



Règles Officielles du Basketball 2010

Interprétations Officielles

Approuvées par

Le bureau Central de la FIBA

San Juan, Porto Rico, 17 avril 2010

Valide à compter du 1er octobre 2010

Les interprétations présentées dans ce document sont les interprétations officielles du Règlement Officiel du Basketball 2010 et sont effectives à compter du 1^{er} octobre 2010. 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.

Art. 5 JOUEURS - BLESSURE

Disposition n°1

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.

Exemple :

A4 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 de A4,

(b) le médecin de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais A4 a déjà récupéré,

(c) l'entraîneur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu pour évaluer la blessure de A4,

(d) l'entraîneur adjoint, un remplaçant ou un accompagnateur de l'équipe A pénètre sur le terrain de jeu mais ne soigne pas A4.

Interprétation :

En (a), (b), (c) et (d) A4 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé.

Disposition n°2

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.

Exemple :

A4 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.

Disposition n° 3

Si un joueur est blessé, qu'il saigne ou qu'il a une blessure ouverte et ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes), il doit être remplacé. Si un temps-mort est pris par 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.

Exemple :

A4 est blessé et le jeu est arrêté. Etant donné qu'A4 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 de A4 soit entré en jeu,
- (b) après que le remplaçant de A4 est entré en jeu.

A la fin du temps-mort, A4 semble avoir récupéré et demande à rester en jeu.

Interprétation :

- (a) le temps-mort est accordé et si A4 a récupéré pendant le temps-mort il peut continuer à jouer,
- (b) le temps-mort est accordé mais le remplaçant de A4 est déjà entré en jeu. Par conséquent, A4 ne peut revenir en jeu qu'après une phase de marche du chronomètre de jeu.

ART. 7 ENTRAINEURS : FONCTIONS ET POUVOIRS

Disposition n°1

Vingt (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.

Exemple :

L'équipe A présente la liste d'équipe au moment opportun. Les **numéros** de deux (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.

Disposition n°2

Au moins dix (10) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit

indiquer les cinq (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 cinq 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.

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 celui du cinq de départ qui aurait dû démarrer la rencontre.
- b) L'erreur est ignorée et le jeu continue.

ART. 9 COMMENCEMENT ET FIN DE PERIODE

Disposition n°1

Une rencontre ne peut pas commencer tant que chaque équipe n'a pas au moins cinq joueurs qualifiés sur le terrain prêts à jouer. Si moins de cinq 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.

Exemple 1 :

Alors que la rencontre doit commencer, l'équipe A a moins de cinq 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 suite à laquelle la rencontre commencera.

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.

Disposition n° 2

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.

Exemple 1:

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.

Exemple 2:

Au commencement d'une période, l'équipe A défend son propre panier lorsque B4 dribble par erreur vers son propre panier et marque un panier.

Interprétation :

Les deux points doivent être attribués au capitaine en jeu de l'équipe A.

ART. 12 ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

Disposition n°1

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.

Exemple 1 :

L'arbitre lance le ballon pour l'entre-deux initial. Immédiatement après que le ballon a été légalement frappé par le sauteur A4 :

- (a) Un ballon tenu entre A5 et B5 est sifflé :
- (b) Une double faute entre A5 et B5 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 A5 et B5. 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.

Exemple 2 :

L'arbitre lance le ballon pour l'entre deux initial. Immédiatement après, le ballon est touché par le sauteur A4 puis :

- a) le ballon sort directement des limites du terrain
- b) le ballon est attrapé par A4 avant qu'il ait touché un joueur non sauteur ou le sol.

Interprétation :

Dans les deux cas l'équipe B bénéficie d'une remise en jeu consécutive à la violation de A4. 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.

Exemple 3 :

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.

Exemple 4 :

En même temps que le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin à la première période, B5 commet une faute antisportive sur A5.

Interprétation :

A5 doit tenter les deux 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.

Disposition n° 2

A moins que ce ne soit entre des lancers-francs, 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 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 sur le chronomètre des 24 secondes comme dans n'importe quelle autre situation d'entre deux.

Exemple 1 :

Lors d'un tir au panier de A4 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 de l'appareil des 24 secondes.

Exemple 2 :

Alors que le ballon est en l'air sur un tir au panier de A4, les 24 secondes expirent 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 24 secondes, il y a violation de la règle des 24 secondes. 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.

ART. 16 PANIER REUSSI ET SA VALEUR

Disposition n° 1

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.

Exemple :

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 ne peut être accordé que si le ballon fait l'objet d'une claquette ou d'un smash direct alors qu'il est en l'air sur la passe de remise en jeu

ART. 17 REMISE EN JEU

Disposition n° 1

Avant que le joueur 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 l'intérieur de l'extérieur 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.

Exemple :

A4 bénéficie d'une remise en jeu. Alors qu'il détient le ballon, les mains de A4 coupent le plan vertical de la ligne de touche et le ballon se trouve donc au-dessus du terrain de jeu. B4 attrape le ballon qui se trouve dans les mains de A4 ou le frappe hors des mains de A4 sans provoquer de contact physique avec A4.

Interprétation :

B4 est intervenu sur la remise en jeu et de ce fait, il a retardé la reprise du jeu. Un avertissement doit être donné à B4 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.

Disposition n° 2

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.

Exemple :

Lors d'une remise en jeu par A4, A4 remet le ballon de main à main à A5 qui est sur le terrain de jeu.

Interprétation :

Une violation de remise en jeu a été commise par A4. 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.

Disposition n° 3

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 franchi la ligne de touche.

Exemple 1 :

Après une violation pour ballon sorti du terrain, A3 reçoit le ballon de la part de l'arbitre pour la remise en jeu.

