
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Règles Officielles du Basketball 2014

Interprétations Officielles

Valide à compter du 1er octobre 2014

Modifications depuis les interprétations 2012 en surligné jaune

Titres et sous-titres français en surligné gris





Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles du Règles Officielles du Basketball 2014 et sont effectives à compter du 1^{er} octobre 2014. Lorsque les interprétations de ce document diffèrent des Interprétations Officielles de la FIBA précédemment publiées, ce document fera foi.

Le Règlement Officiel de Basketball est approuvé par le bureau Central de la FIBA et il est périodiquement révisé par la Commission Technique de la FIBA.

Les règles sont tenues aussi claires et compréhensibles que possible mais elles expriment les principes plutôt que les situations de jeu. Elles ne peuvent cependant pas couvrir la riche variété des cas spécifiques qui peuvent se produire pendant une rencontre de Basketball.

L'objectif de ce document est de convertir les principes et les concepts du règlement de jeu en situations pratiques et spécifiques telles qu'elles peuvent surgir pendant une rencontre normale de Basketball.

Les interprétations des différentes situations peuvent stimuler l'esprit des arbitres et compléteront une étude préalable et détaillée des règles elles-mêmes.

Le Règlement Officiel de Basketball de la FIBA doit rester le document principal régissant le Basketball de la FIBA. Cependant, l'arbitre doit avoir les pleins pouvoirs et l'autorité de prendre des décisions sur tout point non spécifiquement couvert par le règlement ou par les interprétations officielles de la FIBA suivantes.

Dans un souci de cohérence de ces interprétations, "l'équipe A" est l'équipe attaquante (initiale), et "l'équipe B" l'équipe en défense. A1 à A5, et B1 à B5 sont des joueurs tandis que A6 à A10, et B6 à B10 sont des remplaçants.

Note :

Dans cette version, les modifications apportées depuis les Interprétations Officielles des Règles du Basketball de 2012 sont surlignées en jaune.

Avertissement :

Dans cette version française, des titres surlignés en gris ont été rajoutés à chaque article. Ces titres ne constituent que des repères pour faciliter la recherche et la navigation dans l'ouvrage et aucunement une interprétation officielle.

Table des matières

ART. 5	JOUEURS - BLESSURE.....	5
ART. 7	ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS	6
ART. 8	TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION.....	7
ART. 9	COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE	7
ART. 12	ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE	8
ART. 14	CONTROLE DU BALLON	10
ART. 16	PANIER REUSSI ET SA VALEUR	10
ART. 17	REMISE EN JEU.....	11
ART. 18/19	TEMPS-MORT/REMPLACEMENT.....	16
ART. 24	LE DRIBBLE.....	19
ART. 25	LE MARCHER.....	20
ART. 28	8 SECONDES.....	20
ART. 29/50	24 SECONDES.....	22
ART. 30	BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE	30
ART. 31	GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE	31
ART. 33	CONTACT : PRINCIPES GENERAUX.....	33
ART. 35	DOUBLE FAUTE.....	34
ART. 36	FAUTE TECHNIQUE	35
ART. 37	FAUTE ANTISPORTIVE	39
ART. 38	FAUTE DISQUALIFIANTE.....	40
ART. 39	BAGARRE.....	41
ART. 42	SITUATIONS SPECIALES	41
ART. 44	ERREUR RECTIFIABLE	43
ART. 46	L'ARBITRE : DEVOIRS ET POUVOIRS	45

ART. 5 JOUEURS - BLESSURE**5-1 Principe** Joueur blessé et membre de banc d'équipe pénétrant sur le terrain

Si un joueur se blesse ou paraît être blessé et qu'en conséquence l'entraîneur, l'entraîneur adjoint, un remplaçant ou toute personne du banc d'équipe de la même équipe pénètre sur le terrain de jeu, ce joueur est considéré comme ayant reçu des soins, que ces soins aient été ou non prodigués.

5-2 Exemple : A1 semble s'être blessé à la cheville et le jeu est arrêté.

- (a) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu et soigne la cheville blessée d'A1,
- (b) Le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A1 a déjà récupéré,
- (c) L'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure d'A1,
- (d) L'entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne soigne pas A1.

Interprétation : Dans tous ces cas, A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

5.3 Principe Limite pour évacuer un joueur blessé

Il n'y a pas de limite de temps pour évacuer du terrain de jeu un joueur sérieusement blessé si, selon l'avis du médecin, l'évacuation est dangereuse pour le joueur.

5-4 Exemple A1 est sérieusement blessé et le jeu est interrompu pendant environ 15 minutes parce que le médecin estime que l'évacuation du terrain de jeu pourrait être dangereuse pour le joueur.

Interprétation : L'opinion du médecin doit déterminer le moment approprié pour l'évacuation du joueur blessé du terrain de jeu. Après le remplacement, le jeu doit reprendre sans qu'aucune sanction ne soit infligée.

5-5 Principe Joueur blessé et temps-mort

Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il ait une blessure ouverte, et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est accordé à l'une ou l'autre équipe pendant la même période de chronomètre arrêté et que le joueur récupère pendant ce temps-mort, il peut continuer à jouer seulement si le signal du marqueur pour la demande de temps mort retentit avant que l'arbitre ne fasse signe à un remplaçant de rentrer pour devenir joueur.

5-6 Exemple

A1 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A1 est incapable de continuer à jouer immédiatement, l'arbitre siffle en faisant le signe conventionnel pour le remplacement. L'entraîneur A (ou l'entraîneur B) demande un temps-mort :

- (a) avant que le remplaçant d'A1 soit entré en jeu,
- (b) après que le remplaçant d'A1 est entré en jeu.

A la fin du temps-mort, A1 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu.

Interprétation :

- (a) le temps-mort est accordé et si A1 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer
- (b) le temps-mort est accordé mais le remplaçant d'A1 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A1 ne peut revenir en jeu qu'après une phase de marche du chronomètre de jeu.

5-7 Principe Nombre de remplacements autorisés pour chaque équipe en cas de blessure

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

5-8 Exemple

A1 est victime d'une faute de B1 et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, les

arbitres découvrent qu'A1 saigne et il est remplacé par A6 qui va tirer le deuxième lancer-franc. L'équipe B demande alors à remplacer 2 joueurs.

Interprétation: L'équipe B est autorisée à remplacer 1 joueur.

5-9 Exemple

A1 est victime d'une faute de B1 et 2 lancers-francs lui sont accordés. Après le premier lancer-franc, l'arbitre s'aperçoit que B3 saigne et il est remplacé par B6 qui va tirer le deuxième lancer-franc. L'équipe A demande alors à remplacer 1 joueur.

Interprétation: L'équipe A est autorisée à remplacer 1 joueur.

ART. 7 ENTRAINEURS : DEVOIRS ET POUVOIRS

7-1 **Principe** Erreur ou oubli sur la liste des joueurs

20 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit donner au marqueur une **liste avec les noms et les numéros correspondants** des membres d'équipe qui sont qualifiés pour jouer la rencontre, ainsi que les noms du capitaine, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint.

L'entraîneur est personnellement responsable de faire en sorte que les numéros de la liste correspondent bien à ceux qui sont inscrits sur le maillot des joueurs. 10 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre, l'entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et les numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que sur les noms de l'entraîneur, de l'entraîneur adjoint et du capitaine en signant la feuille de marque.

7-2 Exemple

L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les numéros de 2 joueurs ne sont pas les mêmes que ceux inscrits sur leur maillot ou le nom d'un joueur est oublié sur la feuille de marque. Ceci est découvert :

(a) avant le commencement de la rencontre,

(b) après le commencement de la rencontre.

Interprétation :

(a) Le numéro incorrect doit être corrigé ou le nom du joueur doit être ajouté sur la feuille de marque sans aucune sanction.

(b) L'arbitre arrête le jeu au moment opportun afin de ne désavantager aucune équipe. Les numéros incorrects sont corrigés sans aucune sanction. Cependant, le nom du joueur ne peut pas être ajouté sur la feuille de marque.

7-3 **Principe** Erreur sur le 5 de départ

Au moins 10 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit indiquer les 5 joueurs qui commenceront la rencontre. Avant que la rencontre ne débute, le marqueur **doit vérifier** s'il n'y a pas d'erreur concernant les 5 joueurs commençant la rencontre et, si cela est le cas, il doit en avertir dès que possible l'arbitre le plus proche. Si cela est découvert avant le début de la rencontre, les joueurs du cinq de départ doivent être modifiés. Si cela est découvert après le début de la rencontre, cela doit être ignoré.

7-4 Exemple : on découvre qu'un des joueurs sur le terrain n'est pas un du cinq de départ confirmé. Cela se produit :

(a) Avant le début du match

(b) Après le début du match

Interprétation :

(a) Le joueur doit être remplacé sans sanction par le joueur du 5 de départ qui devait commencer la rencontre.

(b) L'erreur est ignorée et le jeu continue **sans aucune sanction**.

ART. 8 TEMPS DE JEU, EGALITE ET PROLONGATION**8.1 Principe Début de l'intervalle de jeu**

Un intervalle de jeu commence :

- 20 minutes avant l'heure prévue du début de rencontre
- Dès que le signal de fin de période retentit

8-2 Exemple

B1 commet une faute sur A1 en action de tir, simultanément avec la fin de temps de jeu, et 2 lancers-francs sont accordés.

Interprétation : l'intervalle de jeu commence après que les lancers-francs sont terminés.

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE**9-1 Principe Retard des joueurs et forfait**

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins 5 joueurs qualifiés sur le terrain prêts à jouer. Si moins de 5 joueurs sont sur le terrain au moment où la rencontre doit commencer, les arbitres doivent être sensibles au fait que des circonstances imprévisibles peuvent expliquer le retard. Si une explication raisonnable du retard est donnée, une faute technique ne doit pas être infligée. Cependant, si cette explication n'est pas fournie, une faute technique et/ou le forfait de la rencontre peut être déclaré dès l'arrivée d'autres joueurs qualifiés.

9-2 Exemple Moins de 5 joueurs, délai d'attente et forfait

Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe A a moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu prêts à jouer.

(a) Le représentant de l'équipe A est en mesure de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

(b) Le représentant de l'équipe A est incapable de fournir une explication raisonnable et acceptable de l'arrivée tardive des joueurs de son équipe.

Interprétation :

(a) Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes, la rencontre doit commencer. Si les joueurs absents ne sont pas arrivés sur le terrain de jeu et prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes, l'équipe peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe B et le score de 20 à 0 sera enregistré.

(b) Le commencement de la rencontre doit être retardé d'un maximum de 15 minutes. Si les joueurs absents arrivent sur le terrain de jeu, prêts à jouer avant l'expiration des 15 minutes, une faute technique de type « B » peut être infligée à l'entraîneur de l'équipe A. L'équipe A bénéficiera d'1 lancer-franc et la rencontre commencera par un entre deux.

Si les joueurs absents n'arrivent pas sur le terrain de jeu, prêts à jouer, avant l'expiration des 15 minutes, l'équipe peut être déclarée forfait au bénéfice de l'équipe B et le score de 20 à 0 sera enregistré. Dans tous les cas, les arbitres doivent rapporter les faits au verso de la feuille de marque à destination de l'organisme en charge la compétition.

9-6 Exemple Moins de 5 joueurs à la mi-temps

Au début de la deuxième mi-temps, l'équipe A ne peut pas présenter (joueurs sur le terrain du fait de blessure, disqualification, etc ...)

Interprétation : L'obligation de présenter 5 joueurs n'est valide que pour le commencement de la rencontre. L'équipe A peut continuer à jouer avec moins de 5 joueurs.

9-7 Exemple Choisir de jouer avec moins de 5 joueurs

A l'approche de la fin de la rencontre, A1 commet sa 5^{ème} faute et quitte le terrain. L'équipe A peut continuer à jouer avec moins de 5 joueurs si elle n'a plus de remplaçant disponible. Comme l'équipe B

mène de 15 points, l'entraîneur B montrant du fair-play veut retirer du jeu un joueur dans le but de continuer également à jouer avec 4 joueurs.

Interprétation : La requête de jouer avec moins de 5 joueurs doit être refusée. Aussi longtemps qu'une équipe a suffisamment de remplaçants disponibles, 5 joueurs doivent être sur le terrain de jeu.

9-5 **Principe** Erreur de panier

L'Art. 9 précise quel panier une équipe doit défendre et quel panier une équipe doit attaquer. Si par confusion une période commence alors que les deux équipes attaquent/défendent le panier incorrect, la situation doit être corrigée dès sa découverte sans placer l'une ou l'autre équipe en position de désavantage. Tout point marqué, temps écoulé, faute infligée, etc. avant l'arrêt du jeu demeure valable.

9-6 **Exemple** Erreur de panier des 2 équipes

Après le commencement de la rencontre, les arbitres découvrent que les deux équipes jouent dans la mauvaise direction.

Interprétation : Le jeu doit être arrêté dès que possible sans mettre l'une ou l'autre équipe en position défavorable. Les équipes doivent changer de panier. Le jeu doit reprendre au point le plus proche de l'endroit diamétralement opposé au point où le jeu a été arrêté.

9-7 **Exemple** Erreur de panier d'une équipe

Au commencement d'une période, l'équipe A défend son propre panier lorsque B1 dribble par erreur vers son propre panier et marque un panier.

Interprétation : Les 2 points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

12-1 **Principe** Premier contrôle de ballon vivant sur le terrain

L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** après l'entre-deux du commencement de la rencontre obtiendra le ballon pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où la prochaine situation d'entre-deux se produira.

12-2 **Exemple :** Entre deux - ballon tenu / double faute

L'arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A1 :

(a) Un ballon tenu entre A2 et B2 est sifflé :

(b) Une double faute entre A2 et B2 est sifflée.

Interprétation : Etant donné que le contrôle du ballon vivant sur le terrain n'a pas encore été établi, l'arbitre ne peut pas utiliser la flèche de possession pour attribuer la possession. L'arbitre doit effectuer un autre entre-deux dans le cercle central entre A2 et B2. Quel que soit le temps qui s'est écoulé sur le chronomètre de jeu après la frappe légale du ballon et avant la situation de ballon tenu/double faute, ce temps demeure consommé.

12-3 **Exemple :** Entre deux et violation

L'arbitre lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A1 puis :

(a) le ballon sort directement des limites du terrain

(b) le ballon est attrapé par A1 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le sol.

Interprétation : Dans les deux cas l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation d'A1. Après la remise en jeu, l'équipe qui ne prendra pas le contrôle du ballon vivant **sur le terrain** bénéficiera de la première possession alternée au point le plus proche de l'endroit où se produira la prochaine situation d'entre deux.

12-4 **Exemple :** Erreur de possession alternée

L'équipe B a le droit à la remise en jeu selon la procédure de possession alternée. Un arbitre et/ou le

marqueur commet une erreur et le ballon est attribué par erreur à l'équipe A pour la remise en jeu.

Interprétation : Dès que le ballon touche ou a été légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, l'erreur ne peut plus être corrigée. L'équipe B ne doit pas perdre le bénéfice de la possession alternée à cause de cette erreur. Elle bénéficiera de la prochaine remise en jeu de possession alternée.

12-5 Exemple 4 : Faute antisportive en fin de période

En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin à la première période, B1 commet une faute antisportive sur A1.

Interprétation : A1 doit tenter les 2 lancers-francs sans aucun alignement de joueurs et aucun temps restant. Après les deux minutes d'intervalle de jeu, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. L'équipe qui avait droit à la possession alternée ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée pour la prochaine situation d'entre-deux.

12-6 Exemple Joueur contré et deux joueurs retombant au sol avec les mains sur le ballon

A1 saute avec le ballon et il est contré par B1. Les deux joueurs reviennent au sol en ayant les deux mains fermement posées sur le ballon.

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-7 Exemple Joueur contré et joueurs retombant en touche avec les mains sur le ballon

A1 et B1 sont en l'air en ont les deux mains fermement posées sur le ballon en retombant au sol. A1 atterrit avec un pied sur la ligne de touche

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-8 Exemple Joueur contré et retombant en zone arrière

A1 saute avec le ballon de sa zone avant et il est légalement contré par B1. Les deux joueurs reviennent alors au sol en ayant l'un et l'autre une ou les deux mains fermement posées sur le ballon.

B1 sont en l'air en ont les deux mains fermement posées sur le ballon en retombant au sol. A1 atterrit avec un pied en zone arrière.

