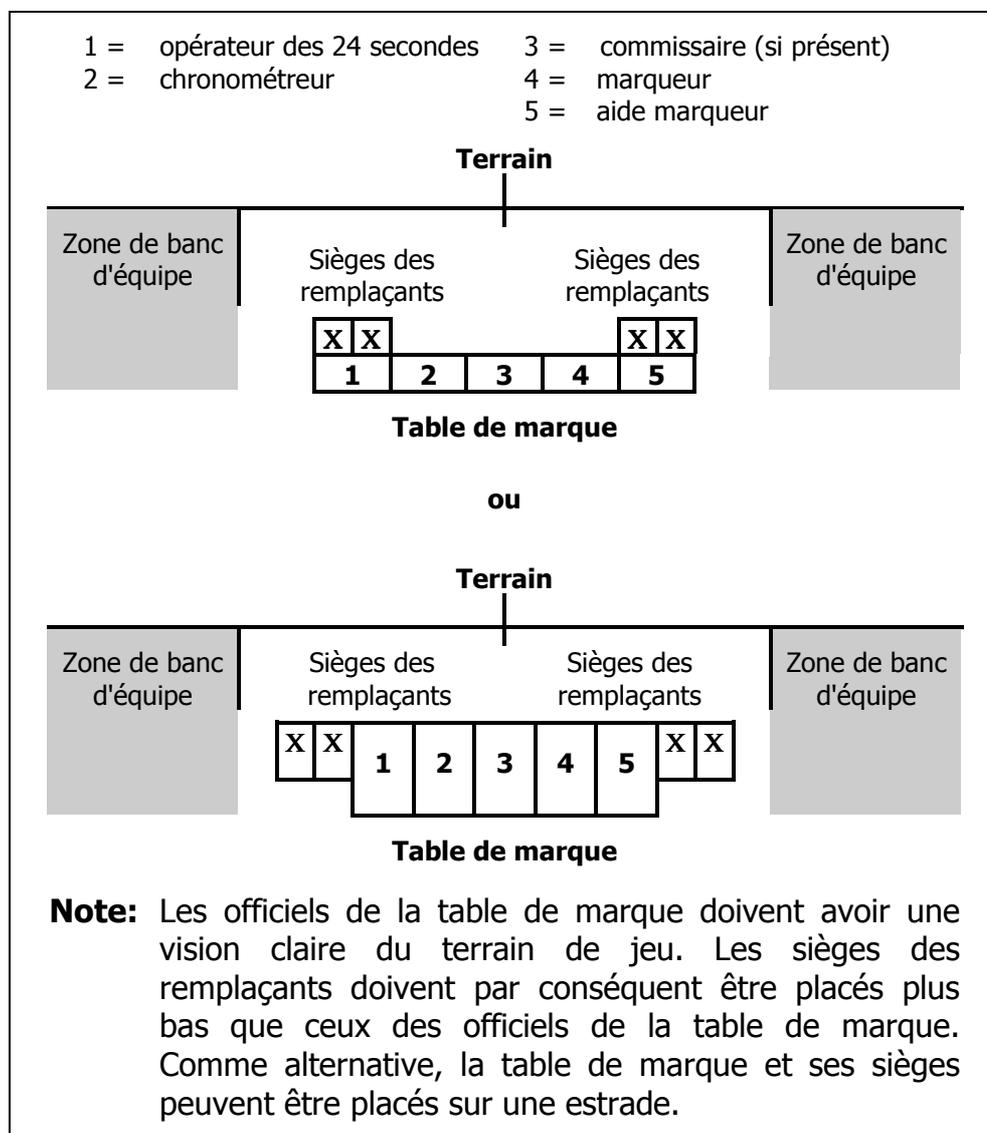


Figure 4 Table de marque et sièges des remplaçants



Art. 3 Equipement

Pour une description plus détaillée de l'équipement de basketball se reporter à l'Annexe "Equipement de Basketball".

3.1. Panneaux et supports de panneaux (Figure 5)

- 3.1.1. Les panneaux sont fabriqués en matériau transparent approprié (de préférence en verre sécurit trempé) et d'une seule pièce.
S'ils sont fabriqués dans un autre matériau non transparent, ils doivent être peints en blanc.
- 3.1.2. Les dimensions des panneaux doivent être de 1,80 m pour le côté horizontal et 1,05 m pour le côté vertical.
- 3.1.3. **Toutes** les lignes sur les panneaux doivent être tracées comme suit:
- en blanc si les panneaux sont transparents,
 - en noir dans tous les autres cas,
 - avoir 5 cm de largeur.
- 3.1.4. La face avant des panneaux doit être plane et marquée comme suit: (Figure 5):

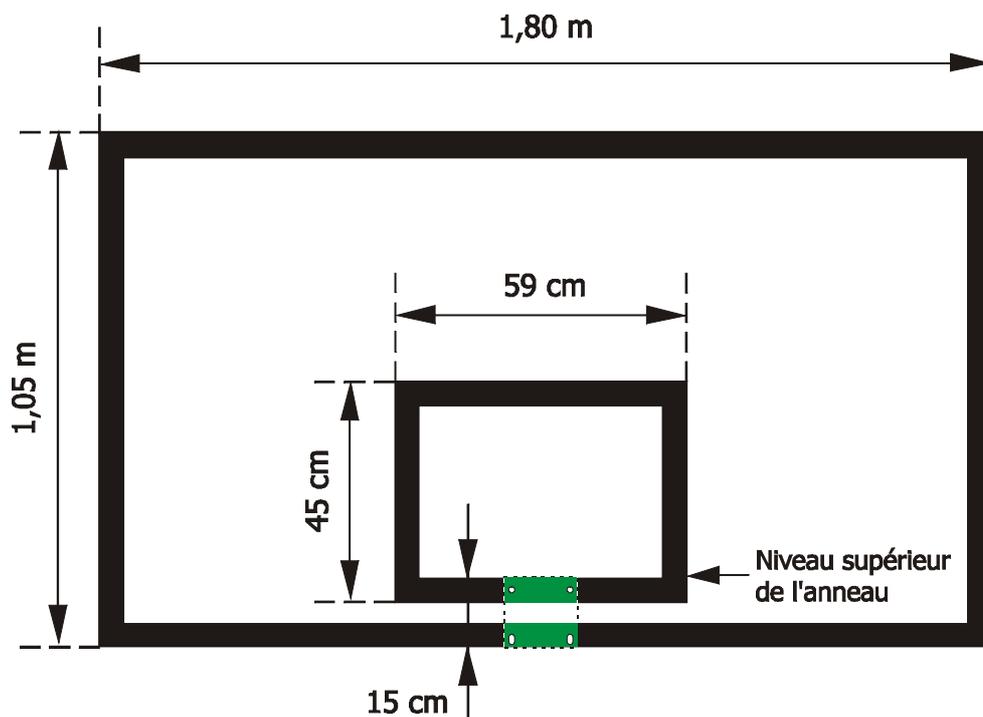


Figure 5 Marquage réglementaire des panneaux

- 3.1.5. Les panneaux doivent être montés de façon rigide comme suit (Figure 6):
- a chaque extrémité du terrain de jeu, perpendiculairement au sol et parallèlement aux lignes de fond,
 - leur centre, situé à l'intérieur du terrain, à l'aplomb de la face avant, doit être à 1,20 m du bord intérieur du milieu de chaque ligne de fond, sur une ligne imaginaire tracée perpendiculairement à cette ligne de fond.

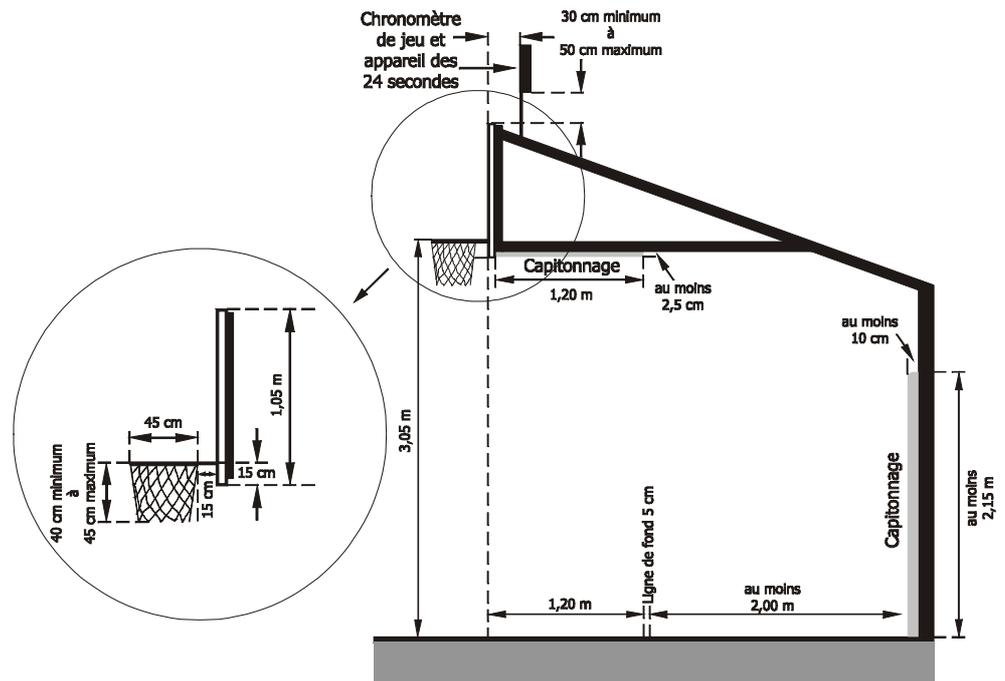


Figure 6 Support réglementaire du panneau

3.1.6. Le capitonnage des panneaux doit être comme suit (Figure 7):

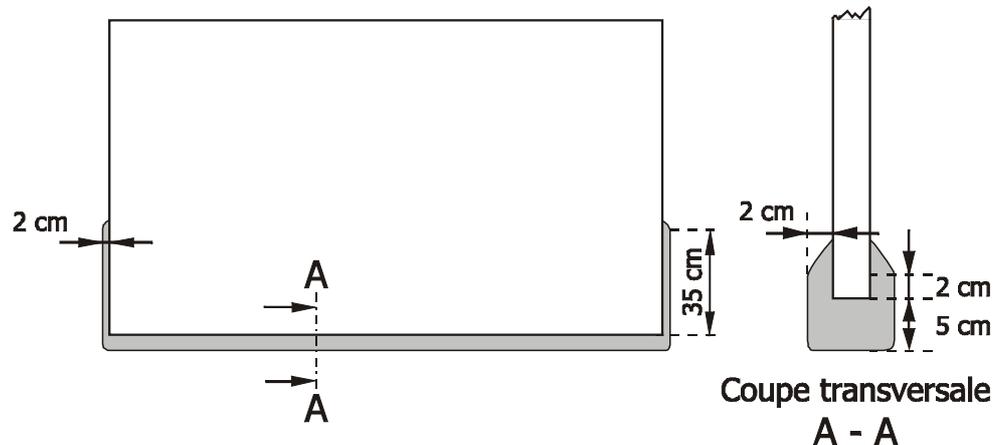


Figure 7 Capitonnage du panneau

3.1.7. Les supports des panneaux doivent présenter les caractéristiques suivantes (Figure 7):

- La face avant de la structure supportant les panneaux (y compris le capitonnage) doit être à une distance d'au moins 2 m du bord extérieur des lignes de fond. Elle doit être de couleur vive, contrastant avec l'arrière-plan, de façon à être clairement visible des joueurs.
- Ils doivent être ancrés au sol de sorte à éviter tout déplacement.
- Tout support de panneau se trouvant derrière le panneau doit être capitonné sur sa face inférieure jusqu'à une distance de 1,20 m de la face du panneau.



L'épaisseur minimum du capitonnage doit être de 5 cm et il doit avoir la même densité que le capitonnage des panneaux.

- Toutes les structures supportant le panneau doivent avoir leur base complètement capitonnée depuis le sol jusqu'à une hauteur minimum de 2,15 m sur le côté faisant face au terrain. Le capitonnage doit avoir une épaisseur minimum de 10 cm.

3.1.8. Le capitonnage doit être conçu de façon à ce que les membres des joueurs ne puissent s'y prendre.

3.2. Paniers

Les paniers se composent d'un anneau et d'un filet

3.2.1. **Les anneaux** doivent être fabriqués comme suit:

- ils doivent être en fer rond, plein, avoir 45 cm minimum de diamètre intérieur et être peints de couleur orange,
- la section du métal des anneaux doit avoir un diamètre minimum de 1,6 cm et un diamètre maximum de 2 cm avec un dispositif sous la partie inférieure pour y accrocher le filet de telle façon que les doigts ne puissent y être pris,
- les filets seront accrochés aux anneaux en 12 points équidistants. Le système d'attache du filet doit être conçu de manière à ce qu'il n'y ait aucune arête vive ni interstice assez large pour y laisser passer un doigt.
- Les anneaux doivent être fixés à la structure supportant le panneau de façon à ce **qu'aucune force exercée sur l'anneau ne soit transmise directement au panneau**. Par conséquent, il ne doit y avoir aucun contact direct entre l'anneau, l'armature et le panneau (verre ou autre matériau transparent). Cependant, les espaces devront être suffisamment petits pour empêcher d'y laisser passer un doigt.
- La partie supérieure de chaque anneau doit être placée horizontalement à 3,05 m au-dessus du sol, à égale distance des deux bords verticaux du panneau.
- La distance entre la face du panneau et le bord intérieur le plus proche de l'anneau doit être de 15 cm.

3.2.2. **Les anneaux munis d'un dispositif de déclenchement sous tension** peuvent être utilisés.

3.2.3. **Les filets** doivent être conçus comme suit:

- ils doivent être en ficelle blanche, suspendus aux anneaux et être conçus de façon à freiner momentanément le ballon lorsqu'il passe à travers le panier. Leur longueur ne doit pas être inférieure à 40 cm ni supérieure à 45 cm,
- les filets doivent avoir chacun 12 boucles par lesquelles ils seront accrochés à l'anneau.
- La partie supérieure du filet doit être suffisamment rigide pour:
 - ne pas se retourner à travers l'anneau, causant ainsi un enchevêtrement,
 - éviter que le ballon reste pris dans le filet ou en ressorte.

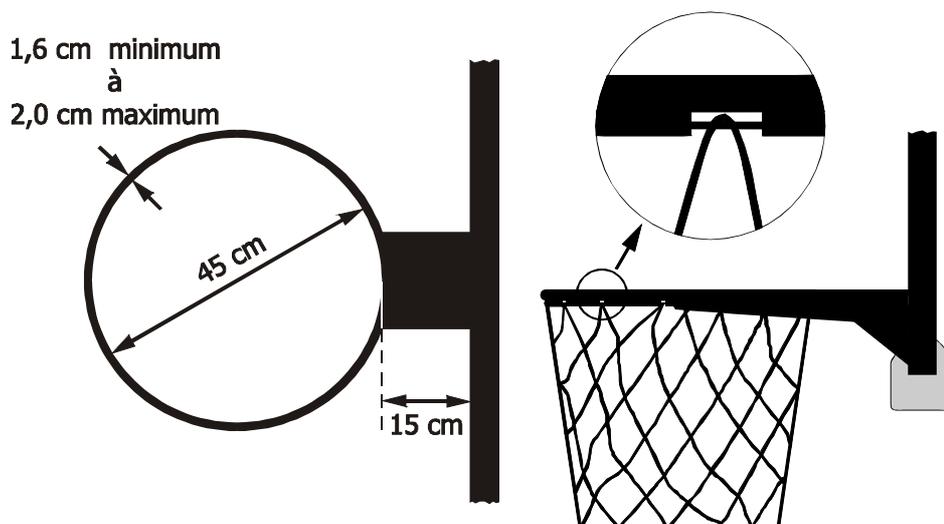


Figure 8 Anneau réglementaire

3.3. Ballons

- 3.3.1. Le ballon doit être sphérique et d'une seule couleur de nuance orangée homologuée avec huit (8) panneaux de forme traditionnelle et coutures noires.
- 3.3.2. L'enveloppe extérieure doit être en cuir, en cuir synthétique, en composite ou en matière synthétique.
- 3.3.3. Le ballon doit être gonflé à une pression telle que, si on le fait tomber d'une hauteur d'environ 1,80 m sur l'aire de jeu, hauteur mesurée de sa partie inférieure, il rebondisse à une hauteur comprise entre 1,20 m et 1,40 m, hauteur mesurée du sol jusqu'à sa partie supérieure.
- 3.3.4. La largeur des coutures du ballon ne doit pas dépasser 0,635 cm.
- 3.3.5. Sa circonférence ne doit pas être inférieure à 74,9 cm ni supérieure à 78 cm (modèle 7). Il ne doit pas peser moins de 567 g ni plus de 650 g.
- 3.3.6. L'équipe recevante devra fournir au moins deux (2) ballons usagés, conformes aux spécifications ci-dessus mentionnées. L'arbitre est le seul juge de la conformité des ballons. Si aucun des ballons présentés n'est conforme comme ballon de jeu, l'arbitre peut choisir soit un ballon présenté par l'équipe visiteuse, soit l'un des ballons utilisé par l'une des équipes pour l'échauffement.

3.4. L'équipement technique

L'équipement technique suivant doit être fourni par l'équipe recevante et mis à la disposition des arbitres et des officiels de la table de marque.

3.4.1. Chronomètre de jeu et chronographe

- 3.4.1.1. Le chronomètre de jeu sert à mesurer les périodes de jeu et les intervalles. Il doit être placé de manière à être clairement visible par toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.



3.4.1.2. Un appareil approprié visible (autre que le chronomètre de jeu) ou un chronographe sera utilisé pour mesurer les temps-morts.

3.4.1.3. Si le chronomètre principal est placé au-dessus du centre du terrain de jeu, il doit y avoir deux chronomètres additionnels synchronisés, un à chaque extrémité du terrain de jeu, placés suffisamment haut pour être vus par toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs. Chaque chronomètre supplémentaire devra indiquer le temps de jeu restant.

3.4.2. Appareil des 24 secondes

3.4.2.1. L'appareil des 24 secondes doit comporter un module de contrôle pour commander l'appareil et des éléments ayant les spécifications suivantes:

- être de type numérique avec compte à rebours, indiquant le temps en secondes,
- aucun affichage ne doit apparaître sur l'écran lorsqu'aucune équipe ne contrôle le ballon,
- il doit pouvoir être arrêté et reprendre le compte à rebours lorsqu'il est remis en marche.

3.4.2.2. Les appareils des 24 secondes doivent être placés comme suit:

- soit deux (2) appareils placés soit au-dessus et en retrait de chaque panneau à une distance comprise entre 30 cm et 50 cm (Figure 6 et Figure 9 - A),
- soit quatre (4) éléments qui doivent être posés au sol aux quatre (4) coins à 2 m derrière chaque ligne de fond (Figure 9 - B),
- ou deux (2) éléments qui doivent être posés au sol en diagonale dans des coins opposés. L'un d'eux doit être placé à gauche dans le coin le plus proche de la table de marque. Chaque élément sera placé à 2 m derrière chaque ligne de fond et à 2 m à l'intérieur du prolongement des lignes de touche. (Figure 9 - C).

3.4.2.3. Les éléments doivent être clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.

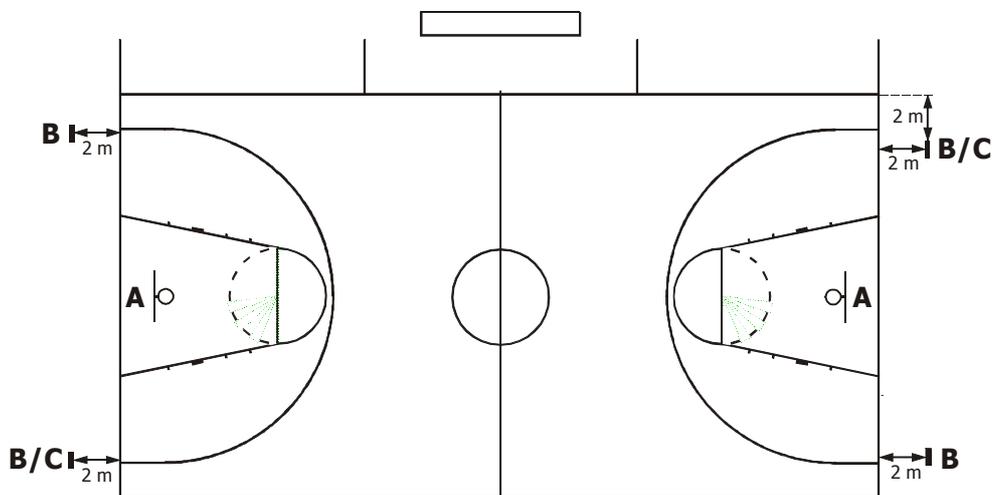


Figure 9 **Emplacement des appareils des 24 secondes**



3.4.3. Signaux sonores

Il doit y avoir au moins deux (2) signaux sonores distincts ayant des sons nettement différents et très **puissants**:

- un (1) pour le chronométreur et le marqueur. Pour le chronométreur, il doit sonner **automatiquement** pour indiquer la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation. Pour le marqueur et le chronométreur, il doit pouvoir être manœuvré **manuellement** lorsque nécessaire pour attirer l'attention des arbitres sur un temps-mort, un remplacement, etc., qui a été demandé, pour signaler que 50 secondes se sont écoulées depuis le début du temps-mort ou qu'il y a une situation d'erreur rectifiable,
- un (1) pour l'opérateur des 24 secondes qui doit sonner **automatiquement** pour indiquer la fin de la période des 24 secondes.