- a) A3 place le ballon au sol après quoi A2 reprend le ballon.
- b) A3 remet le ballon de main à main à A2 à l'extérieur du terrain

Interprétation :

C'est une violation de A2 dans les deux cas car il franchit la ligne de touche avant que le ballon lancé par A3 ait franchi la ligne de touche

Exemple 2 :

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, B3 reçoit le ballon de l'arbitre pour la remise en jeu en ligne de fond

- a) B3 place le ballon au sol après quoi B2 s'empare du ballon.
- b) B3 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 sur le terrain dans le délai de cinq (5) secondes.

Disposition n° 4

Si un temps mort est accordé à une équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou les deux dernières minutes de 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 effectuant la remise en jeu. Le joueur chargé de la remise en jeu doit passer le ballon à un coéquipier situé en zone avant.

Exemple 1 :

Lors de la dernière minute de jeu, A4 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de l'équipe B frappe 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 :

En (a) le jeu reprend par la remise en jeu de l'équipe A dans le prolongement de la ligne de lancer franc.

En (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.

Exemple 2 :

Lors de la dernière minute de la rencontre, A4 tente deux lancers francs. Pendant le second lancer franc, A4 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 en 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.

Exemple 3 :

Lors des deux dernières minutes de la rencontre, A4 a dribblé pendant 6 secondes dans sa propre zone arrière, lorsque :

- a) B4 frappe le ballon hors des limites du terrain
- b) B4 commet la troisième faute de l'équipe B dans cette période

L'équipe A bénéficie d'un temps-mort. Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu par A4 depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de l'équipe A, à l'opposé de la table de marque.

Interprétation :

Dans les deux cas, l'équipe A doit bénéficier des 18 secondes restant sur l'appareil des 24 secondes.

Exemple 4 :

Lors des deux dernières minutes d'une rencontre, A4 dribble dans sa zone avant. B3 tape le ballon vers la zone arrière de l'équipe A où un joueur quelconque de l'équipe A commence un nouveau dribble.

Maintenant,

- a) B4 tape le ballon hors du terrain.
- b) B4 commet la troisième faute de l'équipe B dans cette période ...

dans la zone arrière de l'équipe A alors qu'il reste six (6) secondes sur l'affichage de l'appareil des 24 secondes. Un temps mort est accordé à l'équipe A. Après le temps-mort, le jeu reprend par une remise en jeu au point de remise en jeu dans la zone avant de l'équipe A à l'opposé de la table de marque.

Interprétation :

Il devra rester pour l'équipe A

- a) 6 secondes
- b) 14 secondes

sur le chronomètre des 24 secondes

Disposition n° 5

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

Exemple

(a) un 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) si pendant une situation de bagarre, des membres des deux équipes sont disqualifiés, s'il n'y a pas d'autre sanction à exécuter et si au moment de l'arrêt du jeu, une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit.

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.

Disposition n° 6

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

- a) Le ballon est passé au dessus du panier et un joueur 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 l'appareil des 24 secondes.

Exemple 1 :

Sur une remise en jeu A4 lance le ballon au dessus du panier lorsqu'il est touché par un des joueurs d'une des deux équipes en passant la main à travers le panier par-dessous.

Interprétation :

C'est une violation d'intervention illégale sur le ballon. Le jeu reprend 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.

Exemple 2 :

A4 effectue une remise en jeu en lançant le ballon vers le 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 24 secondes ne doit pas être réinitialisé.

Exemple 3 :

Alors qu'il reste 5 secondes sur l'affichage des 24 secondes lors d'une remise en jeu, A4 lance le ballon vers le panier et le touche.

Interprétation :

L'opérateur des 24 secondes ne doit pas réinitialiser son appareil tant que le chronomètre de jeu n'a pas démarré. Le jeu doit continuer sans interruption.

ART. 18/19 TEMPS-MORT/REPLACEMENT

Disposition n° 1

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.

Exemple 1 :

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 A5 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.

Exemple 2 :

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 A4 bénéficie de deux lancers francs. Un ou l'autre entraîneur 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.

Disposition n°2

Si le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes 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 pour les deux équipes.

Exemple :

Lors d'un tir au panier, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes retentit. Le ballon pénètre ensuite dans le panier. A ce moment l'une ou l'autre ou les deux équipes demande(nt) :

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

Interprétation :

(a) C'est une occasion de temps-mort uniquement pour l'équipe n'ayant pas marqué. Si un temps-mort est accordé à l'équipe qui ne marque pas, les adversaires peuvent également bénéficier d'un temps-mort et les deux équipes peuvent bénéficier également 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 pendant les deux dernières minutes de la quatrième période ou de chaque prolongation. Si un remplacement est accordé à l'équipe n'ayant pas marqué, les adversaires peuvent également bénéficier d'un remplacement et les deux équipes peuvent bénéficier également d'un temps mort si elles le demandent.

Disposition n°3

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.

Exemple 1 :

A4 bénéficie de deux 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 A4,
- (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.

Exemple 2 :

A4 bénéficie de deux 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.

- (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) A4 met le pied sur la ligne de lancer franc en tirant et une violation est sifflée,
- (e) le lancer franc est manqué par A4 mais B4 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains du tireur de lancer franc et une violation est sifflée.

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 A4 et, s'il est réussi, le temps-mort ou le remplacement est immédiatement accordé.

Disposition n°4

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 la communication relative à cette faute avec la table de marque. Dans le cas d'une cinquième 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.

Exemple 1 :

L'entraîneur A demande un temps-mort après quoi la cinquième faute de B4 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 B4 est devenu joueur.

Exemple 2 :

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.

Disposition n°5

Si les arbitres découvrent que plus de cinq 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 du entrer ou rester en jeu illégalement. Les arbitres doivent donc demander 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.

Exemple :

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

(a) au moment de la découverte, l'équipe B (avec cinq joueurs) contrôle le ballon,

(b) au moment de la découverte, l'équipe A (avec plus de cinq 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 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.