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

12-9 Principe Ballon coincé en cours de jeu

A moins que ce ne soit entre des lancers-francs ou que la possession du ballon fasse partie de la sanction associée à ce lancer-franc, quand un ballon vivant se loge entre l'anneau et le panneau il en résulte une situation d'entre deux amenant à une remise en jeu de possession alternée. Comme cela n'engendre pas de situation de rebond, cela n'a pas la même influence sur le jeu que si le ballon avait simplement touché et rebondi sur l'anneau. Aussi, si l'équipe qui était en contrôle du ballon avant que le ballon se coince entre l'anneau et le panneau bénéficie de la remise en jeu alternée, il ne lui restera que le temps restant affiché au chronomètre des tirs comme dans n'importe quelle autre situation d'entre deux.

12-10 Exemple 24" et Ballon coincé sur tir

Lors d'un tir au panier d'A1 le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Après la remise en jeu, l'équipe A ne bénéficiera que du temps restant sur l'affichage du chronomètre des tirs.

12-11 Exemple Ballon coincé après signal des 24"

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier d'A1, le chronomètre des tirs expire, puis le ballon vient se coincer entre l'anneau et le panneau. L'équipe A est censée bénéficier de la remise en jeu selon la procédure de possession alternée.

Interprétation : Puisque l'équipe A n'a plus de temps disponible au chronomètre des tirs, il y a violation de la règle du chronomètre des tirs. L'équipe B bénéficiera de la remise en jeu. L'équipe A ne doit pas perdre son droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée au moment de la prochaine

situation d'entre deux.

12-12 Exemple **Ballon coincé ou violation sur le dernier lancer-franc d'une faute antisportive**
A1 est victime d'une faute de B1 pendant son action de tir à 2 points. L'arbitre siffle une faute antisportive à B1. Au cours du dernier lancer-franc :

- (a) le ballon se coince entre le panneau et l'anneau.
- (b) A1 marche sur la ligne de lancer-franc au moment où il lâche le ballon
- (c) Le ballon ne touche pas l'anneau

Interprétation : le lancer-franc doit être considéré comme manqué et le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

12-13 Principe **Ballon tenu et rudesse excessive**

Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent suffisamment fermement le ballon d'une ou des deux mains de sorte qu'aucun d'entre eux ne puisse prendre le contrôle du ballon sans faire usage d'une rudesse excessive.

12-14 Exemple **Ballon tenu sur marcher quand deux joueurs tiennent le ballon**

A1 est engagé dans un mouvement continu vers le panier pour marquer en tenant le ballon à deux mains. B1 pose alors fermement ses mains sur le ballon et A1 fait alors plusieurs pas qui l'exposent à une violation de marcher.

Interprétation : Un ballon tenu doit être sifflé.

ART. 14 CONTROLE DU BALLON

14-1 Principe **Début du contrôle du ballon**

Le contrôle du ballon par l'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle le ballon vivant en le tenant ou en le dribblant.

14-2 Exemple **Poser le ballon au sol en cas de retard de remise en jeu ou de lancer-franc**

Pendant une remise en jeu, lorsque le chronomètre de jeu est arrêté ou non, ou lors d'un lancer-franc, un joueur selon le jugement de l'arbitre retarde délibérément sa prise de possession du ballon.

Interprétation : le ballon devient vivant lorsque l'arbitre place le ballon sur le sol près du lieu de la remise en jeu ou près de la ligne de lancer-franc.

14-3 Exemple **Contrôle du ballon sur tentative de sauver un ballon d'une sortie**

L'équipe A a eu le contrôle du ballon en zone arrière pendant 15 secondes. A1 tente de passer le ballon à A2 et le ballon passe au-delà de la ligne de touche. B1 sur le terrain essaie d'empêcher le ballon de sortir et saute depuis l'intérieur du terrain par-dessus la ligne de touche. Alors qu'il est encore en l'air :

- (a) Le ballon est tapé avec une main par B1
 - (b) Le ballon est attrapé par B1 à deux mains
- et le ballon revient dans le terrain attrapé par A2

Interprétation :

- (a) L'équipe A reste en contrôle du ballon et le chronomètre des tirs continue.
- (b) L'équipe B a gagné le contrôle du ballon et le chronomètre des tirs doit être réinitialisé.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

16-1 Principe **Valeur d'un tir contrôlé**

La valeur d'un panier est définie par l'endroit au sol d'où a été lâché le ballon lors du tir. Un tir lâché depuis la zone à 2 points compte 2 points, un tir lâché depuis la zone de tir à 3 points compte 3 points. Un panier est crédité au profit de l'équipe attaquant le panier de l'adversaire dans lequel le ballon est rentré.

16-2 Exemple **Valeur d'un tir à 3 points contrôlé dans la zone à 2 points**

A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 3 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par :

- (a) un joueur attaquant
- (b) un joueur défenseur

qui se trouve dans la zone de tir à 2 points. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.

Interprétation : Dans les deux cas un panier à 3 points doit être accordé à l'équipe A puisque A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 3 points

16-3 Exemple **Valeur d'un tir à 2 point contré depuis la zone à 3 points**

A1 lâche le ballon sur un tir depuis la zone de tir à 2 points. Le ballon est légalement touché dans sa phase montante par B1 qui a sauté depuis la zone de tir à 3 points d'A1. Le ballon continue sa trajectoire et pénètre dans le panier.

Interprétation : L'équipe A doit être créditée d'un panier à 2 points car A1 a lâché le ballon depuis sa zone de tir à 2 points.

16-4 **Principe** **Tir alors qu'il reste 0,3 secondes à jouer dans la période**

Lors d'une situation de remise en jeu ou de rebond après le dernier ou unique tir de lancer-franc, une période de temps de jeu doit toujours s'écouler entre le moment où un joueur touche le ballon sur le terrain et celui où ce joueur relâchera le ballon sur un tir. Ceci est particulièrement à prendre en compte en toute fin de période. Il doit y avoir un minimum de temps disponible pour qu'un tel tir ait lieu avant que le temps de jeu expire.

Si 0,3 seconde est affiché sur le chronomètre de jeu, il est du devoir de l'arbitre/des arbitres de juger si le ballon a quitté ou non les mains du tireur avant que le signal sonore de fin de période retentisse.

Cependant, si 0,2 seconde (2/10 de seconde) ou 0,1 seconde (1/10 de seconde) est affiché au chronomètre de jeu, le seul type de panier qui puisse être validé doit être marqué d'une claquette ou d'un smash direct.

16-5 Exemple **Remise en jeu et 0,2" à jouer**

L'équipe A bénéficie d'une remise en jeu avec comme temps affiché au chronomètre de :

- (a) 0.3 seconde
- (b) 0.2 ou 0.1 seconde

Interprétation :

- (a) Si un tir au panier est tenté et que le signal de fin de temps de jeu retentit pendant cette tentative, il est de la responsabilité des arbitres de déterminer si le ballon a quitté les mains du tireur avant que le signal de fin de période ait retenti.
- (b) Le panier peut être accordé uniquement si le ballon en l'air sur la passe de remise en jeu fait l'objet d'une claquette ou d'un smash direct.

ART. 17 REMISE EN JEU

17-1 **Principe** **Intervention dans les mains sur remise en jeu**

Avant que le joueur effectuant la remise en jeu ait relâché le ballon lors de la remise en jeu, il est possible que le mouvement de lancer fasse que les mains du joueur coupent le plan vertical de la ligne de touche séparant les zones intérieures et extérieures du terrain de jeu. Dans de telles situations, il est toujours de la responsabilité du joueur défenseur d'éviter d'intervenir sur la remise en jeu en touchant le ballon lorsqu'il est encore entre les mains du joueur effectuant la remise en jeu.

17-2 Exemple : A1 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon, les mains d'A1 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus de la zone intérieure du terrain de jeu. B1 attrape le ballon qui se trouve dans les mains d'A1 ou le frappe hors des mains d'A1 sans provoquer de contact physique avec A1.

Interprétation : B1 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à B1 et communiqué à l'entraîneur B et cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le restant de la rencontre. Toute répétition d'action similaire par n'importe quel joueur de l'équipe B peut entraîner une faute technique.

17-3 **Principe** Remise en jeu effectuée de main à main

Lors d'une remise en jeu, le joueur **effectuant la remise en jeu** doit passer le ballon (mais pas le donner de main à main) à un coéquipier sur le terrain de jeu.

17-4 Exemple : Lors d'une remise en jeu, A1 remet le ballon de main à main à A2 qui est sur le terrain de jeu.

Interprétation : **Une violation de remise en jeu a été commise par A1.** Le ballon doit quitter les mains du joueur afin que la remise en jeu soit considérée comme valide. Le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu initiale.

17-5 **Principe**

Pendant une remise en jeu, le(s) autre(s) joueur(s) ne doivent avoir aucune partie de leur corps au dessus de la ligne de touche avant que le ballon ait **été passé, au travers de la ligne de touche.**

17-6 **Exemple** Permutation de joueur interdite pour effectuer la remise en jeu

Après une violation pour ballon sorti du terrain, A1 reçoit le ballon de la part de l'arbitre pour la remise en jeu.

(a) A1 place le ballon au sol après quoi A2 reprend le ballon.

(b) A1 remet le ballon de main à main à A2 à l'extérieur du terrain

Interprétation :

C'est une violation d'A2 dans les deux cas car A2 franchit la ligne de touche **avant qu'A1 ait passé le ballon, au travers la ligne de touche.**

17-7 **Exemple** Permutation autorisée pour remise en jeu sur panier marqué

Après un panier réussi par l'équipe A ou un dernier ou unique lancer-franc réussi, un temps mort est accordé à l'équipe B. A la suite du temps mort, B1 reçoit le ballon de l'arbitre pour la remise en jeu en ligne de fond

(a) B1 place le ballon au sol après quoi B2 s'empare du ballon.

(b) B1 remet le ballon de main à main à B2 qui se trouve également derrière la ligne de fond.

Interprétation : Action légale. La seule restriction pour l'équipe B quant à se passer le ballon sur la remise en jeu est qu'ils doivent passer le ballon **vers** le terrain dans le délai de 5 secondes.

17-8 **Principe**

Si un temps mort est accordé à une équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans **chaque** prolongation, la remise en jeu doit être administrée à la ligne de remise en jeu opposée à la table de marque dans la zone avant de l'équipe. Le joueur chargé de la remise en jeu doit passer le ballon à un partenaire situé en zone avant.

17-9 **Exemple** Ballon hors limite et temps-mort dans les deux dernières minutes

Lors de la dernière minute de jeu, A1 **dribblait** dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B tape le ballon hors des limites du terrain de jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

(a) un temps-mort est accordé à l'équipe B,

(b) un temps-mort est accordé à l'équipe A,

(c) un temps-mort est accordé d'abord à l'équipe B et immédiatement après à l'équipe A (ou vice versa).

Interprétation :

Dans le cas (a) le jeu reprend par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc **de sa zone arrière.**

Dans les cas (b) et (c) le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de l'équipe A, à l'opposé de la table de marque.

Dans tous les cas l'équipe A ne doit disposer que du temps restant sur le chronomètre des tirs.

17-10 Exemple **Violation sur LF et temps mort dans les deux dernières minutes**

Lors de la dernière minute de la rencontre, A1 tente 2 lancers-francs. Pendant le 2^{ème} lancer-franc, A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc et une violation est sifflée. L'équipe B demande un temps-mort.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise jeu de l'équipe B depuis le point de remise en jeu de la zone avant de l'équipe B, à l'opposé de la table de marque. **L'équipe B doit disposer de 24 secondes au chronomètre des tirs.**

17-11 Exemple **24" en cas de faute ou ballon hors limite et temps-mort dans les 2 dernières minutes et 24"**

Alors que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans chaque prolongation, A1a dribblé pendant 6 secondes dans sa propre zone arrière, lorsque :

(a) B1 frappe le ballon hors des limites du terrain

(b) B1 commet la 3^{ème} faute de l'équipe B dans cette période

et un temps-mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : Après le temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu **par l'équipe A** depuis le point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A à l'opposé de la table de marque. Dans les deux cas, l'équipe A doit bénéficier des 18 secondes restant sur le chronomètre des tirs.

17-12 Exemple **Ballon hors limite et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"**

Alors que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans n'importe quelle prolongation, A1 dribble dans sa zone avant. B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B2 tape et envoie ensuite le ballon hors du terrain alors que :

(a) 6 secondes

(b) 17 secondes

est affiché sur le chronomètre des tirs. Un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu **par l'équipe A** au point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A à l'opposé de la table de marque. Le jeu reprendra dans les 2 cas avec le même temps restant sur le chronomètre des tirs.

17-13 Exemple **Faute et temps-mort lors des 2 dernières minutes et 24"**

Alors que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la quatrième période ou dans n'importe quelle prolongation, A1dribble dans sa zone avant. B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble. B1 commet alors la 3^{ème} faute de l'équipe B dans cette période alors que :

(a) 6 secondes

(b) 17 secondes

est affiché sur le chronomètre des tirs.

Un temps mort est accordé à l'équipe A. Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu **de l'équipe A** au point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A, à l'opposé de la table de marque.

Interprétation :

Le jeu reprendra avec

(a) 14) secondes

(b) 17 secondes

restant sur le chronomètre des tirs.

17-14 Exemple **Lieu de remise en jeu et 24" en cas de bagarre dans les 2 dernières minutes,**

L'équipe A est en contrôle du ballon de puis 5 secondes en zone arrière quand **A6 et B6 sont disqualifiés**

pour être entrés sur le terrain de jeu lors d'une situation de bagarre. A6 et B6 sont disqualifiés, les sanctions s'annulent et une remise en jeu est accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane l'opposé de la table de marque. Avant la remise en jeu, l'entraîneur A demande un temps mort. Où la remise en jeu doit-elle être administrée pour reprendre le jeu ?

Interprétation : La remise en jeu **devra être** administrée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque avec le même temps restant affiché sur le chronomètre des tirs, dans le cas présent avec 19 secondes.

17-15 **Principe** Cas de remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane

Il y a des situations supplémentaires à celles énoncées dans l'Art. 17.2.3 pour lesquelles une remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

17-16 **Exemple** Violation de remise en jeu ligne médiane et bagarre

(a) le joueur effectuant la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque commet une violation et le ballon est attribué aux adversaires pour une remise en jeu à l'endroit de la remise en jeu initiale.

(b) pendant une situation de bagarre, des membres des deux équipes sont disqualifiés. Il n'y a pas d'autres sanctions de faute à exécuter. Au moment de l'arrêt du jeu une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit. Dans ce cas, l'équipe effectuant la remise en jeu bénéficiera du temps restant au chronomètre des tirs.

Interprétation : Dans toutes les situations mentionnées ci-dessus, le joueur effectuant la remise en jeu peut passer le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

17-17 **Principe** Événements particuliers sur remise en jeu

Sur une remise en jeu, les situations suivantes peuvent se produire :

- (a) Le ballon est passé au dessus du panier et un joueur de l'une ou l'autre équipe l'atteint en passant la main à travers le panier par-dessous
- (b) Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau
- (c) Le ballon est lancé intentionnellement sur l'anneau pour réinitialiser le chronomètre des tirs.

17-18 **Exemple** Intervenir sur la remise en jeu en passant la main dans le panier

Sur une remise en jeu A1 lance le ballon au dessus du panier lorsqu'il est touché par un des joueurs de l'une ou l'autre des deux équipes en passant la main à travers le panier par-dessous.

Interprétation : C'est une violation. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'extérieur du terrain au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée. Dans le cas où la violation est commise par un défenseur, aucun point ne peut être accordé à l'équipe attaquante puisque le ballon ne vient pas de l'intérieur du terrain.

17-19 **Exemple** Remise en jeu, ballon coincé et 24 "

A1 effectue une remise en jeu et lance le ballon en direction du panier. Ce dernier se coince entre l'anneau et le panneau.

Interprétation : C'est une situation d'entre deux. Le jeu reprend par l'application de la procédure de possession alternée. Si l'équipe A bénéficie de la remise en jeu, l'appareil des tirs ne doit pas être réinitialisé.

17-20 **Exemple** Lancer le ballon sur l'anneau lors d'une remise en jeu et 24 "

Alors qu'il reste 5 secondes sur le chronomètre des tirs lors d'une remise en jeu, A1 lance le ballon vers le panier et touche l'anneau.

Interprétation : Le chronométreur des tirs ne doit pas réinitialiser son chronomètre des tirs puisque que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré. Le chronomètre des tirs doit être redémarré en même temps que le chronomètre de jeu dès que le premier joueur sur le terrain touche le ballon.

17-21 **Principe** Faire rebondir le ballon sur une remise en jeu

Après que le ballon a été mis à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, ce dernier ne peut faire rebondir le ballon à l'intérieur des limites du terrain puis le retoucher avant qu'il ne touche ou n'ait été touché par un autre joueur sur le terrain.