Les deux signaux doivent être suffisamment puissants pour être entendus dans les conditions les plus hostiles ou les plus bruyantes.

3.4.4. Tableau de marque

Il doit y avoir un tableau de marque clairement visible de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.

Le tableau de marque doit afficher au moins:

- le temps de jeu,
- le score,
- le numéro de la période en cours,
- le nombre de temps-morts d'équipe.

3.4.5. Feuille de marque

La feuille de marque officielle, telle qu'approuvée par la Commission Technique Mondiale de la FIBA sera utilisée lors de toutes les grandes compétitions officielles de la FIBA.

3.4.6. Plaquettes pour fautes de joueurs

Les plaquettes pour les fautes des joueurs doivent être mises à la disposition du marqueur. Elles seront blanches avec des chiffres d'au moins 20 cm de hauteur et 10 cm de largeur. Elles doivent être numérotées de 1 à 5 (de 1 à 4 en noir et le chiffre 5 en rouge).

3.4.7. Signaux de fautes d'équipe

Deux (2) signaux de fautes d'équipe doivent être mis à la disposition du marqueur.

Ils doivent être de couleur rouge et avoir au moins 20 cm de large et 35 cm de haut. Ils sont fabriqués de manière à ce que, lorsqu'ils sont positionnés sur la table de marque, ils soient clairement visibles de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs.

Des appareils électriques ou électroniques peuvent également être utilisés, à condition qu'ils soient de la même couleur et qu'ils aient les mêmes dimensions que ci-dessus.

3.4.8. Appareil pour indiquer les fautes d'équipe

Il doit y avoir un appareil approprié pour indiquer le nombre de fautes des équipes jusqu'à 5 pour indiquer qu'une équipe a atteint le



nombre de fautes impliquant réparation (Art. 55 - Fautes d'équipe - Sanctions).

3.5. Installations et équipement pour les grandes compétitions officielles de la FIBA

Les installations et l'équipement énumérés ci-dessous sont requis pour les grandes compétitions officielles de la FIBA suivantes: tournois olympiques, championnats du monde masculins et féminins, masculins et féminins des jeunes, masculins et féminins juniors, championnats continentaux masculins et féminins et masculins et féminins des jeunes.

Ces installations et équipements sont également recommandés pour toutes les autres compétitions.

3.5.1. Tous les **spectateurs** doivent être assis à une distance d'au moins 5 m du bord extérieur des lignes délimitant le terrain de jeu.

3.5.2. Le **terrain de jeu** doit:

- être en bois,
- être délimité par une ligne de 5 cm de large,
- être délimité par une **autre bande** d'au moins 2 m de large d'une couleur fortement contrastée (Figure 10). La couleur de cette bande doit être la même que celle du cercle central et des zones restrictives.

3.5.3. Il doit y avoir quatre (4) **balais serpillières**, deux pour chaque moitié de terrain.

3.5.4. Les **panneaux** doivent être en verre sécurit trempé.

3.5.5. Le **ballon** doit être en cuir. L'instance organisatrice doit fournir au moins 12 ballons de même marque et avec les mêmes caractéristiques pour l'entraînement et les périodes d'échauffement.

3.5.6. **L'éclairage** au-dessus de l'aire de jeu doit avoir une intensité minimum de 1 500 lux, mesure effectuée à 1,50 m au-dessus du terrain de jeu. L'éclairage doit être conforme aux normes prescrites par la télévision.

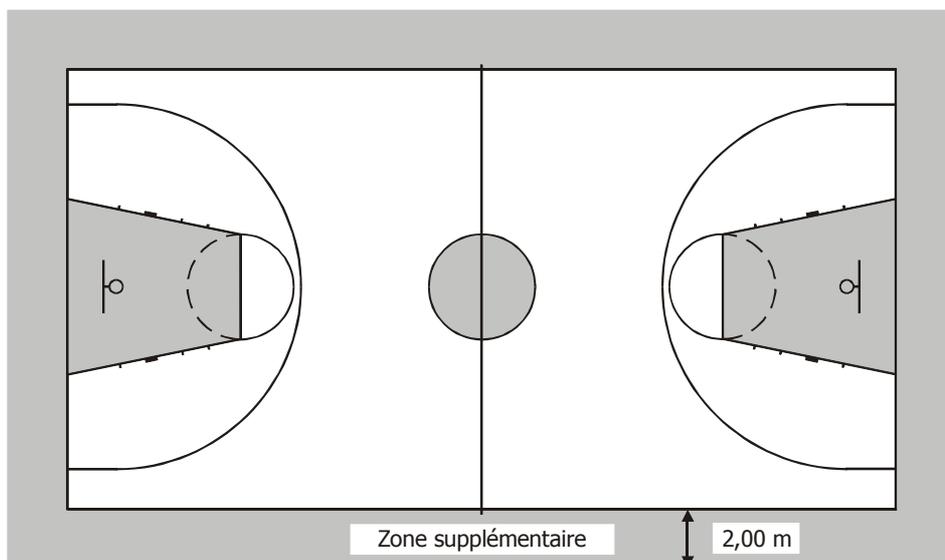
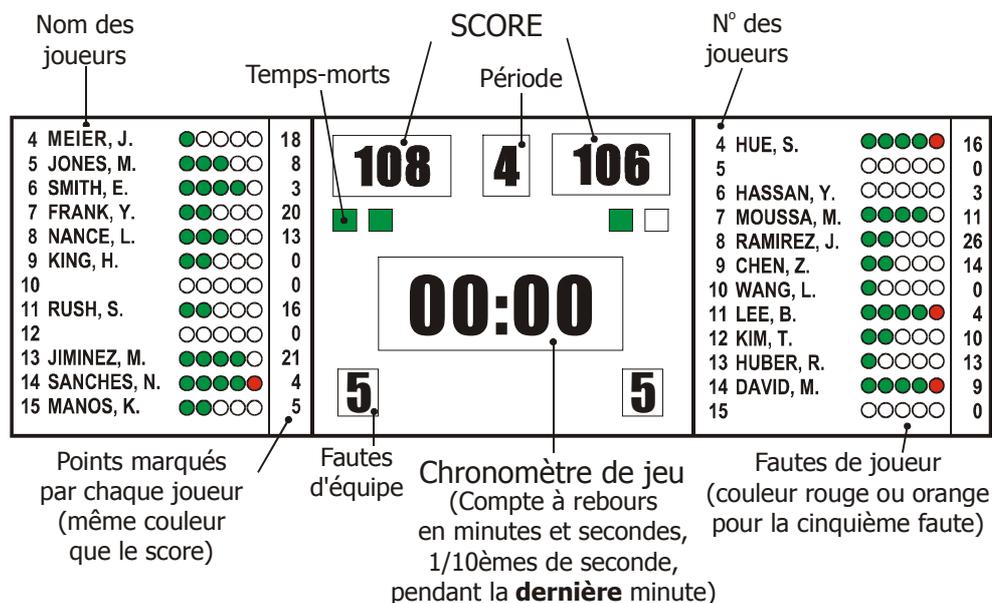


Figure 10 Terrain de jeu pour les grandes compétitions officielles de la FIBA



3.5.7. Le **terrain de jeu** doit être muni de l'équipement électronique suivant qui doit être clairement visible de la table de marque, du terrain de jeu, des bancs des équipes et de toute personne impliquée dans la rencontre, y compris les spectateurs:

3.5.7.1. **deux grands tableaux de marque** (Figure 11), un à chaque extrémité du terrain.

- Un tableau de marque (cube) placé au-dessus du centre du terrain n'exclut pas la nécessité d'avoir ces deux tableaux de marque.
- Une console de contrôle pour le chronomètre de jeu doit être mise à la disposition du chronométreur et une console de contrôle séparée à la disposition de l'aide marqueur.
- Les tableaux de marque doivent contenir des chronomètres à affichage numérique, clairement visibles, indiquant le compte à rebours avec un signal sonore automatique très puissant pour indiquer la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation.
- La hauteur minimale de l'affichage du temps de jeu et du score doit être de 30 cm.
- Tous les chronomètres doivent être synchronisés et indiquer le temps restant à jouer tout au long du jeu.
- Pendant les dernières soixante (60) secondes de chaque période ou prolongation, le temps de jeu restant à jouer devra être indiqué en secondes et en dixièmes de seconde.
- Un de ces chronomètres devra être désigné par l'arbitre comme étant le chronomètre de jeu.
- Les tableaux de marque (Figure 11) devront également indiquer:
 - le numéro de chaque joueur et, de préférence, également son nom,
 - les points marqués par chaque équipe et de préférence également les points marqués par chaque joueur,



- le nombre de fautes commises par chaque joueur de l'équipe (ceci n'élimine pas les plaquettes utilisées par le marqueur pour indiquer le nombre de fautes),
- le nombre de fautes d'équipe de 1 à 5 avec la possibilité de s'arrêter à 5,
- le numéro des périodes de 1 à 4 ainsi que E (pour la prolongation),
- le nombre de temps-morts de 0 à 2.

3.5.7.2. Un **appareil des 24 secondes** (Figure 12) avec un chronomètre de jeu supplémentaire et une ampoule électrique rouge très lumineuse doit être placé au-dessus et en retrait de chaque panneau à une distance comprise entre 30 cm et 50 cm (Figure 6).

- L'appareil des 24 secondes doit être automatique, de type numérique et compte à rebours indiquant le temps en secondes avec un **signal sonore automatique très puissant** qui sonne pour indiquer la fin de la période des 24 secondes.
- Il doit être connecté avec le chronomètre de jeu principal de façon à ce que
 - lorsque le chronomètre de jeu principal **s'arrête**, l'appareil **s'arrête** également,
 - lorsque le chronomètre de jeu principal **démarre**, l'appareil doit pouvoir être remis en marche manuellement,
 - quand le signal de l'appareil **retentit**, le chronomètre de jeu principal doit **s'arrêter**.
- Les chiffres de l'appareil des 24 secondes et des chronomètres de jeu doivent être de couleurs différentes.
- Tous les chronomètres de jeu doivent répondre aux spécifications ci-dessus.
- L'ampoule électrique au-dessus et en retrait de chaque panneau doit être:
 - synchronisée avec le chronomètre de jeu principal et s'allumer d'un rouge très lumineux lorsque le signal retentit à l'expiration du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation,
 - synchronisée avec l'appareil des 24 secondes afin de s'allumer d'un rouge très lumineux lorsque le signal retentit à l'expiration de la période des 24 secondes.

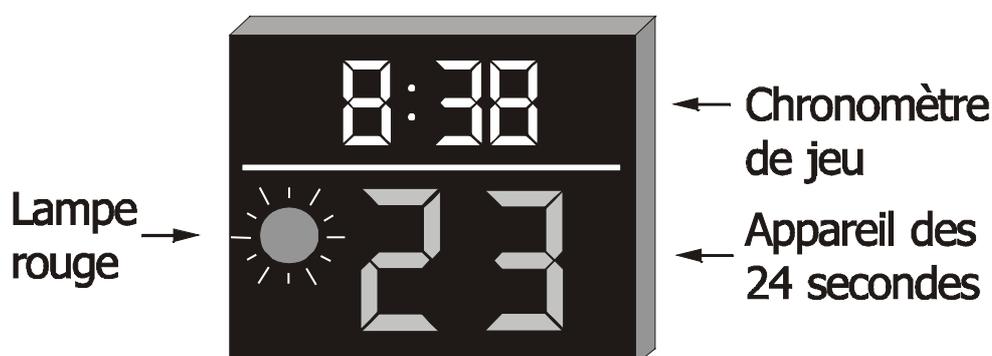


Figure 12 Chronomètre de jeu et appareil des 24 secondes pour les grandes compétitions officielles de la FIBA



REGLE TROIS – LES ARBITRES, LES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE ET LE COMMISSAIRE: FONCTIONS

Art. 4 Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire

- 4.1. Les **arbitres** sont l'arbitre et un aide arbitre. Ils sont assistés par les officiels de la table de marque et par un commissaire, s'il y en a un. Par ailleurs, l'instance appropriée de la FIBA, comme la Commission de zone ou la fédération nationale, est autorisée à appliquer l'arbitrage à trois, c'est à dire, avec un arbitre et deux aides arbitre.
- 4.2. Les **officiels de la table** de marque sont un marqueur, un aide marqueur, un chronométrateur et un opérateur de l'appareil des 24 secondes.
- 4.3. Il peut également y avoir un **commissaire**. Il est assis entre le marqueur et le chronométrateur. Sa tâche, durant la rencontre, est principalement de superviser le travail des officiels de la table de marque et d'assister les arbitres pour un déroulement sans heurts de la rencontre.
- 4.4. On ne soulignera jamais assez que les arbitres désignés pour une rencontre donnée ne doivent avoir aucun lien avec l'une ou l'autre des organisations en présence sur le terrain.
- 4.5. **Les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire doivent diriger le jeu conformément au présent règlement et n'ont pas autorité pour apporter des changements aux règles.**
- 4.6. L'uniforme des arbitres comprend une chemisette grise, un pantalon long noir, des chaussettes noires et des chaussures de basketball noires.
- 4.7. Pour les grandes compétitions officielles de la FIBA, les officiels de la table de marque doivent être habillés de la même façon.

Art. 5 L'arbitre: devoirs et pouvoirs

- L'arbitre doit:
- 5.1. vérifier et approuver tout l'équipement qui sera utilisé pendant la rencontre,
- 5.2. désigner le chronomètre de jeu officiel, l'appareil des 24 secondes, le chronographe et agréer les officiels de la table de marque,
- 5.3. ne pas permettre aux joueurs de porter des objets qui pourraient blesser,
- 5.4. effectuer l'entre-deux au cercle central pour commencer chaque période et prolongation.
- 5.5. Il a le pouvoir d'arrêter le jeu lorsque les conditions le justifient.
- 5.6. Il a le pouvoir de déclarer une équipe forfait si, après l'avoir avertie, celle-ci refuse de jouer ou si cette équipe, par ses actes, empêche la rencontre de se jouer.



- 5.7. Il doit examiner attentivement la feuille de marque à la fin du temps de jeu de la deuxième et de la quatrième période et de chaque prolongation ou à tout moment qu'il juge nécessaire pour approuver le score.
- 5.8. Il prend la décision finale en cas de nécessité ou en cas de désaccord entre les arbitres. Pour prendre cette décision finale il peut consulter l'aide arbitre, le commissaire et/ou les officiels de la table de marque.
- 5.9. **Il a le pouvoir de prendre toute décision sur tout point non spécifié dans ces règles.**

Art. 6 Les arbitres: moment et lieu des décisions

- 6.1. Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions à ces règles aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et les zones situées immédiatement derrière les lignes.
- 6.2. Le **pouvoir** des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain, c'est à dire vingt (20) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et **se termine** à la fin de la rencontre comme approuvé par les arbitres. L'approbation et la signature de l'arbitre au bas de la feuille de marque à la fin du temps de jeu de la rencontre **mettent fin** à la tâche des arbitres et à leur **relation** avec la rencontre.
- 6.3. Si un comportement antisportif de la part de joueurs, entraîneurs, entraîneurs adjoints ou accompagnateurs se produit avant les 20 minutes qui précèdent le début de la rencontre ou entre l'expiration du temps de jeu de la rencontre et l'approbation et la signature de la feuille de marque, l'arbitre doit consigner l'incident au verso de la feuille de marque avant de la signer et le commissaire ou l'arbitre doit envoyer un rapport détaillé à l'instance responsable de la compétition.
- 6.4. Si une réclamation est déposée par l'une des équipes, le commissaire ou l'arbitre doit rapporter l'incident dans l'heure qui suit la fin du temps de jeu à l'instance responsable de la compétition.
- 6.5. Si une prolongation s'avère nécessaire suite à un ou des lancers francs tiré(s) pour une faute commise juste avant ou approximativement en même temps que la fin du temps de jeu de la quatrième période ou d'une prolongation, toutes les fautes commises après le signal mettant fin au temps de jeu mais avant l'exécution du ou des lancers francs doivent alors être considérées comme étant survenues pendant un intervalle de jeu et pénalisées en conséquence.
- 6.6. **Aucun des arbitres n'a le pouvoir d'ignorer ou de mettre en doute les décisions de l'autre dans les limites de ses devoirs tels qu'ils sont exposés dans ces règles.**



Art. 7 Arbitres: devoirs lorsqu'une infraction a été commise

7.1. Définition

Toutes les violations et fautes commises par un joueur, un remplaçant, un entraîneur, un entraîneur adjoint ou un accompagnateur sont des **infractions** aux règles.

7.2. Procédure

- 7.2.1. Lorsqu'une **violation** ou une **faute** a été commise, l'arbitre doit siffler et simultanément faire le signal approprié pour arrêter le chronomètre de jeu rendant ainsi le ballon mort (voir Manuel de l'Arbitre, Chapitre 7, Signaux et procédures).
- 7.2.2. Les arbitres ne doivent pas siffler après un lancer franc ou un panier du terrain réussis ou quand le ballon devient vivant.
- 7.2.3. Après toute faute ou décision d'entre-deux, les arbitres doivent permuter.
- 7.2.4. Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour rendre une décision plus claire, elle doit être faite en anglais.

Art. 8 Arbitres: blessure

Si un arbitre se blesse ou si, pour toute autre raison, il n'est pas en mesure d'assurer ses fonctions dans les 10 minutes qui suivent l'incident, le jeu doit reprendre. L'autre arbitre continuera seul jusqu'à la fin de la rencontre à moins qu'il y ait une possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre qualifié. L'autre arbitre, après consultation avec le commissaire, décidera du remplacement.

Art. 9 Marqueur et aide marqueur: fonctions

- 9.1. Le **marqueur** doit utiliser la feuille de marque officielle pour:
- enregistrer les noms et numéros des joueurs qui entrent en jeu au début et de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction à ces règles se rapportant aux 5 joueurs devant commencer le jeu, aux remplacements ou aux numéros des joueurs est commise, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible après la découverte de l'infraction,
 - tenir le compte chronologique des points marqués et inscrire les paniers du terrain et les lancers francs réussis,
 - inscrire les fautes personnelles et techniques infligées à chaque joueur. Le marqueur doit avertir immédiatement un arbitre lorsque la 5ème faute est infligée à un joueur. De même il doit inscrire les fautes techniques infligées à chaque entraîneur et avertir immédiatement un arbitre lorsqu'un entraîneur est disqualifié et doit quitter le jeu.
- 9.2. Le **marqueur** doit également:
- avertir les arbitres à la première occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe. Il doit inscrire les temps-morts et avertir l'entraîneur, par l'intermédiaire



d'un arbitre, si l'entraîneur ne dispose plus de temps-morts dans la période en cours,

- indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible des deux entraîneurs, la plaquette affichant le chiffre correspondant au nombre de fautes commises par ce joueur.
- Dès que le ballon devient vivant suite à la quatrième faute d'équipe, personnelle ou technique infligée à un joueur pendant une période, il doit positionner le signal des fautes d'équipe sur la table de marque, à l'extrémité la plus proche du banc de l'équipe auquel appartient ce joueur,
- 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 pas** le chronomètre de jeu **ou** la rencontre et ne rend pas le ballon mort.

9.3. **L'aide marqueur** est responsable du tableau de marque et il doit aider le marqueur.

Dans tous les cas de divergences insolubles entre le tableau de marque et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fait foi et le tableau de marque sera rectifié en conséquence.

9.4. Les erreurs importantes suivantes pourraient être commises lors de l'enregistrement de la progression du score sur la feuille de marque:

- un panier à trois points a été réussi et seulement deux points ont été ajoutés au score,
- un panier à deux points a été réussi, mais trois points ont été ajoutés au score.

Si l'erreur est découverte pendant la rencontre, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal et attirer l'attention des arbitres pour arrêter le jeu.

Si l'erreur est découverte après que le signal du chronomètre de jeu indiquant l'expiration du temps de jeu a retenti, pendant que la feuille de marque est contrôlée par l'arbitre mais avant qu'elle soit signée par les arbitres, l'arbitre doit rectifier l'erreur et, éventuellement, le résultat final de la rencontre si ce dernier est influencé par la même erreur.

Si l'erreur est découverte après que la feuille de marque a été signée par les arbitres, l'erreur ne peut plus être rectifiée par l'arbitre. Ce dernier doit envoyer un rapport relatant l'incident à l'instance responsable de la compétition.