Disposition n°6

Après qu'il est découvert que l'équipe A prend part au jeu avec plus de cinq joueurs, il est également découvert que des points ont été marqués ou que des fautes ont été commises par le joueur A5 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.

Exemple :

Les arbitres découvrent que A5 est sur le terrain de jeu en tant que sixième joueur de l'équipe A et interrompent le jeu après que :

(a) une faute offensive est sifflée contre A5,

(b) le panier de A5 est marqué,

(c) B5 commet une faute sur A5 pendant le tir au panier manqué par ce dernier.

Interprétation :

(a) la faute de A5 est une faute de joueur,

(b) le panier de A5 doit compter,

(c) n'importe quel joueur de l'équipe A présent sur le terrain de jeu au moment où la faute a été sifflée devra tenter les lancers-francs.

Disposition n°7

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.

Exemple 1 :

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.

Exemple 2 :

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.

Disposition n° 8

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 pénalisé d'une faute technique (inscrite "C") pour avoir retardé de la reprise du jeu.

Exemple :

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 "C") pour avoir retardé le jeu

ART. 24 LE DRIBBLE

Disposition n°1

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.

Exemple 1 :

A4 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, A4 peut tirer au panier ou passer le ballon mais ne peut pas commencer un nouveau dribble.

Exemple 2 :

Après avoir terminé un dribble, soit dans un mouvement continu soit en restant arrêté, A4 lance le ballon contre le panneau et le rattrape ou le touche à nouveau avant qu'il soit touché par un autre joueur.

Interprétation :

A4 a commis une violation de double dribble.

ART. 25 LE MARCHER

Disposition n°1

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.

Exemple 1 :

Alors qu'il tient le ballon, A3 perd l'équilibre et tombe au sol.

Interprétation :

L'action de A3 d'être involontairement tombé au sol est légale.

Exemple 2 :

Alors qu'il est allongé au sol, A3 prend le contrôle du ballon. Ensuite A3 :

- (a) passe le ballon à A4,
- (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 :

En (a) et (b), l'action de A3 est légale

En (c) il y a violation de marcher.

Exemple 3 :

Alors qu'il tient le ballon, A3 tombe au sol et, poussé par son élan, glisse au sol.

Interprétation :

La glissade involontaire de A3 ne constitue pas une violation. Cependant, si A3 roule alors ou essaie de se relever tout en tenant encore le ballon, il y aura violation.

ART. 28 HUIT SECONDES**Disposition n°1**

L'application de cette règle est uniquement basée sur le décompte individuel des huit 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 vingt-quatre secondes, la décision de l'arbitre fera foi.

Exemple :

A4 dribble dans sa zone arrière lorsqu'un arbitre siffle une violation des huit secondes. L'affichage de l'appareil des vingt-quatre secondes indique que seulement sept 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 huit secondes a pris fin.

Disposition n°2

Le décompte des huit 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 huit secondes.

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 trois secondes restantes pour amener le ballon dans sa zone avant.

Disposition n°3

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 en contact avec la zone avant.

Exemple 1:

A1 se tient à cheval sur la ligne médiane. Il reçoit le ballon de A2 qui se trouve dans sa zone arrière. A1 renvoie ensuite le ballon à A2 qui est toujours 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 en zone arrière. Le décompte de 8 secondes doit se poursuivre.

Exemple 2:

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

Interprétation :

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

Exemple 3:

A2 dribble depuis sa zone arrière et a un de ses pieds (mais pas les deux pieds) déjà en zone avant. Après que A2 a passé le ballon à A1 qui est à cheval sur la ligne médiane, A1 commence alors à dribbler dans sa zone arrière.

Interprétation :

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

Exemple 4:

A4 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 A4 retourne en zone arrière.

Interprétation :

Dans tous les cas le dribbleur A4 continue à être en zone arrière jusqu'à ce que, à la fois ses deux pieds et le ballon touchent la zone avant. Le décompte des huit secondes doit se poursuivre dans chaque situation.

ART. 29 VINGT-QUATRE SECONDES

Disposition n°1

Un tir au panier est tenté près de la fin de la période des vingt-quatre secondes et le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes 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.

Exemple 1:

Sur un tir au panier de A5, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon touche le panneau et roule ensuite au sol où il est touché par B4 suivi de A4 avant d'être finalement contrôlé par B5.

Interprétation :

C'est une violation des vingt-quatre secondes 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.

Exemple 2 :

Lors d'un tir de A5, le ballon touche le panneau mais ne touche pas l'anneau. Lors du rebond, le ballon est touché mais non contrôlé par B5 après quoi A5 prend le contrôle du ballon. A cet instant, le signal sonore de l'appareil des vingt-quatre secondes retentit.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. Le chronomètre des vingt-quatre secondes continue de tourner lorsque le ballon a manqué l'anneau et que le ballon est ensuite contrôlé par un joueur de l'équipe A.

Exemple 3 :

A4 tire au panier à la fin d'une période de vingt-quatre secondes. Le tir est légalement contrôlé par B4 et ensuite le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, B4 commet une faute sur A4.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. La faute de B4 doit être ignorée sauf si elle est technique, antisportive ou disqualifiante.

Exemple 4 :

Sur un tir au panier d'A4, le ballon est en l'air lorsque le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre secondes retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et un ballon tenu entre A5 et B5 est ensuite immédiatement sifflé.

Interprétation :

Il y a eu violation des vingt-quatre secondes. L'équipe B n'a pas pris le contrôle immédiat et clair du ballon.

Disposition n°2

Si le signal du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes 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.

Exemple 1 :

A l'approche de la fin de la période des vingt-quatre (24) secondes, A4 manque sa passe à A5 (tous deux sont en zone avant) et le ballon roule dans la zone arrière de l'équipe A. Avant que B4 s'empare du contrôle du ballon, le chemin du panier étant libre pour lui, le signal du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes retentit.