17-22 Exemple Faire rebondir le ballon lors d'une remise en jeu

Une remise en jeu est accordée à A1. A1 fait rebondir le ballon de sorte que le ballon touche

(a) l'intérieur du terrain

(b) l'extérieur du terrain

puis reprend le ballon.

Interprétation :

(a) A1 commet une violation de remise en jeu. Une fois que le ballon a quitté les mains du joueur effectuant la remise en jeu, et que le ballon a touché l'intérieur du terrain, le joueur effectuant la remise en jeu ne **doit pas** toucher le ballon avant que celui-ci ait été touché (ou qu'il ait touché) un autre joueur sur le terrain **de jeu**.

(b) L'action est légale et le décompte des 5 secondes continue.

17-23 Principe

Le ballon ne doit pas toucher l'extérieur du terrain après qu'il a été lâché par le joueur effectuant la remise en jeu.

17-24 Exemple Ballon touchant l'extérieur du terrain après la remise en jeu

A1, lors de la remise en jeu, passe le ballon à A2 mais le ballon touche l'extérieur du terrain sans avoir été touché par un joueur quelconque sur le terrain.

Interprétation : c'est une violation d'A1. Le ballon doit être remis en jeu au par l'équipe B à l'endroit initial de la remise en jeu

17-25 Exemple Ballon touchant un joueur à l'extérieur du terrain après la remise en jeu

A1, lors de la remise en jeu, passe le ballon à A2 mais A2 reçoit le ballon en ayant un pied en contact avec la ligne de touche.

Interprétation : c'est une violation d'A2. Le ballon doit être remis en jeu par l'équipe B au point le plus proche de l'infraction.

17-26 Exemple Se déplacer depuis le point de remise en jeu près de la ligne médiane

A1 bénéficie d'une remise en jeu depuis la ligne de touche à proximité de la ligne médiane.

(a) En zone arrière en étant autorisé à passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain

(b) En zone avant avec la seule possibilité de passer le ballon en zone avant

(c) Au commencement de la deuxième période avec la possibilité de passer le ballon vers n'importe quel endroit du terrain.

Après avoir eu le ballon à sa disposition, A1 fait un pas normal sur le côté et change de ce fait sa position au regard de la position en zone avant ou arrière.

Interprétation : Dans tous les cas A1 conserve le droit de passer le ballon soit en zone avant, soit en zone arrière comme il en avait le droit lors de sa position d'origine.

17-27 Principe

A la suite de lancers-francs faisant suite à une faute technique, antisportive ou disqualifiante, la remise en jeu doit se faire dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

17-28 Exemple Remise en jeu au centre du terrain après FT et temps mort

A 1'03" de la fin de la 4^{ème} période, une faute technique est sifflée contre B1. N'importe quel joueur de l'équipe A tire 1 lancer-franc après quoi un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque

ART. 18/19 TEMPS-MORT/REMPLACEMENT

18/19-1 **Principe**

Un temps-mort ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu d'une période ait commencé ou après que le temps de jeu d'une période a pris fin.

Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu pour la première période ait commencé ou après que le temps de jeu de la rencontre a pris fin. N'importe quel remplacement peut être effectué pendant un intervalle de jeu.

18/19-2 **Exemple Temps-mort ou remplacement en début de période**

Après que le ballon a quitté les mains de l'arbitre lors de l'entre-deux mais avant que le ballon soit légalement frappé, le sauteur A1 commet une violation et le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu. A cet instant, un des deux entraîneurs demande un temps-mort ou un remplacement.

Interprétation : Malgré le fait que le match a déjà commencé, le temps-mort ou le remplacement ne doit pas être accordé parce que le chronomètre de jeu n'a pas encore démarré.

18/19-3 **Exemple Temps-mort ou remplacement en fin de période**

Approximativement au même moment où le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin d'une période ou prolongation, une faute est sifflée et A1 bénéficie de 2 lancers-francs. L'une ou l'autre des équipes demande :

- (a) un temps-mort,
- (b) un remplacement.

Interprétation :

(a) un temps-mort ne peut pas être accordé parce que le temps de jeu de la période ou de la prolongation a expiré.

(b) un remplacement peut être accordé seulement après que les lancers-francs sont terminés et que l'intervalle de jeu pour la période suivante ou la prolongation a commencé.

18/19-4 **Principe Occasions de remplacement si les 24" retentissent ou si le tir est réussi**

Si le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air pendant un tir au panier, ce n'est pas une violation et le chronomètre de jeu ne s'arrête pas.

Si le tir au panier est réussi, c'est – sous certaines conditions – une occasion de remplacement et de temps mort pour les deux équipes.

18/19-5 **Exemple Temps-mort et remplacement sur panier marqué**

Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A ce moment l'une ou l'autre ou les deux équipes demande(nt) :

- (a) un temps-mort.
- (b) des remplacements.

Interprétation :

(a) C'est une occasion de temps-mort uniquement pour l'équipe n'ayant pas marqué. Si un temps-mort est accordé à l'équipe qui ne marque pas, les adversaires peuvent également bénéficier d'un temps-mort et les deux équipes bénéficient aussi d'un remplacement si elles le demandent.

(b) C'est une opportunité de remplacement uniquement pour l'équipe ne marquant pas le panier et seulement quand le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou dans n'importe quelle prolongation. Si un remplacement est accordé à l'équipe n'ayant pas marqué, les adversaires peuvent également bénéficier d'un remplacement et les deux équipes peuvent bénéficier aussi d'un temps mort si elles le demandent.

18/19-6 **Principe Demande de remplacement sur lancer-franc**

Si la demande de temps-mort ou de remplacement (pour tout joueur y compris le tireur de lancer-franc) est faite après que le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc pour le premier ou unique

lancer-franc, le temps-mort ou le remplacement est accordé aux deux équipes si :

- (a) le dernier ou unique lancer-franc est réussi,
- (b) le dernier ou unique lancer-franc est suivi par une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque, ou si pour toute raison valable, le ballon demeure mort après le dernier ou unique lancer-franc.

18/19-7 Exemple Demande de temps-mort ou de remplacement avant lancer-franc

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. L'équipe A ou l'équipe B demande un temps-mort ou un remplacement:

- (a) avant que le ballon soit à la disposition du tireur de lancer-franc A1,
- (b) après la première tentative de lancer-franc,
- (c) après la réussite du second lancer-franc mais avant que le ballon soit à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu,
- (d) après la réussite du second lancer-franc mais après que le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le temps-mort demandé ou le remplacement est-il accordé et si oui, quand ?

Interprétation :

- (a) Le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé avant la première tentative de lancer-franc.
- (b) Le temps-mort ou le remplacement est accordé après le dernier lancer-franc s'il est réussi.
- (c) Le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé avant la remise en jeu.
- (d) Le temps-mort ou le remplacement n'est pas accordé.

18/19-8 Exemple Accord de temps-mort ou de remplacement après lancer-franc

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après la première tentative de lancer-franc, un temps-mort ou un remplacement est demandé par l'équipe A ou l'équipe B. Pendant la tentative du dernier lancer-franc :

- (a) le ballon rebondit sur l'anneau et le jeu continue,
- (b) le lancer-franc est réussi,
- (c) le ballon ne touche pas l'anneau ou ne pénètre pas dans le panier.
- (d) A1 met le pied sur la ligne de lancer-franc en tirant et une violation est sifflée,
- (e) B1 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer-franc. Une violation est sifflée et A1 rate son lancer-franc.

Interprétation :

- (a) le temps-mort ou le remplacement n'est pas accordé,
- (b), (c) et (d) le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé,
- (e) un lancer-franc de remplacement est accordé à A1 et, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé.

18/19-9 Principe Moment du début d'un temps mort

Si, à la suite d'une demande de temps-mort, une faute est commise par une ou l'autre équipe, le temps-mort ne peut pas commencer tant que l'arbitre n'a pas terminé toute communication relative à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une 5^{ème} faute d'un joueur, cette communication inclut la procédure nécessaire au remplacement. Une fois celle-ci terminée, la période de temps-mort doit commencer lorsque l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort.

18/19-10 Exemple Moment du début de temps-mort après 5^{ème} faute

L'entraîneur A demande un temps-mort après quoi la cinquième faute de B1 est sifflée.

Interprétation :

L'occasion de temps-mort commence seulement après que toute la communication avec la table de marque relative à la faute a été terminée et que le remplaçant de B1 est devenu joueur.

18/19-11 Exemple Moment du début de temps-mort après faute

L'entraîneur A demande un temps-mort à la suite de quoi une faute est sifflée à un joueur quelconque.

Interprétation : Les équipes doivent être autorisées à rejoindre leur banc d'équipe si elles sont conscientes qu'un temps-mort a été demandé même si la période de temps-mort n'a pas formellement commencé.

18/19-12

Principe

Début et fin des temps-morts

Les Art. 18 et 19 clarifient le moment où une occasion de remplacement ou de temps-mort commence et prend fin. Les entraîneurs demandant un temps-mort ou un remplacement doivent être conscients de ces limitations, au-delà desquelles le temps-mort ou le remplacement ne devra pas être accordé immédiatement.

18/19-13

Exemple

Demande de temps mort signalée tardivement par erreur

Une occasion de remplacement ou de temps-mort vient juste de se terminer lorsque l'entraîneur A se précipite vers la table de marque en demandant à voix haute un remplacement ou un temps-mort. Le marqueur réagit et fait retentir le signal par erreur. L'arbitre siffle et interrompt le jeu.

Interprétation : Du fait de l'interruption du jeu par l'arbitre, le ballon est mort et le chronomètre de jeu demeure arrêté. Il en résulte que cela devrait être une occasion de temps-mort ou de remplacement. Cependant, parce que la demande a été faite trop tard, le remplacement ou le temps-mort ne devra pas être accordé. Le jeu doit reprendre immédiatement.

18/19-14

Exemple

Temps-mort/ remplacement sur intervention illégale ou goal tending

Une violation d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier ou d'intervention illégale se produit à n'importe quel moment de la rencontre. Au moment où la violation se produit, des remplaçants de l'une ou l'autre équipe ou bien des deux équipes attendent pour entrer en jeu près de la table de marque, ou bien un temps mort est demandé par l'une ou l'autre équipe.

Interprétation : La violation fait que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon devient mort. Les remplacements ou temps-mort doivent être autorisés.

18/19-15

Principe

Retour tardif sur le terrain après temps-mort

Chaque temps-mort doit durer une minute. Les équipes doivent rapidement retourner sur le terrain dès que l'arbitre siffle et invite les équipes à revenir sur le terrain. Parfois une équipe étend son temps-mort au-delà de la minute qui lui est allouée, obtenant un avantage en prolongeant le temps-mort et provoquant également un retard de la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à cette équipe par l'un des arbitres. Si cette équipe ne répond pas à l'avertissement, un temps-mort supplémentaire doit lui être imputé. Si cette équipe ne dispose plus de temps mort, l'entraîneur peut être pénalisée d'une faute technique **inscrite "B"** pour avoir retardé de la reprise du jeu.

18/19-16

Exemple

Ignorer la demande de retour sur le terrain de l'arbitre

La période de temps-mort expire et l'arbitre invite l'équipe A à revenir sur le terrain. L'entraîneur A continue de donner des instructions à ses joueurs, qui restent dans la zone de banc. L'arbitre invite à nouveau l'équipe A à revenir sur le terrain. et :

- (a) l'équipe A revient finalement sur le terrain
- (b) l'équipe A continue à rester dans la zone de banc d'équipe

Interprétation :

- (a) après que l'équipe a commencé à revenir sur le terrain, l'arbitre avertit l'entraîneur que si une telle conduite se reproduit, un temps-mort supplémentaire sera imputé à l'équipe A
- (b) un temps-mort, sans avertissement, sera imputé l'équipe A. Si l'équipe A ne dispose plus de temps-mort, l'entraîneur de l'équipe A sera pénalisé d'une faute technique **inscrite "B"** pour avoir retardé le jeu

18/19-17 Principe Premier temps mort non pris à l'entame des 2 dernières minutes

Si une équipe n'a pas bénéficié de temps-mort dans la deuxième mi-temps avant que le chronomètre de jeu affiche 02'00" dans la 4^{ème} période, le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la première case des temps morts de cette équipe dans la deuxième période.

18/19-18 Exemple Double barre dans la case du 1^{er} temps-mort à 2'00" dans 4^{ème} période

Il reste 02'00" au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période, les deux équipes n'ont pas encore pris de temps-mort dans la deuxième mi-temps.

Interprétation : le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la première case des temps-morts de chaque équipe.

18/19-19 Exemple Temps mort demandé à 2'09" et accordé à 1'58"

Il reste 2'09" au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période quand l'entraîneur A demande son 1^{er} temps-mort de la 2^{ème} mi-temps. Il reste 1'58" au chronomètre de jeu quand le ballon sort en dehors du terrain et le jeu est arrêté. Le temps mort de l'équipe A est maintenant accordé.

Interprétation : Le marqueur doit tracer deux traits horizontaux dans la première case des temps-morts de l'équipe du fait que le temps-morts est accordé à 1'58" en 4^{ème} période. Le temps-mort doit être inscrit dans la seconde case des temps-morts de l'équipe A et il ne reste plus qu'un temps-mort disponible pour cette équipe.

ART. 24 LE DRIBBLE**24-1 Principe**

Si un joueur lance délibérément le ballon contre le panneau (mais sans tenter un tir au panier légitime), ceci est considéré comme si le joueur avait fait rebondir le ballon au sol. Si ensuite le joueur retouche le ballon avant que ce dernier touche (ou soit touché par) un autre joueur, alors ceci sera considéré comme un dribble.

24-2 Exemple Lancer le ballon contre le panneau avant un dribble

A1 qui n'a pas encore dribblé lance le ballon contre le panneau et le reprend ensuite avant qu'un autre joueur ait touché le ballon

Interprétation :

Après avoir attrapé le ballon, A1 peut tirer au panier ou passer le ballon mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

24-3 Exemple Lancer le ballon contre le panneau après un dribble

Après avoir terminé un dribble, soit dans un mouvement continu soit en restant arrêté, A1 lance le ballon contre le panneau et le rattrape ou le touche à nouveau avant qu'il soit touché par un autre joueur.

Interprétation :

A1 a commis une violation de double dribble.

24-4 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble

A1 dribble le ballon puis fait un arrêt.

(a) A1 perd l'équilibre et sans déplacer son pied de pivot touche le sol une ou deux fois en tenant le ballon à deux mains.

(b) A1 tapote le ballon en l'air d'une main vers l'autre sans déplacer son pied de pivot.

Interprétation : action légale dans les deux cas car A1 ne déplace pas son pied de pivot.

24-5 Exemple Poser le ballon au sol ou le tapoter après un dribble

A1 démarre en dribble en :

(a) lançant son ballon au-dessus de son adversaire

(b) lançant le ballon plusieurs mètres devant lui

et le ballon touche le sol sur le terrain après quoi A1 continue son dribble.

Interprétation : Action légale dans les deux cas puisque le ballon a touché le sol avant qu'A1 touche à nouveau le ballon sur son dribble.

ART. 25 LE MARCHER

25-1 **Principe** Joueur allongé au sol

Il est légal qu'un joueur allongé au sol prenne le contrôle du ballon. De même, il est légal qu'un joueur détenant le ballon tombe au sol. Il est également légal qu'un joueur glisse brièvement au sol après une chute. Toutefois, si ce joueur roule ensuite ou essaie de se relever alors qu'il tient le ballon, c'est une violation.

25-2 **Exemple** Un joueur tombe au sol avec le ballon

Alors qu'il tient le ballon, A1 perd l'équilibre et tombe au sol.

Interprétation : L'action d'A1 d'être involontairement tombé au sol est légale.

25-3 **Exemple** Un joueur allongé au sol passe, dribble ou se relève

Alors qu'il est allongé au sol, A1 prend le contrôle du ballon. Ensuite A1 :

- (a) passe le ballon à A2,
- (b) commence un dribble alors qu'il est encore allongé au sol,
- (c) essaie de se relever alors qu'il tient toujours le ballon.

Interprétation :

Dans les cas (a) et (b), l'action d'A1 est légale

Dans le cas (c) il y a une violation de marcher.

25-4 **Exemple** Un joueur glisse involontairement au sol

Alors qu'il tient le ballon, A1 tombe au sol et, poussé par son élan, glisse au sol.

Interprétation : La glissade involontaire d'A1 ne constitue pas une violation. Cependant, si A1 roule alors ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon, il y aura une violation de marcher.