Art. 10 Chronométrateur: fonctions

10.1. Le chronométrateur doit avoir à sa disposition un chronomètre de jeu et un chronographe et il doit:

- décompter le temps de jeu et la durée des arrêts,



- avertir les équipes et les arbitres, ou faire en sorte qu'ils soient avertis au moins trois minutes avant le début de la première et de la troisième période,
- déclencher le chronographe et faire retentir le signal lorsque cinquante (50) secondes d'un temps-mort d'équipe se sont écoulées,
- s'assurer qu'un signal sonore automatique très puissant retentisse à l'expiration du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation. Si son signal n'a pas fonctionné ou n'a pas été entendu, le chronométrateur doit utiliser tout les moyens possibles pour avertir les arbitres immédiatement.

Son signal rend le ballon mort et arrête le chronomètre de jeu. Cependant son signal ne rend pas le ballon mort lorsque le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain ou d'un lancer franc.

- 10.2. Le chronomètre de jeu doit être **déclenché** lorsque:
- lors d'un entre-deux le ballon est frappé légalement par un sauteur,
 - à la suite d'un lancer franc non réussi et alors que le ballon reste vivant, le ballon touche un joueur sur le terrain,
 - lors d'une remise en jeu, le ballon touche un joueur sur le terrain.
- 10.3. Le chronomètre de jeu doit être **arrêté** lorsque:
- le temps de jeu expire à la fin d'une période ou prolongation,
 - l'un des arbitres siffle pendant que le ballon est vivant,
 - le signal de l'appareil des 24 secondes retentit pendant que le ballon est vivant,
 - un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui avait demandé un temps-mort d'équipe,
 - un panier du terrain est réussi dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période et de toute prolongation.

Art. 11 L'opérateur des 24 secondes: fonctions

L'opérateur des 24 secondes doit disposer d'un appareil des 24 secondes et il le fait fonctionner de manière à ce que:

- 11.1. il soit **déclenché ou remis en marche** dès qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain;
- 11.2. il soit **arrêté et remis** à vingt-quatre (24) secondes sans affichage apparent dès que:
- un arbitre siffle une faute, un entre-deux ou une violation, excepté dans le cas où un ballon sort des limites du terrain et que la remise en jeu est au profit de l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon;
 - un tir au panier du terrain est réussi;
 - un ballon lors d'un tir au panier du terrain touche l'anneau;
 - le jeu est arrêté suite à une ou des actions imputables à l'adversaire de l'équipe qui contrôle le ballon;



- 11.3. il soit **ramené** à vingt-quatre (24) secondes et **remis en marche** dès qu'un adversaire prend le contrôle du ballon vivant sur le terrain. Le simple fait qu'un adversaire touche le ballon ne suffit pas à faire repartir une nouvelle période de 24 secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon;
- 11.4. il soit **arrêté mais pas ramené** à vingt-quatre (24) secondes lorsqu'une remise en jeu est effectuée par l'équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon lorsque:
- le ballon est sorti des limites du terrain,
 - il y a eu une double faute,
 - le jeu est arrêté pour tout motif imputable à l'équipe qui contrôle le ballon;
- 11.5. il soit **arrêté et pas opérationnel**, autrement dit, sans affichage visible lorsqu'une équipe obtient le contrôle du ballon et qu'il reste, sur le chronomètre de jeu, moins de 24 secondes à jouer dans une période ou dans une prolongation.



REGLE QUATRE – EQUIPES

Art. 12 Equipes

12.1. Définition

- 12.1.1. **Qualifié pour jouer** est la permission de jouer pour une équipe ainsi qu'il est établi dans les règlements de l'instance compétente de la compétition. Ceci inclut également les limites d'âge.
- 12.1.2. Un membre d'équipe est **autorisé à jouer** lorsqu'il 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 cinq (5) fautes.
- 12.1.3. Pendant le temps de jeu, chaque membre d'équipe est soit joueur, soit remplaçant.
- 12.1.4. Un **accompagnateur d'équipe** peut s'asseoir sur le banc d'équipe à condition d'avoir une responsabilité particulière: manager, médecin, kinésithérapeute, statisticien, interprète. Un joueur qui a commis cinq (5) fautes devient accompagnateur.

12.2. Règle

Chaque équipe est composée de:

- dix (10) membres d'équipe au plus, qualifiés pour jouer,
- douze (12) membres d'équipe au plus, qualifiés pour jouer dans des tournois pendant lesquels une équipe doit disputer plus de trois (3) rencontres,
- un entraîneur et, si l'équipe le désire, un entraîneur adjoint,
- un capitaine, qui doit être un des membres de l'équipe autorisé à jouer,
- un maximum de cinq (5) accompagnateurs ayant des responsabilités précises.

Art. 13 Joueurs et remplaçants

13.1. Définition

Un membre d'équipe est considéré comme **joueur**, lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer. Un membre d'équipe est un **remplaçant** lorsqu'il **ne joue pas** ou qu'il est sur le terrain, mais n'est pas autorisé à jouer parce qu'il a été disqualifié ou qu'il a commis cinq (5) fautes.

13.2. Règle

- 13.2.1. Cinq (5) joueurs de chaque équipe doivent se trouver sur le terrain pendant le temps de jeu et peuvent être remplacés.
- 13.2.2. Un **remplaçant devient joueur** lorsque l'arbitre lui fait signe d'entrer sur le terrain de jeu. Un **joueur devient remplaçant** dès que l'arbitre fait signe au remplaçant de ce joueur d'entrer sur le terrain de jeu.



13.2.3. La tenue des joueurs d'une même équipe est composée:

- de **maillots** d'une même couleur dominante devant et dans le dos.
Tous les joueurs (**hommes et femmes**) doivent rentrer leur maillot dans la culotte pendant le jeu. Le "tout en un" est autorisé.
- **Aucun modèle de tricot (T-shirt) ne peut** être porté sous les maillots sauf autorisation médicale écrite. Si cette autorisation est accordée, le tricot doit être de la même couleur dominante que le maillot.
- De **culottes** d'une même couleur dominante devant et derrière mais pas nécessairement de la même couleur que les maillots.
- Les **sous-vêtements** (cuissardes) qui dépassent des culottes peuvent être portés à condition qu'ils soient de la même couleur que la culotte.

13.2.4. Chaque joueur doit porter un maillot avec un numéro devant et dans le dos. Les chiffres doivent être pleins, de couleur unie contrastant avec celle du maillot.

Les numéros doivent être clairement visibles:

- 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 doivent utiliser les numéros de 4 à 15,
- des joueurs de la même équipe ne peuvent porter deux numéros identiques.

La publicité, là où elle est permise, doit être conforme au règlement de la compétition et ne doit en aucun cas gêner la visibilité des numéros sur le devant et sur le dos des maillots.

13.2.5. L'arbitre ne doit autoriser aucun joueur à porter des objets qui puissent blesser les autres joueurs.

- **Ne sont pas** permis:
 - les protections pour doigt, main, poignet, coude ou avant-bras, les armatures ou moulures faites de cuir, plastique, plastique souple, métal ou toute autre substance dure, même recouvertes d'un capitonnage mou,
 - les équipements qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts),
 - les ornements sur la tête, les accessoires dans les cheveux et les bijoux.
- **Sont** permis:
 - les protections pour épaule, bras, cuisse ou jambe à condition qu'elles soient capitonnées afin de ne pas blesser les autres joueurs,
 - les genouillères si elles sont convenablement recouvertes,



- les protections pour nez cassé même si elles sont faites d'un matériau dur,
 - les lunettes, si elles ne présentent pas de danger pour les autres joueurs,
 - les bandeaux de tête d'une largeur maximum de 5 cm faits en tissu ou en caoutchouc non abrasif et de couleur unie.
- 13.2.6. Tout équipement utilisé par les joueurs doit être approprié au basketball. Tout équipement qui est conçu pour augmenter la taille du joueur ou sa détente ou qui, de toute autre manière, pourrait lui donner un avantage déloyal, n'est pas autorisé.
- 13.2.7. Tout autre équipement non spécifiquement mentionné dans ces règles doit au préalable recevoir l'approbation de la Commission Technique Mondiale de la FIBA.
- 13.2.8. Les équipes doivent avoir au minimum deux jeux de maillots:
- **l'équipe nommée en premier** sur le programme (équipe recevante) doit revêtir des **maillots de couleur claire** (blanc de préférence),
 - la **seconde équipe** nommée sur le programme (équipe visiteuse) doit porter des **maillots de couleur foncée**.
 - Cependant, si les deux équipes impliquées sont d'accord, elles peuvent interchanger la couleur de leurs maillots.
- 13.2.9. Pour les **grandes compétitions officielles de la FIBA** tous les joueurs d'une même équipe doivent porter:
- des **chaussures** ayant soit la même couleur soit la même combinaison de couleurs,
 - des **chaussettes** ayant soit la même couleur soit la même combinaison de couleurs.

Art. 14 Joueurs: blessure

- 14.1. Les arbitres peuvent arrêter le jeu en cas de blessure de joueur.
- 14.2. Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que la phase de jeu arrive à son terme, c'est-à-dire 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.
Cependant, lorsqu'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.
- 14.3. Remplacement d'un joueur blessé:
- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé dans le délai d'une (1) minute ou dès que possible.
 - Cependant, un joueur blessé qui a reçu des soins ou qui a récupéré dans la minute **peut rester** en jeu **mais** un temps-mort sera imputé à son équipe.
 - De plus, un joueur blessé **ne peut pas rester** en jeu et doit être remplacé s'il ne peut pas continuer à jouer dans le délai d'une (1) minute ou si son équipe n'a plus de temps-mort à sa disposition.
Exception: si l'équipe doit continuer avec moins de 5 joueurs.



- 14.4. Si des lancers francs ont été accordés au joueur blessé, ils doivent être exécutés par son remplaçant. Si le joueur blessé est impliqué dans un entre-deux, son remplaçant devra effectuer l'entre-deux. Le remplaçant d'un joueur blessé peut être remplacé seulement après avoir joué pendant la phase de remise en marche du chronomètre de jeu suivante.
- 14.5. Un joueur qui a été désigné par l'entraîneur pour commencer la rencontre peut être remplacé en cas de blessure à condition que l'arbitre ait pu constater l'authenticité de la blessure. Dans ce cas, l'adversaire a également droit à un remplacement s'il le souhaite.
- 14.6. Pendant le jeu, les arbitres doivent ordonner à tout joueur qui saigne ou qui présente une blessure ouverte de quitter le terrain et demander son remplacement. Il peut revenir sur le terrain s'il ne saigne plus et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

Art. 15 Capitaine: fonctions et pouvoirs

- 15.1. Le capitaine est un joueur qui représente son équipe sur le terrain. Il peut s'adresser pendant la rencontre aux arbitres pour obtenir des informations. Ceci doit être fait de manière courtoise et **seulement** lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté.
- 15.2. Lorsque le capitaine quitte le terrain de jeu pour toute raison valable, l'entraîneur doit indiquer à un arbitre le numéro du joueur qui le remplacera en tant que capitaine sur le terrain pendant son absence.
- 15.3. Le capitaine peut aussi remplir les fonctions d'entraîneur.
- 15.4. Dans tous les cas où le sauteur ou le tireur de lancer franc n'est pas défini par le règlement, le capitaine désignera pour son équipe le sauteur dans le cas d'entre-deux et le tireur de lancer franc dans le cas de lancer franc.
- 15.5. Si son équipe conteste le résultat de la rencontre, le capitaine doit à la fin de la rencontre en informer immédiatement l'arbitre et signer la feuille de marque dans l'espace marqué "Signature du capitaine en cas de réclamation".

Art. 16 Entraîneurs: fonctions et pouvoirs

- 16.1. L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint sont les seuls représentants de l'équipe qui peuvent entrer en rapport avec les officiels de la table de marque durant la rencontre pour obtenir des informations statistiques. Cela doit être fait d'une manière courtoise uniquement quand le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté et sans gêner le déroulement normal de la rencontre.
- 16.2. **20 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début 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 les noms du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.



- 16.3. **10 minutes au moins avant la rencontre**, les deux entraîneurs doivent confirmer leur accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de leur équipe et sur le nom des entraîneurs inscrits en signant la feuille de marque. Ils indiquent en même temps les cinq (5) joueurs qui entreront en jeu au début de la rencontre. L'entraîneur de l'équipe "A" est le premier à fournir cette information.
- 16.4. Les remplaçants qui arrivent en retard peuvent jouer si leurs noms figurent sur la liste des membres de l'équipe qualifiés pour jouer, remise par l'entraîneur au marqueur 20 minutes avant le début de la rencontre.
- 16.5. Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint est autorisé à faire une demande de temps-mort d'équipe.
- 16.6. L'entraîneur **ou** l'entraîneur adjoint, mais pas les deux ensemble, est autorisé à rester debout pendant la rencontre. Ceci s'applique également au capitaine qui le remplace pour toute raison valable.
- 16.7. Lorsqu'un entraîneur ou un entraîneur adjoint veut effectuer un remplacement, c'est le remplaçant qui doit se présenter au marqueur pour en faire la demande et il doit être prêt à jouer immédiatement.
- 16.8. S'il y a un entraîneur adjoint, son nom doit être inscrit sur la feuille de marque avant le début de la rencontre (sa signature n'est pas nécessaire). Il assumera toutes les fonctions et pouvoirs de l'entraîneur si celui-ci, pour une raison quelconque, ne peut pas continuer.
- 16.9. Le capitaine peut remplir la fonction d'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 continuer). Si le capitaine doit quitter le terrain de jeu pour toute raison valable, il peut continuer à remplir le rôle d'entraîneur. Toutefois, s'il doit quitter le terrain à la suite d'une faute disqualifiante ou s'il ne peut pas assurer ses fonctions d'entraîneur pour cause de blessure, son remplaçant comme capitaine le remplacera également comme entraîneur.



REGLE CINQ – REGLEMENT DE JEU

Art. 17 Temps de jeu, résultat nul et prolongations

- 17.1. La rencontre consiste en quatre (4) périodes de dix (10) minutes.
- 17.2. Il y aura un intervalle de deux (2) minutes entre la première et la seconde période, entre la troisième et la quatrième période et avant chaque prolongation.
- 17.3. Il y aura un intervalle de quinze (15) minutes à la mi-temps.
- 17.4. Si le **résultat est nul** à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par une **prolongation** de cinq (5) minutes ou par autant de périodes de cinq (5) minutes qu'il sera nécessaire pour qu'un résultat positif soit obtenu.
- 17.5. Dans toutes les prolongations les équipes devront continuer à jouer vers le même panier que celui de la troisième et de la quatrième période.

Art. 18 Commencement de la rencontre

- 18.1. Pour toutes les rencontres, l'équipe mentionnée en premier sur le programme (équipe recevante) aura 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 l'heure du début de la rencontre.
- 18.2. Avant la première et la troisième période, les équipes ont le droit de s'échauffer dans la moitié du terrain où se trouve le panier de leurs adversaires.
- 18.3. Les équipes doivent changer de panier pour la troisième période.
- 18.4. La rencontre **ne peut pas** commencer si l'une des équipes n'est pas sur le terrain avec cinq (5) joueurs prêts à jouer.
- 18.5. La rencontre commence officiellement par un entre-deux dans le cercle central au moment où le ballon est légalement frappé par un sauteur.

Art. 19 Statut du ballon

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

- 19.1. Le ballon devient **vivant** dès que:
- lors d'un entre-deux, le ballon est frappé légalement par un sauteur,
 - lors d'un lancer franc, l'arbitre met le ballon à la disposition du tireur de lancer franc,
 - lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
- 19.2. Le ballon devient **mort** dès que:
- tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
 - un arbitre siffle pendant 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:
 - un autre ou d'autres lancers francs,



- une sanction supplémentaire (lancer(s) franc(s) et/ou une remise en jeu),
 - le signal du chronomètre de jeu retentit à l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation,
 - le signal de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est vivant,
 - le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier du terrain est légalement touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après
 - qu'un arbitre a sifflé,
 - l'expiration du temps de jeu de chaque période ou prolongation,
 - que le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti.
- 19.3. Le ballon **ne devient pas mort** et les points doivent être accordés s'ils sont réussis lorsque:
- le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain et qu'un arbitre siffle ou que le signal du chronomètre de jeu ou de l'appareil des 24 secondes retentit,
 - le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle une infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
 - un adversaire commet une faute alors que le ballon est encore contrôlé par un joueur tirant au panier et qui termine son action par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute ne soit commise.

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

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

Quand il est en l'air lors d'un saut, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Cela inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne des lancers francs et les lignes délimitant le couloir des lancers francs.

20.2. 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. 21 Entre-deux

21.1. Définition

21.1.1. Il y a **entre-deux** lorsque l'arbitre lance le ballon entre deux adversaires dans l'un des cercles du terrain de jeu.

21.1.2. Il y a **ballon tenu** lorsque un ou plusieurs joueurs adverses tiennent le ballon fermement à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre possession sans rudesse excessive.

21.2. Règle

21.2.1. L'entre-deux doit avoir lieu **dans le cercle central entre deux adversaires** chaque fois qu'une période ou une prolongation commence.



- 21.2.2. L'entre-deux doit avoir lieu **dans le cercle le plus proche entre les deux adversaires impliqués** chaque fois que l'arbitre siffle un ballon tenu ou une double faute sanctionnés par un entre-deux. Si plus de deux joueurs sont impliqués dans un ballon tenu, l'entre-deux sera effectué par deux adversaires ayant approximativement la même taille désignés par l'arbitre.
- 21.2.3. Quand le jeu doit reprendre par un entre-deux dans toute situation autre que celles décrites dans les articles 21.2.1 ou 21.2.2 ci-dessus, y compris celle d'un ballon vivant coincé dans les supports du panier, l'entre-deux doit avoir lieu **dans le cercle le plus proche entre deux adversaires**. Les deux adversaires devaient se trouver sur le terrain au moment où la situation amenant l'entre-deux s'est produite.
- 21.2.4. Chaque fois que le cercle le plus proche ne peut être défini, l'entre-deux aura lieu dans le cercle central.

21.3. Procédure

- 21.3.1. Les deux sauteurs doivent se tenir debout, les pieds dans le demi-cercle le plus proche de leur panier respectif, un pied près du milieu de la ligne centrale du cercle.
- 21.3.2. L'arbitre lance alors le ballon vers le haut (verticalement) entre les deux sauteurs, à une hauteur telle qu'aucun des deux ne puisse l'atteindre en sautant.
- 21.3.3. Le ballon doit être frappé avec une ou deux mains par l'un ou les deux sauteurs **après** avoir atteint son point culminant.
- 21.3.4. Aucun des sauteurs ne doit quitter sa place avant que le ballon ait été légalement frappé.
- 21.3.5. Aucun des sauteurs ne peut attraper ou toucher le ballon plus de deux fois avant que ce dernier ait touché un des non-sauteurs, le sol, le panier ou le panneau.
- 21.3.6. 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.
- 21.3.7. Si le ballon n'est pas frappé par un ou par les deux sauteurs ou s'il touche le sol sans avoir été frappé par au moins l'un des deux sauteurs, l'entre-deux doit être recommencé.
- 21.3.8. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas occuper des positions adjacentes autour du cercle si un adversaire manifeste le désir de s'intercaler.
- 21.3.9. Si le joueur désigné pour effectuer l'entre-deux doit quitter le terrain pour cause de blessure, parce qu'il a commis sa cinquième faute ou parce qu'il a été disqualifié, alors son remplaçant doit effectuer l'entre-deux. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, tout joueur désigné par le capitaine effectuera l'entre-deux.

Une infraction aux articles 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5 et 21.3.6 est une violation.

Art. 22 Comment jouer le ballon

- 22.1. En basketball, le ballon est seulement joué avec la ou les mains.



- 22.2. Courir avec le ballon, le frapper avec le pied ou le bloquer **délibérément** avec une partie de la jambe ou le frapper avec le poing est une violation.
- 22.3. Toucher **accidentellement** le ballon du pied ou de la jambe n'est pas une violation.

Art. 23 Contrôle du ballon

- 23.1. Un **joueur** contrôle le ballon lorsqu'il le détient, qu'il dribble ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition.
- 23.2. Une **équipe** contrôle le ballon quand un de ses joueurs a le contrôle d'un ballon vivant ou quand le ballon est passé entre coéquipiers.
- 23.3. Le contrôle du ballon par une équipe **continue** jusqu'à ce qu'un adversaire en gagne le contrôle, que le ballon devienne mort ou qu'il ait quitté la ou les mains du joueur pour un tir au panier du terrain ou pour un lancer franc.

Art. 24 Joueur tirant au panier

- 24.1. **L'action de tirer** au panier débute lorsque le joueur a commencé le mouvement précédant normalement le lâcher du ballon et, que selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative de tir en lançant, smashant ou tapant le ballon vers le panier de l'adversaire. L'action de tirer continue jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du joueur.
- Le joueur qui essaie de marquer peut avoir son ou ses bras retenus par un adversaire l'empêchant ainsi de tirer au panier. Dans ce cas, bien qu'il soit considéré par l'arbitre comme faisant une tentative de tir au panier il n'est pas nécessaire que le ballon quitte la ou les mains du joueur.
- Il **n'y a aucun rapport** entre le nombre de pas légaux effectués et l'action de tir.
- 24.2. Dans le cas d'un **joueur en l'air**, l'action de tirer **continue** jusqu'à ce que la tentative ait pris fin (le ballon a quitté la ou les mains du joueur) et que les deux pieds du joueur aient repris contact avec le sol.
- Cependant, le contrôle d'équipe cesse dès que le ballon a quitté la ou les mains du joueur.**
- 24.3. Pour qu'une faute soit considérée comme ayant été commise sur un joueur tirant au panier, elle doit avoir lieu après que le joueur, selon le jugement de l'arbitre, a commencé le **mouvement continu** de son ou de ses bras et/ou de son corps dans sa tentative de tir au panier du terrain.
- Le mouvement continu:
- commence lorsque le ballon repose sur la ou les mains 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 du terrain;
 - se termine si un mouvement complètement nouveau est effectué.