Interprétation :

Si B4 prend le contrôle clair et immédiat du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.

Disposition n° 3

Si l'équipe qui contrôlait le 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 vingt-quatre (24) secondes au moment où la situation d'entre-deux s'est produite.

Exemple 1 :

L'équipe A contrôle le ballon avec dix (10) secondes restants sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes 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 dix secondes restants sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes,
- (b) l'équipe B doit avoir une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

Exemple 2 :

L'équipe A contrôle le ballon avec dix (10) secondes restants dans sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes lorsque le ballon sort des limites du terrain. Les arbitres ne sont pas d'accord sur le fait que A4 ou B4 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 dix (10) secondes restant sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes ;
- (b) l'équipe B doit bénéficier d'une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes.

Disposition n° 4

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 vingt-quatre (24) secondes est repositionné comme suit :

- Si quatorze secondes ou plus étaient affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps qui restait au moment où il a été arrêté.
- Si treize (13) secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des (24) vingt-quatre secondes, le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être remis à quatorze (14) secondes.

Exemple 1 :

B4 commet une violation en faisant sortir le ballon des limites du terrain dans la zone avant de l'équipe A. Le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes indique huit (8) secondes.

Interprétation :

L'équipe A doit seulement bénéficier des huit (8) secondes restant sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes ;

Exemple 2 :

A4 dribble dans sa zone avant et subit une faute de B4. C'est la seconde faute d'équipe contre l'équipe B dans la période. Le chronomètre des vingt-quatre secondes indique trois (3) secondes.

Interprétation :

L'équipe A doit bénéficier de quatorze secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 3 :

Alors qu'il reste quatre (4) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes, l'équipe A est en contrôle du ballon en zone avant lorsque :

- (a) A4
- (b) B4

se blesse et l'arbitre interrompt le jeu.

Interprétation :

L'équipe A doit bénéficier de :

- (a) quatre (4) secondes
- (b) quatorze (14) secondes

sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 4 :

Le ballon quitte les mains d'A4 lors d'un tir au panier. Alors que le ballon est en l'air, une double faute est sifflée contre A5 et B5 alors qu'il reste six (6) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes. 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 six (6) secondes restant sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 5 :

Cinq (5) secondes restent affichées sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes. A4 dribble quand une faute technique est sifflée contre B4, 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 cinq (5) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 6 :

Alors qu'il reste:

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

sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes, B4 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) seize (16) secondes
- (b) quatorze (14) secondes

sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 7 :

Pendant une remise en jeu d'A2, B4 dans sa propre zone arrière place son bras au dessus de la ligne de touche et bloque la passe de A4 alors qu'il reste :

- (a) dix-neuf (19) secondes
- (b) onze (11) secondes

sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Interprétation :

C'est une violation de B4. Lors de la remise en jeu, il devra rester pour l'équipe A :

- (a) dix-neuf (19) secondes
- (b) quatorze (14) secondes

sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 8 :

A4 dribble le ballon en zone avant quand B4 commet une faute antisportive alors qu'il reste six (6) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

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 côté opposé à la table de marque. L'équipe A bénéficiera d'une nouvelle période de vingt-quatre secondes.

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

Disposition n° 5

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.

Exemple 1 :

Alors qu'il reste 25 secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes 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 vingt-quatre secondes 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 quatre (4) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes. L'équipe B serait désavantagée si le jeu reprenait avec une nouvelle période de vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 2 :

Après un tir au panier d'A3, le ballon rebondit de l'anneau et A5 en prends le contrôle. Neuf (9) secondes plus tard, le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre (24) secondes retentit par erreur.

Interprétation :

L'équipe A serait désavantagée si une violation des vingt-quatre (24) secondes était sifflée. Après consultation du commissaire et de l'opérateur des vingt-quatre (24) secondes, les arbitres feront reprendre le jeu par une remise en jeu pour l'équipe A avec quinze (15) secondes restant sur le chronomètre des vingt-quatre secondes.

ART. 30 BALLON RETOURNANT EN ZONE ARRIERE

Disposition n°1

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.

Exemple 1 :

A4 dans sa zone arrière tente une passe de contre attaque à A5 situé en zone avant. B3 saute depuis la zone avant de l'équipe B, attrape le ballon alors qu'il est en l'air 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 :

Aucune violation ne s'est produite. B3 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 B3 n'est pas revenu au sol avec les deux pieds. Dans tous les cas B3 se trouve légalement en zone arrière.

Exemple 2 :

Lors de l'entre-deux entre A4 et B4 qui commence la première période, le ballon est légalement frappé lorsque A5 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. A5 établit le premier contrôle du ballon pour l'équipe A alors qu'il est en l'air. Dans tous les cas B3 se trouve légalement en zone arrière.

Exemple 3 :

Le joueur A4 effectuant une remise en jeu dans sa zone avant tente une passe à A3. A3 saute en l'air, 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. A4 qui effectue la remise en jeu a établi le contrôle du ballon pour l'équipe A en zone avant préalablement à ce que A3 attrape le ballon en l'air et retourne au sol en zone arrière. Dans tous les cas A3 a provoqué un retour illégal du ballon en zone arrière.

Exemple 4 :

A4 dans sa zone arrière tente une passe à A5 situé dans sa zone avant. B4 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 B5 dans sa zone arrière.

Interprétation :

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

**ART. 31 EMPECHER ILLEGALEMENT LE BALLON D'ATTEINDRE LE PANIER
ET INTERVENTION ILLEGALE**

Disposition n°1

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.

Exemple :

Lors du dernier ou unique lancer franc par A4,

- (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,

B4 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation :

Il y a violation de B4 pour avoir illégalement touché le ballon.