25-4 **Principe** Faute sur l'action de tir suivie d'un marcher

Si un joueur est victime d'une faute en action de tir et qu'ensuite il tire en commettant une violation de marcher, le panier ne doit pas compter et des lancers-francs doivent être attribués.

25-4 **Exemple**

A1 a commencé son action de tir en s'engageant vers le panier en ayant le ballon dans les mains. Dans son mouvement continu, il est victime d'une faute par B1 après quoi A1 comment un marcher avant que le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation : Le panier ne doit pas compter. 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés à A1.

ART. 28 8 SECONDES

28-1 **Principe** Conflit entre 8" annoncées par l'arbitre et l'affichage des 24"

L'application de cette règle est uniquement basée sur le décompte individuel des 8 secondes par un arbitre. Dans tout cas de décalage entre le nombre de secondes décomptées par un arbitre et celles affichées sur le chronomètre **des tirs**, la décision de l'arbitre fera foi.

28-2 Exemple A1 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un arbitre siffle une violation des 8 secondes. L'affichage du chronomètre **des tirs** indique que seulement 7 secondes se sont écoulées.

Interprétation : La décision de l'arbitre est correcte. L'arbitre est le seul responsable habilité à décider quand la période des 8 secondes a pris fin.

28-3 **Principe** Temps restant sur les 8 secondes en cas de possession alternée

Le décompte des 8 secondes dans la zone arrière est arrêté à cause d'une situation d'entre-deux. Si la remise en jeu de possession alternée en résultant est attribuée à l'équipe qui contrôlait le ballon, cette équipe ne bénéficiera que du temps qui lui restait sur la période des 8 secondes.

28-4 Exemple : L'équipe A contrôlait le ballon depuis 5 secondes dans sa zone arrière lorsqu'un ballon tenu se produit. L'équipe A bénéficie du droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée.

Interprétation : L'équipe A ne bénéficie que des 3 secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-5 Principe 8" et franchissement de la ligne médiane

Pendant un dribble de la zone arrière vers la zone avant, le ballon passe dans la zone avant quand les deux pieds du dribbleur et le ballon sont **complètement** en contact avec la zone avant.

28-6 Exemple 8" et franchissement incomplet de la ligne médiane

A1 se tient à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit le ballon d'A2 qui se trouve dans la zone arrière de l'équipe A. A1 renvoie ensuite le ballon à A2 qui est toujours dans sa zone arrière.

Interprétation : Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant de l'équipe A, et de ce fait est autorisé à passer le ballon vers la zone arrière. Le décompte de 8 secondes doit se poursuivre.

28-7 Exemple 8" et ballon passé entre joueurs à cheval sur ligne médiane

A1 dribble en sa zone arrière puis s'arrête à cheval sur la ligne médiane en tenant le ballon. A1 passe ensuite le ballon à A2 qui est aussi à cheval sur la ligne médiane.

Interprétation :

Action légale. A1 n'a pas les deux pieds complètement en contact avec la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. Le décompte des 8 secondes doit se poursuivre.

28-8 Exemple 8" et joueur à cheval sur ligne médiane dribblant en zone arrière

A1 dribble depuis sa zone arrière et a un pied (mais pas les deux) déjà en contact avec sa zone avant. Après qu'A1 a passé le ballon à A2 qui est à cheval sur la ligne médiane, A2 commence à dribbler dans sa zone arrière.

Interprétation :

Action légale. A1 n'a pas les deux pieds au contact de la zone avant, et de ce fait est autorisé à passer le ballon à A2 qui n'est pas non plus en zone avant. A2 est de ce fait autorisé à dribbler en zone arrière. Le décompte de 8 secondes doit se poursuivre.

28-9 Exemple 8" et dribble à cheval sur la ligne médiane

A1 dribble depuis sa zone arrière et arrête sa progression vers l'avant tout en continuant à dribbler alors que :

- (a) il est à cheval sur la ligne médiane,
- (b) ses deux pieds sont dans la zone avant mais que le ballon est dribblé dans la zone arrière,
- (c) ses deux pieds sont dans la zone arrière mais que le ballon est dribblé dans la zone avant,
- (d) ses deux pieds sont dans la zone avant tandis que le ballon est dribblé en zone arrière, après quoi A1 retourne en zone arrière.

Interprétation : Dans tous les cas le dribbleur A1 continue à être en zone arrière jusqu'à ce que, à la fois ses deux pieds et le ballon soient complètement en contact avec la zone avant. Le décompte des 8 secondes doit se poursuivre.

28-10 Principe 8" et remise en jeu après annulation de sanction identiques

La période de 8 secondes continue avec le temps restant, quand la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon bénéficie d'une remise en jeu que ce soit en zone arrière ou dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. L'arbitre remettant le ballon doit annoncer le joueur effectuant la remise en jeu du temps restant sur la période des 8 secondes.

28-11 Exemple

A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand une bagarre commence. Les remplaçants A7 et B9 sont disqualifiés pour être entrés sur le terrain. Les sanctions identiques doivent être annulées et le jeu doit reprendre par une remise en jeu d'A2 dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. A2 passe alors le ballon à A3 situé dans sa zone arrière.

Interprétation : L'équipe A dispose de 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.

28-12 Exemple

L'équipe A contrôle le ballon en zone arrière et 6 secondes se sont écoulées sur la règle des 8 secondes lorsqu'une double faute est sifflée :

(a) en zone arrière

(b) en zone avant

Interprétation :

(a) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière au point le plus proche de l'infraction avec 2 secondes pour amener le ballon en zone avant.

(b) Le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière au point le plus proche de l'infraction.

28-13 Exemple

A1 dribble en zone arrière depuis 4 secondes quand le ballon est poussé hors du terrain par B1.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone arrière avec 4 secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.

ART. 29/50

24 SECONDES

29/50-1 **Principe** **Ballon ne touchant pas l'anneau après un tir suivi du signal des 24"**

Un tir au panier est tenté près de la fin de la période du chronomètre des tirs et le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors que le ballon est en l'air. Si le ballon ne touche pas l'anneau, une violation a été commise à moins que les adversaires ne prennent immédiatement et clairement le contrôle du ballon. Le ballon doit être attribué à l'adversaire pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté par l'arbitre, sauf directement derrière le panneau.

29/50-2 **Exemple** **Tir, 24" et non contrôle clair et immédiat du ballon par l'adversaire**

Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B1 puis par A2 avant d'être finalement contrôlé par B2.

Interprétation :

C'est une violation du chronomètre des tirs parce que le ballon n'a pas touché l'anneau et qu'ensuite il n'y a pas eu un contrôle immédiat et clair du ballon par les adversaires.

29/50-3 **Exemple** **Air-ball et non contrôle immédiat**

Lors d'un tir d'A1, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est touché mais non contrôlé par B1 après quoi A2 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit.

Interprétation :

Il y a eu violation du chronomètre des tirs. Le chronomètre des tirs continue de tourner lorsque le ballon a manqué l'anneau et que le ballon est à nouveau contrôlé par un joueur de l'équipe A.

29/50-4 **Exemple** **Faute normale, UF, TF ou FD après tir contrôlé et après le signal de 24"**

A1 tire au panier à la fin d'une période de vingt-quatre secondes. Le tir est légalement contrôlé par B1 et ensuite le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, B1 commet une faute sur A1.

Interprétation :

Il y a eu violation du chronomètre des tirs. La faute de B1 doit être ignorée **sauf si elle est une faute**

technique, antisportive ou disqualifiante.

29/50-5 Exemple 24", air ball et ballon tenu

Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et un ballon tenu entre A2 et B2 est ensuite immédiatement sifflé.

Interprétation : Il y a eu violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon.

29/50-6 Exemple 24", puis ballon sorti

Sur un tir au panier d'A1, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau puis touche B1 qui est dans le terrain et enfin sort des limites du terrain.

Interprétation : Il y a eu violation du chronomètre des tirs. L'équipe B n'a pas pris clairement le contrôle ballon.

29/50-7 Principe 24" et futur contrôle clair et immédiat du ballon

Si le signal du chronomètre des tirs retentit dans une situation où, selon le jugement des arbitres, l'adversaire va prendre le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit se poursuivre.

29/50-8 Exemple 24" et interception

A l'approche de la fin de la période du chronomètre des tirs, A1 manque sa passe à A2 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B1 s'empare du contrôle du ballon, le chemin du panier étant libre pour lui, le signal du chronomètre des tirs retentit.

Interprétation : Si B1 prend le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

29/50-9 Principe Possession alternée et 24"

Si l'équipe qui était en contrôle du ballon se voit attribuer une remise en jeu de possession alternée, cette équipe ne doit bénéficier que du temps qu'il restait sur le chronomètre des tirs au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

29/50-10 Exemple 24" et ballon tenu

L'équipe A contrôle le ballon avec 10 secondes restants sur le chronomètre des tirs lorsqu'un ballon tenu se produit. Une remise en jeu de possession alternée est attribuée à :

- (a) l'équipe A,
- (b) l'équipe B.

Interprétation :

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restants au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier une nouvelle période au chronomètre des tirs.

29/50-11 Exemple 24" et sortie- arbitres pas d'accord

L'équipe A contrôle le ballon avec 10 secondes restants dans au chronomètre des tirs lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A1 ou B1 a touché le ballon en dernier avant que le ballon sorte du terrain. Une situation d'entre deux est sifflée et la remise en jeu de possession alternée est attribué à :

- (a) l'équipe A
- (b) l'équipe B

Interprétation :

- (a) L'équipe A doit seulement bénéficier des 10 secondes restant au chronomètre des tirs
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période au chronomètre des tirs:

29/50-12 Principe 24" et violation ou faute en zone avant

Si le jeu est arrêté par un officiel pour une faute ou une violation commise par l'équipe qui n'est pas en contrôle du ballon (pas pour un ballon sorti des limites du terrain), et que la possession du ballon est accordée à la même équipe qui avait précédemment le contrôle du ballon en zone avant, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

- Si 14 secondes ou plus étaient affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps qui restait au moment où il a été arrêté.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées au chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-13 Exemple 24" et ballon sorti en zone avant

B1 commet une violation en faisant sortir le ballon des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.

Interprétation : L'équipe A doit seulement bénéficier des 8 secondes restant au chronomètre des tirs.

29/50-14 Exemple 24" et faute personnelle en zone avant

A1 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B1. C'est la seconde faute d'équipe contre l'équipe B dans la période. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes.

Interprétation : L'équipe A doit bénéficier de 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-15 Exemple 24" et blessure en zone avant

Alors qu'il reste 4 secondes sur le chronomètre des tirs, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :

- (a) A1
- (b) B1

se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.

Interprétation :

L'équipe A doit bénéficier de :

- (a) 4 secondes
 - (b) 14 secondes
- au chronomètre des tirs.

29/50-16 Exemple 24" et double faute

Le ballon quitte les mains d'A1 lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, une double faute est sifflée contre A2 et B2 alors qu'il reste 6 secondes sur le chronomètre des tirs. Le ballon ne pénètre pas dans le panier. La flèche de possession alternée indique que l'équipe A bénéficie de la prochaine possession alternée.

Interprétation : L'équipe A doit bénéficier des 6 secondes restant au chronomètre des tirs.

29/50-17 Exemple 24" et double faute technique

Il reste 5 secondes affichées au chronomètre des tirs. A1 est en train de dribbler quand une **faute technique** est sifflée contre B1, suivie d'une faute technique sifflée contre l'entraîneur de l'équipe A.

Interprétation : Après annulation des réparations égales, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A et il restera 5 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-18 Exemple 24" et pied

Alors qu'il reste:

- (a) 16 secondes
- (b) 12 secondes

au chronomètre des tirs, B1 dans sa zone arrière frappe délibérément de ballon du pied ou du poing.

Interprétation :

C'est une violation de l'équipe B. Lors de la remise en jeu, il devra rester pour l'équipe A :

- (a) 16 secondes
 - (b) 14 secondes
- au chronomètre des tirs.

29/50-19 Exemple 24" et interférence sur remise en jeu

Pendant une remise en jeu d'A1, B1 dans sa propre zone arrière place son bras au dessus de la ligne de touche et bloque la passe d'A1 alors qu'il reste :

- (a) 19 secondes
 - (b) 11 secondes
- au chronomètre des tirs.

Interprétation : C'est une violation de B1. Lors de la remise en jeu, il devra rester pour l'équipe A :

- (a) 19 secondes
 - (b) 14 secondes
- au chronomètre des tirs.

29/50-20 Exemple 24" et faute antisportive en zone avant

A1 dribble le ballon en zone avant quand B1 commet une faute antisportive alors qu'il reste 6 secondes au chronomètre des tirs.

Interprétation :

Dans tous les cas, que les lancers-francs soient réussis ou non, l'équipe A bénéficiera d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane du coté opposé à la table de marque. L'équipe A bénéficiera d'une nouvelle période de 24 secondes.

Cette même interprétation s'applique également aux fautes techniques ou disqualifiantes.

29/50-21 Principe

Si le jeu est arrêté par un arbitre pour toute raison valable qui n'est en rapport avec aucune des deux équipes, et si du jugement de l'arbitre les adversaires étaient placés en situation de désavantage, le décompte des vingt-quatre secondes doit reprendre à partir du moment où il a été arrêté.

29/50-22 Exemple 24" et jeu stoppé dans les dernières secondes

Alors qu'il reste 25 secondes à jouer dans la rencontre et que le score est de A 72 – B 72, l'équipe A prend le contrôle du ballon et dribble pendant 20 secondes quand le jeu est arrêté par l'arbitre du fait que:

- (a) Le chronomètre de jeu ou celui des tirs ne s'est pas déclenché ou s'est arrêté
- (b) Une bouteille a été lancée sur le terrain,
- (c) Les vingt-quatre secondes ont été réinitialisées à tort

Interprétation : Dans tous les cas, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A et il restera 4 secondes au chronomètre des tirs. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période de 24 secondes.

29/50-23 Exemple 24" retentit par erreur après que le ballon a touché l'anneau

Après un tir au panier d'A1, le ballon rebondit de l'anneau et A2 en prends le contrôle. 9 secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit par erreur.

Interprétation :

L'équipe A serait désavantagée si une violation des tirs était sifflée. Après consultation du commissaire, si présent, et du chronométreur des tirs, les arbitres feront reprendre le jeu par une remise en jeu pour l'équipe A avec 5 secondes restant au chronomètre des tirs.

29/50-24 Exemple 24" remis à 24" par erreur, puis panier marqué

Alors qu'il reste quatre secondes à jouer, A1 tente un tir. Le ballon ne touche pas l'anneau. Le chronométreur des tirs réinitialise le chronomètre des tirs par erreur. A2 s'empare du rebond et après un

certain temps A2 tire et marque un panier. A ce moment là, les arbitres sont avertis de la situation.

Interprétation :

Les arbitres, après consultation du commissaire s'il est présent, confirmeront si le ballon a touché ou non le panier lors du tir d'A1. Ils décideront alors si le ballon a quitté les mains de A2 avant le moment où le signal aurait dû sonner si le chronomètre des tirs n'avait pas été réinitialisé. Si c'est le cas, le panier devra compter; sinon, il aura une violation du chronomètre des tirs et le panier ne devra pas compter.

29/50-25 Principe 24" et faute antisportive, technique ou disqualifiante

Quand une remise en jeu résultant de la sanction d'une faute technique, antisportive ou disqualifiante est accordé à une équipe et que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période ou de chaque prolongation, la remise en jeu doit être administrée dans le prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque. Une nouvelle période de 24 secondes doit être accordée. Cela s'applique même si un temps mort est demandé par l'équipe bénéficiaire de la remise en jeu dans les deux dernières minutes de la rencontre.

29/50-26 Exemple 24" si temps-mort après faute antisportive lors des 2 dernières minutes

Alors que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période, A1 dribble en zone avant avec 6 secondes restant au chronomètre des tirs lorsque :

- (a) B1 commet une faute antisportive
- (b) Le coach B est sanctionné d'une faute technique

Interprétation : Que les lancers-francs soient réussis ou non, et quel que soit entraîneur demandant le temps-mort, une remise en jeu devra être accordée à l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane face à la table de marque **avec 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs.**

29/50-27 Principe Réglage des 24 secondes lors d'une faute défensive après tir

Quand le ballon est lâché lors d'un tir au panier et qu'une faute défensive est alors sifflée, le chronomètre des tirs doit être réglé comme suit :

- Si 14 secondes ou plus étaient affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé mais doit continuer depuis le temps affiché au moment où il a été arrêté.
- Si 13 secondes ou moins étaient affichées moins étaient affichées au chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes.