Si les critères concernant le mouvement continu sont comme stipulés ci-dessus, le joueur est alors considéré comme se trouvant dans l'action de tir au panier.

Art. 25 Panier - réussi et sa valeur

25.1. Définition

- 25.1.1. Un **panier** est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.
- 25.1.2. Le **ballon** est considéré comme étant **dans le panier** même lorsque la moindre partie de son volume se trouve à l'intérieur et au-dessous du niveau supérieur de l'anneau.

25.2. Règle

- 25.2.1. Un panier réussi est crédité comme suit à l'équipe qui attaque le panier dans lequel le ballon a pénétré:
- un panier réussi à la suite d'un lancer franc compte un (1) point,
 - un panier réussi de la zone de panier à deux points compte deux (2) points,
 - un panier réussi de la zone de panier à trois points compte trois (3) points.
- 25.2.2. Si un joueur marque **accidentellement** un panier du terrain dans le **propre panier** de son équipe, les points seront inscrits au compte du capitaine de l'équipe adverse.
- 25.2.3. Si un joueur marque **délibérément** un panier du terrain dans le **propre panier** de son équipe, il s'agit d'une violation et le panier ne compte pas.
- 25.2.4. Si un joueur fait pénétrer le ballon **dans le panier par en-dessous**, il s'agit d'une violation.

Art. 26 Remise en jeu de l'extérieur du terrain

26.1. Principes généraux

- 26.1.1. Lorsque le ballon pénètre dans le panier, mais que le panier du terrain ou le lancer franc n'est pas valable, la remise en jeu consécutive est effectuée de l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée.
- 26.1.2. A la suite de un ou de plusieurs lancers francs pour faute technique, faute antisportive ou disqualifiante, le ballon est remis en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque, que le dernier lancer franc ait été réussi ou non.
Le joueur qui fait cette remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée et il a le droit de passer le ballon à un coéquipier à n'importe quel endroit du terrain de jeu.
- 26.1.3. Après une faute personnelle commise par un joueur de l'équipe ayant le contrôle du ballon vivant ou de l'équipe ayant droit à une remise en jeu, le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par l'équipe non fautive de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction.



- 26.1.4. Un arbitre peut lancer le ballon au joueur effectuant la remise en jeu ou le faire rebondir dans sa direction à condition que:
- l'arbitre ne soit pas à plus de 3 ou 4 mètres du joueur effectuant la remise en jeu,
 - le joueur chargé de la remise en jeu se trouve à l'endroit correct indiqué par l'arbitre,
 - l'équipe sur le point de gagner la possession du ballon n'en tire pas un avantage déloyal.

26.2. Après un panier du terrain réussi ou un dernier lancer franc réussi:

- 26.2.1. Tout adversaire de l'équipe qui vient de marquer a le droit de remettre le ballon en jeu de la ligne de fond du côté où le panier a été réussi.

Ceci s'applique également après qu'un arbitre a remis le ballon à un joueur ou l'a mis à sa disposition après un temps-mort ou après tout arrêt de jeu à la suite d'un panier.

- 26.2.2. Le joueur effectuant la remise en jeu peut se déplacer latéralement et/ou vers l'arrière et/ou le ballon peut être passé entre coéquipiers se trouvant sur ou derrière la ligne de fond, mais le délai de cinq (5) secondes compte à partir du moment où le ballon est à la disposition du premier joueur à l'extérieur du terrain.

- 26.2.3. Les adversaires du joueur chargé de la remise en jeu ne doivent pas toucher le ballon après qu'il est passé à travers le panier. Une tolérance peut être accordée à un joueur qui touche le ballon accidentellement ou instinctivement, mais si, après un premier avertissement, son intervention sur le ballon retarde la remise en jeu, il y a faute technique.

26.3. Après une infraction ou tout autre arrêt de jeu

- 26.3.1. Le joueur doit remettre le ballon en jeu de l'extérieur du terrain à l'endroit indiqué par l'arbitre, au point le plus proche de l'infraction ou de l'endroit où le jeu a été arrêté, **excepté directement derrière le panneau.**

- 26.3.2. Un arbitre doit remettre le ballon, le passer ou le mettre à la disposition du joueur qui doit effectuer la remise en jeu.

26.4. Règle

- 26.4.1. Le joueur effectuant la remise en jeu **ne doit pas**
- toucher le ballon sur le terrain avant qu'il ait touché un autre joueur,
 - pénétrer sur le terrain avant de lâcher le ballon ou tout en le lâchant,
 - mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon,
 - en lâchant le ballon, faire en sorte que celui-ci sorte des limites du terrain sans avoir, au préalable, été touché par un joueur sur le terrain,
 - faire en sorte que le ballon entre directement dans le panier,
 - se déplacer latéralement de plus d'un (1) mètre et dans plus d'une direction depuis l'endroit indiqué par l'arbitre avant de



lâcher le ballon ou tout en le lâchant. Il est toutefois permis de se déplacer vers l'arrière et perpendiculairement à la ligne, aussi loin que les conditions le permettent.

26.4.2. Aucun autre joueur ne peut

- avoir une partie quelconque de son corps au-dessus de la ligne délimitant le terrain avant que le ballon ait franchi la ligne,
- se tenir à moins d'un (1) mètre du joueur qui effectue la remise en jeu lorsque l'espace libre de tout obstacle à l'extérieur du terrain à l'endroit de la remise en jeu est inférieur à deux (2) mètres.

Toute infraction à l'article 26.4 est une violation.

26.5. Sanction:

Le ballon est donné à un adversaire pour une remise en jeu du point de la remise en jeu initiale

Art. 27 Temps-mort d'équipe

27.1. Définition

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

27.2. Règle

27.2.1. Tous les temps-mort d'équipe doivent durer une (1) minute.

27.2.2. Une occasion de temps-mort commence lorsque:

- le ballon devient mort et le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque lorsqu'il signale une faute ou une violation,
- un panier du terrain a été marqué contre une équipe qui a demandé un **temps-mort** d'équipe avant ou après ce panier du terrain.

27.2.3. Une occasion de temps-mort d'équipe prend fin lorsque:

- un arbitre, avec le ballon, pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux;
- un arbitre pénètre dans le couloir de lancer franc, avec ou sans le ballon, pour faire exécuter un premier ou unique lancer franc;
- le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.

27.2.4. Un (1) temps-mort d'équipe peut être accordé à chaque équipe au cours de chacune des trois (3) premières périodes, deux (2) temps-morts d'équipe peuvent être attribués au cours de la quatrième période et un (1) temps-mort d'équipe au cours de chaque prolongation.

27.2.5. Le temps-mort est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en premier, sauf si le temps-mort est accordé à la suite d'un panier du terrain de l'adversaire et sans qu'une faute ait été sifflée.

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

27.2.7. Pendant le temps-mort, les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu et s'asseoir sur le banc d'équipe et les personnes autorisées à être



dans la zone du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain pour autant qu'elles restent à proximité de leur zone de banc d'équipe.

27.3. Procédure

- 27.3.1. Un entraîneur ou entraîneur adjoint a le droit de demander un temps-mort d'équipe. Pour cela, il doit se rendre personnellement auprès du marqueur et demander clairement un temps-mort en faisant, avec ses mains le signe conventionnel approprié.
- 27.3.2. Dès qu'une occasion de temps-mort se présente, le marqueur doit indiquer aux arbitres, en faisant retentir son signal, qu'une demande de temps-mort d'équipe a été faite.
Si un panier du terrain est réussi contre l'équipe qui a demandé un temps-mort d'équipe, le chronométreur doit immédiatement arrêter le chronomètre de jeu et faire retentir son signal.
- 27.3.3. Le temps-mort commence lorsqu'un arbitre siffle et fait le signal conventionnel du temps-mort.
- 27.3.4. Le temps-mort prend fin quand l'arbitre siffle et fait signe aux équipes de regagner le terrain.

27.4. Restrictions

- 27.4.1. **Aucun temps-mort d'équipe n'est permis** entre ou après un ou des lancers francs occasionnés par une (1) sanction de faute jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après qu'une phase de marche du chronomètre ait eu lieu.

Exceptions:

- une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs doivent être terminés et le temps-mort sera pris avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute ;
- une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas, le temps-mort sera pris avant l'exécution de la nouvelle sanction ;
- une violation dont la sanction est un entre-deux ou une remise en jeu est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc.

Dans le cas de plusieurs séries de lancers francs comme sanctions de plus d'une (1) faute, chaque série sera traitée séparément.

- 27.4.2. **Aucun temps-mort d'équipe n'est accordé** à l'équipe ayant marqué lorsque le chronomètre de jeu est arrêté à la suite d'un panier du terrain réussi lors des deux (2) dernières minutes de jeu de la quatrième période ou de toute prolongation.
- 27.4.3. **Les temps-morts non utilisés** ne peuvent pas être reportés à la période ou à la prolongation suivante.

Art. 28 Remplacements

28.1. Règle

- 28.1.1. Une équipe peut remplacer un ou plusieurs joueurs pendant une occasion de remplacement.



- 28.1.2. Une occasion de remplacement commence lorsque:
- le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté, et que l'arbitre, qui est en train de signaler une faute ou une violation, a terminé sa communication avec la table de marque,
 - un panier du terrain est marqué contre une équipe qui a demandé un remplacement lors des deux (2) dernières minutes de la quatrième période ou de toute prolongation.
- Une occasion de remplacement prend fin lorsque:
- un arbitre avec le ballon pénètre dans le cercle pour effectuer un entre-deux,
 - un arbitre, avec ou sans le ballon, pénètre dans le couloir de lancer franc pour faire exécuter le premier ou unique lancer franc,
 - le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu.
- 28.1.3. Un joueur qui a été remplacé et un remplaçant qui est devenu joueur ne peuvent respectivement revenir en jeu ou quitter le terrain avant que le ballon ne redevienne mort après une phase de marche du chronomètre de jeu.
- Exceptions:
- l'équipe est réduite à moins de cinq (5) joueurs,
 - le joueur impliqué dans la rectification d'une erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé.
- 28.2. Procédure**
- 28.2.1. Un remplaçant a le droit de demander un remplacement. Il doit le faire en se présentant personnellement auprès du marqueur et demander clairement un remplacement en faisant avec ses mains le signe conventionnel approprié. Il doit s'asseoir sur le siège des remplaçants jusqu'à ce qu'une occasion de remplacement se présente.
- 28.2.2. Dès qu'une occasion de remplacement se présente, le marqueur doit indiquer aux arbitres qu'une demande de remplacement a été faite en faisant retentir son signal.
- 28.2.3. Le remplaçant doit rester en dehors des limites du terrain jusqu'à ce que l'arbitre fasse le signal de remplacement.
- 28.2.4. Le joueur qui a été remplacé ne doit se présenter ni au marqueur ni à l'arbitre. Il est autorisé à se rendre directement à son banc d'équipe.
- 28.2.5. Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis sa cinquième faute ou qui a été disqualifié doit être remplacé dans les 30 secondes. Si, selon l'avis de l'arbitre, le délai n'est pas raisonnable, un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive.
- 28.2.6. Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort d'équipe, le remplaçant doit se présenter au marqueur avant de pénétrer sur le terrain.
- 28.2.7. Une demande de remplacement peut être annulée seulement avant que le signal du marqueur ne retentisse pour cette demande.



28.3. Aucun remplacement n'est autorisé:

28.3.1. à la suite d'une violation par l'équipe qui **n'est pas** en possession du ballon pour une remise en jeu.

Exceptions:

- l'équipe devant effectuer la remise en jeu a procédé à un remplacement;
- une faute est sifflée contre une des équipes;
- un temps-mort est accordé à l'une des équipes;
- un arbitre a interrompu le jeu.

28.3.2. entre ou après des lancers francs causés par une (1) sanction de faute jusqu'à ce que le ballon redevienne mort après qu'une phase de marche du chronomètre de jeu ait eu lieu.

Exceptions:

- une faute est sifflée entre des lancers francs. Dans ce cas, les lancers francs doivent être exécutés et le remplacement est effectué avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une faute est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc. Dans ce cas le remplacement sera effectué avant l'exécution de la nouvelle sanction de faute,
- une violation est sifflée avant que le ballon devienne vivant après le dernier ou unique lancer franc, violation pour laquelle la sanction est un entre-deux ou une remise en jeu.

Dans le cas de séries de lancers francs comme sanctions de plus d'une (1) faute, chaque série sera traitée séparément.

28.3.3. pour un joueur impliqué dans un entre-deux, ou pour un tireur de lancer franc.

Exceptions:

- il est blessé,
- il a commis sa cinquième faute,
- il a été disqualifié.

28.3.4. lorsque le chronomètre de jeu est arrêté dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période et de toute prolongation après un panier du terrain réussi par l'équipe qui a demandé un remplacement

Exceptions:

- pendant un temps-mort d'équipe,
- l'équipe contre laquelle le panier du terrain est réussi a également demandé un remplacement,
- un arbitre a interrompu le jeu.

28.4. Remplacement d'un tireur de lancer franc

Le joueur qui a tenté un ou des lancers francs peut être remplacé à condition que:

- le remplacement ait été demandé avant que l'occasion de remplacement ne se termine pour le premier ou l'unique lancer franc,
- dans le cas de séries de lancers francs comme sanctions de plus d'une faute, chaque série sera traitée séparément,
- le ballon devienne et reste mort après le dernier ou unique lancer franc.



Si le tireur de lancer franc est remplacé, les adversaires peuvent également effectuer **un** remplacement pour autant que la demande en a été faite avant que le ballon ne devienne vivant pour le dernier ou unique lancer franc.

Art. 29 Fin de période ou de rencontre

- 29.1. Une période, une prolongation ou une rencontre se termine dès que le signal du chronomètre de jeu indiquant la fin du temps de jeu retentit.
- 29.2. Si une faute est commise au moment ou juste avant que le signal du chronomètre de jeu indiquant la fin d'une période ou d'une prolongation retentisse, tout éventuel lancer franc découlant de la faute doit être exécuté.

Art. 30 Rencontre perdue par forfait

30.1. Règle

Une équipe perd la rencontre par forfait si:

- elle refuse de jouer malgré l'ordre de l'arbitre,
- par ses actions elle empêche la rencontre de se jouer,
- quinze (15) minutes après l'heure fixée pour le début de la rencontre elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure d'aligner cinq (5) joueurs prêts à jouer.

30.2. Sanction

- 30.2.1. La rencontre est gagnée par l'équipe adverse par le score de vingt à zéro (20 à 0). L'équipe déclarée forfait recevra zéro (0) point au classement.
- 30.2.2. Pour les doubles rencontres (aller et retour) comptant pour une seule série (total des points) et pour les rencontres de barrage au meilleur des trois, l'équipe qui perd la première, la seconde ou la troisième rencontre par forfait perd la série ou les rencontres de barrage par "forfait". Ceci ne s'applique pas aux rencontres de barrage au meilleur des cinq.

Art. 31 Rencontre perdue par défaut

31.1. Règle

Une équipe perd une rencontre par défaut si, au cours de la rencontre, le nombre de ses joueurs sur le terrain est inférieur à deux.

31.2. Sanction

- 31.2.1. 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 deux à zéro (2 à 0) en sa faveur. L'équipe ayant perdu par défaut recevra un (1) point au classement.
- 31.2.2. Pour les doubles rencontres (aller et retour) comptant pour une seule série (total des points), l'équipe qui perd la première ou la seconde rencontre par défaut perd la série par "défaut".



REGLE SIX - VIOLATIONS

Art. 32 Violations

32.1. Définition

Une **violation** est une infraction aux règles.

32.2. Procédure

En sifflant une violation, les arbitres doivent chaque fois avoir à l'esprit et peser les principes fondamentaux suivants:

- L'esprit et l'intention des règles et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Constance et bon sens lors de chaque rencontre, aptitude à considérer les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu, capacité à pressentir ce que les joueurs essaient de faire et siffler ce qui est bien pour le jeu.

32.3. Sanction

Le ballon est attribué à l'équipe adverse pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau.

Exceptions: articles 26.5, 41.3, 57.4.6 et 57.5.4.

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

33.1. Définition

33.1.1. 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, sur, au-dessus ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

33.1.2. 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 autre objet sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain,
- les supports du panneau, la face arrière des panneaux ou tout objet situé au-dessus et/ou derrière les panneaux.

33.2. Règle

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

33.2.2. 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.



Art. 34 Dribble

34.1. Définition

34.1.1. Un **dribble commence** lorsqu'un joueur, ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, le lance, le frappe, le roule ou le dribble au sol et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

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

Pendant un dribble, le ballon peut être lancé en l'air à condition qu'il ait retouché le sol avant que le joueur 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.

34.1.2. Il y a **perte involontaire du ballon (fumble)** lorsqu'un joueur perd accidentellement un ballon vivant et en reprend ensuite le contrôle sur le terrain.

34.1.3. Les actes suivants ne sont pas des dribbles:

- les tirs successifs au panier du terrain,
- la perte accidentelle du ballon au début ou à la fin d'un dribble,
- les tentatives pour obtenir le contrôle du ballon en le frappant pour l'enlever à d'autres joueurs,
- le fait de frapper le ballon pour en déposséder un joueur qui le contrôle,
- la déviation d'une passe et la récupération du ballon,
- le fait de passer le ballon d'une main à l'autre et de l'immobiliser avant qu'il ne touche le sol, à condition de ne pas violer la règle du marcher.

34.2. Règle

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble sauf s'il a perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain par suite:

- d'un tir au panier du terrain,
- d'un ballon touché par un adversaire,
- d'une passe ou perte involontaire du ballon (fumble) qui a ensuite touché ou a été touché par un autre joueur.

Art. 35 Le marcher

35.1. Définition

35.1.1. Le **marcher** est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction au-delà des limites définies dans cet article alors que le joueur détient un ballon vivant sur le terrain.

35.1.2. Il y a **pivot** lorsqu'un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain 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.



35.2. Règle

35.2.1. Choix du pied de pivot

- Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a **les deux pieds au sol** peut utiliser **l'un ou l'autre pied** comme pied de pivot. Dès que l'un des pieds est levé, **l'autre** devient le pied de pivot.
- Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en **mouvement ou qu'il dribble** peut s'arrêter comme suit:
 - si **un pied** est en contact avec le sol,
 - ce pied devient le pied de pivot dès que l'autre pied touche le sol,
 - le joueur peut sauter sur ce pied et retomber simultanément sur les deux pieds, alors aucun pied ne peut être le pied de pivot,
 - si **aucun pied n'est en contact avec le sol** et que le joueur,
 - retombe simultanément sur les deux pieds, il peut alors utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. Dès qu'un pied est levé, l'autre devient le pied de pivot,
 - retombe sur un pied suivi de l'autre pied, le premier pied ayant touché le sol devient alors le pied de pivot,
 - retombe sur un pied, il peut sauter sur ce pied et retomber simultanément sur les deux pieds, aucun pied ne peut alors être le pied de pivot.

35.2.2. Progression avec le ballon

- Après avoir choisi le pied de pivot alors que le joueur a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain:
 - lors d'une passe ou d'un tir au panier du terrain, le pied de pivot peut être **levé** mais **ne peut plus** retoucher le sol avant que le ballon ait quitté la ou les mains,
 - lors d'un départ en dribble, le pied de pivot **ne peut être levé avant** que le ballon ait quitté la ou les mains.
- Après **arrêt** du joueur si **aucun** pied n'est le pied de pivot:
 - lors d'une passe ou d'un tir au panier du terrain, un ou les deux pieds peuvent être **levés** mais **ne peuvent plus** retoucher le sol avant que le ballon ait quitté la ou les mains,
 - lors d'un départ en dribble, **aucun pied** ne peut être levé avant que le ballon ait quitté la ou les mains.

35.2.3. Joueur qui tombe, est allongé ou assis sur le sol

L'action est légale lorsqu'un joueur qui détient un ballon vivant tombe au sol, **ou** prend le contrôle du ballon pendant qu'il est assis ou allongé sur le sol. **L'action est une violation si, ensuite, le joueur** glisse, roule ou essaie de se relever alors qu'il détient le ballon.