- (a) un point est accordé à A4 et une faute technique doit être infligée à B4.
- (b) un point est accordé à A4 mais aucune faute technique n'est sifflée à B4

Disposition n° 2

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.

Exemple :

A la suite d'une passe, le ballon est au-dessus de l'anneau lorsque B4 passe le bras à travers le panier par dessous et touche le ballon.

Interprétation :

Violation de B4. Deux (2) ou trois (3) points doivent être accordés à l'équipe A

Disposition n° 3

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 deux points si le ballon est légalement touché par n'importe quel joueur avant de pénétrer dans le panier.

Exemple :

Le dernier ou unique lancer franc d'A4 a touché l'anneau puis rebondit au-dessus de celui-ci. B4 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 deux points doivent être accordés à l'équipe A.

Disposition n° 4

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

Exemple :

Pendant un tir au panier, le ballon dans sa phase montante est touché par B5 (ou A5). Dans sa phase descendante, le ballon est touché par :

- (a) A3,
- (b) B3.

Interprétation :

Le contact du ballon par A5 ou B5 dans sa phase montante est légal et ne change pas le statut du tir au panier. Cependant, le contact suivant avec le ballon dans sa phase descendante par A3 ou B3 est une violation.

(a) le ballon est attribué à l'équipe B pour une remise en jeu au niveau de la ligne de lancer-francs prolongée

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

Disposition n°5

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

Exemple :

A4 tire au panier à trois 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, B4 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. Trois points sont accordés à l'équipe A.

Disposition n°6

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.

Exemple :

Après le tir au panier d'A4, le ballon a rebondi sur l'anneau et retombe ensuite sur l'anneau. Le ballon est toujours en contact avec l'anneau lorsque B4 touche le panier ou le panneau.

Interprétation :

Violation de B4. Les restrictions concernant l'intervention illégale s'appliquent tant que le ballon a la possibilité de pénétrer dans le panier.

ART. 33 CONTACT : PRINCIPES GENERAUX

33.10 Zone du demi-cercle de non-charge

Disposition

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 les deux pieds à l'intérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

(voir figure 1). La ligne du demi-cercle de non-charge ne fait **pas** 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.

Exemple 1

A4 tente un tir en suspension qui commence depuis l'extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge et charge B4 qui est à l'intérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

Interprétation :

Action légale d'A4 puisque la règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

Exemple 2

A4 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 B4 qui est en position légale de défense à l'intérieur de la zone de demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

A4 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas puisque A4 est entré dans la zone du demi-cercle de non-charge à partir du terrain de jeu directement derrière le panier et la ligne imaginaire le prolongeant (voir figure 1).

Exemple 3

Le tir au panier d'A4 touche l'anneau et une situation de rebond se produit. A5 saute en l'air, attrape le ballon et charge B4 qui est en position légale de défense à l'intérieur de la zone de demi-cercle de non-charge.

Interprétation :

A5 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas.

Exemple 4

A4 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui le suit. A4 charge alors B4 qui se trouve dans la zone du demi-cercle de non-charge. Au même moment, A5, avec le ballon en mains est en train de s'engager directement vers le panier pour marquer.

Interprétation :

A4 commet une charge. La règle du demi-cercle de non-charge ne s'applique pas car A4 utilise illégalement son corps pour ouvrir le chemin du panier à A5.

Exemple 5

A4 s'engage au panier et est en action de tir. Au lieu de terminer son tir au panier, A4 passe le ballon à A5 qui se tient dans le coin du terrain de jeu. A4 charge alors B4 qui se trouve dans la zone du demi-cercle de non-charge.

Interprétation

L'action d'A4 est légale. La règle du demi-cercle de non-charge s'applique.

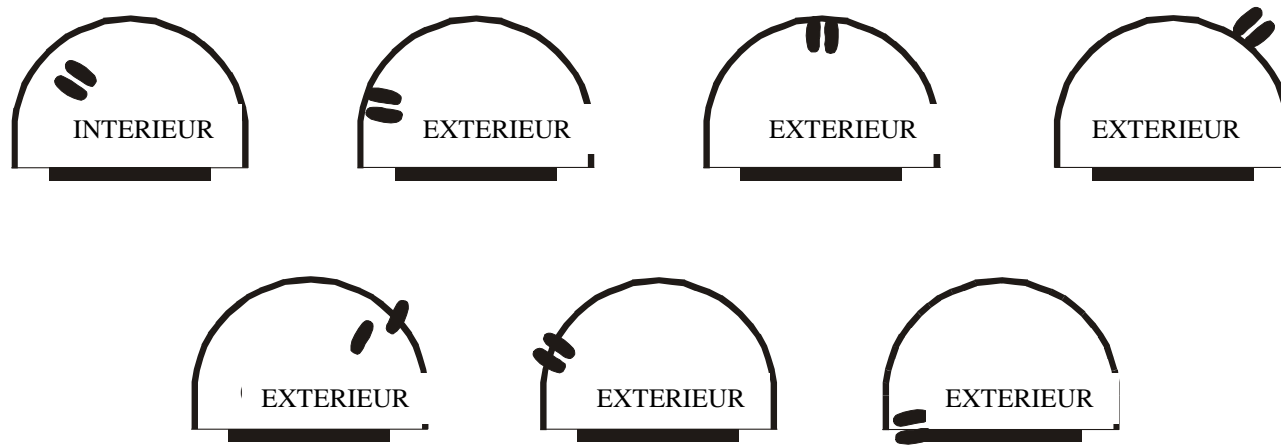


Figure 1 : Position d'un joueur à l'intérieur/extérieur de la zone du demi-cercle de non-charge

ART. 35 DOUBLE FAUTE

Disposition n°1

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 sera accordé.