29/50-28 Exemple Tir puis faute défensive (2^{ème} faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air avec 10 secondes au chronomètre des tirs, une faute défensive de B2 sur A2 est sifflée. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- (b) Le ballon doit être accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-29 Exemple Tir puis faute défensive (2^{ème} faute d'équipe) avec expiration des 24"

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, la période de 24 secondes expire, et ensuite une faute défensive de B2 sur A1 est sifflée. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
- (b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le

plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

- (b) Le ballon est accordé à l'équipe A pour une remise en jeu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise, avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

29/50-30 Exemple Tir puis faute défensive (5^{ème} faute d'équipe) avec 10 secondes aux 24"

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air avec 10 secondes au chronomètre des tirs, une faute défensive de B1 sur A1 est sifflée. C'est la 5^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
(b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation

- (a) Le panier d'A1 est valide et 2 lancers-francs sont accordés à A1.
(b) 2 lancers-francs sont accordés à A1.

29/50-31 Exemple Tir puis faute défensive (5^{ème} faute d'équipe) avec expiration des 24"

A1 lâche le ballon lors de son tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, la période de 24 secondes expire, et ensuite une faute défensive de B1 sur A1 est sifflée. C'est la 2^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Le ballon :

- (a) Pénètre dans le panier
(b) Touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier

Interprétation :

- (a) Le panier d'A1 est valide et 2 lancers-francs sont accordés à A1.
(b) 2 lancers-francs sont accordés à A1

29/50-32 Principe Cas de 14" si le ballon touche l'anneau de l'adversaire

Après que le ballon a touché l'anneau adverse quel qu'en soit la raison, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes si l'équipe qui gagne le contrôle du ballon est la même que celle qui contrôlait auparavant le ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

29/50-33 Exemple 14" si le ballon touche B2 puis l'anneau avant rebond par A3

Sur une passe d'A1 à A2, le ballon touche B2 et ensuite celui-ci touche l'anneau. A3 reprend ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon.

29/50-34 Exemple 14" si ballon gagné par A2 en zone avant ou arrière après tir à 20"

A1 tire au panier alors qu'au chronomètre des tirs il reste :

- (a) 4 secondes
(b) 20 secondes

Le ballon touche l'anneau, rebondit et A2 gagne ensuite le contrôle du ballon.

Interprétation : Dans les deux cas, le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes indépendamment qu'A2 ait gagné le contrôle du ballon en zone avant ou arrière.

29/50-35 Exemple 14" si ballon touché au rebond par B1 mais gagné par A2

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis A2 gagne le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 gagne le contrôle du ballon.

29/50-36 Exemple 14" si le ballon sort en faveur de A après avoir touché l'anneau

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où le ballon est sorti du terrain. Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes que la remise en jeu ait lieu en zone avant ou en

zone arrière.

29/50-37 Exemple 14" si le ballon revient à A en zone arrière après avoir touché l'anneau
A l'approche de la fin de période de tir, A1 lance le ballon sur l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période de tir. Le ballon touche l'anneau. B1 touche le ballon puis le ballon sort des limites du terrain dans la zone arrière de l'équipe A.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A en zone arrière. Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-38 Exemple 14" si ballon tapé puis contrôlé sur rebond après anneau touché
A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. A2 tape le ballon puis A3 gagne le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon à quelque endroit que ce soit sur le terrain..

29/50-39 Exemple 14" si 3^{ème} faute d'équipe après rebond et anneau touché

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau. B2 commet alors une faute sur A2. C'est la 3^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans la période.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où l'infraction a été commise. Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-40 Exemple 14" si 3^{ème} faute d'équipe après panier marqué

A1 tire au panier. Le ballon pénètre dans le panier puis B1 commet une faute sur A2. C'est la 3^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans la période.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où l'infraction a été commise. Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-41 Exemple 14" si un ballon tenu est sifflé en faveur de l'attaque après rebond

A1 tire au panier. Le ballon touche l'anneau puis un ballon tenu est sifflé entre A2 et B2. La flèche de possession indique l'équipe A.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A au point le plus proche d'où la situation de ballon tenu a eu lieu. Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes.

29/50-42 Exemple 14" si le ballon se coince entre l'anneau et le panier de l'adversaire

A1 tire au panier. Le ballon se coince entre l'anneau et le panneau. La flèche de possession indique l'équipe A. Le chronomètre des tirs indique 8 secondes.

Interprétation : Remise en jeu pour l'équipe A en ligne de fond à côté du panneau. Le chronomètre de tirs doit être remis à 8 secondes.

29/50-43 Exemple 14" si le ballon touche le panier de l'adversaire sur une passe

A1 passe le ballon à A2 pour un alley-hoop. A2 manque le ballon et celui-ci touche l'anneau après quoi A3 gagne le contrôle du ballon.

Interprétation : Le chronomètre de tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A3 gagne le contrôle du ballon. Au cas où A3 touche le ballon en zone arrière, c'est une violation de retour en zone arrière.

29/50-44 Exemple 24" si le ballon n'est pas contrôlé par la même équipe avant et après avoir touché l'anneau

Après un rebond défensif, A1 veut passer le ballon à A2. B1 tape le ballon hors des mains d'A1. Le ballon touche alors l'anneau avant d'être attrapé par B2.

Interprétation : Comme le ballon n'a pas été contrôlé par la même équipe que celle qui en avait le contrôle avant que le ballon touche l'anneau, le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes pour l'équipe B.

29/50-45 Principe Quand éteindre le chronomètre des tirs

Quel que soit le moment où une équipe prend possession d'un ballon vivant, que ce soit en zone avant ou en zone arrière, et que 14 secondes ou moins restent à jouer sur le chronomètre de jeu, le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-46 Exemple

L'équipe A se voit attribuer une nouvelle possession alors qu'il reste 12 secondes de jeu sur le chronomètre de jeu.

Interprétation : Le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-47 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, violation en zone avant

Alors qu'il reste 18 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa propre zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 14 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-48 Exemple Réglage 24" s'il reste moins de 14" à jouer, violation en zone avant

Alors qu'il reste 7 secondes au chronomètre de jeu et 3 secondes sur le chronomètre des tirs, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

Interprétation : Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A avec 7 secondes sur le chronomètre de jeu et le chronomètre des tirs doit être éteint.

29/50-49 Exemple Réglage 24" s'il reste entre 14" à 24" à jouer, un tir touche l'anneau

Avec 23 secondes restant au chronomètre de jeu, l'équipe A prend un nouveau contrôle du ballon. Avec 19 secondes au chronomètre de jeu, A1 tente un tir. Le ballon touche l'anneau et A2 prend le rebond.

Interprétation : Le chronomètre des tirs ne doit pas redémarrer initialement quand l'équipe A prend le contrôle du ballon. Cependant, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes dès qu'A2 prend le contrôle du ballon au rebond puisqu'il reste plus de 14 secondes sur le chronomètre de jeu.

29/50-50 Exemple Temps aux 24" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Avec 58 secondes restant au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période, A1 dans sa zone arrière est victime d'une faute de B1. Il reste 19 secondes au chronomètre des tirs, C'est la 3^{ème} faute de l'équipe AB dans la période. Un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation :

A la suite du temps mort, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A depuis le point de remise en jeu en zone à l'opposé de la table de marque avec 19 secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-51 Exemple Nouvelles 24" sur REJ après TM-B lors des 2 dernières minutes

Avec 58 secondes restant au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période, A1 dans sa zone arrière est victime d'une faute de B1. Il reste 19 secondes au chronomètre des tirs, C'est la 3^{ème} faute de l'équipe B dans la période. Un temps mort est accordé à l'équipe B.

Interprétation :

A la suite du temps mort le jeu reprendra par une remise en jeu de l'équipe A en zone arrière 24 nouvelles secondes sur le chronomètre des tirs.

29/50-52 Exemple Cas de 14" sur REJ après TM-A lors des 2 dernières minutes

Avec 30 secondes restantes au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période, A1 dribble dans sa zone avant. B1 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où A2 reprend le contrôle du ballon. B2 commet une faute sur A2 alors qu'il reste 8 secondes au chronomètre des tirs. Un temps mort est accordé à l'équipe A.

Interprétation : A la suite du temps-mort, le jeu reprendra par une remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant de l'équipe A avec 14 secondes au chronomètre des tirs.

ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

30-1 Principe

Tant qu'il est en l'air, un joueur conserve le statut qu'il avait quant à l'endroit où il touchait le sol avant de sauter en l'air. Toutefois, quand un joueur en l'air saute depuis sa zone avant et prend le contrôle du ballon alors qu'il est toujours en l'air, il est le premier joueur de son équipe à établir le contrôle d'équipe du ballon.

Si son élan le pousse à revenir alors en zone arrière, il n'a pas moyen non plus d'éviter d'y revenir avec le ballon. Par conséquent, si un joueur établit un nouveau contrôle du ballon pour son équipe, la position du joueur relative à la zone avant ou arrière ne sera pas déterminée tant que le joueur ne sera pas revenu au sol avec les deux pieds.

30-2 Exemple **Pas de retour en zone en cas d'interception en sautant de zone avant vers zone arrière**

A1 dans sa zone arrière tente une passe de contre-attaque à A2 situé en zone avant. B1 saute depuis la zone avant de l'équipe B, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe au sol :

- (a) avec les deux pieds dans sa zone arrière
- (b) à cheval sur la ligne médiane
- (c) à cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon vers sa zone arrière.

Interprétation : Aucune violation ne s'est produite. B1 a établi le premier contrôle d'équipe du ballon alors qu'il était en l'air et sa position relative à la zone avant ou arrière n'a pas été établie tant que B1 n'est pas revenu au sol avec les deux pieds. Dans tous les cas B1 se trouve légalement en zone arrière.

30-3 Exemple **Cas de non-retour en zone sur entre deux**

Lors de l'entre-deux entre A1 et B1 qui commence la première période, le ballon est légalement frappé lorsqu'A2 saute depuis sa zone avant, attrape le ballon alors qu'il est en l'air et retombe :

- (a) les deux pieds dans sa zone arrière
- (b) à cheval sur la ligne médiane.
- (c) à cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.

Interprétation : Aucune violation n'a été commise. A2 établit le premier contrôle du ballon pour l'équipe A alors qu'il est en l'air. Dans tous les cas A2 se trouve légalement en zone arrière.

30-4 Exemple **Retour en zone en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant**

Le joueur A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone avant tente une passe à A2. A2 saute en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :

- (a) les deux pieds dans sa zone arrière
- (b) à cheval sur la ligne médiane.
- (c) à cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. A1 qui effectue la remise en jeu a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A en zone avant préalablement à ce que A2 attrape le ballon en l'air et retourne au sol en zone arrière. Dans tous les cas A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

30-5 Exemple **Retour en zone sur remise en jeu sur la ligne médiane en cas de passe à partenaire sautant depuis la zone avant**

Le joueur A1 effectue une remise en jeu à cheval sur la ligne médiane pour commencer la 2^{ème} période. A1 passe à A2. A2 saute en l'air depuis sa zone avant, attrape le ballon et retombe au sol :

- (a) les deux pieds dans sa zone arrière
- (b) à cheval sur la ligne médiane.
- (c) à cheval sur la ligne médiane et ensuite dribble ou passe le ballon en zone arrière.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe A. A1 a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A. A2 en sautant de sa zone avant et attrapant le ballon en l'air a établi le contrôle du ballon dans sa zone avant. Dans tous les cas en atterrissant dans sa zone arrière, A2 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

30-6 Exemple Retour en zone en cas d'interception et passe en l'air depuis zone avant

A1 effectuant une remise en jeu dans sa zone arrière tente une passe à A2 situé dans sa zone avant. B1 saute depuis sa propre zone avant, attrape le ballon en l'air et, avant de retomber au sol dans sa zone arrière, passe le ballon à B2 dans sa zone arrière.

Interprétation : C'est une violation de l'équipe B qui a retourné illégalement le ballon en zone arrière.

30-7 Principe Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière

Un ballon vivant est retourné illégalement en zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe A situé en zone avant amène le ballon à toucher la zone arrière et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant

Cependant, il est légal qu'un joueur de l'équipe A situé en zone arrière amène le ballon à toucher la zone avant et qu'un joueur de l'équipe A soit ensuite le premier à toucher le ballon aussi bien en zone avant qu'en zone arrière.

30-8 Exemple Passe illégale de zone avant à zone avant avec rebond en zone arrière

A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone avant. Le ballon rebondit en zone arrière avant de toucher A2.

Interprétation : C'est une violation de retour illégal du ballon en zone arrière

30-9 Exemple Passe légale de zone arrière à zone arrière avec rebond en zone avant

A1 est situé proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière et tente de passer à A2 également proche de la ligne médiane avec les deux pieds en zone arrière. Le ballon rebondit en zone avant, avant de toucher A2.

Interprétation : L'action est légale. Il n'y a pas de violation de retour en zone arrière puisqu'aucun joueur avec le ballon de l'équipe A n'était en zone avant. Cependant comme le ballon a été amené en zone avant le décompte des 8 secondes s'est arrêté au moment où le ballon a touché la zone avant. Une nouvelle période de 8 secondes doit commencer dès qu'A2 touche le ballon.

30-10 Exemple Retour en zone et 8" sur ballon dévié par un officiel situé en zone avant

A1 est situé en zone arrière passe le ballon en zone avant. Le ballon est dévié par un arbitre situé dans le terrain, les pieds à cheval sur la ligne médiane, puis le ballon est touché par A2 encore situé en zone arrière.

Interprétation : L'action est légale. Pas de violation de retour en zone arrière car aucun joueur de l'équipe A n'a eu le ballon en zone avant. Cependant, comme le ballon a été ramené en zone arrière, le décompte des 8 secondes est arrêté au moment où le ballon touche l'arbitre et un nouveau décompte de 8 secondes doit redémarrer dès qu'A2 aura touché le ballon en zone arrière.

30-11 Exemple Retour en zone si 2 adversaires ont touché ensemble le ballon

L'équipe A est en contrôle du ballon dans sa zone avant quand le ballon est touché simultanément par A1 et B1 avant de retourner vers la zone arrière de l'équipe A où le ballon est ensuite touché par A2.

Interprétation : L'équipe A a commis une violation pour avoir retourné illégalement le ballon dans sa zone arrière.

ART. 31 GOAL TENDING ET INTERVENTION ILLEGALE**31-1 Principe Toucher le ballon au travers du panier sur lancer-franc**

Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'un tir au panier ou un lancer-franc, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par-dessous.

31-2 Exemple

Lors du dernier ou unique lancer-franc par A1,

(a) avant que le ballon touche l'anneau,

(b) après que le ballon a touché l'anneau et qu'il a toujours la possibilité de rentrer dans le panier,

B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation :

Il y a violation de B1 pour avoir illégalement touché le ballon.

(a) 1 point est accordé à A1 et une faute technique doit être infligée à B1.

(b) 1 point est accordé à A1 mais aucune faute technique n'est sifflée à B1

31-3 **Principe** Toucher le ballon à travers le panier lors d'une passe ou d'un tir

Lorsque le ballon est au-dessus de l'anneau lors d'une passe ou après qu'il a touché l'anneau, il y a intervention illégale si un joueur touche le ballon en passant le bras à travers le panier par dessous.

31-4 Exemple

A la suite d'une passe, le ballon est au-dessus de l'anneau à la suite d'une passe d'A1 lorsque B1 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation : Violation d'intervention illégale de B1. 2 ou 3 points doivent être accordés à l'équipe A

31-5 **Principe** Toucher le ballon après un dernier lancer-franc

A la suite du dernier ou unique lancer-franc et après que le ballon a touché l'anneau, la tentative de lancer-franc change de statut et devient un panier à 2 points si le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur avant de pénétrer dans le panier.

31-6 Exemple

Le dernier ou unique lancer-franc d'A1 a touché l'anneau puis rebondit au-dessus de celui-ci. B1 essaie de le chasser mais le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation :

Le ballon a été légalement touché. La tentative de lancer-franc a changé de statut et 2 points doivent être accordés à l'équipe A.

31-7 **Principe** Toucher le ballon sur tir et en phase montante puis descendante

Si, pendant d'un tir au panier, un joueur touche le ballon dans sa phase montante, toutes les restrictions relatives aux règles de goaltending et d'intervention illégale doivent s'appliquer.

31-8 Exemple Lieu de remise en jeu ou valeur du tir contré en cas de Goaltending

A1 tente un tir au panier et le ballon dans sa phase montante lorsqu'il est touché par B2 (ou A2). Dans sa phase descendante, le ballon est ensuite touché par :

(a) A3.

(b) B3.