Art. 36 Trois secondes

36.1. Règle

- 36.1.1. Alors que son **équipe** a le contrôle d'un ballon vivant **sur le terrain** et que le chronomètre de jeu est en marche, un joueur **ne doit pas** rester plus de trois (3) secondes consécutives dans la zone restrictive adverse.
- 36.1.2. Une tolérance peut être admise à l'égard du joueur qui:
- fait un effort pour quitter la zone restrictive,
 - est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tirer et que le ballon quitte ou vient de quitter la ou les mains du joueur pour un tir au panier du terrain,
 - après être resté moins de trois (3) secondes dans la zone restrictive, dribble à l'intérieur de celle-ci pour un tir au panier du terrain.
- 36.1.3. Pour être considéré **en dehors** de la zone restrictive, le joueur doit avoir les **deux pieds** au sol en dehors de la zone restrictive.

Art. 37 Joueur étroitement marqué

37.1. Définition

Un **joueur** qui détient un ballon vivant sur le terrain est **étroitement marqué** quand un adversaire est en position de défense active à une distance inférieure à un (1) mètre.

37.2. Règle

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer au panier ou dribbler le ballon dans un délai de cinq (5) secondes.

Art. 38 Huit secondes

38.1. Règle

- 38.1.1. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon **vivant** dans sa **zone arrière**, son équipe doit l'amener dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes.
- 38.1.2. La **zone arrière** d'une équipe est la partie du terrain comprenant son propre panier, la face avant du panneau et la zone du terrain délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.
- 38.1.3. La **zone avant** d'une équipe est la partie du terrain comprenant le panier de l'adversaire, la face avant du panneau et la zone délimitée par la ligne de fond derrière le panier de l'adversaire, les lignes de touche et le bord de la ligne médiane le plus proche du panier adverse.
- 38.1.4. Le ballon **est** considéré être dans la **zone avant** d'une équipe lorsqu'il touche la zone avant ou lorsqu'il touche un joueur ou un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant.



Art. 39 Vingt-quatre secondes

39.1. Règle

39.1.1. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, son équipe doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de **vingt-quatre (24) secondes**.

Pour être considéré comme tir au panier du terrain, les conditions suivantes doivent être remplies:

- le ballon doit quitter la ou les mains du joueur qui tire au panier du terrain avant que le signal sonore de l'appareil des 24 secondes ait retenti,
- et après que le ballon a quitté la ou les mains du joueur qui tire au panier du terrain, le ballon doit toucher l'anneau avant que le signal sonore de l'appareil des 24 secondes ait retenti.

39.1.2. Le manquement par l'équipe qui contrôle le ballon de tirer au panier dans le délai de vingt-quatre (24) secondes est indiqué par le signal de l'appareil des 24 secondes.

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

39.2. Procédure

39.2.1. Si l'appareil des 24 secondes a été **ramené** à vingt-quatre secondes **par erreur**, l'arbitre peut arrêter le jeu immédiatement après la découverte à condition qu'aucune des équipes ne soit désavantagée. Le temps de l'appareil des 24 secondes sera corrigé et le ballon sera redonné à l'équipe qui avait le contrôle du ballon lorsque le signal a retenti.

39.2.2. Si le signal de l'appareil des 24 secondes **retentit par erreur alors qu'une équipe a le contrôle du ballon**, l'arbitre doit arrêter le jeu immédiatement. Le ballon sera redonné à l'équipe qui avait le contrôle du ballon lorsque le signal a retenti et une nouvelle période de 24 secondes lui sera accordée.

Toutes les restrictions en relation avec l'intervention sur le panier et l'intervention sur le ballon devront être appliquées.

39.2.3. Si **aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou moment où le signal des 24 secondes a retenti par erreur**, le jeu reprendra par un entre-deux.

Art. 40 Ballon retournant en zone arrière

40.1. Définition

40.1.1. Le ballon **va dans la zone arrière** d'une équipe quand:

- il touche la zone arrière,
- il touche un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.



40.1.2. Le ballon est considéré comme étant retourné dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe contrôlant le ballon:

- touche le ballon **en dernier** dans sa zone avant et qu'ensuite un joueur de cette même équipe est le **premier** à toucher le ballon
 - après qu'il a touché la zone arrière, ou
 - si ce joueur est en contact avec la zone arrière,
- touche le ballon **en dernier** dans sa zone arrière, puis que le ballon touche la zone avant et qu'ensuite un joueur de cette même équipe, en contact avec la zone arrière, est le **premier** à toucher le ballon.

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

40.2. Règle

Un joueur qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Ceci **ne s'applique pas** aux remises en jeu chaque fois que le ou les lancer(s) franc(s) sont suivis par la possession du ballon pour une remise en jeu du milieu d'une ligne de touche.

Art. 41 Intervention sur le panier et intervention sur le ballon

41.1. Définition

41.1.1. Il y a **tir au panier du terrain** quand le ballon est tenu dans la ou les mains et qu'il est ensuite lancé en l'air en direction du panier de l'adversaire.

Il y a **tape** quand le ballon est dirigé avec la ou les mains vers le panier de l'adversaire.

Il y a **smash** quand 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 tape et un smash sont également considérés comme un tir au panier du terrain.

41.1.2. Un **tir au panier du terrain commence** lorsque le ballon quitte la ou les mains d'un joueur qui est dans l'action de tirer.

41.1.3. Un **tir au panier du terrain prend fin** lorsque le ballon:

- pénètre directement dans le panier par le haut, y demeure ou passe à travers,
- n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier soit directement, soit après avoir touché l'anneau,
- est touché légalement par un joueur après avoir touché l'anneau,
- touche le sol,
- devient mort.



41.2. Règle

41.2.1. Il y a **intervention sur le panier** lors d'un tir au panier du terrain lorsque

- un joueur touche le ballon alors que celui-ci est dans sa trajectoire descendante et qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau,
- un joueur touche le ballon après que ce dernier a touché le panneau et qu'il se trouve complètement au-dessus du niveau de l'anneau.

Ces restrictions s'appliquent seulement jusqu'à ce que le ballon n'ait plus la possibilité d'entrer directement dans le panier ou après qu'il a touché l'anneau.

41.2.2. Il y a **intervention sur le ballon** lors d'un tir au panier du terrain quand

- un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau,
- un joueur passe le bras à travers le panier par en-dessous et touche le ballon,
- un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que le ballon est dans le panier,
- un joueur défenseur fait délibérément vibrer le panneau ou l'anneau de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

41.2.3. Lorsqu'un arbitre siffle ou que le signal sonore de l'appareil des 24 secondes retentit alors que le ballon est en l'air lors d'un tir au panier du terrain, toutes les dispositions relatives à l'intervention sur le panier ou à l'intervention sur le ballon doivent s'appliquer.

41.3. Sanction

41.3.1. Si la violation est commise par un **attaquant**, aucun point n'est accordé. Le jeu reprendra par une remise en jeu effectuée par les adversaires de l'extérieur du terrain, à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.

41.3.2. Si la violation est commise par un **défenseur**, l'équipe attaquante bénéficiera de:

- deux (2) points lorsque le tir a été tenté de la zone de panier à deux points,
- trois (3) points lorsque le tir a été tenté de la zone de panier à trois points.

L'attribution des points et la procédure consécutive se déroulent comme si le ballon avait pénétré dans le panier.

41.3.3. S'il y a violation simultanée par des joueurs des **deux équipes** aucun point ne sera accordé. Le jeu reprendra par un entre-deux.



REGLE SEPT - FAUTES

Art. 42 Fautes

42.1. Définition

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

42.2. Règle

Une faute est inscrite au compte du joueur fautif et sanctionnée selon les règles.

Art. 43 Contact

43.1. Définition

43.1.1. Il est évident que dans une rencontre de basketball les **contacts personnels** ne peuvent pas être évités lorsque 10 joueurs se déplacent avec une grande rapidité dans un espace limité.

43.1.2. Pour déterminer s'ils doivent pénaliser ce type de contact, les arbitres doivent dans chaque cas, avoir à l'esprit et peser les principes fondamentaux suivants:

- L'esprit et l'intention des règles et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Constance dans l'application du concept "avantage - désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le flux du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas l'adversaire qui a subi le contact dans une position désavantageuse.
- Constance et bon sens lors de chaque rencontre, aptitude à considérer les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu, capacité à pressentir ce que les joueurs essaient de faire et à siffler ce qui est bien pour le jeu.

Art. 44 Faute personnelle

44.1. Définition

44.1.1. Une **faute personnelle** est une faute de joueur qui implique un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale (à l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents.

44.1.2. **L'obstruction** est un contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.



- 44.1.3. **Charger**, c'est le contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.
- 44.1.4. **Le marquage illégal par derrière** est le contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de disputer le ballon ne justifie pas le contact par derrière avec un adversaire.
- 44.1.5. **Tenir**, c'est un contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.
- 44.1.6. **L'écran illégal** est une tentative illégale pour retarder ou empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre un emplacement désiré sur le terrain de jeu.
- 44.1.7. **L'usage illégal des mains** se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans le ballon, pour empêcher sa progression.
- 44.1.8. **Pousser**, c'est un contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

44.2. Sanction

Une faute personnelle doit être inscrite dans tous les cas au compte du joueur fautif.

- 44.2.1. **Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer,**
- le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.
 - Si l'équipe fautive est en situation de sanction pour fautes d'équipe, alors l'Art. 55 (fautes d'équipe - sanction) sera appliqué.
- 44.2.2. **Si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer et**
- si le panier du terrain est réussi, celui-ci doit compter et un (1) lancer franc sera accordé,
 - s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à deux points non réussi, deux (2) lancers francs doivent être accordés,
 - s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à trois points non réussi, trois (3) lancers francs doivent être accordés,
 - si la faute est commise sur le joueur juste avant ou au moment ou retentit le signal sonore du chronomètre de jeu marquant la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation ou le signal de l'appareil des 24 secondes alors que le ballon est encore dans la ou les mains du joueur et que le panier est réussi, ce dernier ne doit pas compter. Deux (2) ou trois (3) lancers francs doivent être accordés.

44.3. 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:

- à **l'avant** par la paume des mains,
- à **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 le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des pieds doit être proportionnel à la taille.

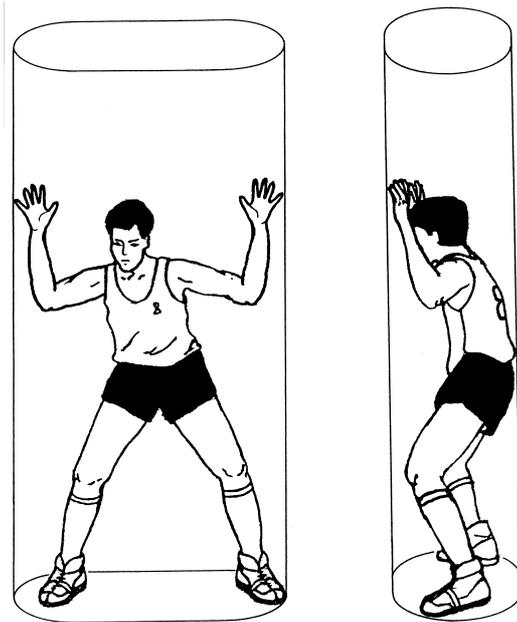


Figure 13 Principe du cylindre

44.4. Principe de la verticalité

- 44.4.1. Sur un terrain de basketball, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.
- 44.4.2. Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement dans cet espace.
- 44.4.3. Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.
- 44.4.4. 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.
- 44.4.5. 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 un espace additionnel (se dégager),
 - en écartant les jambes ou les bras pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.



44.5. Position légale de défense

- 44.5.1. Un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il:
- fait face à un adversaire,
 - et qu'il a les deux pieds au sol.
- 44.5.2. 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.

44.6. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

- 44.6.1. Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou il dribble), **les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.**
- 44.6.2. Le joueur qui a le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou à 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.
- 44.6.3. Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact préalable avec le corps avant de prendre sa position.
- 44.6.4. Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer dans le but de marquer son adversaire mais il ne peut pas écarter ses bras, ses épaules, déplacer ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.
- 44.6.5. Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force d'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 et en ayant les deux pieds au sol,
 - le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement ou se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position légale de défense.
 - Lorsqu'un défenseur se déplace pour maintenir la position initiale légale de défense, un ou ses deux pieds peuvent ne pas être en contact avec le sol pour un bref instant aussi longtemps que le mouvement est latéral ou vers l'arrière, mais **pas en direction** du joueur porteur du ballon.
 - Le contact doit se produire sur le torse, auquel cas le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.
 - Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner **à l'intérieur** de son cylindre afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé.

Dans les cas décrits ci-dessus, la faute doit être considérée comme ayant été commise par le joueur porteur du ballon.

44.7. Joueur en l'air

- 44.7.1. Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain a le droit de retomber de nouveau au même endroit.
- 44.7.2. Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain à condition que



le chemin direct entre le point de saut et le point de chute ainsi que le point de chute lui-même, ne soit pas déjà occupé par un ou plusieurs adversaires au moment où il quitte le sol.

- 44.7.3. Si un joueur après un saut, 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, c'est le sauteur qui est responsable du contact.
- 44.7.4. Un joueur n'a pas le droit de se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier a sauté en l'air.
- 44.7.5. Se placer sous un joueur en l'air et provoquer ainsi un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

44.8. Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

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

44.8.2. En marquant un joueur qui ne contrôle pas le ballon, **il faut appliquer les éléments de temps et de distance.** Cela signifie qu'un défenseur ne peut pas prendre une position si près et/ou si rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement que ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour, soit s'arrêter, soit changer de direction.

La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, jamais moins d'un (1) et jamais plus de deux (2) pas normaux. Si un joueur 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.

44.8.3. Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il ne doit pas provoquer de contact avec un adversaire dans le but de l'empêcher de passer en écartant les bras, les épaules ou en plaçant ses hanches ou ses jambes sur sa trajectoire. Il peut se tourner ou placer son/ses bras devant et près de son corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter d'être blessé.

44.9. Ecran – légal et illégal

44.9.1. Il y a écran quand un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain.

44.9.2. L'écran est **légal** quand le joueur chargé de faire cet écran sur un adversaire

- **est stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre) quand le contact se produit,
- a les deux pieds au sol quand le contact se produit.

44.9.3. L'écran est **illégal** quand le joueur qui fait l'écran sur un adversaire

- est **en déplacement** au moment du contact,
- n'a pas laissé un espace suffisant en faisant un écran hors du champ visuel d'un adversaire **stationnaire** quand le contact a lieu,



- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance envers un adversaire **en déplacement** quand le contact s'est produit.
- 44.9.4. Si l'écran est établi **dans** le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition de ne pas provoquer de contact.
- 44.9.5. Si l'écran est établi **hors** du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.
- 44.9.6. Si l'adversaire est en **déplacement**, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Le joueur qui établit l'écran doit laisser assez d'espace pour que le joueur sur lequel l'écran a été fait soit en mesure d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction. La distance requise n'est jamais de moins d'un (1) pas normal, et jamais de plus de deux (2) pas normaux.
- 44.9.7. Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a établi l'écran.

44.10. Obstruction

- 44.10.1. Un joueur qui essaie de faire écran, commet une obstruction si un contact se produit alors qu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.
- 44.10.2. Si un joueur ne tenant pas compte du ballon fait face à un adversaire et change de position quand l'adversaire en change, ce joueur est responsable en premier lieu 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.
- 44.10.3. Il est permis à un joueur d'écarter le ou les bras, ou le ou les coudes, en-dehors de son cylindre quand il prend une position sur le terrain, mais ceux-ci doivent être abaissés à l'intérieur de son cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coudes sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

44.11. Toucher un adversaire avec la ou les mains, ou le ou les bras

- 44.11.1. Toucher un adversaire avec la ou les mains n'est pas nécessairement une infraction en soi.
- 44.11.2. Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact provoqué par un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.
- 44.11.3. Il y a utilisation illégale de la ou des mains et du ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que sa ou ses mains ou son ou ses bras sont placés et restent en contact sur un adversaire **avec** ou **sans** le ballon.
- 44.11.4. Toucher ou "piquer" plusieurs fois du bout des doigts un adversaire avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à une escalade de rudesse.



44.11.5. **Un attaquant porteur du ballon** commet une faute:

- s'il crochète ou enveloppe un défenseur avec un bras ou un coude dans le but d'obtenir un avantage,
- s'il repousse un défenseur dans le but de l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou dans le but de 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.

44.11.6. **Un attaquant sans le ballon** commet une faute s'il repousse un adversaire dans le but:

- de se libérer pour recevoir le ballon,
- d'empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,
- de créer plus d'espace entre lui et le défenseur.

44.12. Jeu du "Poste"

44.12.1. Le principe de la verticalité s'applique aussi au jeu du "Poste".

Le joueur attaquant en position de "Poste" ainsi que l'adversaire qui le marque doivent respecter leur droit respectif à la verticalité (cylindre).

44.12.2. Un attaquant ou un défenseur en position de "Poste" commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide de ses épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire à l'aide des coudes, bras, genoux écartés ou de toute autre partie du corps.

Art. 45 Double faute

45.1. Définition

Une **double faute** est une situation au cours de laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque simultanément.

45.2. Sanction

45.2.1. Une faute personnelle est inscrite au compte de chaque joueur fautif.

Aucun lancer franc n'est accordé.

45.2.2. Le jeu doit reprendre de la manière suivante:

- Si un panier est réussi en même temps, le ballon sera attribué aux adversaires de l'équipe qui vient de marquer pour une remise en jeu de derrière la ligne de fond.
- Si une équipe avait le contrôle du ballon ou avait droit au ballon, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.
- Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, le jeu reprendra par un entre-deux dans le cercle le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.



Art. 46 Faute antisportive

46.1. Définition

46.1.1. Une **faute antisportive** est une faute personnelle, commise par un joueur et qui, selon l'avis de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

46.1.2. Les fautes antisportives doivent être interprétées de la même manière pendant toute la rencontre.

46.1.3. **L'arbitre doit juger seulement l'action.**

46.1.4. Pour juger si vraiment la faute est antisportive, les arbitres doivent appliquer les principes suivants:

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit, il s'agit d'une faute antisportive,
- si, dans l'effort pour jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude), alors le contact doit être considéré comme antisportif,
- si un joueur tient, frappe, donne un coup de pied ou pousse un adversaire délibérément, il y a faute antisportive,
- si un joueur commet une faute alors qu'il fait un effort légitime pour jouer le ballon (action normale de basketball), il **n'y a pas** faute antisportive.

46.1.5. Un joueur qui commet des fautes antisportives à plusieurs reprises doit être disqualifié.

46.2. Sanction

46.2.1. Une faute antisportive doit être inscrite au compte du joueur fautif.

46.2.2. Un ou plusieurs lancers francs sont accordés à l'adversaire, suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

Le nombre de lancers francs accordés doit être comme suit:

- si la faute a été commise sur un joueur qui n'était pas dans l'action de tirer: deux (2) lancers francs,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer: le panier, s'il est réussi, compte et en plus un (1) lancer franc,
- si la faute est commise sur un joueur dans l'action de tirer et dont le panier n'est pas réussi: deux (2) ou trois (3) lancers francs, selon l'endroit d'où le tir au panier du terrain a été tenté.

Art. 47 Faute disqualifiante

47.1. Définition

47.1.1. Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, d'un entraîneur adjoint ou d'un accompagnateur est une **faute disqualifiante**.

47.1.2. Un entraîneur doit également être disqualifié lorsqu'il:

- est sanctionné de deux (2) fautes techniques ('C') pour son comportement personnel antisportif,



- est sanctionné de trois (3) fautes techniques cumulées pour le comportement antisportif de l'entraîneur adjoint, d'un remplaçant ou d'un accompagnateur se trouvant sur le banc d'équipe ('B') ou d'une combinaison de trois (3) fautes techniques parmi lesquelles une lui a personnellement été infligée ('C').

47.1.3. 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.

47.2. Sanction

47.2.1. Une faute disqualifiante doit être inscrite au compte du joueur fautif.

47.2.2. Il doit être disqualifié, se rendre et rester dans le vestiaire de son équipe pendant toute la durée de la rencontre ou s'il préfère, il peut quitter l'enceinte du bâtiment.

47.2.3. Un ou des lancers francs sont accordés à l'adversaire suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque. Le nombre de lancers francs à accorder est le même qu'en cas de faute antisportive (article 46.2.2).

Art. 48 Règles de conduite

48.1. Définition

48.1.1. **Le déroulement normal du jeu exige une entière et loyale collaboration des membres des deux équipes (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints et accompagnateurs) avec les arbitres, les officiels de la table de marque et le commissaire.**

48.1.2. Les deux équipes ont le droit de mettre tout en œuvre pour s'assurer la victoire, mais elles doivent le faire dans un esprit de sportivité et de fair-play.

48.1.3. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout non-respect de l'esprit de cette règle, doit être considéré comme une **faute technique** et sanctionnée en conséquence.

48.1.4. L'arbitre peut éviter des fautes techniques en avertissant les membres des équipes ou même en ignorant des infractions techniques mineures de caractère administratif qui, de toute évidence, ne sont pas intentionnelles et n'ont aucune influence directe sur le jeu, à moins qu'il y ait répétition de la même infraction après l'avertissement.

48.1.5. Si une infraction technique est découverte après que le ballon est vivant, le jeu doit être arrêté et une faute technique doit être 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 produit dans l'intervalle entre l'infraction technique et l'arrêt du jeu reste valable.