Exemple :

Alors qu'A4 est dans l'action de tir, un contact physique se produit entre le tireur A4 et B4. Le ballon pénètre dans le panier. L'arbitre de tête siffle une faute offensive contre A4 et par conséquent le panier est annulé. L'arbitre de queue siffle une faute de défense contre B4 et par conséquent le panier doit compter.

Interprétation :

Une double faute s'est produite et 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 sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes au moment où la double faute a été commise.

ART. 36 FAUTE ANTISPORTIVE

Disposition n°1

Au cours des deux dernières minutes de la quatrième période et pendant les deux dernières minutes d'une rencontre, 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.

Exemple 1 :

Avec 0'53" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, A4 a le ballon dans les mains ou à disposition pour une remise en jeu quand B5 provoque un contact sur le terrain de jeu et une faute est sifflée contre B5.

Interprétation :

Il est manifeste que B5 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.

Exemple 2 :

Avec 0'53" à jouer dans la dernière minute de la rencontre, A4 a le ballon dans les mains ou à disposition pour une remise en jeu quand A5 provoque un contact avec B5 le terrain de jeu et une faute est sifflée contre A5.

Interprétation :

A5 n'a pas obtenu d'avantage en commettant une faute. Une faute personnelle contre A5 doit être sifflée à moins que les arbitres jugent qu'il s'agisse d'un contact rude doive 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.

Disposition n°2

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.**

Exemple 1 :

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 joueurs A4 effectuant la remise en jeu, quand B5 provoque un contact avec A5, qui est sur le point de recevoir le ballon. Une faute est sifflée à B5.

Interprétation :

Une faute personnelle doit être sifflée immédiatement à B5, à moins que les arbitres juge que la sévérité du contact nécessite de siffler une faute antisportive ou disqualifiante.

Exemple 2 :

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 joueurs A4 effectuant la remise en jeu, quand A5 provoque un contact avec B5 sur le terrain de jeu. Une faute est sifflée à A5.

Interprétation :

A5 n'a pas pris d'avantage en commettant cette faute. Une faute personnelle doit être sifflée à A5 **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.

Exemple 3 :

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 joueurs A4 effectuant la remise en jeu, quand **dans un endroit différent du terrain**

du lieu où la remise en jeu est effectuée, B5 provoque un contact avec A5. Une faute est sifflée à B5.

Interprétation :

Il est évident que B5 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 qu'un avertissement ne soit donné.

ART. 38 FAUTE TECHNIQUE

Disposition n°1

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 des actes similaires pour le restant de la rencontre. Un avertissement officiel doit seulement être donné lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.

Exemple :

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.

Disposition n° 2

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.

Exemple :

A4 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'A4. La faute doit compter parmi les fautes conduisant aux sanctions des fautes d'équipe de la période suivante et aussi comme l'une des cinq (5) fautes conduisant au fait que A4 doive quitter le jeu.

Disposition n°3

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.

Exemple :

A4 est dans l'action de tir au panier lorsque B4 essaie de le déconcentrer en poussant des cris ou en tapant lourdement du pied sur le sol. Le tir au panier est :

- (a) réussi,
- (b) manqué.

Interprétation :

- (a) Un avertissement doit être donné à B4 et doit aussi être communiqué à l'entraîneur B. 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 B4.

Disposition n° 4

Un joueur revient en jeu après avoir commis sa cinquième faute et après avoir été averti qu'il n'est plus autorisé à jouer. Sa participation illégale doit être pénalisée immédiatement à sa découverte, sans placer les adversaires en position désavantageuse.

Exemple :

Après avoir commis une cinquième faute, B4 est averti qu'il ne peut plus prendre part au jeu. Plus tard, B4 revient en jeu comme remplaçant. La participation illégale de B4 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 B4.

Interprétation :

- (a) B4 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. B4 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. B4 doit être retiré du jeu et une faute technique (enregistrée "B") doit être infligée à l'entraîneur B.

Disposition n° 5

Si, 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 marque un panier du terrain, commet une faute, ou qu'une faute est commise sur lui par un adversaire avant que sa participation illégale soit découverte, le panier doit compter et la faute doit être considérée comme étant une faute de joueur.

Exemple :

Après avoir commis sa cinquième faute et avoir été informé qu'il ne peut plus prendre part au jeu, B4 revient à nouveau en jeu en tant que remplaçant. La participation illégale de B4 est découverte après que :

- (a) B4 a marqué un panier
- (b) B4 a commis une faute
- (c) B4 est victime d'une faute de A4 (cinquième faute d'équipe)

Interprétation :

- (a) le panier marqué par B4 doit compter,

- (b) la faute commise par B4 est une faute de joueur,
 - (c) les deux lancers francs accordés à B4 doivent être tirés par son remplaçant.
- Dans tous les cas une faute technique (enregistrée "B") doit être infligée à l'entraîneur B

Disposition n° 6

Si, après avoir commis une cinquième faute et sans avoir été informé qu'il ne pouvait plus prendre part au jeu, 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 les fautes doivent être considérées comme étant des fautes de joueur.

Exemple 1 :

A10 demande à remplacer A4. Peu de temps après le ballon devient mort à la suite d'une faute de A4 et A10 entre en jeu. Les arbitres manquent à leur devoir d'informer A4 que c'est sa cinquième faute. A4 revient en jeu plus tard en tant que remplaçant. La participation illégale de A4 est découverte :

- (a) après que le chronomètre de jeu a démarré alors que A4 prend part au jeu en tant que joueur,
- (b) après que A4 a marqué un panier,
- (c) après que A4 commet une faute sur B4,
- (d) après que B4 commet une faute sur A4 pendant un tir au panier.

Interprétation :

- (a) le jeu doit être arrêté et A4 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 de A4.
- (b) le panier de A4 doit compter,
- (c) la faute commise par A4 est faute de joueur et sanctionnée en conséquence,
- (d) faute de B4. Le remplaçant de A4 doit bénéficier de deux ou trois lancers francs.