Interprétation : Le contact sur le ballon par A2 ou B2 dans sa phase montante est légal et ne change pas le statut du tir au panier. Cependant, le contact suivant sur le ballon par A3 ou B3 au cours de sa phase descendante est une violation.

(a) le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu à proximité de la violation dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

(b) 2 ou 3 points sont accordés à l'équipe A.

31-9 **Principe** Faire vibrer le panneau ou le panier

Il y a une violation pour intervention illégale durant un tir au panier si un joueur fait vibrer le panneau ou le panier de telle sorte que, selon le jugement de l'arbitre, il a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou qu'il a permis au ballon de pénétrer dans le panier.

31-10 Exemple Faire vibrer le panneau ou le panier après le signal de fin de période

A1 tire au panier à 3 points près de la fin de la rencontre. Alors que le ballon est en l'air, le signal du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin du temps de jeu. Après le signal, B1 fait vibrer le panneau ou le panier et, selon le jugement de l'arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier.

Interprétation : Même après que le signal sonore du chronomètre de jeu a retenti pour la fin de la rencontre, le ballon demeure vivant et par conséquent une intervention illégale s'est produite. 3 points doivent être accordés à l'équipe A.

31-11 **Principe** Toucher le panier ou le panneau quand le ballon est sur l'anneau

Il y a intervention illégale par un joueur défenseur ou attaquant si, lors d'un tir au panier, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau et qu'il a encore la possibilité de rentrer dans le panier.

31-12 **Exemple** Toucher le panneau quand le ballon est à nouveau sur l'anneau

Après le tir au panier d'A1, le ballon a rebondi sur l'anneau puis retombe sur l'anneau. B1 touche le panier ou le panneau alors que le ballon est sur l'anneau.

Interprétation : Violation de B1. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier.

31-13 **Principe** L'annulation de panier prévaut dans les décisions contradictoires

Quand il y a des décisions contradictoires des arbitres ou que les infractions aux règles se produisent approximativement en même temps et que l'une des sanctions induit l'annulation d'un panier marqué, cette sanction prévaut et aucun point ne peut être accordé.

31-14 **Exemple** Double goaltending par deux adversaires

Lors d'un tir d'A1, A2 et B2 touchent simultanément le ballon lors de sa phase descendante alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau. Le ballon :

- (a) pénètre alors dans le panier
- (b) ne pénètre pas dans le panier

Interprétation : Dans les deux cas, aucun point ne peut être accordé. C'est une situation d'entre deux.

ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33.10 ZONES DE DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

33-1 **Principe** Esprit de la règle de non charge

Le but de la règle du demi-cercle de non-charge est de ne pas récompenser un joueur défenseur qui a pris une position sous son propre panier dans le but d'obtenir une faute offensive d'un joueur attaquant qui est en contrôle du ballon et pénètre vers le panier.

Pour appliquer la règle du demi-cercle de non-charge :

- (a) le joueur défenseur doit avoir un ou les deux pieds en contact avec la zone du demi-cercle de non-charge (voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge fait partie de la zone du demi-cercle de non-charge.
- (b) le joueur attaquant doit s'engager vers le panier en traversant la ligne du demi-cercle de non-charge et tirer ou passer tout en étant en l'air.

La règle du demi-cercle de non-charge ne doit pas être appliquée et tout contact doit être jugé selon les règlements habituels (par ex : principe du cylindre, principe de charge/obstruction) :

- (a) pour toutes les situations de jeu se produisant en dehors de la zone de demi-cercle de non-charge et également pour celles se déroulant entre la zone du demi-cercle de non-charge et la ligne de fond.
- (b) pour toutes les situations de jeu au rebond quand, après un tir le ballon rebondit et qu'une situation de contact se produit,
- (c) pour tout usage illégal des mains, des bras, des jambes ou du corps que ce soit pour un joueur attaquant ou un joueur défenseur.

33-2 Exemple **Tir en suspension depuis l'extérieur du ½ et non charge**

A1 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge et charge B1 qui est **en contact avec la zone du demi-cercle** de non-charge

Interprétation : **Action légale d'A1** puisque la règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

33-3 Exemple **Passage en ligne de fond et charge sanctionnée dans le ½ cercle**

A1 dribble le long de la ligne de fond et, après avoir atteint la zone derrière le panier saute en diagonale ou en arrière et charge B1 qui est en position légale de défense **en contact avec** la zone de demi-cercle de non-charge.

Interprétation : A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas puisque A1 est entré dans la zone du demi-cercle de non-charge depuis la partie du terrain de jeu située directement derrière le panier et derrière la ligne imaginaire le prolongeant.

33-4 Exemple **Charge sanctionnée sur rebond dans le ½ cercle**

Le tir au panier d'A1 touche l'anneau et une situation de rebond se produit. A2 saute en l'air, attrape le ballon et charge B1 qui est en position légale de défense **en contact avec la zone du demi-cercle** de non-charge.

Interprétation : A2 est commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas.

33-5 Exemple **Charge sanctionnée sur passe ouvrant un passage dans le ½ cercle**

A1 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui le suit. A1 charge alors B1 qui se trouve **en contact avec la zone du demi-cercle** de non-charge. **Approximativement** au même moment, A2 qui a désormais le ballon dans les mains s'est engagé directement vers le panier dans l'intention de marquer.

Interprétation : A1 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas car A1 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A2.

33-6 Exemple **Cas de non charge dans le 1/2 cercle sur passe vers l'extérieur**

A1 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A1 passe le ballon à A2 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A1 charge alors B1 qui est **en contact avec la zone du demi-cercle** de non-charge.

Interprétation : L'action d'A1 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

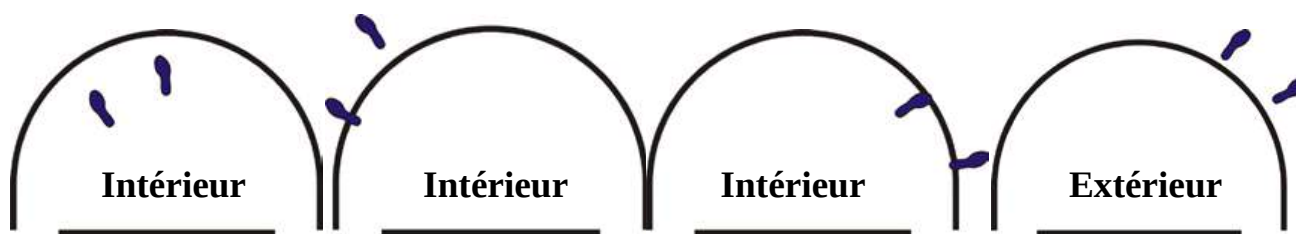


Figure 1 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

ART. 35 DOUBLE FAUTE

35-1 **Principe** **Double faute et panier**

Chaque fois qu'il y a des décisions contradictoires des arbitres ou que des infractions au règlement se produisent à peu près en même temps et que l'une des sanctions est d'annuler un panier marqué, cette sanction prévaut et aucun point ne devra être accordé.

35-2 Exemple Alors qu'A1 est dans l'action de tir, un contact physique se produit entre le tireur A1 et B1. Le ballon pénètre dans le panier. L'arbitre de tête siffle une faute offensive contre A1 et par

conséquent le panier ne doit pas compter. L'arbitre de queue siffle une faute de défense contre B1 et par conséquent le panier doit compter.

Interprétation : Comme les arbitres conviennent qu'une double faute s'est produite, le panier ne doit pas compter. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. L'équipe A ne bénéficiera que du temps restant au chronomètre des tirs au moment où la double faute a été commise.

35-3 **Principe** Conditions nécessaires pour siffler une double faute

Les conditions suivantes sont nécessaires pour que 2 fautes soient considérées comme une double faute :

- (a) Les deux fautes sont des fautes de joueur.
- (b) Les deux fautes résultent d'un contact physique
- (c) Les deux fautes sont commises par des adversaires
- (d) Les deux fautes sont commises approximativement en même temps

35-4 **Exemple** Fautes personnelles entre 2 joueurs

- (a) A1 et A2 se poussent l'un l'autre
- (b) Sur le rebond, A1 et B1 se poussent l'un l'autre
- (c) En attendant une passe d'un partenaire, A1 et B1 se poussent l'un l'autre

Interprétation : Des fautes personnelles de joueurs sont sifflées dans chaque cas. En conséquence ce sont des doubles fautes.

35-5 **Exemple** Une faute technique et une disqualifiante ne sont pas une double faute

Après un rebond, A1 insulte B1 puis B1 donne un coup de poing à A1.

Interprétation : Ce n'est pas une double faute. La faute d'A1 est une faute technique. La faute de B1 est une faute disqualifiante. Le jeu reprendra par 1 lancer-franc pour l'équipe B puis par 2 lancers-francs pour A1, suivi par la possession du ballon pour l'équipe A.

35-6 **Exemple** Une faute personnelle et une antisportive qui constituent une double faute

En prenant une position, B1 repousse A1 ce qui est sanctionné d'une faute personnelle. Approximativement en même temps, A1 donne un coup de coude à B1 ce qui est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : C'est une double faute. Comme l'équipe A avait le contrôle du ballon au moment où la double faute a été sifflée, le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe A au plus près de l'infraction.

35-7 **Exemple** Double faute même si 2^{ème} et 5^{ème} faute d'équipe dans la période

A1 et B1 se poussent l'un l'autre et des fautes personnelles sont sifflées. C'est la 2^{ème} faute d'équipe de l'équipe A et la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B dans la période.

Interprétation : C'est une double faute et aucun lancer-franc ne sera accordé.

ART. 36 FAUTE TECHNIQUE

36-1 **Principe** Avertissement à communiquer à l'entraîneur = valable pour l'équipe

Un avertissement officiel est donné à un joueur pour une action ou un comportement qui, s'il est répété, peut amener une faute technique. Cet avertissement doit également être communiqué à l'entraîneur de l'équipe en question et s'applique aussi aux membres de l'équipe pour toute action similaire pour le reste de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

36-2 **Exemple** L'avertissement au joueur doit être répercuté à l'entraîneur

Un joueur de l'équipe A reçoit un avertissement pour :

- (a) une intervention illégale sur une remise en jeu,
- (b) son comportement,
- (c) toute autre action qui, si elle est répétée, peut conduire à une faute technique.

Interprétation :

L'avertissement doit être communiqué à l'entraîneur A et doit s'appliquer à tous les membres de l'équipe A pour des actions similaires pour le reste de la rencontre.

36-3 Principe Faute technique joueurs-entraîneurs pendant intervalle

Pendant un intervalle de jeu une faute technique est commise par un membre d'équipe qualifié pour jouer et qui a été désigné en tant que joueur-entraîneur. La faute technique doit compter comme faute de joueur et doit être comptabilisée parmi les fautes d'équipe de la période suivante.

36-4 Exemple A1 est joueur-entraîneur de l'équipe A. Il est sanctionné d'une faute technique pour :

- (a) s'être suspendu à l'anneau pendant l'échauffement avant la rencontre ou pendant la mi-temps,
- (b) son comportement antisportif pendant un intervalle de jeu.

Interprétation :

Dans les deux cas, une faute technique de joueur doit être enregistrée à l'encontre d'A1. La faute doit compter comme 1 faute d'équipe pour la période suivante et aussi comme l'une des 5 fautes de joueur d'A1 susceptible de l'amener à quitter le jeu.

36-5 Principe Déconcerter le tireur sur un tir

Alors qu'un joueur est dans l'action de tir, les adversaires ne sont pas autorisés à déconcerter ce joueur par des actions telles que : agiter les mains pour obstruer le champ de vision du tireur, crier fortement, taper lourdement des pieds ou taper des mains près du tireur. Procéder ainsi peut conduire à une faute technique si le tireur est désavantagé. Un avertissement est donné si le tireur n'est pas désavantagé.

36-6 Exemple Déconcerter le tireur sur un tir réussi ou raté

A1 est dans l'action de tir au panier lorsque B1 essaie de le déconcentrer en poussant des cris ou en tapant lourdement du pied sur le sol. Le tir au panier est :

- (a) réussi,
- (b) manqué.

Interprétation : B1 doit recevoir un avertissement qui doit aussi être communiqué à l'entraîneur B.

- (a) Cet avertissement doit s'appliquer à tous les joueurs de l'équipe B pour le reste de la rencontre pour tout comportement similaire.
- (b) Une faute technique doit être infligée à B1.

36-7 Principe Plus de cinq joueurs sur le terrain

Si les arbitres découvrent que plus de 5 joueurs de la même équipe prennent part au jeu en même temps, l'erreur doit être rectifiée le plus tôt possible sans mettre les adversaires en position désavantageuse. En présumant que les arbitres et les officiels de table font leur travail correctement, un joueur a dû entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc ordonner qu'un joueur quitte le terrain de jeu immédiatement et infliger une faute technique, enregistrée "B", à l'encontre de l'entraîneur de cette équipe. L'entraîneur a la responsabilité de s'assurer que le remplacement a été effectué correctement et que le joueur remplacé quitte immédiatement le terrain de jeu.

36-8 Exemple Moment de l'arrêt de jeu si plus de 5 joueurs sur le terrain

Alors que le jeu est en cours, il est découvert que l'équipe A a plus de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

- (a) au moment de la découverte, l'équipe B (avec 5 joueurs) contrôle le ballon,
- (b) au moment de la découverte, l'équipe A (avec plus de 5 joueurs) contrôle le ballon.

Interprétation :

- (a) le jeu doit être immédiatement arrêté à moins que l'équipe B soit mise en position désavantageuse.
- (b) le jeu doit être immédiatement arrêté.

Dans les deux cas, le joueur qui est entré ou est resté en jeu illégalement doit être retiré du jeu et une

faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'encontre de l'entraîneur de l'équipe A.

36-9 **Principe** Plus de cinq joueurs sur le terrain et points marqués ou faute commise

Après qu'il est découvert que l'équipe A prend part au jeu avec plus de 5 joueurs, il est également découvert que des points ont été marqués ou que des fautes ont été commises par un joueur de l'équipe pendant qu'il jouait illégalement. Tous ces points doivent rester valables et toute faute commise par ou contre ce joueur doit être considérée comme faute de joueur.

36-10 **Exemple** 6^{ème} faute de joueur

Les arbitres découvrent que A2 est sur le terrain de jeu en tant que 6^{ème} joueur de l'équipe A et interrompent le jeu après que :

- (a) A2 a commis une faute offensive,
- (b) A2 a marqué un panier,
- (c) B2 a commis une faute sur A2 pendant le tir du terrain manqué par ce dernier.

Interprétation :

- (a) la faute d'A2 est une faute de joueur
- (b) le panier d'A2 doit compter,
- (c) n'importe quel joueur de l'équipe A désigné par son entraîneur et présent sur le terrain de jeu au moment où la faute a été sifflée devra tenter les lancers-francs.

36-11 **Principe** Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5^{ème} faute

Après avoir été avisé de ne plus être autorisé à jouer pour avoir commis sa 5^{ème} faute, un joueur rentre à nouveau sur le terrain. Sa participation illégale doit être pénalisée immédiatement à sa découverte, sans placer les adversaires en position désavantageuse.

36-12 **Exemple** Retour sur le terrain d'un joueur préalablement averti de sa 5^{ème} faute

Après avoir commis une 5^{ème} faute, B1 est averti qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de B1 est découverte :

- (a) avant que le ballon devienne vivant pour la reprise du jeu,
- (b) après que le ballon est redevenu vivant et alors que le ballon est contrôlé par l'équipe A,
- (c) après que le ballon est redevenu vivant et alors que le ballon est contrôlé par l'équipe B,
- (d) après que le ballon est redevenu mort après le retour en jeu de B1.

Interprétation :

- (a) B1 doit immédiatement être retiré du jeu. Une faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'entraîneur B,
- (b) le jeu doit immédiatement être arrêté sauf si l'équipe A est désavantagée. B1 doit être retiré du jeu et une faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'entraîneur B,
- (c), (d), Le jeu doit immédiatement être arrêté. B1 doit être retiré du jeu et une faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'entraîneur B.

36-13 **Principe** Joueur averti de sa 5^{ème} faute marquant, commettant ou subissant une faute

Après avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa cinquième faute, un joueur entre à nouveau en jeu et, avant que sa participation illégale soit découverte, il marque un panier du terrain, commet une faute, une faute est commise sur lui par un adversaire. Le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

36-14 **Exemple** Joueur averti de sa 5^{ème} faute marquant, commettant ou subissant une faute

Après avoir commis sa cinquième faute, B1 a été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B1 revient à nouveau en jeu lors d'un remplacement. La participation illégale de B1 est découverte après que :

- (a) B1 a marqué un panier
- (b) B1 a commis une faute

(c) B1 est victime d'une faute d'A1 (5^{ème} faute d'équipe)

Interprétation :

(a) le panier marqué par B1 doit compter,

(b) la faute commise par B1 est une faute de joueur. Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5^{ème} faute.