48.2. Règle

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 besoin, par les forces chargées du maintien de l'ordre public.

48.2.1. Chaque fois que des actes de caractère violent se produisent entre des joueurs, des remplaçants, des entraîneurs et des accompagnateurs, les arbitres doivent prendre les mesures nécessaires pour les arrêter.

48.2.2. Toute personne, parmi les personnes mentionnées ci-dessus, coupable d'agressions flagrantes contre des adversaires ou les arbitres doit être immédiatement disqualifiée du jeu. Les arbitres doivent rapporter l'incident à l'instance responsable de la compétition.

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

48.2.4. Toutes les autres zones, 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.

48.2.5. Toute action physique commise par des joueurs, des remplaçants, des entraîneurs, des entraîneurs adjoints et des accompagnateurs qui pourraient mener à endommager l'équipement en relation avec le jeu, doit être interdite par les arbitres.

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

Si cette conduite se reproduit, elle sera immédiatement sanctionnée par une faute technique infligée au(x) fautif(s) impliqué(s). Si le nom du fautif **ne figure pas** sur la feuille de marque, la faute technique sera infligée contre l'entraîneur et inscrite avec la mention "B" sur la feuille de marque.

Les décisions des arbitres sont définitives et ne peuvent être ni contestées ni ignorées.

Art. 49 Faute technique d'un joueur

49.1. Définition

49.1.1. Les **fautes techniques** de joueur sont des fautes de joueur sans contact avec un adversaire.

49.1.2. Il y a faute technique lorsqu'un joueur ignore les avertissements des arbitres ou utilise des moyens tels que:

- s'adresser en termes irrespectueux aux arbitres, au commissaire, aux officiels de la table de marque ou aux adversaires ou les toucher,



- user d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
- agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux,
- retarder le jeu en empêchant la remise en jeu rapide du ballon,
- ne pas lever la main correctement sur demande de l'arbitre quand une faute est sifflée contre lui,
- changer son numéro de joueur sans en avertir le marqueur et l'arbitre,
- quitter le terrain sans autorisation,
- s'accrocher à l'anneau de façon que le poids du joueur est supporté par l'anneau.

Lors d'un smash, un joueur peut:

- s'accrocher momentanément et accidentellement à l'anneau,
- s'accrocher à l'anneau si, selon le jugement de l'arbitre, il le fait dans l'intention d'éviter de se blesser ou de blesser un autre joueur.

49.2. Sanction

49.2.1. Une faute technique doit être inscrite au compte du joueur.

49.2.2. Un (1) lancer franc doit être accordé aux adversaires, suivi de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

Art. 50 Fautes techniques d'entraîneurs, d'entraîneurs adjoints, de remplaçants ou d'accompagnateurs

50.1. Définition

50.1.1. Un entraîneur, un entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur **ne peut pas s'adresser de manière irrespectueuse ou toucher** les arbitres, le commissaire, les officiels de la table de marque ou les adversaires.

50.1.2. Les entraîneurs, entraîneurs adjoints, les remplaçants et les accompagnateurs sont les seules personnes autorisées à se trouver dans la zone du banc d'équipe et ils doivent y rester à l'exception des cas suivants:

- un entraîneur, un entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur peut pénétrer sur le terrain de jeu pour donner des soins à un joueur blessé après y avoir été autorisé par un arbitre,
- un médecin peut entrer sur le terrain sans la permission d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé est en danger et nécessite des soins immédiats,
- un remplaçant peut demander un remplacement à la table de marque,
- un entraîneur ou un entraîneur adjoint peut demander un temps-mort d'équipe,
- un entraîneur, un entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur peut pénétrer sur le terrain pendant un temps-



mort d'équipe pour parler aux membres de son équipe à condition qu'il demeure à proximité de sa zone de banc d'équipe. Toutefois, l'entraîneur peut s'adresser à ses joueurs pendant le jeu pour autant qu'il demeure dans sa zone de banc d'équipe.

- Lorsque le chronomètre de jeu est arrêté, l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint peut demander des informations statistiques à la table de marque. Il doit le faire courtoisement et sans gêner le déroulement normal du jeu.

50.2. Sanction

50.2.1. Une faute technique doit être infligée à l'entraîneur.

50.2.2. Deux (2) lancers francs doivent être accordés aux adversaires suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain, du milieu de la ligne de touche, à l'opposé de la table de marque.

Art. 51 Faute technique pendant un intervalle de jeu

51.1. Définition

Des **fautes techniques** peuvent être sifflées **pendant un intervalle de jeu**, c'est à dire la période qui précède le début de la rencontre (20 minutes), l'intervalle entre les périodes, l'intervalle de la mi-temps et l'intervalle qui précède chaque prolongation.

L'intervalle de jeu commence 20 minutes avant le début de la rencontre ou avec le signal du chronométreur annonçant la fin du temps de jeu d'une période.

L'intervalle de jeu prend fin au moment de l'entre-deux dans le cercle central quand le ballon est frappé légalement par un sauteur pour commencer la période suivante.

51.2. Sanction

Si une faute technique est sifflée contre:

- un membre d'équipe qualifié pour jouer, elle est inscrite au compte du membre de l'équipe en tant que faute de joueur et deux (2) lancers francs sont accordés à l'équipe adverse. Elle doit compter comme faute d'équipe.
- un entraîneur, un entraîneur adjoint, un joueur entraîneur ou un accompagnateur, elle est inscrite au compte de l'entraîneur et deux (2) lancers francs sont accordés à l'équipe adverse. Elle **ne** doit **pas** compter comme faute d'équipe.

Si plus d'une faute technique est sifflée, se référer à l'Art. 56 (Situations spéciales).

51.3. Procédure

Après que tous les lancers francs ont été tirés, le jeu, la période ou la prolongation doit commencer par un entre-deux dans le cercle central.



Art. 52 Bagarre

52.1. Définition

Une **bagarre** est une interaction physique entre deux ou plusieurs personnes (joueurs, remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints et accompagnateurs).

Cet article s'applique seulement aux remplaçants, entraîneurs, entraîneurs adjoints et les accompagnateurs qui quittent les limites de la zone du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation qui pourrait mener à une bagarre.

52.2. Règle

52.2.1. Tout remplaçant ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe à l'occasion d'une bagarre ou de situations qui peuvent mener à une bagarre doit être disqualifié.

52.2.2. Seul(s) l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint est/sont autorisé(s) à quitter les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant mener à une bagarre dans le but de prêter son/leur concours aux arbitres pour maintenir ou rétablir l'ordre. Dans ce cas, l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint **n'est/ne sont pas** disqualifié(s).

52.2.3. Si l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint quitte/quittent les limites du 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, il(s) doit/doivent être disqualifié(s).

52.3. Sanction

52.3.1. Quel que soit le nombre de remplaçants ou d'accompagnateurs disqualifiés pour avoir quitté les limites de la zone du banc d'équipe, une seule faute technique sera inscrite au compte de l'entraîneur ('B').

52.3.2. Dans le cas où des membres des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il n'y a pas d'autres sanctions pour faute (voir 52.3.4 ci-dessous) le jeu doit reprendre par un entre-deux.

52.3.3. Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites selon les dispositions de B.8.3 et ne compteront pas comme une faute d'équipe.

52.3.4. Toutes les sanctions pour faute infligées avant que les remplaçants et les accompagnateurs aient quitté la zone du banc d'équipe doivent être exécutées en conformité avec l'Article 56 (Situations spéciales).



REGLE HUIT – DISPOSITIONS GENERALES

Art. 53 Principe de base

- 53.1. Chaque arbitre a le pouvoir de sanctionner des fautes indépendamment de l'autre et ceci à n'importe quel moment de la rencontre, que le ballon soit vivant ou mort.
- 53.2. Un nombre indéterminé de fautes peut être sifflé contre l'une ou les deux équipes. Quelle que soit la sanction, chaque faute doit être inscrite sur la feuille de marque au compte du fautif.

Art. 54 Cinq fautes de joueur

- 54.1. Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, doit en être informé et il doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.
- 54.2. Une faute commise par un joueur qui avait préalablement commis sa cinquième faute est inscrite au compte de l'entraîneur avec la mention 'B' sur la feuille de marque.

Art. 55 Fautes d'équipe - Sanctions

55.1. Définition

- 55.1.1. Une **équipe** est considérée comme étant en **situation de faute d'équipe** quand elle a commis au cours d'une période quatre (4) fautes d'équipe résultant de fautes personnelles ou techniques sifflées contre tout joueur de cette équipe.
- 55.1.2. Toutes les fautes d'équipe commises pendant un **intervalle de jeu** sont considérées comme faisant partie de la période ou de la prolongation qui suit.
- 55.1.3. Toutes les fautes d'équipe commises pendant **une prolongation** seront considérées comme faisant partie de la quatrième période.

55.2. Règle

- 55.2.1. Quand une équipe se trouve dans la situation de sanction de fautes d'équipe, toutes les fautes personnelles ultérieures de joueur commises sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tir au panier seront sanctionnées par deux (2) lancers francs au lieu de la possession du ballon pour une remise en jeu.
- 55.2.2. Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant ou de l'équipe devant effectuer une remise en jeu, cette faute personnelle ne sera pas sanctionnée par deux (2) lancers francs.

Art. 56 Situations spéciales

56.1. Définition

Dans la même période de chronomètre arrêté qui suit une faute ou une violation, des **situations spéciales** peuvent se produire quand des fautes supplémentaires sont commises.



56.2. Procédure

- 56.2.1. Toutes les fautes sont inscrites et toutes les sanctions sont définies.
- 56.2.2. L'ordre dans lequel toutes les fautes ont été commises doit être déterminé.
- 56.2.3. Toutes les sanctions identiques contre les deux équipes et toutes les sanctions pour doubles fautes doivent être annulées. Une fois les sanctions annulées, elles seront considérées comme ne s'étant jamais produites.
- 56.2.4. Après exécution de la dernière sanction de faute, tout droit préalable à la possession du ballon doit être annulé.
- 56.2.5. Une fois que le ballon est devenu vivant pour le premier ou l'unique lancer franc ou pour une remise en jeu, cette sanction ne peut plus être utilisée pour annuler une autre sanction.
- 56.2.6. Toutes les sanctions restantes doivent être exécutées dans l'ordre dans lequel elles ont été sifflées.
- 56.2.7. Si, après annulation des sanctions égales pour les deux équipes il ne reste plus d'autres sanctions à faire exécuter, le jeu reprendra selon les dispositions de l'article 45.2.2.

Art. 57 Lancers francs

57.1. Définition

- 57.1.1. Un **lancer franc** est une occasion donnée à un joueur de marquer un (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.
- 57.1.2. Une **série de lancers francs** se compose de tous les lancers francs résultant de la sanction pour une seule faute.
- 57.1.3. Un lancer franc et l'activité l'accompagnant prennent fin lorsque le ballon:
 - pénètre dans le panier directement par le haut et reste dedans ou passe à travers,
 - n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier soit directement ou soit après que le ballon a touché l'anneau,
 - après avoir touché l'anneau, est légalement touché par un joueur,
 - touche le sol,
 - devient mort.
- 57.1.4. Après le dernier ou unique lancer franc, si le ballon, après avoir touché l'anneau, est légalement touché par un attaquant ou un défenseur avant de pénétrer dans le panier, la tentative change de statut et devient un panier du terrain à deux (2) points.

57.2. Lorsqu'une faute personnelle est sifflée et qu'elle est sanctionnée par un ou des lancers francs:

- 57.2.1. le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancers francs.
- 57.2.2. S'il y a eu demande de remplacement du joueur sur lequel la faute a été commise, ce dernier doit tirer le ou les lancers francs avant de quitter le terrain.



57.2.3. Si le joueur désigné pour tirer les lancers francs doit quitter le terrain pour cause de blessure, parce qu'il a commis sa cinquième faute ou pour cause de disqualification, son remplaçant doit tirer le ou les lancers francs. S'il n'y a pas de remplaçant disponible, le ou les lancers francs doivent être tentés par un autre joueur désigné par le capitaine.

57.3. Lorsqu'une faute technique a été sifflée, les lancers francs peuvent être tentés par tout joueur de l'équipe adverse désigné par le capitaine.

57.4. Le tireur de lancer franc:

57.4.1. doit se placer derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle,

57.4.2. est libre d'utiliser toute méthode pour tirer un lancer franc, mais il doit tirer de telle manière que le ballon, sans toucher le sol, pénètre dans le panier par le haut ou touche l'anneau,

57.4.3. doit lâcher le ballon dans un délai de cinq (5) secondes à partir de l'instant où il a été mis à sa disposition par l'arbitre,

57.4.4. ne doit ni toucher la ligne de lancer franc ni le terrain de jeu au-delà de cette ligne jusqu'à ce que le ballon ait pénétré dans le panier ou ait touché l'anneau,

57.4.5. ne doit pas feinter l'action de tir de lancer franc.

Une infraction à l'article 57.4 est une violation.

57.4.6. Sanction

Si une violation est commise par le tireur de lancer franc, toute autre violation commise par tout autre joueur immédiatement avant, en même temps ou immédiatement après doit être ignorée et aucun point ne sera accordé.

Le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc, sauf si d'autres lancers francs doivent être exécutés.

57.5. Les joueurs dans les espaces le long du couloir des lancers francs

57.5.1. Occupation des espaces le long du couloir des lancers francs

- Un maximum de cinq (5) joueurs (3 défenseurs et 2 attaquants) peut occuper les espaces le long du couloir des lancers francs qui sont considérés comme ayant un (1) mètre de profondeur.
- Les adversaires du tireur de lancer franc occuperont la première place de chaque côté de la zone restrictive.
- Les joueurs doivent prendre des positions alternées et n'occuper que les places auxquelles ils ont droit.

57.5.2. Les joueurs dans les espaces le long du couloir de lancer franc ne doivent pas:

57.5.2.1. occuper des places auxquelles ils n'ont pas droit,

57.5.2.2. pénétrer dans la zone restrictive, dans la zone neutre ou quitter leur place jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du tireur de lancer franc,



- 57.5.2.3. toucher le ballon pendant sa trajectoire vers le panier avant qu'il touche l'anneau ou qu'il soit évident qu'il aurait touché l'anneau,
- 57.5.2.4. toucher le panier ou le panneau pendant que le ballon est en contact avec l'anneau,
- 57.5.2.5. passer le bras à travers le panier par en-dessous et toucher le ballon,
- 57.5.2.6. toucher le ballon, le panier ou le panneau aussi longtemps que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier pendant tout lancer franc qui doit être suivi d'un ou de plusieurs lancers francs,
- 57.5.2.7. quitter leur position établie une fois que le ballon est devenu vivant pour un lancer franc et ce jusqu'à ce que le ballon ait quitté la ou les mains du tireur de lancer franc.

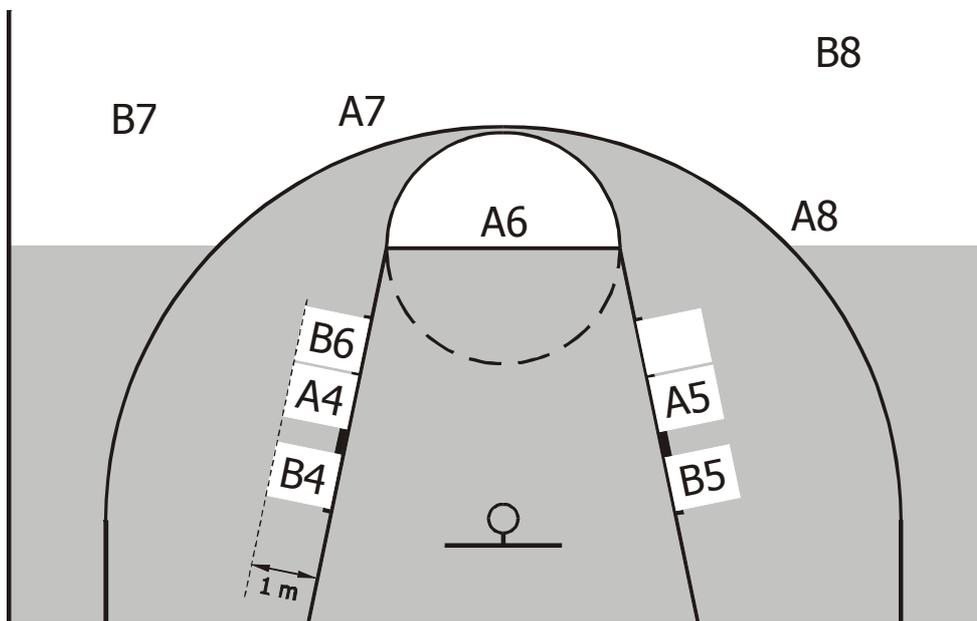


Figure 14 Alignement des joueurs pendant les lancers francs

57.5.3. Les adversaires du tireur de lancer franc ne doivent pas:

- 57.5.3.1. par des gestes, distraire le tireur de lancer franc,
- 57.5.3.2. toucher le ballon ou le panier alors que le ballon est dans le panier,
- 57.5.3.3. faire vibrer le panneau ou l'anneau alors que le ballon est en l'air de telle manière que, selon le jugement de l'arbitre, cette action a empêché le ballon de pénétrer dans le panier.

Une infraction à l'article 57.5 est une violation.

57.5.4. Sanction

- 57.5.4.1. Si un lancer franc est réussi et que la violation des articles 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 ou 57.5.3.1 est commise par tout joueur se trouvant dans les espaces le long du couloir des lancers francs la violation est ignorée et le panier compte.
- 57.5.4.2. Si le lancer franc n'est pas réussi et que la violation des articles 57.5.1, 57.5.2.1, 57.5.2.2, 57.5.2.7 ou 57.5.3.1 est commise par:
 - un **coéquipier** du tireur de lancer franc, le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée,
 - un **adversaire** du tireur de lancer franc, un lancer franc de



- remplacement est accordé au tireur de lancer franc,
- les **deux équipes**, le jeu doit reprendre par un entre-deux.
- 57.5.4.3. Si la violation des articles 57.5.2.3, 57.5.2.4, 57.5.2.5, 57.5.2.6, 57.5.3.2 ou 57.5.3.3 est commise par
- un **coéquipier** du tireur de lancer franc, aucun point ne peut être accordé et le ballon doit être donné aux adversaires pour une remise en jeu à hauteur de la ligne des lancers francs prolongée,
 - un **adversaire** du tireur, le lancer franc doit être considéré comme réussi et un (1) point accordé,
 - les **deux équipes**, aucun point n'est accordé et le jeu doit reprendre par un entre-deux.
- 57.5.4.4. Si la violation de l'article 57.5.2.3 est commise par un **adversaire** du tireur de lancer franc pendant le dernier ou l'unique lancer franc, le lancer franc doit être considéré comme réussi, un (1) point sera accordé et une faute technique sera inscrite au compte du joueur ayant commis la violation.
- 57.5.4.5. Si plus d'un lancer franc est tiré, les sanctions de remise en jeu ou d'entre-deux sont seulement appliquées si une violation a été commise lors du dernier ou unique lancer franc.

57.6. Les joueurs qui ne sont pas dans les espaces le long du couloir de lancer franc doivent:

- 57.6.1. ne pas distraire le tireur de lancer franc par leurs gestes,
- 57.6.2. demeurer derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne des trois points jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau ou que le lancer franc soit terminé.

Une infraction à l'article 57.6 est une violation.

57.6.3. Sanction

Voir article 57.5.4 ci-dessus.

57.7. Pendant un ou plusieurs lancers francs qui doivent être suivis d'une autre série de lancers francs ou par une remise en jeu ou par un entre-deux:

- 57.7.1. les joueurs ne doivent pas occuper les espaces le long du couloir de lancer franc;
- 57.7.2. tous les joueurs doivent être derrière la ligne de lancer franc prolongée et derrière la ligne du panier à trois points.

Une infraction à l'article 57.7 est une violation.

57.7.3. Sanction

Voir article 57.5.4 ci-dessus.

Art. 58 Erreurs rectifiables

58.1. Définition

Les arbitres peuvent **rectifier une erreur** si une règle n'a pas été appliquée par mégarde et résultant des situations suivantes **seulement:**

- 58.1.1. accord d'un ou de plusieurs lancers francs immérités,



- 58.1.2. permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tenter un ou plusieurs lancers francs,
- 58.1.3. non-accord d'un ou de plusieurs lancers francs mérités,
- 58.1.4. accord ou annulation de points à la suite d'une erreur des arbitres.

58.2. Procédure

- 58.2.1. Pour être rectifiables, les erreurs énumérées ci-dessus doivent être découvertes par un arbitre ou être portées à l'attention d'un arbitre avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort qui suit la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

C'est-à-dire:

- | | |
|---|--|
| L'erreur se produit | - toutes les erreurs se produisent pendant un ballon mort. |
| Ballon vivant | - l'erreur est rectifiable. |
| Le chronomètre de jeu démarre ou continue à marcher | - l'erreur est rectifiable. |
| Ballon mort | - l'erreur est rectifiable. |
| Ballon vivant | - l'erreur n'est plus rectifiable. |

- 58.2.2. Un arbitre peut arrêter le jeu immédiatement à la découverte d'une erreur rectifiable dans la mesure où cela ne place ni l'une ni l'autre des équipes en position défavorable. Si l'erreur est découverte pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal pour attirer l'attention des arbitres dans le but d'arrêter le jeu.