Exemple 2 :

Dix (10) minutes avant le commencement de la rencontre, une faute technique est sifflée contre A4. Avant le commencement du jeu, l'entraîneur B désigne B4 pour tenter deux lancers. Cependant B4 n'est pas un joueur du cinq de départ.

Interprétation :

Un des joueurs désigné parmi le cinq de départ doit tenter les lancers francs. Un remplacement ne peut pas être accordé avant que le temps de jeu ait commencé.

Disposition n° 7

Lorsqu'un joueur tombe au sol pour simuler une faute dans le but de gagner un avantage 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.

Exemple :

A4 dribble vers le panier lorsque le B4 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 B4. 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.

Disposition n°8

De sérieuses blessures peuvent se produire suite au balancement excessif des coudes, spécialement 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.

Exemple :

A4 prend le contrôle du ballon lors d'un rebond et retombe au sol. A4 est immédiatement marqué de près par B4. Sans entrer en contact avec B4, A4 balance excessivement les coudes afin d'intimider B4 ou pour créer assez d'espace pour pivoter, passer ou dribbler.

Interprétation :

L'action de A4 n'est pas conforme à l'esprit et l'intention du règlement. Une faute technique peut être infligée à A4.

ART. 39 BAGARRE

Disposition n°1

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 vingt-quatre secondes lorsque le jeu reprendra.

Exemple :

L'équipe A est en possession du ballon depuis vingt (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, bénéficiera d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque avec quatre (4) secondes restant au chronomètre des vingt-quatre secondes.

ART. 42 SITUATIONS SPECIALES

Disposition n°1

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.

Exemple 1 :

A4 tire au panier en suspension. Alors que le ballon est en l'air, le signal sonore du chronomètre des vingt-quatre secondes retentit. Après le signal, alors que A4 est encore en l'air, B4 commet une faute

antisportive sur A4 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) B4 a commis une faute sur A4 dans l'action de tir. La violation des vingt-quatre (24) secondes par l'équipe A doit être ignorée comme si elle s'était produite après la faute antisportive. Deux (2) ou trois (3) lancers francs doivent être attribués à A4, 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 des vingt-quatre secondes. Deux (2) ou trois (3) lancers francs doivent être attribués à A4, 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 des vingt-quatre secondes. Deux (2) ou trois (3) points sont accordés à A4 et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé à A4, 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.

Exemple 2:

B3 commet une faute sur A4 qui tire en suspension. Tandis que A4 est toujours en action de tir, B4 commet à son tour une faute sur A4.

Interprétation :

La faute de B4 doit être ignorée à moins qu'elle ne soit antisportive ou disqualifiante.

Disposition n° 2

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.

Exemple 1:

A4 bénéficie de deux (2) lancers francs. Après le premier lancer franc :

- (a) A5 et B5 commettent une double faute
- (b) A5 et B5 commettent chacun une faute technique

Interprétation :

Des fautes doivent être enregistrées contre A5 et B5, après quoi A4 doit tenter le second lancer franc. Le jeu doit reprendre normalement comme après chaque dernier ou unique lancer franc.

Exemple 2:

A4 bénéficie de deux lancers francs. Les deux lancers francs sont réussis. Avant que le ballon devienne vivant après le dernier lancer franc :

- (a) A5 et B5 commettent une double faute
- (b) A5 et B5 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.

Disposition n° 3

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 reprendra 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.

Exemple :

Pendant un intervalle de jeu entre la première et la deuxième période, A5 et B5 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 reprend 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

Disposition n°1

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 :

L'erreur se produit	Toute erreur se produit pendant un ballon mort
Ballon vivant	L'erreur est rectifiable
Le chronomètre de jeu démarre ou continue à courir	L'erreur est rectifiable
Ballon mort	L'erreur est rectifiable
Ballon 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.

Exemple 1 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la seconde faute d'équipe de l'équipe B. Après le dernier lancer franc réussi, le jeu continue et le chronomètre de jeu démarre. B5 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 B5 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.

Disposition n° 2

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 se rendent compte que ce n'est pas le joueur concerné qui a l'intention de tirer le ou les lancer(s) franc(s), et que la tentative est découverte avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer francs pour le premier ou unique lancer franc, il doit immédiatement être remplacé par le tireur de lancer franc correct sans aucune sanction.

Exemple 1 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la sixième faute de l'équipe B. Deux lancers francs sont attribués à A4. C'est A5 qui tire les deux (2) lancers francs au lieu de A4. L'erreur est découverte :

- (a) avant que le ballon ait quitté les mains de A5 pour le premier lancer franc,
- (b) après que le ballon a quitté les mains de A5 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 A4 de tirer les deux (2) lancers francs sans aucune sanction pour l'équipe A.
- (b) et (c) : les deux (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.

La même procédure doit être appliquée si la faute de B4 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.

Exemple 2 :

B4 commet une faute sur A4 qui est en action de tir suivi d'une faute technique de l'entraîneur B. A la place d'A4, c'est A5 qui tente les quatre (4) lancers-francs. L'erreur est découverte avant que le ballon ait quitté les mains du joueur de l'équipe A effectuant la remise en jeu de la sanction de la faute technique.

Interprétation :

Les deux (2) lancers francs de A5 qui auraient dû être tentés par A4 sont annulés et le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A depuis le prolongement de la ligne médiane.

Disposition n° 3

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,

Exemple 1 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A4 une remise en jeu au lieu de deux (2) lancers francs. A5 dribble sur le terrain lorsque B5 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 que A4 aurait dû bénéficier de deux (2) lancers francs.

Interprétation :

A4 doit bénéficier de deux lancers francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer franc normal.