(c) les 2 lancers-francs accordés à B1 doivent être tirés par son remplaçant.

Dans tous les cas une faute technique, enregistrée "B", doit être infligée à l'entraîneur B

36-15 Principe

Joueur non averti de sa 5^{ème} faute marquant, commettant ou subissant une

faute Après avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu à cause de sa cinquième faute, un joueur reste ou entre à nouveau en jeu. Ce joueur doit être retiré du jeu dès que l'erreur est découverte sans placer les adversaires en position défavorable. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale du joueur. Si ce joueur marque un panier, commet une faute ou qu'une faute est commise contre lui par un adversaire, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant des fautes de joueur.

36-16 Exemple

Joueur non averti de sa 5^{ème} faute marquant, commettant ou subissant une

faute A6 demande à remplacer A1. Peu de temps après le ballon devient mort à la suite d'une faute d'A1 et A6 entre en jeu. Les arbitres manquent à leur devoir d'informer A1 que c'est sa 5^{ème} faute. A1 revient en jeu plus tard après un remplacement. La participation illégale d'A1 est découverte :

(a) après que le chronomètre de jeu a démarré alors qu'A1 prend part au jeu en tant que joueur,

(b) après que A1 a marqué un panier,

(c) après que A1 commet une faute sur B1,

(d) après que B1 commet une faute sur A1 pendant un tir au panier.

Interprétation :

(a) le jeu doit être arrêté et A1 doit être retiré du jeu immédiatement et remplacé par un coéquipier, sans mettre l'équipe B en position de désavantage. Aucune sanction ne doit être infligée pour la participation illégale d'A1.

(b) le panier d'A1 doit compter,

(c) la faute commise par A1 est faute de joueur et sanctionnée en conséquence, Elle doit être enregistrée sur la feuille de marque dans l'espace suivant la case de sa 5^{ème} faute.

(d) faute de B1. Le remplaçant d'A1 doit bénéficier de 2 ou 3 lancers-francs.

36-17 Exemple

Faute technique avant la rencontre : tireur de LF limité au 5 de départ

10 minutes avant le commencement de la rencontre, une faute technique est sifflée contre A1. Avant le commencement du jeu, l'entraîneur B désigne B1 pour tenter 1 lancer-franc. Cependant B1 n'est pas un joueur du 5 de départ.

Interprétation : Un des joueurs désigné parmi le 5 de départ doit tenter le lancer-franc. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.

36-18 Principe

Faute technique pour attitude théâtrale pour simuler ou exagérer une faute

Lorsqu'un joueur tombe au sol pour simuler une faute dans le but de gagner un avantage déloyal en bénéficiant d'une faute injustement sifflée contre un adversaire ou dans le but de créer une atmosphère antisportive parmi les spectateurs envers les arbitres, ce genre de comportement doit être considéré comme étant antisportif.

36-19 Exemple

Flopping après avertissement

A1 dribble vers le panier lorsque le B1 tombe en arrière sur le sol sans qu'un contact ne se soit produit entre ces joueurs, ou après un contact négligeable qui est suivi d'une attitude théâtrale de B1. Un avertissement a déjà été communiqué aux joueurs de l'équipe B par l'intermédiaire de leur entraîneur.

Interprétation : Ce genre de comportement est manifestement antisportif et empoisonne le bon déroulement de la rencontre. Une faute technique doit être sifflée à B1.

36-20 Principe Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes

De sérieuses blessures peuvent se produire suite au balancement excessif des coudes, particulièrement dans les activités de rebond et les situations de joueur étroitement marqué. Si ce genre de situation génère un contact, alors une faute personnelle peut être sifflée. Si cette action ne génère pas de contact, une faute technique peut être sifflée.

36-21 Exemple Faute technique en cas d'intimidation par balancement excessif des coudes

A1 prend le contrôle du ballon lors d'un rebond et retombe au sol. A1 est immédiatement marqué de près par B1. Sans entrer en contact avec B1, A1 balance excessivement les coudes afin d'intimider B1 ou pour créer assez d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.

Interprétation : L'action d'A1 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. Une faute technique peut être infligée à A1.

36-22 Principe Disqualification pour 2 fautes techniques

Un joueur sanctionné de 2 fautes techniques doit être disqualifié.

36-23 Exemple Sanction suite à disqualification pour deux fautes techniques de type différent

A1 a été sanctionné de sa 1^{ère} faute technique en première mi-temps pour s'être accroché à l'anneau. Une 2^{ème} faute technique est sifflée à son encontre en 2^{ème} mi-temps pour comportement antisportif.

Interprétation :

A1 doit être automatiquement disqualifié pour le reste de la rencontre et devra se rendre au vestiaire ou quitter le bâtiment selon son choix. La 2^{ème} faute technique doit être la seule pénalisée et aucune autre sanction supplémentaire ne doit être administrée pour la disqualification. C'est le marqueur qui doit avertir un arbitre immédiatement quand un joueur a commis 2 fautes techniques et doit être disqualifié.

ART. 37 FAUTE ANTISPORTIVE**37-1 Principe Faute sur remise en jeu dans les 2 dernières minutes**

Lorsque le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période et dans chaque prolongation et que le ballon est hors des limites du terrain pour une remise en jeu et toujours dans les mains de l'arbitre ou déjà à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu, si à ce moment un joueur défenseur provoque un contact sur le terrain de jeu avec un joueur de l'équipe attaquante et qu'une faute est sifflée, c'est une faute antisportive.

37-2 Exemple Faute défensive sur remise en jeu(balle en main) dans les 2 dernières minutes

Avec 0'53" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer une remise en jeu quand B2 provoque un contact sur A2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée contre B2.

Interprétation : Il est manifeste que B2 n'a fait aucun effort pour jouer le ballon et a obtenu un avantage en ne permettant pas au chronomètre de jeu de démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans qu'un avertissement ne soit donné.

37-3 Exemple Faute offensive sur remise en jeu (balle en main) dans les 2 dernières minutes

Avec 0'53" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, A1 a le ballon dans les mains ou à sa disposition pour effectuer une remise en jeu quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu et une faute est sifflée contre A2.

Interprétation : A2 n'a pas obtenu d'avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A2 doit être sifflée à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude doit être sanctionné d'une faute antisportive. Le ballon est accordé à l'équipe B pour une remise en jeu au point le plus proche de l'infraction.

37-4 Principe Faute sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes

Dans la/les dernière(s) minute(s) d'un match serré et après que le ballon a quitté les mains du joueur effectuant la remise en jeu, un défenseur, dans l'intention de ne pas faire redémarrer ou d'arrêter le chronomètre de jeu, provoque un contact avec un attaquant qui va (ou vient de) recevoir le ballon sur le terrain. Un tel contact doit être sanctionné **immédiatement** comme faute personnelle à moins que ce contact soit rude et qu'il doive être sanctionné d'une faute antisportive ou disqualifiante. **Le principe d'avantage/désavantage ne doit pas s'appliquer.**

37-5 Exemple Faute défensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes

Avec 1'02" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 effectuant la remise en jeu, quand B2 provoque un contact avec A2, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B2.

Interprétation : Une faute personnelle doit être sifflée immédiatement à B2, à moins que les arbitres jugent que la sévérité du contact nécessite de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

37-6 Exemple Faute offensive sur remise en jeu (balle en l'air) dans les dernières minutes

Avec 1'02" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 effectuant la remise en jeu, quand A2 provoque un contact avec B2 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée à A2.

Interprétation : A2 n'a pas pris d'avantage en commettant cette faute. Une faute personnelle doit être sifflée à A2 **immédiatement**, à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude. L'équipe B bénéficie d'une remise en jeu à l'endroit le plus proche d'où l'infraction a été commise.

37-7 Exemple Faute défensive loin du ballon sur remise en jeu (balle en l'air)

Avec 1'02" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, le score étant de : A 83 – B 80, le ballon a quitté les mains du joueur A1 effectuant la remise en jeu, quand **dans un endroit différent du terrain du lieu où la remise en jeu est administrée**, B2 provoque un contact avec A2. Une faute est sifflée à B2.

Interprétation : Il est évident que B2 ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un avantage est gagné en n'autorisant pas le chronomètre à démarrer. Une faute antisportive doit être sifflée sans avertissement préalable.

ART. 38 FAUTE DISQUALIFIANTE

38-1 Principe Plus d'autre sanction possible après une disqualification

Quand elle est disqualifiée, une personne n'est plus un membre de l'équipe ni un membre de banc d'équipe. Elle ne peut plus dès lors être sanctionnée pour une conduite antisportive ultérieure.

38-2 Exemple Pas de sanction mais rapport pour des insultes après une faute disqualifiante

A1 est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante. En quittant le terrain, il continue à insulter verbalement un arbitre.

Interprétation : A1 est déjà disqualifié et ne peut plus être sanctionné. Les arbitres, et le commissaire (si présent), devront envoyer un rapport décrivant l'incident au corps organisateur de la compétition.

38-3 Principe Même sanction pour faute disqualifiante avec ou sans contact

Si un joueur est disqualifié pour une conduite antisportive flagrante sans contact, la sanction doit être identique que pour une faute disqualifiante avec contact.

38-4 Exemple Marcher puis faute disqualifiante pour insulte

Une violation de marcher est sifflée contre A1. A1 insulte alors verbalement l'arbitre et il est disqualifié.

Interprétation : La sanction sera de 2 lancers-francs suivis de la possession pour l'équipe B.

38-5 Principe Réparation d'une faute technique "B" en cas de disqualification d'un membre de banc d'équipe

Quand un remplaçant, un joueur éliminé pour 5 fautes ou un membre de banc d'équipe est disqualifié et que l'entraîneur est sanctionné d'une faute technique enregistrée "B", cela doit être pénalisé de la même façon que pour n'importe quelle autre faute technique.

38-6 Exemple **Réparation d'une faute technique "B" pour une disqualification après une 5^{ème} faute**

A1 a été pénalisé de sa 5^{ème} faute personnelle. Frustré, il insulte verbalement l'arbitre de façon flagrante et il est disqualifié.

Interprétation : La faute est inscrite au compte de l'entraîneur A et enregistrée "B". La sanction devra être d'1lancer-franc plus possession pour l'équipe B.

ART. 39 BAGARRE

39-1 **Principe** **Maintien du temps restant aux 24" en cas de bagarre**

Une équipe bénéficie d'une remise en jeu parce qu'elle avait le contrôle du ballon au moment où une bagarre éclate ou menace d'éclater. Cette équipe ne devra bénéficier que du temps qui restait affiché au chronomètre **des tirs** lorsque le jeu reprendra.

39-2 Exemple **Maintien du temps restant aux 24" en cas de bagarre**

L'équipe A est en possession du ballon depuis 20 secondes lorsqu'une situation pouvant conduire à une bagarre se produit. Les arbitres disqualifient des membres des deux équipes pour avoir quitté leur zone de banc d'équipe.

Interprétation : L'équipe A, qui contrôlait le ballon avant que la situation de bagarre commence, devra bénéficier d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque avec 4 secondes au chronomètre **des tirs**.

ART. 42 SITUATIONS SPECIALES

42-1 **Principe** **Respect de l'ordre des infractions dans l'application de sanctions ou l'annulation de sanctions identiques.**

Dans les situations spéciales impliquant un nombre de sanctions à exécuter pendant la même période de chronomètre arrêté, les arbitres doivent prêter une attention particulière à l'ordre dans lequel la violation ou la faute a été commise pour déterminer quelles sanctions doivent être exécutées et quelles sanctions doivent être annulées.

42-2 Exemple **Signal des 24" sur tir puis faute antisportive**

A1 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des tirs retentit. Après le signal, alors que A1 est encore en l'air, B1 commet une faute antisportive sur A1 et :

- (a) le ballon manque l'anneau,
- (b) le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier,
- (c) le ballon pénètre dans le panier.

Interprétation : Dans tous les cas, la faute antisportive ne peut pas être ignorée.

(a) B1 a commis une faute sur A1 dans l'action de tir. La violation du chronomètre des tirs par l'équipe A doit être ignorée comme si elle s'était produite après la faute antisportive. 2 ou 3 lancers-francs doivent être attribués à A1, suivis par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

(b) Il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. 2 ou 3 lancers-francs doivent être attribués à A1, suivis par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

(c) Il n'y a pas eu de violation du chronomètre des tirs. 2 ou 3 points sont accordés à A1 et 1 lancer-franc supplémentaire est accordé à A1, suivi par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

42-3 Exemple **Fautes personnelles successives sur tireur**

A1 est en action de tir lorsque B2 commet une faute sur A1. Tandis qu'A1 est toujours en action de tir, B1 commet à son tour une faute sur A1.

Interprétation : La faute de B1 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.

42-4 Exemple **Faute antisportive suivie de 2 fautes techniques**

B1 commet une faute antisportive sur A1. Après la faute, les coaches A et B sont chacun sanctionnés d'une faute technique.

Interprétation :

Seules les sanctions identiques de fautes doivent être annulées dans l'ordre où elles se sont produites. En conséquence les sanctions des fautes techniques des deux entraîneurs doivent être annulées. Le jeu reprendra par 2 lancers-francs pour A1 suivi de la possession du ballon pour l'équipe A.

42-5 Exemple **Faute antisportive sur tir réussi suivie d'une faute technique**

B1 commet une faute antisportive sur A1 sur une action de tir réussi. Après la faute, A1 est sanctionné d'une faute technique.

Interprétation :

2 points accordés pour A1. Les sanctions des faute antisportive et faute techniques (1 lancer-franc plus possession) s'annulent l'une l'autre. Le jeu reprend par une remise en jeu à n'importe quel point de la ligne de fond par l'équipe B comme après n'importe quel panier marqué.

42-6 Exemple **Faute de B1 suivie d'une antisportive d'A1**

En prenant une position préférentielle, B1 pousse A1, sanctionné pour cela d'une faute personnelle. C'est la 3^{ème} faute d'équipe dans la période pour l'équipe B. Un peu plus tard (mais pas approximativement en même temps), A1 frappe du coude B1, ce qui est sanctionné d'une faute antisportive.

Interprétation : Ce n'est pas une double faute car les fautes d'A1 et B1 n'ont pas été commises approximativement en même temps. Le jeu reprendra par 2 lancers-francs de B1 suivis de la possession du ballon pour l'équipe B.

42-7 **Principe** **Double faute ou double fautes techniques pendant des lancers-francs**

Si des doubles fautes ou des fautes à sanction équivalentes sont commises pendant une activité de lancer-franc, les fautes doivent être enregistrées mais aucune sanction ne sera administrée.

42-8 Exemple **Double faute ou double fautes techniques entre des lancers-francs**

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Après le premier lancer-franc :

(a) A2 et B2 commettent une double faute

(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Des fautes doivent être enregistrées contre A2 et B2, après quoi A1 doit tenter le second lancer-franc. Le jeu doit reprendre normalement comme après chaque dernier ou unique lancer-franc.

42-9 Exemple **Double faute ou double fautes techniques après lancers-francs réussis**

A1 bénéficie de 2 lancers-francs. Les 2 lancers-francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer-franc :

(a) A2 et B2 commettent une double faute

(b) A2 et B2 commettent chacun une faute technique

Interprétation : Dans les deux cas, les fautes doivent être enregistrées contre les joueurs concernés, après quoi le jeu doit reprendre par une remise en jeu derrière la ligne de fond comme après n'importe quel dernier ou unique lancer-franc réussi.

42-10 **Principe** **Reprise de jeu après annulation de sanctions identiques**

En cas de doubles fautes et après annulation de sanctions équivalentes contre les deux équipes et s'il ne reste aucune autre sanction à exécuter, le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe qui avait le

contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon avant la première infraction.

Dans le cas où aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'avait droit au ballon avant la première infraction, c'est une situation d'entre-deux. Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de possession alternée.

42-11 Exemple Doubles fautes techniques ou disqualifiantes pendant intervalle

Pendant un intervalle de jeu entre la première et la deuxième période, A1 et B1 commettent des fautes disqualifiantes ou les entraîneurs A et B commettent des fautes techniques.

La flèche de possession alternée indique :

- (a) l'équipe A
- (b) l'équipe B

Interprétation :

(a) Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. Au moment où le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu, la direction de la flèche de possession alternée doit être inversée vers l'équipe B.