- 58.2.3. Tous les points marqués, le temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire **avant** la découverte de l'erreur **ne doivent pas** être annulés.

- 58.2.4. Après qu'une erreur a été découverte et si elle est encore rectifiable:

- si le joueur impliqué dans la correction de l'erreur est sur le banc d'équipe après avoir été légalement remplacé (**mais non** pour avoir été disqualifié ou avoir commis sa cinquième faute), il doit **revenir** sur le terrain pour participer à la rectification de l'erreur (à ce point il devient joueur);
après la correction de l'erreur, il peut rester sur le terrain **sauf** si un remplacement légal a de nouveau été demandé, auquel cas le joueur peut quitter le terrain de jeu;
- si le joueur a été remplacé parce qu'il a commis sa cinquième faute ou qu'il a été disqualifié, son remplaçant légal doit participer à la correction de l'erreur.

- 58.2.5. Après la rectification de l'erreur, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour rectifier l'erreur. Le ballon sera remis à l'équipe qui avait droit au ballon lorsque l'erreur a été découverte.

- 58.2.6. Les erreurs rectifiables ne peuvent pas être corrigées après que l'arbitre a signé la feuille de marque.

- 58.2.7. Toute erreur ou faute d'inscription par le marqueur impliquant le score, le nombre de fautes ou le nombre de temps-morts n'est pas



une 'erreur rectifiable' et peut être corrigée à tout moment par les arbitres avant la signature de la feuille de marque par l'arbitre.

58.3. Exception

- 58.3.1. Si l'erreur réside dans l'accord de lancer(s) franc(s) immérité(s) ou dans l'autorisation donnée à un joueur non bénéficiaire d'exécuter un ou des lancers francs, le ou les lancers francs tentés à la suite de l'erreur et toutes les actions qui l'accompagnent doivent être annulés sauf s'il s'agit de fautes techniques, antisportives ou disqualifiantes sifflées pendant l'action qui a suivi l'erreur.
- 58.3.2. Si l'erreur est l'autorisation donnée à un joueur non bénéficiaire de tirer le ou les lancers francs ou le non-accord d'un ou de lancers francs mérités, 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 chaque lancer franc normal.
- 58.3.3. Si l'erreur consiste à ne pas accorder un ou de plusieurs lancers francs mérités, l'erreur doit être ignorée si la même équipe marque un panier à la suite de l'attribution erronée de la possession du ballon.



A - SIGNAUX DES ARBITRES

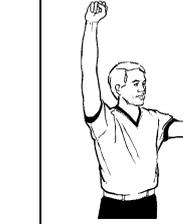
A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.

A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.

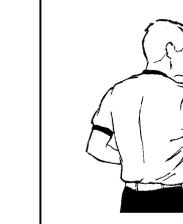
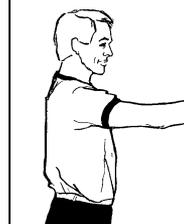
I. SCORE

1 UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	3 TENTATIVE A TROIS POINTS  Trois doigts pointés	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains	5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE  Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine
--	--	--	--	---

II. CHRONOMETRAGE

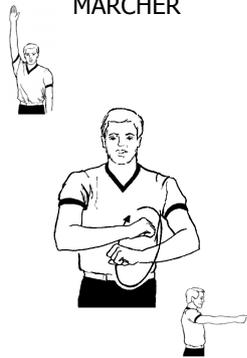
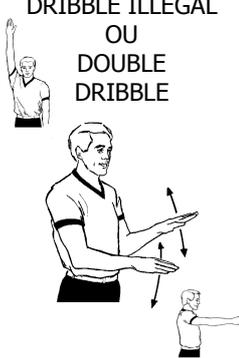
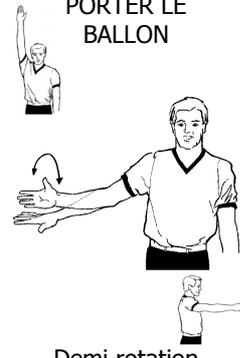
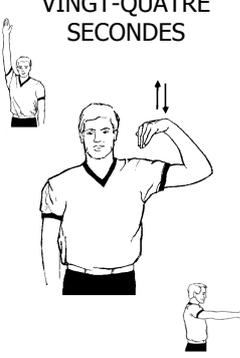
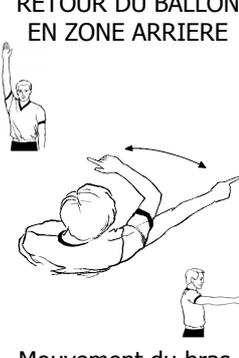
6 ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre  Main ouverte	7 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)  Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif	8 REPRISE DU JEU  Mouvement de couperet avec la main	9 REMETTRE A 24 SECONDES  Mouvement circulaire avec l'index
---	--	--	--

III. ADMINISTRATION

10 REPLACEMENT  Avant-bras croisés	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER  Mouvement de la main ouverte vers le corps	12 TEMPS-MORT ACCORDE  Former un "T" avec l'index et la main ouverte	13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE  Pouce pointé vers le haut
--	---	--	--



IV. VIOLATIONS

<p>14 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>16 PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>20 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches</p>	<p>24 ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés</p>	



V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p> <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p> <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p> <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p> <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p> <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p> <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p> <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p> <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>45 TECHNIQUE</p> <p>Former un "T" les mains ouvertes</p>	<p>46 ANTISPORTIVE</p> <p>Se prendre le poignet</p>	<p>47 DISQUALIFIANTE</p> <p>Poings fermés</p>	

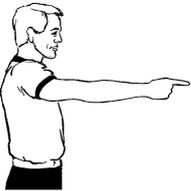
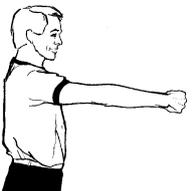


DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

<p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p>	<p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>
--	---	---

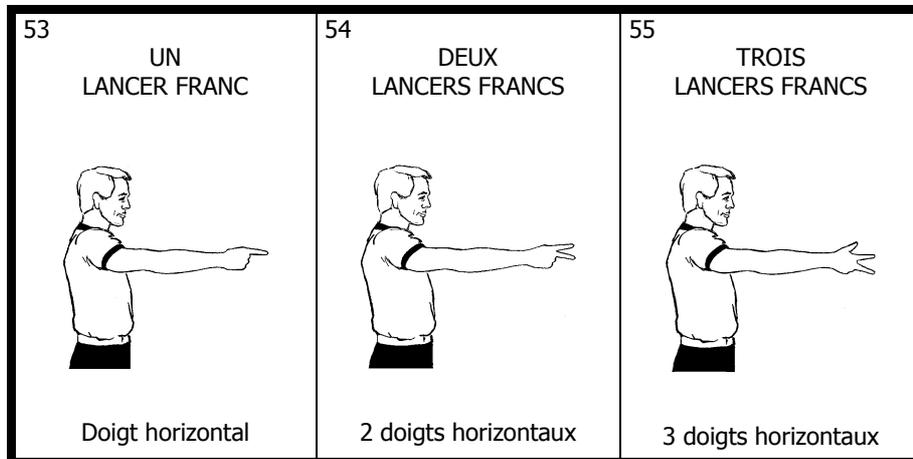
OU

- DIRECTION DU JEU

<p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
---	---

VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - EN DEHORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

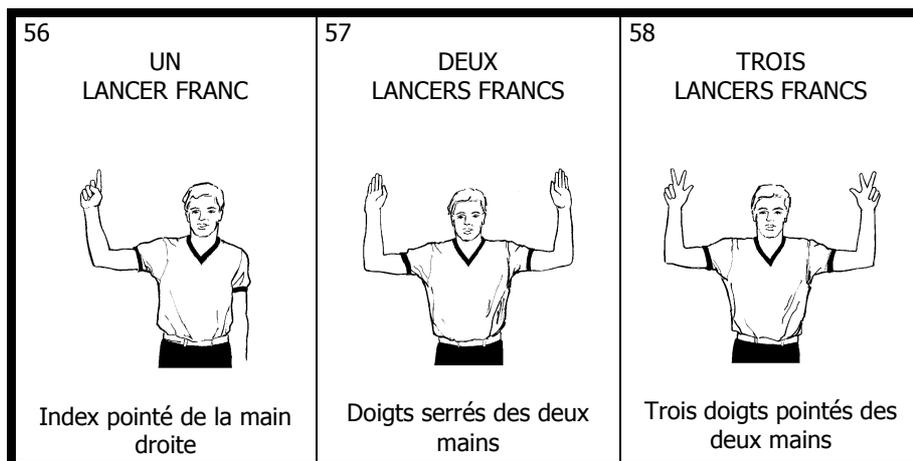


Figure 15 Signaux des arbitres



B - FEUILLE DE MARQUE



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION

FEUILLE DE MARQUE

Equipe A _____

Equipe B _____

Compétition : _____		Date : _____		Heure : _____		Arbitre : _____	
Rencontre N° : _____		Lieu : _____		Aide arbitre : _____			

Equipe A:			
Temps-mort		Fautes d'équipe	
① <input type="checkbox"/>	② <input type="checkbox"/>	Période ①	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
③ <input type="checkbox"/>	④ <input type="checkbox"/>	Période ③	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prolongations			
Licence N°.	Nom des joueurs	N°.	En jeu
		4	1 2 3 4 5
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
Entraîneur: _____			
Entraîneur adjoint: _____			
Equipe B:			
Temps-mort		Fautes d'équipe	
① <input type="checkbox"/>	② <input type="checkbox"/>	Période ①	① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
③ <input type="checkbox"/>	④ <input type="checkbox"/>	Période ③	③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Prolongations			
Licence N°.	Nom des joueurs	N°.	En jeu
		4	1 2 3 4 5
		5	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
Entraîneur: _____			
Entraîneur adjoint: _____			

PROGRESSION DU 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

Scores : Période ① A _____ B _____		Période ② A _____ B _____		Score finale : Equipe A _____ Equipe B _____	
Période ③ A _____ B _____		Période ④ A _____ B _____		Nom de l'équipe vainqueur : _____	
Prolongations A _____ B _____				Arbitre : _____	
Marqueur : _____				Aide arbitre : _____	
Chronométrateur : _____				Signature du capitaine en cas de réclamation : _____	
Opérateur des 24 secondes : _____					

Figure 16 Feuille de marque



- B.1 La feuille de marque officielle illustrée à la Figure 16 est celle qui est approuvée par la Commission Technique Mondiale de la FIBA.
- B.2 Elle comprend un original et trois 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.
- Note:** 1. Il est recommandé au marqueur d'utiliser deux stylos de couleurs différentes, une pour la première et la troisième période et une autre pour la seconde et la quatrième période.
2. La feuille de marque peut être préparée et remplie électroniquement.
- B.3 20 minutes au moins avant le commencement de la rencontre,** le marqueur doit préparer la feuille de marque de la façon suivante:
- B.3.1 Il doit inscrire le nom des deux équipes dans l'en-tête en haut de la feuille de marque. La première équipe doit toujours être l'équipe locale. Dans le cas de tournois ou de rencontres sur terrain neutre, la première équipe doit être celle qui est mentionnée la première sur le programme. La première équipe doit être **l'équipe "A"** et la seconde **l'équipe "B"**.
- B.3.2 Il inscrit ensuite:
- le nom de la compétition,
 - le numéro de la rencontre,
 - la date, l'heure et le lieu de la rencontre,
 - les noms de l'arbitre et de l'aide arbitre.



Federation Internationale de Basketball
International Basketball Federation

FEUILLE DE MARQUE

Equipe A HOOPERS

Equipe B POINTER

Compétition: <u>ELW</u>	Date: <u>20. 11. 2000</u>	Heure: <u>20:00</u>	Arbitre: <u>WALTON, M.</u>
Rencontre: <u>3</u>	Lieu: <u>MUNICH</u>	Aide arbitre: <u>CHANG, Y.</u>	

Figure 17 En-tête de la feuille de marque

- B.3.3 Il inscrit ensuite les noms des membres des deux équipes en utilisant la liste des joueurs fournie par l'entraîneur ou son représentant. L'équipe "A" figure dans la partie supérieure de la feuille de marque et l'équipe "B" dans la partie inférieure.
- B.3.3.1 Dans la première colonne, le marqueur inscrit le numéro (les trois derniers chiffres) de la licence de chaque joueur. Dans le cas de tournois, le numéro de la licence du joueur doit seulement être indiqué lors de la première rencontre jouée par son équipe.
- B.3.3.2 Dans la seconde colonne, il inscrit le nom de chaque joueur et les initiales de son prénom, le tout en lettres majuscules à côté du numéro que le joueur portera durant la rencontre. Le capitaine de l'équipe est désigné par la mention (CAP) inscrite immédiatement après son nom.



- B.3.3.3** Si une équipe aligne moins de 12 joueurs, le marqueur doit tracer une ligne à travers l'espace correspondant au numéro de licence, nom, numéro etc. du/des joueur(s) qui ne participe(nt) pas.
- B.3.4** En bas de l'encadré de chaque équipe le marqueur inscrit (en lettres majuscules) le nom de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.
- B.4** **10 minutes au moins avant la rencontre**, les entraîneurs doivent:
- B.4.1** confirmer leur accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de leur équipe,
- B.4.2** confirmer les noms de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint,
- B.4.3** indiquer les cinq (5) joueurs qui doivent commencer 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 partie.
- B.6** **Pendant la rencontre**, chaque fois qu'un remplaçant entre en jeu pour la première fois, le marqueur inscrira une petite croix (pas de cercle) en face de son nom dans la colonne "En jeu".

Equipe A: HOOPERS														
Temps-morts					Fautes d'équipe									
①	☒	②	☒	☒	①	☒	☒	☒	☒	②	☒	☒	☒	☒
③	☒	④	☒	☒	③	☒	☒	☒	☒	④	☒	☒	☒	☒
☒☒☒☒☒ Prolongations														
Licence N°.	Nom de joueurs	N°.	En jeu	Fautes										
				1	2	3	4	5						
001	MAYER, F.	4	☒	P ₂										
002	JONES, M.	5	☒	P	P	P ₂								
003	SMITH, E.	6	☒	P ₂	U ₂	P	P ₁							
004	FRANK, Y.	7	X	T ₁	P ₂									
010	NANCE, L.	8	☒	P	P	U ₁								
012	KING, H. - CAP -	9	☒	P ₁	P									
		10												
015	RUSH, S.	11	X	P ₃	P ₂									
		12												
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P	P ₂	T _c							
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P	U ₂						
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂									
Entraîneur: LOOR, A.				C ₂	B ₂									
Entraîneur adjoint: MONTA, B.														

Figure 18 Equipes sur la feuille de marque



B.7 Temps-morts d'équipe

- B.7.1 L'enregistrement des temps-morts d'équipe accordés pendant chaque période et chaque prolongation se fait en inscrivant un grand "X" à l'intérieur des cases appropriées en-dessous du nom de l'équipe.
- B.7.2 A la fin de chaque période et de chaque prolongation, les cases non utilisées seront barrées par deux lignes parallèles horizontales.

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 par les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants et les accompagnateurs peuvent être des fautes 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 sera indiquée en inscrivant un "P",
- B.8.3.2 une faute technique de joueur sera indiquée en inscrivant un "T",
- B.8.3.3 une faute technique de l'entraîneur pour sa conduite personnelle antisportive doit être indiquée en inscrivant un "C",
- B.8.3.4 une faute technique de l'entraîneur pour toute autre raison sera indiquée en inscrivant un "B".
- B.8.3.5 une faute antisportive sera indiquée en inscrivant un "U",
- B.8.3.6 une faute disqualifiante sera indiquée en inscrivant un "D".
- B.8.3.7 Toute faute entraînant un ou des lancers francs doit être indiquée en ajoutant le nombre de lancers francs correspondant (1, 2 ou 3) à côté des lettres "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.8 Toutes les fautes contre les deux équipes impliquant des sanctions de même gravité et annulées en conformité avec l'Art. 56 (Situations spéciales), doivent être indiquées en inscrivant un petit "c" à côté des lettres "P", "T", "C", "B", "U" ou "D".
- B.8.3.9 A la fin de chaque période, 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 tracer une ligne horizontale épaisse pour annuler les cases non utilisées.
- B.8.3.10 **Exemples de fautes disqualifiantes:**

Les fautes disqualifiantes sifflées contre les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants et les accompagnateurs pour avoir quitté la zone du banc d'équipe (Article 52 – Bagarre) seront inscrites comme ci-dessous. La lettre 'F' sera inscrite dans toutes les cases de fautes restantes de la personne disqualifiée.

Si seul l'entraîneur est disqualifié:

Entraîneur: LOOR, A.	D ₂	F	F
Entraîneur adjoint MONTA, B.			

Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié:

Entraîneur: LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur adjoint MONTA, B.	F	F	F



En cas de disqualification de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint:

Entraîneur:	LOOR, A.	D ₂	F	F
Entraîneur-adjoint	MONTA, B.	F	F	F

Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un 'F' sera inscrit dans les cases de fautes restantes:

003	SMITH, E.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

S'il s'agit de la cinquième faute du remplaçant, un 'F' sera inscrit dans la dernière case de fautes:

002	JONES, M.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Si le remplaçant a déjà commis 5 fautes (sorti pour fautes), alors un 'F' sera inscrit dans l'espace libre à côté de la dernière faute:

015	RUSH, S.	11	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

En plus des exemples ci-dessus des joueurs Smith, Jones et Rush ou si un accompagnateur est disqualifié, alors une faute technique sera inscrite:

Entraîneur:	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur-adjoint	MONTA, B.			

Note: Aucune faute technique ou disqualifiante (Art. 52 - Bagarre) ne comptera comme faute d'équipe.

B.8.3.11 Une faute disqualifiante d'un remplaçant (qui ne se réfère pas à l'Art. 52 - Bagarre) est inscrite comme suit:

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

et

Entraîneur:	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur-adjoint	MONTA, B.			

B.8.3.12 Une faute disqualifiante d'un entraîneur adjoint (qui ne se réfère pas à l'Art. 52 - Bagarre) sera inscrite comme suit:

Entraîneur:	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur-adjoint	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Une faute disqualifiante d'un joueur après sa cinquième faute (qui ne se réfère pas à l'Art. 52 - Bagarre) sera inscrite comme suit:

015	RUSH, S.	11	X	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

et

Entraîneur:	LOOR, A.	B ₂		
Entraîneur-adjoint	MONTA, B.			

B.9 Fautes d'équipe

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

B.9.2 Chaque fois qu'un joueur commet une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante, le marqueur doit inscrire la faute au compte de l'équipe de ce joueur en inscrivant une grande croix (X) dans les cases prévues.



B.10 Progression du score

- B.10.1 Le marqueur doit tenir le compte chronologique des points marqués par les deux équipes.
- B.10.2 Il y a quatre colonnes prévues sur la feuille de marque pour la progression du score.
- B.10.3 Chaque colonne est subdivisée en quatre colonnes. Les deux colonnes de gauche sont pour l'équipe "A" et les deux colonnes de droite sont pour l'équipe "B". Les colonnes centrales sont prévues pour la progression du score (160 points) pour chaque équipe. Le marqueur doit:

- **d'abord** tracer une ligne diagonale / 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 ●), le numéro du joueur qui a marqué le panier du terrain ou le lancer franc.

B.11 Progression du score: instructions supplémentaires

- B.11.1 Un panier du terrain 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 le propre panier de son équipe doit être inscrit comme ayant été marqué par le capitaine de l'équipe adverse.
- B.11.3 Les points réussis lorsque le ballon n'a pas pénétré dans le panier (Art. 41 – Intervention sur le panier et intervention sur le ballon) doivent être enregistrés comme ayant été marqués par le joueur ayant tenté le tir.
- B.11.4 A la fin de chaque période, le marqueur doit entourer d'un cercle épais "●" le dernier chiffre des points marqués par chaque équipe et tracer une ligne horizontale épaisse sous ces chiffres ainsi que sous le numéro des joueurs ayant réussi ces derniers points.
- B.11.5 Au commencement de chaque période et de chaque prolongation, le marqueur doit continuer d'enregistrer la progression chronologique des points marqués à partir du point de l'interruption.
- B.11.6 Chaque fois que cela lui sera possible, le marqueur doit vérifier son score par rapport au tableau de marque. S'il y a désaccord et que son score est correct, il doit aussitôt faire en sorte que le tableau de marque soit rectifié. En cas de doute ou si l'une des équipes élève des objections quant à la rectification, il doit en informer l'arbitre dès que le ballon est mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

	A		B	
	1	●	6	
	2	●	6	
⑥	3		3	
	4	4		
11	5	5	⑤	
11	●	●	5	
	7	7		
10	8	8		
	9	9	⑩	
	10	10		
⑩	11	11		
	12	12	⑦	
4	13	●	7	
5	●	14		
5	●	15	6	
	16	16		
5	17	17		
	18	⑩	⑥	
6	19	19		
	20	20	9	
	21	21		
⑪	22	22	9	
	23	●	9	
11	24	24		
	25	25	7	
	26	●	7	
⑤	27	27		
	28	⑩	6	
10	29	29		
	30	30	8	
4	31	31		
	32	32	5	
4	33	●	5	
4	●	34		
	35	35	10	
10	36	36		
	37	37	12	
	38	38		
⑩	39	39	12	
10	●	●	12	

Figure 19
Progression
du score



B.12 Progression du score – Totalisation

- B.12.1 A la fin de la rencontre, le marqueur doit tracer deux lignes épaisses sous le chiffre final des points marqués par chaque équipe et les numéros des joueurs ayant réussi ces derniers points. Il doit ensuite tracer une ligne diagonale jusqu'en bas de la colonne pour oblitérer les chiffres restants (progression du score) de chaque équipe.
- B.12.2 A la fin de chaque période et de chaque prolongation le marqueur doit inscrire le score de cette période dans la partie correspondante au bas de la feuille de marque.
- B.12.3 A la fin de la rencontre, le marqueur doit inscrire le score final et le nom de l'équipe victorieuse.
- B.12.4 Le marqueur signera ensuite la feuille de marque après l'avoir fait signer par le chronométrateur et l'opérateur des 24 secondes.
- B.12.5 Après la signature de l'aide arbitre, l'arbitre doit être le dernier à approuver et à signer la feuille de marque. Cette action met fin à la rencontre.