Exemple 2 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute de l'équipe B. Par erreur, on accorde à A4 une remise en jeu au lieu de deux (2) lancers francs. Après la remise en jeu, une faute est commise sur A5 lors d'une tentative de tir ratée et deux (2) lancers-francs sont accordés. Pendant le temps-mort, les arbitres reconnaissent l'erreur rectifiable ou il est porté à leur attention que A4 aurait dû bénéficier de deux (2) lancers francs.

Interprétation :

A4 doit bénéficier de deux (2) lancers francs sans qu'aucun joueur n'occupe les places de rebond sur lancer franc. A5 doit ensuite tirer deux lancers francs et le jeu doit reprendre comme après tout lancer franc normal.

Exemple 3 :

B4 commet une faute sur A4 et c'est la cinquième faute d'équipe de l'équipe B. Par erreur, une remise en jeu est accordée à A4 au lieu de deux (2) lancers francs. Après la remise en jeu, A5 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 : FONCTIONS ET POUVOIRS

Disposition n°1

L'arbitre est autorisé à identifier des situations pour lesquelles l'usage d'équipement technique est approprié ou à vérifier à la demande d'un entraîneur si le ballon a quitté les mains du tireur pendant le temps de jeu lors d'un dernier tir à la fin d'une période, et/ou si le dernier tir doit compter deux (2) ou trois (3) points. L'arbitre est le seul à décider si un tel équipement doit être utilisé ou non.

Dans le cas d'une analyse vidéo de l'action, cette analyse doit être dirigée par les arbitres, le commissaire s'il y en a un et le chronométreur. L'arbitre doit prendre la décision finale.

La demande de recours à l'équipement vidéo doit être faite avant le commencement de la période suivante ou avant que l'arbitre ait signé la feuille de marque.

Exemple 1 :

A4 tire et marque un panier lorsque le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin à la période ou à la rencontre. L'entraîneur de l'équipe B exprime son opinion estimant que sur le dernier tir réussi de A4, le ballon a quitté les mains de A4 après l'expiration du temps de jeu et il demande l'utilisation de l'équipement vidéo.

(a) les arbitres sont absolument certains de leur décision,

(b) les arbitres ont quelques doutes ou désaccords quant au fait de savoir si le ballon a été relâché avant que le signal du chronométreur ait retenti pour mettre fin à la période ou à la rencontre.

Interprétation :

(a) l'arbitre rejette la demande de l'entraîneur B.

(b) l'arbitre accepte la demande de l'entraîneur B.

L'analyse vidéo doit être dirigée sous la présence des arbitres, du commissaire s'il y en a un, et du chronométreur. Si l'analyse 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 l'analyse

détermine que le ballon a été relâché avant la fin du temps de jeu de la période ou de la rencontre, l'arbitre confirme les deux (2) points pour l'équipe A.

Exemple 2 :

L'équipe A mène de deux (2) points. Le signal du chronométreur retentit pour mettre fin à la période ou à la rencontre lorsqu'une faute personnelle est sifflée contre A4 et deux (2) lancers francs sont accordés à B4. Les deux lancers francs sont réussis et le résultat est une égalité. Avant le commencement de la période suivante ou de la prolongation, l'entraîneur de l'équipe A demande l'utilisation de l'équipement vidéo.

Interprétation :

L'équipement vidéo peut seulement être utilisé pour déterminer si le dernier tir a été effectué (mais pas la faute sifflée) avant ou après la fin du temps de jeu d'une période. La demande de l'entraîneur A doit être refusée.

Exemple 3 :

L'équipe A mène de deux (2) points. Le signal retentit pour mettre fin à la période ou à la rencontre retentit lorsque B4 tire au panier du terrain et marque, mais deux (2) points au lieu de trois (3) sont accordés par les arbitres. Avant le commencement de la période suivante ou de la prolongation ou avant que l'arbitre ait signé la feuille de marque, l'entraîneur de l'équipe B demande l'utilisation de l'équipement vidéo.

Interprétation :

L'équipement vidéo peut seulement être utilisé pour vérifier si le tir final à la fin de la période a été relâché pendant le temps de jeu et/ou si le tir compte pour deux (2) ou trois (3) points. La demande de l'entraîneur B doit être acceptée.

Disposition n° 2

Avant la rencontre, l'arbitre approuve l'équipement technique et informe les deux entraîneurs de sa disponibilité ou non. Seul l'équipement technique approuvé par l'arbitre peut être utilisé pour l'analyse vidéo.

Exemple :

A4 tire au panier du terrain au moment où le signal du chronomètre de jeu retentit pour mettre fin à la période ou à la rencontre. Le panier est réussi. L'entraîneur B demande de revoir la vidéo parce que selon son opinion, le tir a été relâché après que le signal du chronomètre de jeu ait retenti pour mettre fin à la période. Il n'y a pas d'équipement technique 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 une analyse.

Interprétation :

La demande de l'entraîneur de l'équipe B doit être refusée.

ART. 50 OPERATEUR DES VINGT-QUATRE SECONDES : DEVOIRS

Disposition n°1

Le chronomètre des vingt-quatre secondes doit être éteint après que le ballon est devenu mort et que le chronomètre de jeu a été arrêté lorsqu'il reste moins de vingt-quatre (24) ou quatorze (14) secondes sur le chronomètre de jeu dans n'importe quelle période.

Exemple 1 :

Alors qu'il reste dix-huit (18) secondes au chronomètre de jeu et trois (3) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

Interprétation :

Le jeu doit reprendre par un remise en jeu de l'équipe A avec quatorze (14) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes.

Exemple 2 :

Alors qu'il reste sept (7) secondes au chronomètre de jeu et trois (3) secondes sur le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes, le joueur B1 dans sa zone arrière frappe délibérément le ballon du pied.

Interprétation :

Le jeu doit reprendre par un remise en jeu de l'équipe A avec sept (7) secondes sur le chronomètre de jeu et le chronomètre des vingt-quatre (24) secondes doit être éteint.