(b) La même procédure est suivie, commençant par contre par une remise en jeu attribuée à l'équipe B.

ART. 44 ERREUR RECTIFIABLE

44-1 Principe Limite de temps pour rectifier une erreur

Pour être rectifiable, l'erreur doit être reconnue par les arbitres, les officiels de table de marque ou le commissaire, s'il y en a un, avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort suivant la remise en marche du chronomètre de jeu à la suite de l'erreur. Il en est ainsi :

1. L'erreur se produit pendant un ballon mort	L'erreur est rectifiable
2. Le ballon est vivant	L'erreur est rectifiable
3. Le chronomètre de jeu démarre ou continue à courir	L'erreur est rectifiable
4. Le ballon est mort	L'erreur est rectifiable
5. Le ballon est vivant	L'erreur n'est plus rectifiable

Après la correction de l'erreur le jeu reprend et le ballon est accordé à l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon au moment où le jeu a été interrompu pour corriger l'erreur.

44-2 Exemple

B1 commet une faute sur A1 et c'est la 4^{ème} faute d'équipe de l'équipe B. L'arbitre commet une erreur en accordant 2 lancers-francs. Après le dernier lancer-franc réussi, le jeu continue et le chronomètre de jeu démarre. B2 reçoit le ballon, dribble et marque un panier.

L'erreur est découverte :

- (a) avant
- (b) après

que le ballon soit à la disposition d'un joueur de l'équipe A pour la remise en jeu derrière la ligne de fond.

Interprétation :

Le panier de B2 compte.

(a) tout lancer-franc marqué doit être annulé. L'erreur demeure rectifiable et l'équipe A doit recevoir le ballon pour une remise en jeu derrière la ligne de fond où le jeu a été arrêté pour corriger l'erreur.

(b) l'erreur n'est plus rectifiable et le jeu continue.

44-3 Principe Substitution de tireur de lancer-franc

Si l'erreur consiste dans le fait qu'un joueur non bénéficiaire tire un ou des lancer(s)-franc(s), le lancer tenté à la suite de l'erreur doit être annulé. Le ballon doit être remis aux adversaires pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc. Si le jeu a repris, le ballon doit être donné à

l'adversaire pour une remise en jeu au point le plus proche d'où le jeu a été arrêté, à moins que des sanctions pour des infractions ultérieures ne soient administrées. Si les arbitres découvrent avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer-franc pour le premier ou unique lancer-franc, que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s)-franc(s), il doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer-franc correct sans aucune sanction.

44-4 Exemple **Cas de correction de tireur ou sanction pour substitution de tireur**

B1 commet une faute sur A1 et c'est la sixième faute de l'équipe B. 2 lancers-francs sont attribués à A1. C'est A2 qui tire les 2 lancers-francs au lieu d'A1. L'erreur est découverte :

- (a) avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le premier lancer-franc,
- (b) après que le ballon a quitté les mains d'A2 pour le premier lancer-franc,
- (c) après la réussite du second lancer-franc.

Interprétation :

- (a) L'erreur est immédiatement corrigée et il est demandé à A1 de tirer les 2 lancers-francs sans aucune sanction pour l'équipe A.
- (b) et (c) Les 2 lancers-francs sont annulés et le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe B dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

Substitution de tireur de lancer-franc sur faute anti sportive

La même procédure doit être appliquée si la faute de B1 est antisportive. Dans ce cas, le droit à la possession du ballon en tant qu'élément de la sanction est également annulé et le jeu reprendra par une remise en jeu pour l'équipe B dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

44-5 Exemple **Substitution de tireur sur plusieurs séries de lancers-francs**

B1 commet une faute sur A1 qui est en action de tir suivi d'une faute technique de l'entraîneur B. A la place d'A1, c'est A2 qui tente les 3 lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon a quitté les mains du joueur de l'équipe A effectuant la remise en jeu de la sanction de la faute technique.

Interprétation : Les 2 lancers-francs d'A2 qui auraient dû être tentés par A1 sont annulés. **Le lancer-franc de la faute technique a été légalement tiré.** Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.

44-6 **Principe** **Reprise de jeu après lancers-francs oubliés**

Après que l'erreur est rectifiée, le jeu doit reprendre au point où il a été interrompu pour corriger l'erreur, à moins que la correction implique d'accorder des lancers-francs mérités et :

- (a) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise, le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc normal,
- (b) s'il n'y a pas eu de changement de possession après que l'erreur a été commise et que la même équipe marque un panier, l'erreur doit être négligée et le jeu doit reprendre comme après tout panier réussi du terrain normal,

44-7 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant la première remise en jeu**

B1 commet une faute sur A1 et c'est la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs. A2 dribble sur le terrain lorsque B2 frappe le ballon qui sort hors des limites du terrain. L'entraîneur A demande un temps-mort. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou il est porté à leur attention qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc normal.

44-8 Exemple **Redonner des lancers-francs oubliés avant d'autres lancers-francs à tirer**

B1 commet une faute sur A1 et c'est la cinquième faute de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A1 une remise en jeu au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, une faute est commise sur A2 lors d'une tentative de tir ratée et 2 lancers-francs sont accordés. Un temps mort est accordé à l'entraîneur A. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou bien il est porté à leur attention

qu'A1 aurait dû bénéficier de 2 lancers-francs.

Interprétation : A1 doit bénéficier de 2 lancers-francs sans qu'aucun joueur n'occupe les places de rebond sur lancer-franc. A2 doit ensuite tirer 2 lancers-francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer-franc normal.

44-9 Exemple **Ne pas redonner des lancers-francs oubliés si l'équipe marque un panier**

B1 commet une faute sur A1 et c'est la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, une remise en jeu est accordée à A1 au lieu de 2 lancers-francs. Après la remise en jeu, A2 marque un panier. Avant que le ballon redevienne vivant, les arbitres reconnaissent l'erreur.

Interprétation : L'erreur est ignorée et le jeu doit continuer comme après tout panier réussi normalement.

ART. 46 L'ARBITRE : DEVOIRS ET POUVOIRS

46-1 **Principe** **Procédure pour l'utilisation du Système de Visionnage Vidéo Instantané**

Procédure à appliquer pour l'utilisation du Système de Visionnage Vidéo Instantané ("Instant Replay System" = "IRS") :

1. Le visionnage vidéo instantané sera conduit par les arbitres.
2. Si le coup de sifflet et la décision de l'officiel sont sujets à visionnage vidéo instantané, la décision initiale des arbitres doit être montrée sur le terrain de jeu.
3. Avant le visionnage vidéo instantané, les arbitres doivent rassembler toutes les informations possibles auprès des officiels de table et du commissaire s'il y en a un.
4. Les arbitres doivent décider si le système de visionnage vidéo instantané sera utilisé ou non. Si non, la décision initiale de l'arbitre reste valide.
5. A la suite du visionnage vidéo instantané, la décision initiale des arbitres peut être corrigée si le système de visionnage vidéo instantané fournit aux arbitres des preuves visuelles suffisamment claires et concluantes pour établir la correction.
6. Si le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé, il doit être utilisé au plus tard avant le début de la période suivante ou avant que les arbitres aient signé la feuille de marque, sauf si stipulé autrement.
7. Les arbitres doivent maintenir les équipes sur le terrain de jeu à la fin de la 2^{ème} période dans le cas où un visionnage vidéo instantané doit être effectué pour décider si une faute a été sifflée avant la fin du temps de jeu, si une violation de sortie du terrain du tireur, une violation des 8 secondes ou du chronomètre des tirs a eu lieu ou si du temps de jeu doit être rajouté au chronomètre de jeu.
8. Les arbitres doivent maintenir les équipes sur le terrain de jeu à chaque fois que le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé à la fin de la 4^{ème} période ou n'importe quelle prolongation.
9. Un visionnage vidéo instantané doit être mené le plus rapidement possible. Les arbitres peuvent prolonger la durée du visionnage vidéo instantané si des problèmes techniques surviennent avec le système de visionnage vidéo instantané.
10. Si le système de visionnage vidéo instantané ne fonctionne pas et qu'il n'y a pas de système de secours approuvé et disponible, le visionnage vidéo instantané ne peut pas être utilisé.
11. Pendant le visionnage vidéo instantané, les arbitres doivent s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'ait accès à l'écran de visionnage vidéo instantané.
12. Une fois le visionnage vidéo instantané terminé, la décision finale doit être clairement annoncée par les arbitres en face de la table de marque, et communiquée aux entraîneurs des 2 équipes.

46-2 Exemple **Vidéo et validité du tir à la dernière seconde**

A1 tire et marque un panier lorsque le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la période ou de la rencontre. Les 2 ou 3 points sont accordés par les arbitres. Les arbitres ne sont pas certains quant à savoir si le ballon a quitté les mains d'A1 après l'expiration du temps de jeu.

Interprétation : Si le système de visionnage vidéo instantané fournit une preuve visuelle claire et décisive que le ballon a quitté les mains du tireur après la fin du temps de jeu de la période ou de la

rencontre, le panier est annulé. Si le système de visionnage vidéo instantané montre avec certitude que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu de la période ou de la rencontre, l'arbitre confirme les 2 ou 3 points pour l'équipe A.

46-3 Exemple Vidéo et doute sur la valeur à 2 ou 3 points d'un tir réussi

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la période ou de la rencontre lorsqu'A1 tire et les arbitres accordent 2 points. Les arbitres ont alors un doute pour savoir s'ils ne devraient pas valider le panier d'A1 à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à tout moment pour décider si un panier réussi du terrain compte 2 ou 3 points.

46-4 Exemple Vidéo et doute sur une violation de sortie lors d'un tir en fin de période

A1 tente un tir à 3 points au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres ne sont plus certains qu'A1 n'a pas touché la ligne de touche lors de son tir.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'une période pour décider si un tir a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin de la période. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé au-delà pour savoir si une violation de sorties des limites du terrain par le tireur a eu lieu, et dans ce cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation de sortie du terrain a eu lieu.

46-5 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 24" avant un tir en fin de période

A1 tente un tir à 3 points au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation du chronomètre des tirs n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'une période pour décider si un tir a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin de la période. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation du chronomètre des tirs a eu lieu, et dans ce cas, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.

46-6 Exemple Vidéo et doute sur une violation des 8 secondes avant un tir en fin de période

A1 tente un tir au moment où le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Les arbitres ne sont plus certains qu'une violation des 8 secondes n'a pas eu lieu.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'une période pour décider si un tir réussi a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse annonçant la fin de la période. Si c'est le cas, le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé en outre pour savoir si une violation des 8 secondes a eu lieu, et dans ce cas combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu si une violation des 8 secondes a eu lieu.

46-7 Exemple Vidéo et 5^{ème} faute d'équipe à la dernière seconde

L'équipe B mène de 2 points. Le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la période ou à la rencontre lorsqu'une faute personnelle de B1 sur le dribbleur A1 est sifflée. C'est la 5^{ème} faute d'équipe de l'équipe B.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour déterminer si la faute a été sifflée avant la fin du temps de jeu. Si c'est le cas, 2 lancers-francs doivent être accordés à A1 et dans ce cas le chronomètre de jeu doit être réglé sur le temps restant.

46-8 Exemple Vidéo et doute sur une faute sifflée après la fin de période

A1 tire au panier et il est victime d'une faute de B1 approximativement en même temps que le signal sonore du chronomètre de jeu retentit pour annoncer la fin de la période. Le tir est manqué.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé à la fin d'une période pour décider si la faute de B1 a été sifflée avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse.

- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute a eu lieu avant la fin de la période, le chronomètre de jeu sera réglé sur le temps restant et des lancers-francs seront accordés.
- Si le système de visionnage vidéo instantané montre que la faute a eu lieu après la fin de la période, la faute de B1 sera annulée et aucun lancer-franc ne sera accordé à A1, à moins que la faute de B1 ne soit sifflée antisportive ou disqualifiante et qu'il y ait une période à suivre.

46-9 Exemple Vidéo et doute sur le responsable de la sortie du ballon du terrain

Alors qu'il reste 5'53" en première période, le ballon roule sur le terrain de jeu à proximité de la ligne de touche quand A1 et B1 tentent ensemble de prendre le contrôle du ballon. Le ballon sort du terrain et la remise en jeu est accordée à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains du responsable de la sortie du ballon du terrain.

Interprétation : Les arbitres ne peuvent pas utiliser le système de visionnage vidéo instantané à ce moment. Pour pouvoir utiliser le système de visionnage vidéo instantané il faut que le chronomètre de jeu indique 2'00" ou moins dans la 4^{ème} période et dans chaque prolongation.

46-10 Exemple Vidéo et doute sur la valeur d'un tir en cours de rencontre

A1 tente un tir, le ballon pénètre dans le panier et les arbitres accordent 3 points. Les arbitres ne sont pas sûrs que le ballon ait été lâché depuis la zone de tir à 3 points.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider à n'importe quel moment de la rencontre si un panier compte 2 ou 3 points. Le visionnage vidéo instantané de la situation de jeu donnée doit être effectué lors de la première opportunité alors que le chronomètre de jeu est arrêté et que le ballon est mort.

46-11 Exemple Vidéo et doute sur le bon tireur de lancer-franc en cours de rencontre

B1 commet une faute sur A1 et 2 lancers-francs sont accordés. Les arbitres ne sont plus certains du bon tireur de lancer-franc.

Interprétation :

Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour identifier à n'importe quel moment de la rencontre le bon tireur de lancer-franc. Le système de visionnage vidéo instantané doit être utilisé pour identifier le bon tireur de lancer-franc avant que le ballon soit à disposition du tireur de lancer-franc pour son 1^{er} tir de lancer-franc.

Cependant, le système de visionnage vidéo instantané peut encore être utilisé après que le ballon a été mis à la disposition du tireur de lancer-franc, mais, si le système de visionnage vidéo instantané montre alors que le tireur de lancer-franc est erroné, une erreur rectifiable pour avoir permis à un mauvais joueur de tenter un lancer-franc a eu lieu. Le(s) lancer(s)-franc(s) tentés, et la possession du ballon si elle fait partie de la sanction, doivent être annulés et le ballon doit être remis à l'équipe à l'adversaire pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer-franc.

46-12 Exemple Vidéo pour décider des acteurs impliqués dans une bagarre et des sanctions

A1 et B1 commencent à se donner des coups de poing, suivis par d'autres joueurs qui intègrent la bagarre. Après quelques minutes, les arbitres ont rétabli l'ordre sur le terrain.

Interprétation : Une fois l'ordre rétabli, les arbitres peuvent utiliser le système de visionnage vidéo instantané pour définir les membres de l'équipe et les accompagnateurs de l'équipe impliqués dans une bagarre. Après avoir rassemblé les preuves claires et concluantes sur la situation de bagarre, la décision finale doit être annoncée clairement par les arbitres en face de la table de marque et communiquée aux deux entraîneurs.

46-13 Exemple Vidéo pour juger si le ballon est sorti dans les 2 dernières minutes

Avec 1'45" au chronomètre de jeu dans la prolongation, A1 proche de la ligne de touche passe le ballon à A2. Lors de la passe, B2 tape le ballon qui sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont plus certains de savoir si, au moment de sa passe, A1 était déjà sorti ou non des limites du terrain.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour décider si un joueur ou le ballon était sorti du terrain.

46-14 Exemple Vidéo et début d'un temps mort

Avec 1'37" au chronomètre de jeu dans la 4^{ème} période le ballon sort du terrain. Le ballon est accordé à l'équipe A et un temps-mort est accordé à l'équipe A. Les arbitres ne sont plus certains de savoir quel joueur a sorti le ballon des limites du terrain.

Interprétation : Le système de visionnage vidéo instantané peut être utilisé pour identifier quel joueur a fait sortir le ballon des limites du terrain. La période d'une minute de temps mort commencera dès le visionnage vidéo instantané sera terminé.

44-15 Principe Le système vidéo doit avoir été approuvé avant la rencontre

Avant la rencontre, l'arbitre approuve le système de visionnage vidéo instantané et informe les 2 entraîneurs de sa disponibilité. Seul le système de visionnage vidéo instantané approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour le visionnage vidéo instantané.

44-16 Exemple Pas d'utilisation du matériel vidéo d'une équipe non approuvé

A1 tire au panier du terrain quand le signal sonore du chronomètre de jeu retentit annonçant la fin de la rencontre. Le panier est réussi. Il n'y a pas de système de visionnage vidéo instantané approuvé sur le terrain de jeu mais le manager de l'équipe B déclare que la rencontre était filmée par l'équipe vidéo depuis une position élevée et présente aux arbitres le matériel vidéo pour un visionnage.

Interprétation : Le visionnage doit être refusé.