7	●	●	6
7	●	71	
7	●	72	8
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Figure 20
Totalisation**

Note: Si l'un des capitaines dépose une réclamation (en signant la feuille de marque dans l'espace marqué "Signature du capitaine en cas de réclamation"), les officiels de la table de marque et l'aide arbitre doivent rester à la disposition de l'arbitre jusqu'à ce que ce dernier leur donne l'autorisation de partir.

Scores: Période ① A 15 B 18 ② A 19 B 10 Période ③ A 26 B 19 ④ A 16 B 25 Prolongations A / B /	Score final: Equipe A <u>76</u> Equipe B <u>72</u> Nom de l'équipe vainqueur: <u>HOOPERS</u>
Marqueur: <u>B. Smith</u> Chronométrateur: <u>R. Jacques</u> Opérateur des 24 secondes: <u>R. James</u>	Arbitre: <u>M. Walton</u> Aide arbitre: <u>V. Long</u> Signature du capitaine en cas de réclamation: _____

Figure 21 Partie inférieure de la feuille de marque



C - RECLAMATION - PROCEDURE

Si pendant une grande compétition officielle de la FIBA une équipe estime avoir été lésée dans ses intérêts par une décision d'arbitre (arbitre ou aide arbitre) ou par tout évènement survenu pendant la rencontre, elle doit procéder de la façon suivante:

- C.1 A la fin de la rencontre, le capitaine de l'équipe en cause doit immédiatement informer l'arbitre que son équipe conteste le résultat de la rencontre en signant la feuille de marque dans l'espace marqué "Signature du capitaine en cas de réclamation".
Pour que cette déclaration soit valable, il faut que le représentant officiel de la fédération nationale ou du club confirme cette réclamation par écrit dans les 20 minutes qui suivent la fin de la rencontre.
Des explications détaillées ne sont pas nécessaires. Il sera suffisant d'écrire: "La fédération nationale ou le club X dépose une réclamation contre le résultat de la rencontre jouée entre les équipes X et Y" et verser ensuite au représentant de la FIBA ou du comité technique, une caution équivalente à 500 DM.
- C.2 En cas de réclamation par l'une ou l'autre équipe, le commissaire ou l'arbitre doit, dans l'heure qui suit la fin de la rencontre rapporter l'incident au représentant de la FIBA ou au président du comité technique.
- C.3 La fédération nationale de l'équipe ou le club en question devra faire parvenir au représentant de la FIBA ou au président du comité technique, le texte de sa réclamation dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.
Si la réclamation est acceptée, la caution sera remboursée.
- C.4 Si la fédération nationale de l'équipe en cause ou le club ou la fédération nationale de l'équipe adverse ou le club adverse ne sont pas d'accord avec la décision du comité technique, ils pourront alors faire appel auprès du Jury d'appel.
Pour que cet appel soit recevable, il doit être déposé dans les vingt minutes qui suivent la réception de la décision du comité technique et accompagné d'un dépôt, à titre de caution, d'une somme équivalente à 1 000 DM.
Le Jury d'appel jugera la réclamation en dernière instance et sa décision sera définitive.
- C.5 Les équipements vidéos, films, photos ou tout autre forme d'appareil visuel, électronique, digital etc. ne peuvent pas être utilisés pour déterminer ou changer le résultat d'une rencontre. L'utilisation de l'équipement mentionné est seulement valable pour définir la responsabilité en matière de discipline ou pour des raisons éducatives (entraînement) après que la rencontre a pris fin.



D - CLASSEMENT DES EQUIPES

D.1 Procédure

Le classement des équipes se fait sur la base des résultats de chaque rencontre, soit deux (2) points pour chaque rencontre gagnée, un (1) point par rencontre perdue (y compris les rencontres perdues par défaut) et zéro (0) point par rencontre perdue par forfait.

- D.1.1. Si deux équipes sont à égalité de points dans ce classement, le(s) résultat(s) de la/des rencontre(s) les ayant opposées directement servir(a)/ront) pour déterminer le classement.
- D.1.2. Si le total des points marqués et concédés est le même pour les rencontres les ayant opposées directement, le classement sera effectué au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres que ces deux équipes auront disputées dans le groupe.
- D.1.3. Si plus de deux équipes se trouvent à égalité dans le classement, un second classement sera effectué en tenant seulement compte des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.
- D.1.4. Si après ce second classement il reste encore des équipes à égalité, leur place sera alors déterminée au goal average en tenant compte seulement des rencontres jouées entre les équipes qui restent à égalité.
- D.1.5. S'il reste encore des équipes à égalité, leur place sera déterminée au goal average sur la base des résultats de toutes les rencontres qu'elles auront jouées dans le groupe.
- D.1.6. Si à n'importe quelle phase et après avoir appliqué les critères ci-dessus mentionnés, une égalité multiple est réduite à deux équipes seulement, la procédure mentionnée aux points D.1.1 et D.1.2 sera appliquée.
- D.1.7. Si l'égalité est réduite à plus de deux équipes, la procédure commençant au point D.1.3 sera répétée.
- D.1.8. Le goal average sera toujours calculé par division.

D.2 Exception

Si trois équipes seulement prennent part à une compétition et que la situation ne peut être résolue en appliquant la procédure ci-dessus (le goal average par division est identique), le plus grand nombre de points marqués déterminera alors le classement.

Exemple:

Résultats entre A, B, C:	A contre B	82 - 75
	A contre C	64 - 71
	B contre C	91 - 84

Résultat final:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points	différence de points	goal average
A	2	1	1	3	146 : 146	1,000
B	2	1	1	3	166 : 166	1,000
C	2	1	1	3	155 : 155	1,000



Classement final: 1er: B - 166 points marqués
2ème: C - 155 points marqués
3ème: A - 146 points marqués

Si les équipes demeurent toujours à égalité après que la procédure ci-dessus a été appliquée, le classement sera effectué par tirage au sort. La méthode du tirage au sort sera déterminée par le commissaire ou par l'autorité locale compétente.

D.3. Autres exemples de la règle de classement:

D.3.1. Deux équipes - un nombre égal de points et seulement une rencontre jouée entre elles.

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

Le vainqueur de la rencontre entre A et B sera classé premier et le vainqueur de la rencontre entre D et E sera classé quatrième.

D.3.2. Deux équipes dans un groupe avec le même nombre de points et deux rencontres jouées entre elles.

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Les résultats possibles sont:

D.3.2.1. "A" a gagné les deux rencontres,
par conséquent

1er: A
2ème: B

D.3.2.2. Chaque équipe a gagné une rencontre:

A contre B 90 - 82
B contre A 69 - 62

Différence de points: A: 152 - 151
B: 151 - 152

Goal average: A: 1,0066
B: 0,9934

par conséquent 1er: A
2ème: B



D.3.2.3. Chaque équipe a gagné une rencontre:

A contre B 90 - 82
B contre A 70 - 62

Les deux équipes ont la même différence de points (152 - 152) et le même goal average par division (1,000).

Le classement sera déterminé en utilisant le goal average en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.3. Plus de deux équipes sont à égalité dans le classement:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Résultats entre A, B, C:
A contre B 82 - 75
A contre C 77 - 80
B contre C 88 - 77

Classement final:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points	différence de points	goal average
A	2	1	1	3	159 - 155	1,0258
B	2	1	1	3	163 - 159	1,0251
C	2	1	1	3	157 - 165	0,9515

Par conséquent
1er: A
2ème: B
3ème: C

S'il y a aussi égalité entre les trois équipes au goal average par division, le classement final sera déterminé en tenant compte de toutes leurs rencontres jouées dans le groupe.

D.3.4. Plusieurs équipes sont à égalité dans le classement:

équipes	rencontres jouées	victoires	défaites	points
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

Le classement sera établi en tenant compte seulement des résultats des rencontres jouées entre les équipes à égalité.



Il y a deux possibilités:

équipes	I.		II.	
	victoires	défaites	victoires	défaites
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

Dans le cas I: 1er: A
B, C, D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.3 ci-dessus.

Dans le cas II: le classement de A et B et celui de C et D sera déterminé comme dans l'exemple D.3.2 ci-dessus.

Une équipe qui, sans raison valable, ne se présente pas pour jouer une rencontre prévue ou quitte le terrain avant la fin de la rencontre doit perdre la rencontre par forfait et obtenir zéro (0) point au classement.

De plus, le Comité Technique peut décider de rétrograder cette équipe à la dernière place du classement. Ce déclassement est automatique en cas de récidive de violations par la même équipe.

Néanmoins, les résultats des rencontres jouées par cette équipe resteront valables pour le classement général de la compétition.

E - TEMPS-MORTS TELEVISION (TV)

E.1 Définition

Chaque instance organisatrice d'une compétition peut décider pour elle-même de l'utilisation et de la durée des temps-morts télévision (60, 75, 90 ou 100 secondes).

E.2 Règle

E.2.1 Un (1) temps-mort TV par période est possible en plus des temps-morts d'équipe réguliers. Les temps-morts TV ne sont pas possibles pendant les prolongations.

E.2.2 Le premier temps-mort (d'équipe ou TV) de chaque période aura une durée de 60, 75, 90 ou 100 secondes.

E.2.3 La durée de tous les autres temps-morts d'équipe dans une période sera de soixante (60) secondes.



E.2.4 Les deux équipes ont droit à un (1) temps-mort d'équipe pendant chacune des trois (3) premières périodes et à deux (2) temps-morts d'équipe pendant la quatrième période.

Ces temps-morts d'équipe peuvent être demandés à tout moment pendant le jeu et peuvent avoir une durée de:

- 60, 75, 90 ou 100 secondes, s'il sont considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire le premier d'une période (voir E.2.2 ci-dessus), ou
- 60 secondes, s'ils ne sont pas considérés comme un temps-mort TV, c'est-à-dire demandé par l'une des équipes après que le temps-mort TV a été accordé (voir E.2.3 ci-dessus).

E.3 Procédure

E.3.1 Le moment idéal pour prendre le temps-mort TV serait à 5 minutes de la fin de la période. Cependant, il **n'y a aucune** garantie que tel sera le cas.

E.3.2 Si aucune équipe n'a demandé de temps-mort d'équipe avant les 5 dernières minutes restant à jouer avant la fin de la période, un temps-mort TV doit alors être accordé à la première occasion lorsque le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté. Ce temps-mort ne sera pas inscrit au compte de l'une ou l'autre équipe.

E.3.3 Si un temps-mort est accordé à l'une des équipes avant les 5 dernières minutes restant dans la période, ce temps-mort sera alors utilisé comme temps-mort TV.

Ce temps-mort comptera à la fois comme temps-mort TV et comme temps-mort d'équipe pour l'équipe qui l'a demandé et par conséquent cette équipe ne disposera d'aucun temps-mort d'équipe dans cette période. Cette règle s'applique aux trois (3) premières périodes; pendant la quatrième période il y aura un temps-mort supplémentaire.

E.3.4 Conformément à cette procédure, il pourrait y avoir un minimum d'un (1) temps-mort dans chaque période et un maximum de trois (3) temps-morts pendant les trois (3) premières périodes et un maximum de cinq (5) temps-morts dans la quatrième période.

FIN DU REGLEMENT DE JEU et DES PROCEDURES OFFICIELLES



INDEX DU REGLEMENT

Accompagnateur	27
cinq fautes	27
Action de tirer	
faute sur un joueur dans l'	51
Aide arbitre	21
Aide marqueur	
fonctions	24
Anneaux	
spécification.....	14
Anneaux munis d'un dispositif de déclenchement sous tension	14
Appareil des 24 secondes	
remis par erreur.....	47
retentit par erreur	47
spécification.....	16
Appareil pour indiquer les fautes d'équipe	18
Arbitrage à trois.....	21
Arbitre	21
blessure	23
désaccord.....	22
devoirs	23
moment et lieu des décisions	22
position	33
pouvoirs	22
signaux	70
administration	70
administration des lancers francs	75
chronométrage.....	70
score	70
signaler une faute	72
violations	71
Autorisé à jouer	27
Avantage/désavantage	50
Bagarre.....	62
Balais serpillières	18
Ballon	
à fournir par l'équipe recevant	15
choix du ballon	15
contrôle.....	35
dans son propre panier.....	36
frapper avec le pied	35
frapper avec le poing	35
intervention	49
mort.....	32
pénètre par en-dessous.....	36
progression avec le	45



retournant en zone arrière	47
spécification.....	15
statut	32
tenu	33
va dans la zone avant.....	46
vivant.....	32
Banc d'équipe	
choix du	32
Bande de couleur supplémentaire	18
Blessure	
arbitre	23
joueur	29
Bloquer	50
Capitaine	
entraîneur.....	31
fonctions et pouvoirs	30
remplacement.....	30
remplir les fonctions d'entraîneur	30
Capitonnage	
panneaux	13
support des panneaux.....	13
Cercle central	9
Charge du dribbleur	53
Charger.....	51
Choix du panier et du banc d'équipe	32
Chronographe.....	15
Chronomètre de jeu	15
fonctionnement.....	25
supplémentaire	20
Chronométrateur	
fonctions	24
Cinq fautes.....	63
Cinq secondes	
joueur étroitement marqué.....	46
lancer franc	65
remise en jeu.....	37
Circulation du ballon	7
Classement des équipes	84
Code des pénalités.....	63
Commencement de la rencontre	32
Commissaire.....	21
Conduite antisportive	
rapport d'arbitre.....	22
Contact	50
Contact personnel.....	50
Contrôle d'équipe	
définition	35
Contrôle du ballon.....	35



Couleur des maillots.....	29
Couloir de lancer franc	9
Culottes	28
Cylindre	
définition	52
Décision de rencontre	7
Décisions	
moment et lieu	22
Définition de rencontre.....	7
Double faute	56
Dribble.....	44
Dribbleur	
charge du	53
Eclairage	8
Ecran	54
Ecran illégal.....	51
Entraîneur	
disqualification	58
faute disqualifiante.....	58
faute technique.....	60
fonctions et pouvoirs.....	30
membre d'équipe	27
quittant la zone de banc d'équipe.....	60
Entraîneur adjoint	
feuille de marque	31
fonctions et pouvoirs.....	30
Entraîneur joueur.....	31
Entre-deux	33
Equipement	
joueur	28
Equipement technique	15
Equipes.....	27
Erreur rectifiable.....	67
Espaces le long des couloirs de lancer franc	9
Faute	
antisportive	57
avant le commencement de la rencontre	61
bagarre	62
cinq par joueur	63
code des pénalités	63
définition	50
disqualifiante	57
disqualifiante, entraîneur	57
intervalle de jeu	61
joueur dans l'action de tirer	51
joueur tirant au panier	35
personnelle.....	50
sanction	51



situations spéciales	63
technique de joueur	59
technique de l'entraîneur	60
technique des accompagnateurs	60
technique des remplaçants	60
technique, intervalle de jeu.....	61
Fautes d'équipe	63
Feuille de marque	17, 76
procédure.....	77
Filet	
specification.....	14
Fin de rencontre	42
Grandes compétitions officielles	
appareil des 24 secondes.....	20
ballon	18
chaussures et chaussettes	29
éclairage.....	18
équipement	18
installations	18
officiels de la table	21
panneaux	18
spectateurs.....	18
table de marque.....	11
tableaux de marque	19
terrain de jeu.....	18
Hors des limites du terrain	
ballon	43
joueur	43
Huit secondes.....	46
Infraction	23
Intervalle à la mi-temps	32
Intervalle de jeu	
faute technique.....	61
Intervalle de rencontre	
définition	32
Intervention sur le ballon	49
Intervention sur le panier	49
Jeu du poste.....	56
Joueur	
blessure	29
cinq entreront au début.....	31
cinq fautes.....	63
contrôle du ballon	35
dans l'action de tir au panier.....	36
devient remplaçant.....	27
en l'air	53
étroitement marqué	46
faute technique.....	59



nombre	27
porter des objets.....	21
position	33
tirant au panier	35
Lancer franc	
cinq secondes	65
définition	64
fin	64
joueurs dans les espaces le long du couloir des lancers francs	65
joueurs pas dans les espaces le long du couloir des lancers francs	67
occupation des espaces le long du couloir des lancers francs	65
tireur.....	65
Lancers francs	
série de	64
Ligne médiane	9
Lignes de fond.....	9
Lignes de lancer franc.....	9
Lignes de touche	9
Lignes délimitant le terrain	9
Maillots	28
numéro	28
Mains	
toucher un adversaire avec les.....	55
usage des mains	55
Marcher	44
Marquage illégal	
par derrière	51
Marquage réglementaire des panneaux.....	12
Marquer	
un joueur qui contrôle le ballon.....	53
un joueur qui ne contrôle pas le ballon	54
Marqueur	
fonctions	23
Membre d'équipe	27
Mouvement continu	35
Numéro	
sur maillots.....	28
Obstruction	50, 55
Officiels de la table	21
Ongles	28
Opérateur des 24 secondes	
fonctions	25
Panier	
ballon dans son propre.....	36
ballon pénètre par en-dessous.....	36
changer pour la troisième période.....	32
de l'adversaire	7
par en-dessous	36



propre	7
réussi	36
son propre, accidentellement.....	36
son propre, délibérément.....	36
spécification.....	14
valeur.....	36
Panneaux	
équipement	12
Périodes.....	32
Perte involontaire du ballon (fumble)	44
Pied de pivot	44
Pivot	44
Plafond	
hauteur	7
Plaquettes pour fautes de joueurs.....	17
Position légale de défense	53
Pousser	51
Principe de la verticalité	52
Principe du cylindre.....	52
Progression avec le ballon	50
Prolongation	32
Publicité	
sur les maillots.....	28
Qualifié pour jouer	27
Quatre fautes d'équipe	63
Rapport du commissaire.....	22
Réclamation	
procédure.....	83
rapport d'arbitre.....	22
Règle des 24 secondes.....	47
Règles de conduite	
définition	58
Remise en jeu.....	36
Remplaçant	
devient joueur	27
Remplacement	
joueur blessé.....	29
occasion de	40
Rencontre	
commencement	32
décision.....	7
fin	42
perdue par défaut	42
perdue par forfait.....	42
Résultat nul	32
Sanction	
double faute	56
faute	51



faute antisportive	57
faute bagarre.....	62
faute disqualifiante.....	58
faute technique de joueur.....	60
faute technique de l'entraîneur	61
faute technique pendant un intervalle de jeu	61
intervention sur le ballon	49
pendant les lancers francs	65
rencontre perdue par défaut.....	42
rencontre perdue par forfait.....	42
violation de remise en jeu.....	38
violations.....	43
Sièges des remplaçants.....	11
Signaux de fautes d'équipe.....	17
Signaux sonores	
spécification.....	17
Situation de fautes.....	63
Situations spéciales.....	63
Smash.....	48
Sous-vêtements.....	28
Supports de panneaux	
équipement	12
Table de marque	11
Tableau de marque.....	17
console de contrôle	19
Tape	48
Temps de jeu	32
Temps-mort d'équipe	
fonctions du chronométrateur.....	24
fonctions du marqueur	24
occasion	38
Temps-morts télévision	87
Tenir.....	51
Tenue	
joueur	28
Terrain	
dimensions	7
lignes	9
Terrain de jeu.....	7
Tirant au panier.....	35
Trois secondes.....	46
T-shirt.....	28
Uniforme	
arbitre et aide arbitre	21
Usage illégal des mains.....	51
Verticalité	
définition	52
position légale de défense	53



Vidéo usage..... 83
Violations 43
 situations spéciales 63
Zone arrière 46
 ballon retournant en..... 47
Zone avant 46
 ballon va dans la 46
Zone de banc d'équipe
 définition 60
 entraîneur quittant la..... 60
Zone de panier à deux/à trois points 11
Zone de panier à trois points 9
Zone restrictive..... 9
Zones des bancs d'équipe
 définition 11